

GENERATION

HRALI SME

*Assassin's creed:
Shadows*

TESTOVALI SME

Xiaomi 15

VIDELI SME

A Real Pain

RETRO

Alien 3

TÉMA

*2025 ROG Strix SCAR:
Výmena komponentov
bez skrutkovača*



SÚŤAŽ



Supremo FM6
850W

smarty.sk

MŮŽETE
KÚPIŤ TU



T0-3469

Supremo FM6
1000W

Vytvorené pre stabilitu,
navrhnuté pre ticho

ENDORFY

10

ROKOV
ZÁRUKA

3.1

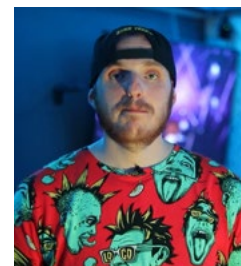
ATX

EY7A011
EY7A012

More at
www.endorfy.com

We are all *technology* heroes

EDITORIÁL



Prebúdzanie

Apríl je mesiacom, ktorý nás neustále prekvapuje svojou premenlivosťou – od slnečných dní až po nečakané jarné prehánky. Práve v tejto rozmanitosti je jeho čaro. Po dlhej zime sa konečne prebúdzajú príroda a spolu s ňou aj naša energia a chuť začať niečo nové. Pozorujem to aj sám na sebe, v momente, kedy si v záplave tradičného hardvéru začnem od distribútorov žiadať niečo špeciálne a aspoň trochu osviežujúce. Pomáha mi to ostať duchom prítomný a tvoriť aj pre vás čo najrozmanitejšie texty.

A keďže tento mesiac je ako stvorený na zmenu – či už ide o jarné upratovanie nielen v našich domovoch, ale aj v našich myšliach, rozhodol som sa, že nasledujúce čísla magazínu Generation zameriame v rámci recenzií na ešte o chlp užitočnejšiu spotrebnú elektroniku. Možno ste na ňu už narazili v rôznych obchodoch a báli sa do nej investovať svoje ťažko zarobené peniaze a práve preto sme tu pre vás ako radcovia. Práve bláznivý apríl je ideálny čas zbaviť sa starých návykov a dať priestor novým príležitostiam a skúsenostiam. Možno je to aj pre vás práve ten správny moment začať s cvičením, skúsiť nový koníček alebo si dopriať viac času pre seba a svojich blízkych.

A keď vonku náhle zaprší a jarná búrka za oknom začne zmývať prach dávno zabudutej zimy, prečo sa neschúlť pod deku a neponoriť sa do sveta najnovších filmov, kníh, či hier? Z každého rožku trošku má po obsahovej stránke aj štvrté tohtoročné vydanie nášho magazínu, ktoré už netrpezlivo čaká, až práve vám, našim verným čitateľom, vydá svoje tajomstvo a kto vie, možno vo vás jedno z nich odštartuje neočakávanú chuť sa tak trochu prebudieť.

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.

Zálohujete svoje dáta? A robíte to správne?

BEZPEČNOSŤ ZA POMOCI HIGH-TECH INTELIGENCIE



Už od roku 2011 každoročne oslavujeme 31. marca svetový deň zálohovania (World Backup Day) s cieľom zvýšiť povedomie o dôležitosti zálohovania dát. Nápad vznikol z iniciatívy používateľov na platforme Reddit a dátum zvolili úmyselne ako posledný deň pred 1. aprílom (Dňom bláznov), aby ľudia nezostali "bláznami" a bez zálohovania zbytočne neprichádzali o svoje cenné dáta.

Dizajn, ktorý zapadne do každého interiéru

Podľa worldbackupday.com a ďalších zdrojov až 83% ľudí vlastní počítač a mobilný telefón dokonca až 90%. Zálohu robí podľa prieskumov pravidelne menej ako štvrtina ľudí a viac ako 21% nikdy žiadne dáta nezálohovávala. Každú minútu sa pritom stratí, alebo ukradne až 113 telefónov a cca 30% používateľov má počas roka problém so škodlivým kódom (vírusy, malvér,...). Odhaduje sa, že ročne zlyhá viac ako 60 miliónov počítačov a 29% strát dát spôsobia sami používatelia (tzv. chyba medzi stoličkou a klávesnicou). Pre príklady nemusíme chodiť ďaleko – napr.

na Slovensku ani po dvoch mesiacoch od kybernetického útoku stále nie je 100% obnovený register a nie je plne funkčný kataster nehnuteľností!

Dopátrať sa ako vznikol World Backup Day je takmer nadľudská úloha. Najpravdepodobnejší je príbeh správcov, ktorí sa v časoch nekontrolovateľne sa množiacich virtuálnych strojov a zmenšujúcich sa rozpočtov trápili hlboko do noci so zálohovacím serverom. Od vedenia totiž dostali nôž na krk – keď sa im nepodarí obnoviť zálohy miezd, budú padať hlavy a všetci skončia na ulici. A pritom mali k dispozícii síce trochu zložitejší, no veľmi komplexný softvér na zálohovanie, ktorý si sami vybrali. Bohužiaľ, hoci šlo o veľmi známy produkt od zavedenej firmy, až príliš neskoro pochopili, že je „moc zložitý na spolačnú prácu“.

Ráno dostali padáka s podmienkou, že im vyplatia odstupné až potom, ako vyškolia svojich náhradníkov. V tomto momente sa rozhodli, že ich životnou misiou bude chrániť IT kolegov pred rovnakou tragédiou

a zasvätiť životy mentorovaniu ľudí o potrebe zálohovania a vymyslia niečo, čo bude všetkým navždy pripomínať potrebu správneho zálohovania.

Nepodarilo sa nám síce potvrdiť vyššie uvedený príbeh, ale počulo ho niekoľko našich priateľov z IT oddelení a máme tu predsa World Backup Day, takže na tom trochu pravdy môže byť.

Ako často zálohovať dáta a bez zbytočného rušenia

Vytvorte si rutinu a naučte sa zálohovať pravidelne. Na zálohovanie netreba zabúdať, pretože sa vám môže ľahko stať, že zálohu budete potrebovať presne vtedy, keď nemáte zálohované čerstvé dáta. Frekvencia závisí od vašich preferencií. Pokiaľ máte dáta, ktoré sa často menia, ako napr. dôležité dokumenty k projektom, obchodné dáta, rozpisané diplomovky a pod., mali by ste zálohovať aspoň raz denne (pokoje aj niekoľkokrát – budú to relatívne malé súbory). Bežným používateľom, ktorí nemajú kritické dáta, odporúčame zálohovať

na týždennej báze, no a pokiaľ máte dáta s veľmi nízkou frekvenciou zmien, stačí robiť zálohy aspoň raz za mesiac.

Ak na zálohovanie použijete vhodný softvér, prvá záloha bude zvyčajne pomalá a veľká, pretože sa spravidla zálohujú všetky dáta (celý disk). Ďalšie zálohy sú už rýchlejšie, pretože sa robia len inkrementálne zálohy, teda ukladajú sa iba zmeny – nové, alebo zmenené súbory od poslednej zálohy. Čím častejšie zálohujete, tým menej dát je potrebné zálohovať a trvá to už len zlomok času.

Ako správne zálohovať dáta

Najznámejšie pravidlo pre bezpečné zálohovanie je 3-2-1. Táto šifra ukýva jednoduchý návod: vždy 3 kópie, zálohujte na 2 rôzne médiá a 1 kópiu uložte mimo pracovisko. Prečo až 3 kópie? Jedna je originál (súbory, ktoré používate) a dve sú záložné kópie, ktoré by mali byť uložené na 2 rôznych médiách (nie na tom istom zariadení ale na oddelených médiách), no a jednu kópiu by ste mali uložiť na iné miesto pre prípad požiaru, alebo inej živelnnej pohromy. Pravdepodobnosť, že by ste pri takomto spôsobe zálohovania prišli o svoje dáta je takmer nulová. Väčšinou keď sa poškodí 1. kopia, dokážete ju okamžite nahradiť druhou a keby ste v dôsledku nečakanej katastrofy prišli o obe, tak máte stále na inom mieste tú tretiu (napr. v cloude).

Aké médiá sú vhodné na zálohy

Stále je možné ukladať zálohy na optické disky, magnetické pásky a iné „archaické“ médiá. Tie sa používajú v prípadoch, kedy sa vyžaduje dlhodobá archivácia záložných dát. Dnes sa najčastejšie dáta zálohujú na sieťové úložiská NAS (Network Attached Storage), prípadne vo veľkých podnikoch na diskové servery. Obe riešenia využívajú ako médium pevné disky, lenže nie je disk ako disk.

* Mechanický pevný disk *



Ak použijete tradičné mechanické disky (HDD), môžete za výhodnú cenu získať naozaj veľké úložisko. Rozhodne však nepoužívajte bežné počítačové disky, ale pripláťte si za disky určené do serverov, alebo NAS (v prípade kamerových VMS

systémov najlepšie za špeciálne 27/7 disky určené pre video dohľad, ktoré majú dlhšiu životnosť a zvládnu častejšie prepisovanie. Spoznáte to aj podľa záruky, ktorá býva u takýchto diskov dlhšia.

Plusy: cena

Mínusy: rýchlosť (limity technológií)

* SSD disk *

Roky sa vedú diskusie o nevhodnosti SSD diskov na zálohovanie. Sú to veľmi populárne médiá, ale nie sú najlepšie pre dlhodobú archiváciu. Netreba sa však báť použiť ich pre bežné denné zálohy, no i tu sa vyvarujte obvyklých počítačových diskov a investujte do diskov určených pre servery a dátové centrá, ako napr. Kingston DC600M. Hlavnou výhodou SSD je rýchlosť, takže sú vhodné pre rýchle a častejšie zálohy (excelujú pri spracovaní množstva menších súborov), prípadne v serveroch a NAS aj ako veľká krátkodobá vyrovnávacia pamäť pre klasické HDD (používa sa menší napr. 480GB SSD na rýchlejší prenos dát a z neho sa následne dáta kopírujú už menšou rýchlosťou bez stresu na pomalší HDD). SSD sú výhodné aj keď potrebujete šifrovanie dát, pretože niektoré SSD (vrátane DC600M) priamo podporujú hardvérové (napr. 256-bitové) šifrovanie, kedy sú všetky dáta na disku zašifrované.



Rozdiel medzi softvérovým šifrovaním súborov a tým hardvérovým je vo vyššej bezpečnosti. Keby ste použili softvér, môžete si zašifrovaný súbor skopírovať koľkokrát chcete a skúšať rôzne metódy ako prelomiť šifru. Hardvérové šifrovanie len veľmi mierne zníži rýchlosť prenosu dát, pretože všetky dáta kryptuje obojsmerne bezpečnostný čip, no bez správneho kľúča s k nim jednoducho nedostanete. Bezpečnostný čip môže navyše pri opakovaných pokusoch s nesprávnym heslom dáta uzamknúť len na prístup s heslom administrátora a pod.. Všetko je otázka nastavených bezpečnostných pravidiel. Kvalitné SSD disky pre firemné použitie majú tiež rôzne ochranné mechanizmy zamedzujúce strate dát, monitorujú podrobné stav funkčnosti diskov a hravo zvládnu aj neočakávané výpadky energie počas zápisu (napr. pomocou malého množstva energie uloženého v kondenzátoroch).

Plusy: rýchlosť, možnosť využiť hardvérové šifrovanie

Mínusy: vyššia cena, menej vhodné médium pre dlhodobé zálohy

* USB Flash disk (a pamäťové karty) *



Externé USB Flash disky ponúkajú nižšie rýchlosti a majú menšiu kapacitu, preto sú vhodné skôr na „mobilné“ zálohovanie aktuálne používaných pracovných dokumentov z notebookov, tabletov, alebo aj smartfónov. Aj tu existujú disky s hardvérovým šifrovaním pre citlivé dáta, napr. veľmi populárne disky Kingston IronKey, ktoré sú dostupné ako pre bežných používateľov, tak aj s pokročilou certifikáciou pre vládne a vojenské organizácie (vrátane NATO). Flash disky (rovnako ako pamäťové karty) nie sú vhodné médium na dlhodobú archiváciu dát. Dajú sa však využiť kdekoľvek na zálohu pre pracovné súbory, napr. projektovú dokumentáciu, ktorá sa mení na dennej báze alebo školskú prácu na ktorej pracujete. USB disk so zálohou vám môže zachrániť niekoľko dní (týždňov) práce.

Plusy: mobilita, jednoduchosť, u vybraných USB Flash možnosť hardvérového šifrovania

Mínusy: malá kapacita, rýchlosť, nevhodné pre dlhodobé zálohy

* Externý disk *



Pre externé pevné USB disky platí niečo trochu iné než pre interné HDD alebo SSD. Ide totiž o „mobilné médium“ a práve možnosť prenášať ich fyzicky z miesta na miesto hovorí viac v prospech SSD, než mechanických pevných diskov. Prípadný pád alebo otrasy pri transporte môžu byť pre HDD smrteľné, zatiaľ čo SSD to zvládne bez najmenšieho zaváhania. Ak teda potrebujete zálohovať väčšie objemy dát v teréne, mal by byť vaša prvou voľbou externý SSD disk, ktorý sa už kapacitne vyrovná HDD a dáta dokáže kopírovať niekoľkonásobne vyššou rýchlosťou.

Ak hľadáte rýchlosť pre transfer veľkých súborov (napr. zálohovanie 4K alebo 8K videí), vašim ideálnym spoločníkom bude miniatúrny disk veľkosti krabičky



zápaliek Kingston XS2000, ktorý dokáže cez USB 3.2 Gen 2x2 prenášať dáta rýchlosťou až 2000 MB/s (obojsmerne – čítanie aj zápis). Dostupný je v kapacitách do 4TB a je kompatibilný aj najnovšími iPhone alebo Playstation 5.

Pokiaľ potrebujete prenášať citlivé dáta, investujte do disku s kvalitným šifrovaním. Predsa len keby napr. taký lekár alebo právnik prišli o citlivé dáta svojich klientov, nebolo by to nič príjemné. Jedno z najlepších riešení ponúka IronKey Vault Privacy 80, ktorý má na tele veľký dotykový displej pre bezpečné zadávanie šifrovacieho kľúča. Heslom preto nemusí byť iba jednoduchý PIN kód, alebo nejaké slovíčko, ale môžete použiť aj niečo komplexnejšie, ako napr. text piesne alebo obľúbený citát, či motto. Zdanlivo ľahko zapamätateľná fráza tak môže byť komplikované bezpečné heslo pre citlivé dáta. A samozrejme, aby sa ešte zvýšila bezpečnosť, obrazovka sa môže meniť, takže napr. aj keby ste použili jednoduchší PIN kód, pri jeho zadávaní sa vám budú čísla zobrazovať náhodne vždy a iných miestach, čo znemožní hádanie na základe odtlačkov.

Pre bežné denné použitie sú zaujímavé miniatúrne SSD Kingston XS1000, ktoré môžete použiť s ľubovoľným zariadením – pripojíte ich aj k TV na nahrávanie filmov, ku hernej konzole ako prídavné úložisko na hry, k počítaču ako externý disk a dokonca aj k moderným smartpho-

ne, kde ich môžete využiť ako rozšírenie pre filmy, či seriály, alebo ako externé médium, na ktoré si presuniete fotky a videá z telefónu. Pre tieto disky sú dostupné v kapacitách 1 a 2 TB a v predaji sú aj farebné silikónové návleky, ktorými si ich môžete jednoducho personalizovať.

externé SSD

Plusy: mobilita, rýchlosť, odolnosť, možnosť uprednostniť bezpečnosť (šifrovanie)

Mínusy: cena, nevhodné na dlhodobé zálohy

externé HDD

Plusy: cena, kapacita, mobilita

Mínusy: nízka odolnosť pri transporte, rýchlosť, bezpečnosť

* Cloudové služby *

Zaujímavé možnosti pre zálohovanie ponúkajú moderné cloudové služby, teda virtuálne úložiská ako sú napr. Dropbox, Google Drive, iCloud a ďalšie. Základný priestor (pár prvých GB) dostanete zadarmo a rozšírenie na desiatky alebo stovky GB sú za lákavo nízke mesačné alebo ročné predplatné. V tomto prípade sú však vaše dáta uložené na serveroch niekoho iného (neznámo kde) a nemáte nad nimi 100% kontrolu, aj keď treba povedať, že poskytovatelia sa snažia chrániť ich čo najlepšie a robia aj pravidelné zálohy všetkých dát. Veľké organizácie majú kvôli bezpečnosti zakázané používanie cudzích cloudov, no to neznamená, že by si firmy nemohli vytvoriť vlastný zabezpečený

cloud. Dnes je to naozaj jednoduché a vlastný cloud môžete prevádzkovať napr. aj na domácom routeri alebo malej NAS. Na prístup do cloudu a k dátam v cloudu však potrebujete stabilné a najmä rýchle internetové pripojenie alebo (v teréne) mobilné dáta a to trochu obmedzuje toto médium na zálohovanie, i keď majú cloudové služby veľmi dobré vlastné aplikácie bežiacie na pozadí a zvládajú na jednotku napr. synchronizácie zvolených adresárov z lokálneho disku do cloudu (pri pripojení do siete sa automaticky neustále synchronizujú obojsmerne všetky zmeny).

Plusy: cena, bezpečnosť (obvykle kvalitne zálohované)

Mínusy: dostupnosť (vyžadujú internet), rýchlosť, nemáte kontrolu nad dátami v cloud

Nepodceňujte Murphyho zákony!

Prvý zákon znie: „Čo sa môže pokaziť, to sa aj pokazí.“ A stane sa to obvykle v tom najhoršom možnom čase, dôkazom čoho sú stratené dáta miliónov používateľov. Otázkou preto nie je „či“ stratíte svoje dáta, ale „kedy“ sa to stane. Keď budete pripravený a budete mať kvalitnú zálohu, tento problém vyriešite bez stresu možno za pár minút. Nebud'te blázni a zálohujte aspoň svoje najdôležitejšie dáta! Investícia do diskov na zálohovanie sa vám môže niekedy konšasobne vrátiť možno už zajtra.

z materiálov spoločnosti Kingston



Externý SSD disk XS2000

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

Kúpite tu **alza.cz** | **DATACOMP.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

Kúpite tu **alza.cz** | **DATACOMP.SK**
Muži v modrom

Huawei FreeArc, prvé slúchadlá do uší s otvorenou konštrukciou pre aktívny životný štýl, prichádzajú na Slovensko



Spoločnosť Huawei prináša na slovenský trh svoje prvé slúchadlá do uší s otvoreným dizajnom - Huawei FreeArc. Spojením pokročilej technológie, dizajnu s háčikmi do uší a konštrukciou C-bridge ponúku tieto inovatívne slúchadlá výnimočný zvuk, úderné basy a pohodlie za každého počasia.

Slúchadlá Huawei FreeArc sú revolučným krokom vpred v ponuke Huawei, a predstavujú prvý krok spoločnosti Huawei v oblasti otvorených slúchadiel do uší s háčikmi. Tieto slúchadlá, navrhnuté pre maximálne pohodlie a stabilitu, zostanú bezpečne na svojom mieste aj počas najintenzívnejších fyzických aktivít. Ako prvé slúchadlá do uší od spoločnosti Huawei majú certifikát odolnosti voči vode IP57, takže sú ideálne na akékoľvek športové alebo outdoorové dobrodružstvo, a to aj v daždivých podmienkach.

Slúchadlá, ktoré môžete nosiť celý deň

Slúchadlá Huawei FreeArc sú navrhnuté pre tých, ktorí vyžadujú výnimočnú kvalitu zvuku a celodenný komfort bez toho, aby sa znížil ich prehľad o okolí a bezpečnosti. Slúchadlá Huawei FreeArc sú navrhnuté tak, aby používateľom umožnili vychutnať si pohlcujúci zvuk a zároveň byť v plnom spojení so svojím okolím - či už sa pohybujú po rušnej ulici, jazdia na bicykli cez park alebo prijímajú hovory počas hektického pracovného dňa.

Každá krivka a každý uhol slúchadiel Huawei FreeArc je starostlivo vytvorený tak, aby prirodzene priliehali k vášmu uchu a zabezpečili celodenné nosenie bez obvyklého nepohodlia tradičných slúchadiel. Ergonomický výskumný tím

spoločnosti Huawei analyzoval viac ako 10 000 kriviek ušnic a pri vytváraní slúchadiel Huawei FreeArc využil 3D databázu uší. Vďaka presnosti na úrovni mikrometrov zabezpečuje dizajn bezpečné a pohodlné nosenie, ktoré sa prispôbí prirodzenému tvaru vašich uší.

Model FreeArc prináša tri kľúčové komponenty: Comfort Droplet, Acoustic Bean a C-bridge. C-bridge predstavuje dizajn mostíka, vyrobený z 0,7 mm zliatiny niklu a titánu s tvarovou pamäťou, ktorý sa prispôbí rôznym tvarom uší, aby dosiahli optimálne pohodlie. Tieto slúchadlá s certifikátom SGS Smart Green Medal sú na 81,5 % povrchu pokryté mimoriadne mäkkým tekutým silikónom šetrným k pokožke, čím zaručujú dlhotrvajúce pohodlie a priedušnú otvorenú konštrukciu pre väčšiu bezpečnosť.

Či už jazdíte na bicykli ulicami mesta, zúčastňujete sa pracovného online hovoru alebo cvičíte v posilňovni, Huawei FreeArc sa prispôbobia vášmu dňu a ponúknu dynamický zvukový zážitok, ktorý vás udrží v spojení, bezpečí a pohodlí počas celého dňa.

Ponorte sa do výnimočného zvuku

Hudba zohráva dôležitú úlohu pri prekonávaní náročných tréningov a udržiavaní motivácie.

Huawei FreeArc prináša vysokokvalitný zvuk s dynamickými basmi a krištáľovo čistými výškami, ktoré umocnia váš zážitok z tréningu.



Comfort in Every Move HUAWEI FreeArc

Huawei FreeArc prinášajú výnimočný zvuk nielen pre športových nadšencov, ale aj pre tých, ktorí potrebujú jasnosť v hovoroch. Vďaka jednotke s vysokou citlivosťou 17 x 12 mm, symetrickej akustickej štruktúre, dynamickému algoritmu basov a algoritmu adaptívnej rovnomernej hlasitosti, ktorý zabezpečuje úderné basy a bohatší, detailný zvuk. Systém reverzných zvukových vln zabezpečuje čistý zvuk tým, že smeruje zvuk priamo do zvukovodu.

Dynamický algoritmus basov a adaptívny algoritmus automaticky upravujú zvukový výstup tak, aby zabezpečili dokonalú rovnováhu basov a výšok bez ohľadu na hlasitosť. Či už šprintujete v intervaloch, posilňujete posledný set v telocvični, alebo jazdíte na bicykli do rytmu obľúbeného playlistu, Huawei FreeArc poskytujú zvukový zážitok, ktorý drží krok s vašou energiou.

Krištáľovo čisté a stabilné hovory vďaka AI

Či už pracujete doma alebo v kancelárii, dochádzate do práce, či sa zúčastňujete na online stretnutiach, slúchadlá Huawei



Slúchadlá Huawei FreeArc zabezpečujú robustné a stabilné pripojenie na veľké vzdialenosti, od športového ihriska s obvodom 400 metrov až po kanceláriu s rozlohou 100 metrov štvorcových, čím poskytujú nepretržitý výkon v rôznych scenároch. Tento model je vybavený prvotriednym duálnym mikrofónom, ktorý zlepšuje snímanie zvuku. Trojnásobné potlačenie šumu pri hovore ďalej zvyšuje čistotu tým, že blokuje okolitý hluk počas hovorov. Táto konštrukcia účinne minimalizuje hluk vetra, čím zabezpečuje čisté zachytenie hlasu aj vo vonkajšom prostredí.

Cena a dostupnosť

FreeArc sa postarajú, aby vaše zvukové hovory zostali nerušené - či už z notebooku počas stretnutia, alebo zo smartfónu pri telefonovaní odkiaľkoľvek. Huawei FreeArc vám pomôže zostať v spojení a zažiť všestranný a konzistentný výkon.

Slúchadlá Huawei FreeArc sú na Slovensku dostupné od včera, 13. marca 2025. Odporúčaná maloobchodná cena je 99 €. Na Slovensku budú tieto slúchadlá dostupné u predajcov [Alza.sk](#) a [Nay.sk](#). Pre viac informácií o novinke navštívte [oficiálnu stránku Huawei](#).



HONOR Magic 7 Pro

INTELIGENTNEJŠÍ AI ZÁŽITOK A DOKONALÁ FOTOGRAFIA



Originál fotografia bez priblíženia

Predstavujeme HONOR Magic 7 Pro – smartfón, ktorý posúva hranice mobilnej fotografie, umelej inteligencie a herného výkonu. S výnimočným fotoaparátom, AI Super Zoomom, integráciou pokročilých AI funkcií a špičkovou batériou je nielen skvelým spoločníkom pre prácu a zábavu, ale aj ideálnym zariadením pre technologických nadšencov.

Fotoaparát novej dimenzie s AI HONOR Falcon

HONOR Magic7 Pro posúva mobilnú fotografiu na novú úroveň. Systém zadných fotoaparátov s označením AI Falcon prináša inovatívne riešenia pre mobilnú fotografiu. Hlavný 50 Mpx HONOR Falcon fotoaparát umožňuje

prepínať clonu medzi hodnotami f/1,4 a f/2, čo umožňuje lepšie prispôsobiť sa aj náročným svetelným podmienkam.

Najväčším lákadlom je funkcia AI Super Zoom, ktorá využíva pokročilé algoritmy umelej inteligencie na dosiahnutie výnimočnej kvality pri približovaní. Periskopický teleobjektív s 200 Mpx snímačom dokáže zachytiť neuveriteľne ostré detaily aj pri vysokom priblížení.

Ultraširokouhlý 50 Mpx objektív je ideálny na fotografovanie rozsiahlych scenérií a skupinových snímok. Predný fotoaparát s vysokým rozlíšením zaručuje ostré a detailné selfie snímky, pričom AI funkcie automaticky optimalizujú nastavenia pre dosiahnutie najlepších výsledkov.

Google Gemini: AI asistent novej generácie

Aplikácia Google Gemini ponúka revolučný prístup k AI asistentovi. Pomocou nej si môžete organizovať pracovné úlohy, brainstormovať nápady, učiť sa nové veci alebo pripravovať dôležité konverzácie. Gemini sa prispôbi vášmu štýlu komunikácie a pomôže v každom aspekte života.

Displej, ktorý chráni vaše oči

Prednú stranu zdobí 6,8-palcový LTPO AMOLED displej s mierne zaoblenými hranami, ktorý zabezpečuje pohodlné držanie. Displej s rozlíšením 1280 x 2800 bodov a variabilnou obnovovacou



"AI Super Zoom" so 100-násobným priblížením

frekvenciou až do 120 Hz poskytuje plynulé zobrazenie obsahu. Maximálny jas 1600 nitov zaručuje výbornú čitateľnosť aj na priamom slnku. Displej je chránený odolným sklom NanoCrystal Shield, čo zvyšuje jeho odolnosť voči poškriabaniu a nárazom.

HONOR AI displej komfortný pre oči kombinuje cirkulárne polarizované podsvietenie s 4320Hz PWM stmievaním.

Výsledkom sú menej namáhané oči a dokonale vyvážená farebná reprodukcia.

Neuveriteľný výkon a herné schopnosti

S tret'ou generáciou kremíkovo-uhlíkovej batérie s kapacitou 5 270 mAh prináša HONOR Magic 7 Pro inovatívne riešenia využívajúce anódové materiály na báze kremíka na zlepšenie výkonu. Táto

batéria zaisťuje spoľahlivú prevádzku aj pri nízkych teplotách a podporuje rýchle 100W káblové nabíjanie a 80W bezdrôtové nabíjanie HONOR SuperCharge. S kompatibilnou nabíjačkou je možné úplné nabitie dosiahnuť len za 33 minút.

Výkon smartfónu zabezpečuje čip Snapdragon® 8 Elite Mobile s novým procesorom Qualcomm® Oryon a GPU Adreno. Technológia AI Real-Time Rendering zaisťuje ultra realistickú grafiku, ktorá je ideálna pre mobilných gamerov. Zariadenie je navyše posilnené stereo reproduktorom s integrovanou extra veľkou zvukovou komorou a priestorovým zvukom.

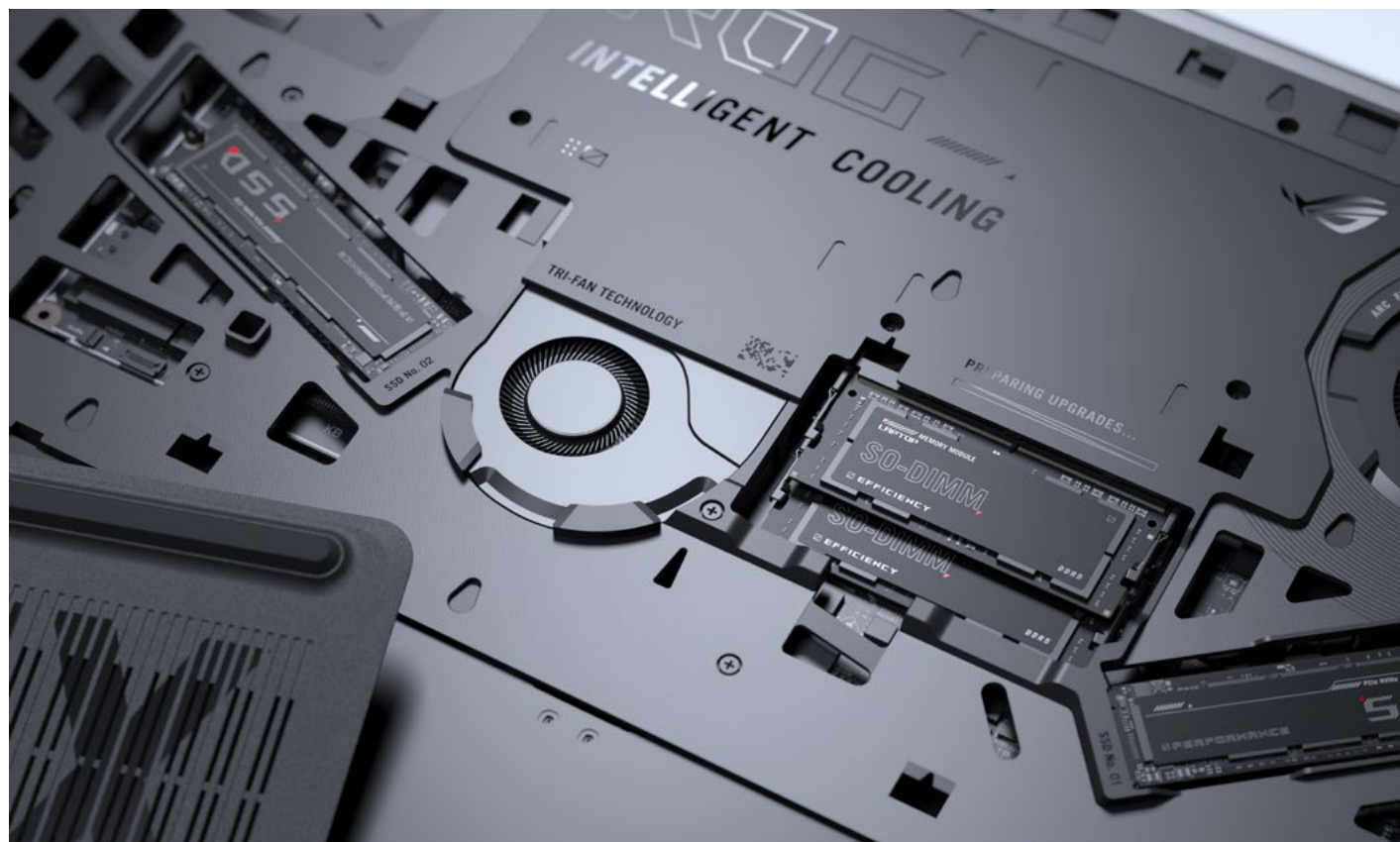
Vďaka algoritmu vylepšenia basov táto funkcia zaisťuje silné a rezonančné basy pre bohatší zvukový zážitok, čím posúva multimediálnu zábavu a hranie hier na novú úroveň.

HONOR Magic7 Pro je dostupný na oficiálnom eshope www.honorslovensko.sk v konfigurácii 12GB+512GB a vo farbách Lunar Shadow Grey a Black za cenu 1 099€ s hodinkami HONOR CHOICE Watch ako darček a taktiež u všetkých mobilných operátorov v zvýhodnených ponukách.



2025 ROG Strix SCAR: Výmena komponentov bez skrutkovača

NAJVÝKONNEJŠÍ HERNÝ NOTEBOOK OD REPUBLIC OF GAMERS UMOŽŇUJE
PRÍSTUP KU KOMPONENTOM BEZ POUŽITIA NÁSTROJOV



Republic of Gamers (ROG) pokračuje v posúvaní hraníc herných inovácií uvedením novej vlajkovej lode medzi hernými notebookmi, 2025 ROG Strix SCAR 18, ktorá nanovo definuje výkon a pohodlie používania. Jednou z výnimočných funkcií nového notebooku je prístup ku komponentom za účelom ich výmeny bez potreby použitia nástrojov. Stačí iba jednoduchý pohyb nového mechanizmu jedným prstom. Táto inovácia eliminuje potrebu skrutkovača, vďaka čomu je výmena pamäte RAM a SSD disku jednoduchšia ako kedýkoľvek predtým.

Hoci táto funkcia zlepšuje používateľský zážitok, skutočný vrchol notebooku ROG Strix SCAR 18 spočíva v jeho bezkonkurenčnom výkone a špičkovom dizajne, ktorý z neho robí jeden z najvýkonnejších notebookov a pracovných staníc.

Séria 2025 ROG Strix SCAR je dostupná aj v 16-palcovej verzii notebooku s označením [ROG Strix SCAR 16](#).

Výkonná herná mašina

Základom notebooku 2025 Strix SCAR 18 je najpokročilejšia grafická karta na

trhu, **NVIDIA GeForce RTX 5090**, ktorá ponúka bezkonkurenčný grafický výkon na hranie hier a tvorbu obsahu. V kombinácii s až **64 GB RAM** a **4 TB úložiskom** je tento notebook skutočnou výkonnou mašinou, ktorá je schopná zvládnuť aj to najnáročnejšie pracovné zaťaženie.



Výkonný hardvér dopĺňa prepracované šasi a pokročilý systém chladenia. Chladenie využíva [tekutý kov](#), ktorý je charakteristickým znakom notebookov ROG, v spojení s **veľkou odparovacou komorou** a **veľkými zadnými výdychmi**. Toto riešenie efektívne riadi **240 W kombinovaný výkon** notebooku (65 W CPU + 175 W GPU), čím zabezpečuje plynulý a spolahlivý výkon aj počas intenzívneho hrania hier alebo náročného multitaskingu.

Zdokonalený dizajn s Anime Matrix displejom

Prepracované šasi notebooku má elegantnejší a štíhlejší vzhľad so zaoblenými rohmi a **novým celoplošným svetelným pásom** na

okrajoch. Tento zlepšený systém RGB podsvietenia s technológiou ROG Aura Sync poskytuje prispôbitel'nú a futuristickú estetiku, ktorá dopĺňa prémiovú konštrukciu notebooku.

Prvýkrát v sérii SCAR sa vo výbave nachádza aj **Anime Matrix displej**. Táto prispôbitel'ná LED matica na veku, ktorá bola predtým exkluzívna pre modelový rad Zephyrus, umožňuje používateľom zobrazovať personalizovanú grafiku, animácie a oznámenia, čím dodáva dizajnu notebooku osobitý nádych.

Predobjednajte si ho už dnes

ROG Strix SCAR 18 (G835LX) si môžete [predobjednať](#) už teraz.

Vďaka bezkonkurenčnému výkonu, pokročilému chladeniu a inovatívnym funkciám je SCAR 18 pripravený nanovo definovať hranie hier a produktivitu.

Pri objednávke 2025 ROG Strix SCAR novinky získate bonusy až v hodnote 570 eur, konkrétne:

- **Elektronický zľavový poukaz v hodnote 200 eur**
- **ROG Archer ErgoAir batoh**
- **Kingdom Come: Deliverance II hru**
- **Monster Hunter Wilds hru**
- **ASUS Premium Care** - záruka proti náhodnému poškodeniu v dĺžke 2 roky

Dostupné konfigurácie i ceny herných novinek nájdete na produktovej stránke: [TU](#).



Veľ'ké interview s autormi TrainStation 3



Nachádzame sa v spoločnosti Pixel Federation, čo je, ako som si to ja interne pomenoval, továreň na vysoko kvalitné mobilné hry, ktoré s prehľ'adom dokážu vyliezt' aj za hranice Slovenska a uspieť'.

Konkrétne sedíme v príjemnom prostredí jednej z otvorených kancelárií ich bratislavského komplexu kúsok od známeho nákupného centra a dolieha k nám zvuk rôznych modelov vláčikov. Prial by som vám vidieť' to naživo. Obrovská ručne robená fyzická dioráma, simulujúca vlakovú stanicu aj s pril'ahlou infraštruktúrou a detailne spracovanou prírodou sa týči vo výške môjho brucha a doslova ma hypnotizuje. Celý výjav je poháňaný špeciálnym softvérom, určujúcim smer nákladných, ale aj osobných vláčikov a celé to pripomína mokrý sen milovníkov kol'ajníč. Je to viac než symbolické, keďže kúsok od tohto ohromujúceho výjavu v hodnote desiatok tisíc eur už netrpezlivo sedia dvaja najpovolanejší muži, stojaci za pripravovaným pokračovaním série TrainStation. Producent Marek Stankovič alias Stenky a Lead Game dizajnér Martin Gajarský alias Gajxo. Nechcem ich nechať čakať, tak opúšť'am mašinky a sadám si do

posledného vol'ného kresla.

Filip: Chlapci, nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Vy evidentne máte radi vláčiky, však? Ste vyložene fanatickí milovníci vláčikov a máte doma nejaké vláčiky?

Marek: Ja mám nejaké LEGO vláčiky, aj kvôli deťom, aj kvôli sebe. A slovíčkom fanatický by som to asi nenazval, ale keď je príležitosť, tak aj v rámci dovolenky si zbehnem na stanicu pozrieť nejaké zaujímavé mašinky.



Filip: To už by som nazval fanatizmus, ale to je samozrejme len môj osobný pohľ'ad (smiech).

Marek: Takto. Zatiaľ nenaháňam tie vlaky autom (smiech).

Filip: A ty, Martin?

Martin: Ja mám doma hlavne vláčikové hry. Mám stovky hodín v rôznych Tycoonoch, Builderoch, City Builderoch a podobných veciach.

Filip: Takže, čo sa týka vývoja TrainStation 3, si muž na správnom mieste.

Martin: Myslím, že z tejto firmy a z dizajnérov mám celú túto tému asi najviac rád.

Filip: Viem, že ste obaja pracovali na oboch prvých častiach celej série. Ja osobne

som TrainStation 2 nejaký čas hrával a po čase som to prestal hrať z toho dôvodu, že už to prešlo striktné do toho pay-to-win módu. A viem, že v pokračovaní by to už tak byť nemuselo. Je to pravda?

Marek: Nie som si istý, či tam bol switch do pay-to-win, skôr to celé skĺzlo do stereotypu.

Filip: Máš pravdu, upresním to. Celé to bolo tak, že som vyrobil pár vecí a potom mi neostávalo nič iné, než zase čakať do druhého dňa alebo vložiť reálne peniaze.

Marek: Tomuto by sme sa mali by skutočne vyhnúť. Snažíme sa to ozvlášťňovať rôznymi mechanikami a inými twistami, ktoré dúfame, že zafungujú presne tak, aby sme sa vyhlí silnej repetitívnosti.

Filip: Je to celé na základe toho, že počúvate komunitu? Je to nejaký feedback od komunity? Konkrétne táto vec?



Marek: My ich samozrejme počúvame a toto je niečo, čo sme si sami uvedomili.

Filip: Aké nové funkcie a herné mechanizmy môžeme očakávať v hre TrainStation 3?

Martin: Je toho strašne veľa. Na jednej strane sme sa ako keby držali tých vecí, čo si myslím, že nám fungovali v minulosti a komunita ich odobrila, ale je tam aj veľa zásadných noviniek. Jedna z tých vecí, čo už Marek naznačil, je vlastne to, ako sa jednotlivé sezóny vyvíjajú. Prechádzame z časového systému na palivo. To vlastne umožňuje, aby hranie bolo oveľa dlhšie a súčasne sa počas neho diali rôzne zábavné veci. Nebude tam určite už toľko čakania. Realizovali sme taký ako keby reset medzi jednotlivými érami. V trojke bude hráč mať celý čas svoju jednu globálnu flotilu, ktorá sa vyvíja, lebo to je asi aj lepšie, aby mal aj taký pocit zberateľského zadost'učinenia. Prechádzame d'alej na historický mód, čo znamená, že miesto levelov sa bude hráč prepracovávať historickými érami vlakov. Ako hovorím, je toho strašne veľa, ale toto sú tie najviditeľnejšie zmeny.

Filip: Jasné, takže rozdiel medzi dvojkou a trojkou, čo sa týka vizuálu, je asi jasný. Dvojka bola viac graficky rozprávková, respektíve štylizovaná. A trojka skôr inklinuje k realite. Tých prvkov reality tam bude viac aj v zmysle hrateľnosti?

Marek: My sa o to snažíme a máme to ako hlavný pilier. Čo sa dá spraviť realisticky, sa snažíme spraviť realisticky. Drobná nevýhoda realizmu je, že je občas nudný, lebo to trvá veľa dlho. Ale sú také drobné dizajnové kl'účiky, ktoré tam občas musíš spraviť, aby to nebolo nudné. Ale ináč je pre nás realita ako taká veľa dôležitá. Aj vizuálne, aj funkčne.

Filip: Dobré, toto sú teda tie zásadné zmeny, sú ešte nejaké, medzi dvojkou a trojkou?

Martin: Pridali sme viac parametrov na vlaky. Vo dvojke bola iba sila, myslené tak, že koľko utiahne vagón. Teraz máme silu, rýchlosť, efektívnosť v spojení s palivom a odolnosť. Vlaky sa budú musieť aj opravovať, takže je tam ako keby taká väčšia hĺbka na úrovni jedného vlaku, čo si určite naši stáli hráči okamžite všimnú. Oveľa, oveľa väčšiu váhu dávame na stanicu, je to v podstate návrat „stanice do stanice“. Sú tam rôzne továrne, opravovne vlakov, nakladače, žeriavy, ktoré ovplyvňujú, ako rýchlo sa napríklad naloží každý vlak. Pribudli vagóny, to mali hráči radi v jednotke a vo dvojke to vôbec nebolo. Takže pozor! V trojke sú vagóny späť. Zároveň, síce všetky diely série mali budovateľský



aspekt, čiže sa stavalo ako keby mesto pri stanici, ale v trojke má táto funkcia zd'aleka väčšiu hĺbku. Skutočne hráčov čakajú zlepšenia skoro v každej oblasti.

Filip: Bude to teda ovel'a viac zamerané na budovanie vecí okolo toho vlaku?

Martin: Pri dvojke boli centrom hlavne vláčiky a ich vylepšovanie, s pár dodatočnými možnosť'ami okolo stanice.

V trojke v podstate všetko hrá v prospech jedného cieľ'a a tým je mať čo najlepšiu vlakovú flotilu. To znamená, že lokomotívy sú stále stredobodom, ale je dôležité mať aj vagóny, no súčasne aj dobrú nakladacu stanicu, lepšie depo na opravovanie vagónov, väčšie mesto, aby mal hráč veľ'a pasažierov na vozenie – toto napríklad v druhom diele nebolo. Takže je to všetko taký naozaj veľ'ký, komplexný a dufame, že aj zábavný systém.

Filip: Umelá inteligencia, to je teraz veľ'ký boom. Vo vašej hre je nejak využívaná AI?

Marek: Priamo nie, ale pomáhame si ňou. AI je pre nás dobrá na arty. Tam to urýchl'uje robotu. A raz sme ju použili, keď sme animovali podvozky. Nejak sa nám nedarilo sformulovať tie matematické a kinematické rovnice, takže sme to prehnaní cez AI a tá to spravila veľ'mi rýchlo a efektívne. Až sa čudujem, že to reálne fungovalo (smiech). Umelá inteligencia je pre nás skôr nástroj a pomocník na zjednodušenie alebo urýchl'enie niektorých úkonov, ktoré by ručne trvali príliš dlho.

Filip: Čo viem, tak dvojka, čoby striktná mobilná hra, vyšla potom neskôr aj v nejakom porte na počítač. Plánujete to aj s tret'ou časťou?

Marek: Nateraz neplánujeme a v prvom rade sa sústredíme na Androidy, a neskôr prejdeme aj na iOS.

Filip: Celá filozofia vašej pripravovanej hry je samozrejme v prvom rade pre mobily, respektíve tablety. Vidíte zmysel toho, a to je hypotetická otázka, že by sa to dokázalo dať hrať napríklad aj na konzolách? Či už by šlo o Switch alebo niečo podobné?

Marek: Uff, na konzoly ako také si to úplne predstaviť neviem, lebo som nad tým nerozmýšľ'al, ale to neznamená, že to nie je možné. Na handheld s dotykovou obrazovkou by však nemal byť problém aplikovať port.

Filip: Keďže je to viac realita oproti tej dvojke, sú tam aj nejaké špeciálne veci typu „kliknem si na vláčik a vidím jeho historické pozadie“ alebo niečo také?

Martin: Áno, to sme tam pridali. V jednotke to bolo, tam mal každý vlak svoj historický zápis a nejaké informácie. A to sme vrátili práve do trojky, keďže v druhej časti to nebolo vôbec. Je tam konkrétne rok výroby, z akej krajiny je vláčik, aký má výkon motora, rozloženie kolies a podobne. Takže áno, hráme sa tam aj s takýmto historickým a silne zberateľ'ským aspektom, nech to má celé dušu, lebo vieme, že hráči práve toto milujú.

Filip: Dynamická zmena počasia – bude vo vašej hre?

Marek: Včera sme mali akurát internú diskusiu o zmenách, ktoré chceme ešte spraviť na poslednú chvíľ'u vo svete našej hry a toto padlo ako jedna z vecí, ktorá by sa dala spraviť. Zatiaľ to do launchu neplánujeme, keďže máme iné priority, ktoré musíme dovtedy vyriešiť, ale nebránime sa tomu.

Filip: A čo presne by to mohlo byť? Napríklad keď nasneží na trať, tak sa spomalí vlak?

Marek: Išlo by čisto len o vizuál. Takže keď je zima, tak máš nasnežené. Počas hrania začne alebo prestane snežiť. Striedanie



dňa a noci a podobne.

Filip: Takže nemáme čakať vykol'ajenie vlakov kvôli počasiu?

Marek: Nie, priamo gameplay prepojenie by tam asi nebolo.

Filip: A môžu sa tie vlaky vo vašej hre reálne zraziť?

Marek: Oni sa zrážajú (smiech), ale len v Unity sa prekrývajú, lebo to máme zle nastavené (smiech), ale nič to nerobí, nič nevybuchuje.

Zo zadnej časti miestnosti sa začína ozývať praskanie.

Filip: Aké sú vaše dlhodobé plány pre hru TrainStation 3 a akým spôsobom chcete v budúcnosti rozvíjať a rozširovať jej obsah?

Martin: My chceme, aby TS3 bola d'alšia vľajková loď našej firmy. Pracuje na tom náš najlepší tím a vkladáme do toho veľ'ké nádeje. Keď to bude úspešné, keď sa tam nahnú hráči a bude to mať dobré čísla, tak my to budeme podporovať, kým nám to bude dávať zmysel, čo môže byť pokojne aj 10 rokov.

Všetky hlavy sa otáčajú smerom k dioráme, z ktorej sa ozývajú podivné zvuky.

Filip: Tam sa nám vzadu práve vykol'ajil vláčik (smiech), snád' to nie je symbolické. Snád' to nebolo predzvest'ou nejakej katastrofy (smiech). Pokračuj, Martin.

Martin: Budeme tam pridávať presne také veci, ako hovorí Marek. Počasie, nové regióny, nové mechaniky. Čo sme podľa mňa tentokrát spravili lepšie, aspoň dúfam, je, že ten systém, ten dizajn je dosť otvorený, takže je tam príležitosť na nové typy vlakov. Ďalej napríklad spomínané počasie. Celá hra má ovel'a vyšší stupeň komplexnosti, takže ju budeme môcť rok od roka zveľad'ovať a budovať podľa potrieb našich a našej komunity. Už teraz máme milión nápadov.

Filip: Takže vidíte vydanie zhruba tento rok, je to tak?

Marek: Momentálne to vychádza zhruba na leto. Bez toho, aby som povedal konkrétny dátum, keďže ten ešte nevieme.

Filip: Vaša hra sa ale už teraz v nejakých štátoch testuje, môžeme sa o tom rozprávať?

Marek: Samozrejme. Sme v Poľsku, v Holandsku, v Dánsku a potom v rôznych drobných krajinách, kde sa APK s hrou

rozšírilo neoficiálnym spôsobom. Máme tam pár Japoncov, nejakých Španielov, Nemcov, Američanov, ale to sú vyložene desiatky ľudí.

Filip: Ale to už musia byť skutočne fanatickí milovníci vláčikov, ak si zohnali neoficiálnu verziu...

Marek: Milovníci druhého dielu si to rôzne po Discorde distribuujú, takže áno, fanatici si cestu nájdu (smiech).

Filip: Jasné, ako vždy (smiech). Takže uvidíme, ako sa hre TrainStation 3 bude dariť etablovať celosvetovo. Prajem tejto hre samozrejme veľa šťastia aj za celú našu redakciu. A teraz by sme sa ešte mohli trochu povenovať iným témam, a to asi s tým, čo tu už dnes zaznelo, aj trochu bude súvisieť, keďže ste vývojári hier a pracujete na hrách. Tak mi povedzte, začnem tebou Marek, tvoje TOP 3 videohry za celý život?

Marek: TOP 3 za celý život... na jednotke mám určite Diablo II. Potom Transport Tycoon, to je aj prepojené s celou tou témou. A tretia, tam by som dal asi Dotu 2, tú som hrával dlho. Nehovorím, že úspešne, ale mám tam pár tisíc hodín na Steame.

Filip: Pár tisíc hodín. To ťa to asi bavilo (smiech). A ty, Martin?

Martin: Ja tam mám z mladosti obľúbené hry. Warcraft 3, to som sa v tej dobe zúčastnil aj rôznych turnajov, vlastne, odtiaľ poznám zakladateľa Pixel Federation, ale nebol som taký dobrý ako oni (smiech). Potom by som asi vytiahol Half-Life 2 a Civilizáciu 5.

Filip: Takže z toho tak nejak plynie, že vy ste striktní PC hráči. Máte doma nejakú konzolu?

Marek: Ja mám. Mám PS5 a predtým som mal PS4, ale to som kúpil za pár korún, keď sa jej niekto vo firme zbavoval. Na PS5 hrávam Diablo II (smiech). Hranie na konzole je doma sociálne akceptovateľnejšie ako keď si zapneš počítač v pracovni, takže PS5 využívam z času na čas.

Martin: Ja som mal kedysi Xbox 360, teraz nemám žiadnu konzolu. Na Xboxe som hrával Halo, Forzu a takéto veci a teraz sa síce hrám na PCku, ale vlastne je to aj PlayStation hra menom Helldivers 2.

Filip: To som tiež hrával. My sme to hrávali dosť intenzívne s bratom, keď to minulý rok vyšlo. To bola jedna z tých podarených značiek, ktoré vybuchli a Sony to ani nečakalo.

A všetky tie skúsenosti, aj z týchto hier, čo ste vymenovali, ste v nejakej miere asi dokázali integrovať aj do TrainStation série, či sa mýlim?

Marek: Poviem za seba, že keď hrávaš hry, je jedno, na akej pracuješ, vždy si z toho niečo vieš vytiahnuť. Dobrý príklad je spomínaný projekt Helldivers. V čase keď to vyšlo, sme v kancelárii riešili niekolkó vecí, akými by sa dalo inšpirovať.

Nič konkrétne sme síce do TrainStation 3 neaplikovali, ale skôr sme využili akési uchopenie v zmysle prístupnosti softvéru voči hráčovi samotnému.

Martin: Tu je skôr ťažké povedať, že čo sme si historicky nezobrali. Naozaj, my máme v hrách rôzne idey z rôznych hier. Ale do TrainStation 3 som sa napríklad ja osobne snažil dať tie veci, čo hráči majú všeobecne radi v projektoch ako Transport Fever a City Skylines.

Tam sú nejaké veci, čo vieme, že fungujú opakovane, a hráči ich chcú. Na mobilných telefónoch to doteraz bolo náročné spraviť. Ale tým, že technológie rok od roku posúvajú hranice možností, tak máme zrazu počas vývoja oveľa viac rozviazané ruky. Za všetko uvediem napríklad oveľa väčšiu voľnosť v stávaní. Toto je niečo, čo mne osobne vždy chýbalo v týchto hrách, práve kvôli obmedzeniam mobilu. A teraz to tam vieme konečne dostať.

Filip: Ďakujem vám za príjemný rozhovor. Ešte si určite nafotím diorámu, aby aj naši čitatelia mali nejaké tie zábery z toho, ako to tu vyzerá. Mimochodom, hovorili mi, že to stálo nejakých 60 tisíc eur? To je slušné, to si možno asi fakt iba nejaká firma dovoľí zaplatiť... Ty, ako fanúšik vlakov, Marek, chcel by si niečo také mať doma v garáži?

Marek: Ja, ako fanúšik vlakov a zároveň fanúšik áut, mám garáž vyhradenú na iné veci (smiech). Čiže už iba kvôli tomu priestoru nie, ale keby priestor nebol problém, tak by som si asi niečo podobné, menšie a hlavne lacnejšie, postavil.

Filip: Držím palce vašej hre, verím, že bude úspešná a určite ju budeme v budúcnosti monitorovať.

TRENDY
PR

Motorola predstavila unikátny Edge 60 Fusion

JARNÉ PREBÚDZANIE



Nesmierne populárna spoločnosť Motorola sa v rámci tohto roka pomaly, ale isto prebúdzá k životu a ich prvou jarnou lastovičkou je unikátny zástupca strednej triedy. Nedávno nám predstavila Edge 60 Fusion, smartfón s inovatívnym dizajnom a pokročilými funkciami, vrátane moto AI zjednodušujúci každodenné pracovné úlohy. Je to vôbec prvé Motorola zariadenie s moto AI už od výroby, ktorý ponúka inteligentné nástroje, ako sú prepis zvuku, generovanie obrázkov pomocou AI a rozšírená správa poznámok s tým, že cena sa pohybuje pod 400 €.

Lokálne zastúpenie spoločnosti si pre tunajších zákazníkov nachystalo mesačnú akciu, počas ktorej môžete tento mobil získať ešte o stovku eur lacnejšie. Motorola Edge 60 Fusion na papieri ponúka kombináciu štýlu, výkonu a odolnosti, čím sa zameriava na používateľov hľadajúcich prémiový, inteligentný a spoľahlivý smartfón – to

všetko za rozumnú cenu. O tom, že tento model stojí za to, sa môžete presvedčiť v súhrne jeho predností nižšie. Naša redakcia, pochopiteľne, predmetnú novinku otestuje a kvalitu všetkých uvedených bodov náležite preverí.

Pokiaľ nechcete čakať na naše hodnotenie, tak mobil je už v predaji a nič nebráni tomu, aby ste ho už zajtra držali v rukách.

Hlavné vlastnosti:

- Prvý štvorstranný zaoblený displej na svete s farbami overenými Pantone.
- Prémiové materiály vrátane vegánskej imitácie kože s atraktívnou povrchovou textúrou.
- Odolnosť na vojenskej úrovni (MIL-STD 810H) a certifikácie IP68/IP69 proti vysokotlakovému prúdu vody.
- 50 Mpx Ultra Pixel hlavný fotoaparát so senzorom Sony LYTIA 700C a OIS pre skvelé nočné zábery.

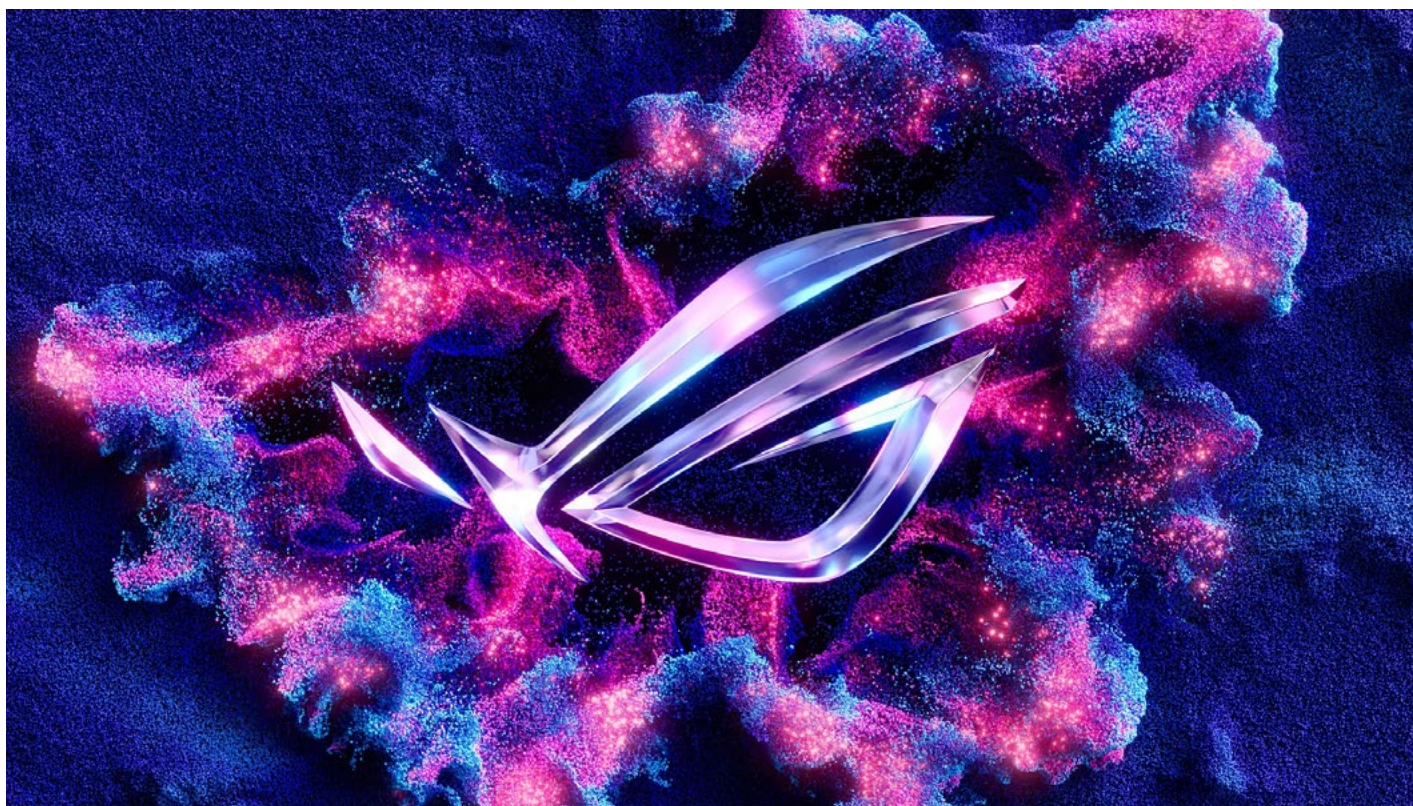
- 6,67" pOLED displej so 120 Hz obnovovacou frekvenciou a HDR10+ certifikáciou.
- Procesor MediaTek Dimensity 7300, 12 GB RAM, 256 GB úložiska.
- 5200 mAh batéria s 68W TurboPower nabíjaním (celodenná výdrž za 9 minút nabíjania).
- Dolby Atmos stereo reproduktory pre vylepšený zvukový zážitok.
- Android 15 s technológiami Moto Secure a ThinkShield pre bezpečnosť.
- Slot pre microSD karty.

V balení sa síce nenachádza adaptér, avšak Motorola súčasne prichádza na trh s výkonným 125 W adaptérom a nadpriemerne dlhou, plne pletenou kabelážou (2m) opatrenou USB-C koncovkami, pomocou ktorého môžete súčasne dobíjať nielen mobil, ale aj váš pracovný notebook – cena sa pohybuje okolo 50 €.

Filip Voržáček

Vstúpte do sveta exkluzívnych odmien s vernostným programom ROG Elite!

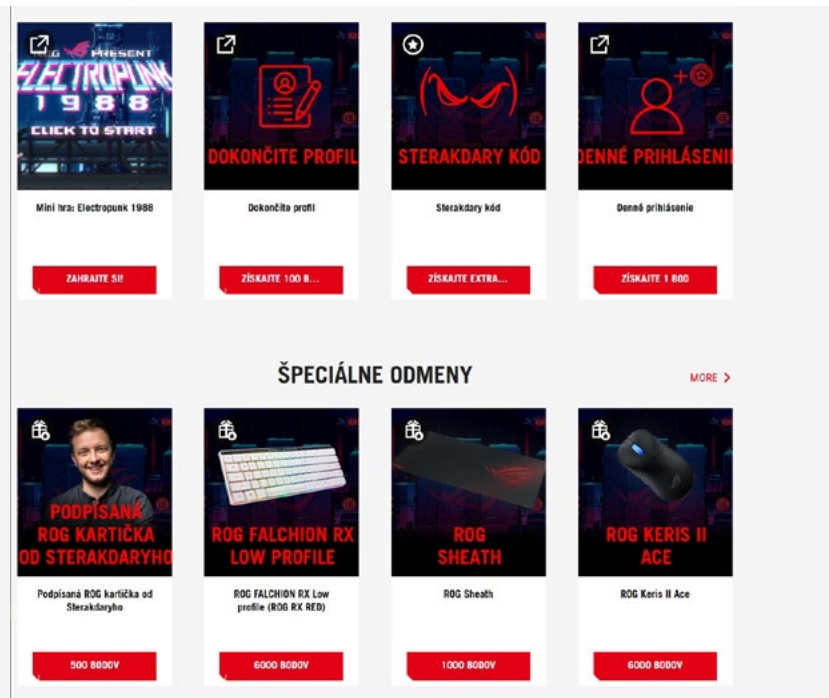
A BODY ZBIERATE?



Čo si budeme nahovárať. Vždy je pekné, keď vám niekto za minimum snahy dá čo i len skromný benefit. Vernostné kluby a zbieranie bodov je vec, ktorú asi často počujete počas nákupu v supermarketoch, ale nie všetko sa v tomto duchu musí krútiť len okolo zlacnených potravín.

Napríklad taká spoločnosť ASUS, respektíve jej herná divízia ROG, aktuálne sprístupnila možnosť vstupu do unikátneho klubu aj v rámci Slovenskej a Českej republiky.

Kto už doma vlastní nejaký produkt ROG, alebo v budúcnosti plánuje nákup ich hardvéru, by mal určite skočiť na tento registračný LINK. Pri správnom počte získaných bodov si totižto môžete odomknúť zaujímavé odmeny, a to od animovaných pozadí na počítač cez vankúše či kufre až po ten najkvalitnejší herný hardvér na svete.



ROG predstavilo notebook, ktorý budeš milovať



Spoločnosť ASUS, respektíve jej herná divízia ROG, aktuálne uvádza na náš trh svoju vlajkovú loď, a v tomto prípade sa neobávam použiť slovo „koráb“. O vynovenom modeli ROG Strix SCAR sa v technologických vodách šuškalo už dávnejšie, a to tentokrát nielen v rámci očakávaných zmien s príchodom aktuálnych procesorov a grafických kariet. Najväčší „highlight“ sa v tomto prípade totiž opiera o absolútne odzbrojujúci cyberpunkový dizajn, ktorý je navyše z časti aj modulárny. Spodná strana laptopu obsahuje špeciálnu poistku, ktorej odistením sa používateľ jednoducho dostane do šasi a môže si rovnako jednoducho sám vymeniť alebo upgradovať RAM a SSD.

Pri príležitosti uvedenia Strix SCAR pre rok 2025 na lokálnom trhu pripravil ASUS pre novinárov a ľudí z biznisu špeciálne podujatie. V zaujímavej lokalite Pražskej tržnice sme sa v atmosfére industriálneho cyberpunku mohli pokochať nielen samotným výkonom čerstvo odhaleného ROG „železa“ (okrem iného sa hrala najlepšia RPG tohto roka, Kingdom Come: Deliverance

II), ale aj nasť rovnako zaujímavé informácie od zástupcov spoločností NVIDIA, Microsoft respektíve divízie Xbox a, samozrejme, ASUS. A keď už spomínam nové KCD, podujatia sa zúčastnil a ochotne prijal gratulácie k úspechu hry samotnej aj Daniel Vávra.

Ešte než vás obligátne pozvem sledovať náš portál, a hlavne koncom budúceho týždňa, kedy plánujeme publikovať komplexnú recenziu na nový Strix SCAR,

musím sa vám jemne zdôveriť. Pre mňa osobne bolo toto podujatie skutočne silne nostalgickou záležitosťou, keďže som na ňom mal možnosť stretnúť niekoľko kolegov z čias dávno minulých. Výsledok? Moja originálna cyberpunková bunda na mne rotovala ako bubon v mačacom záchode, barman pokoril lokálny rekord v počte namiešaných gin-tonikov a do redakcie v pondelok určite dorazí medaila od Uberu za počet prepravených lososových tortíl.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

SaGa Frontier 2 Remastered



Toto klasické JRPG z prvého PlayStation vyzerá ešte dnes vd'aka svojmu artštýlu krásne.

To sme si povedali, keď sme prvýkrát zočili remaster toho klasického JRPG. Reč je o remasteri Saga Frontier 2 v tzv. "shadow-dropovom" vydaní. Tie máme veľmi radi - hra je ohlásená a zároveň aj vydaná. Hra bola ohlásená počas Nintendo Direct a zároveň vydaná 27. Marca na PC, PS4, Switch, iOS a Android. SaGa Frontier 2 Remastered prináša pôvodnú hru v HD vyznení a rozšírenou hrateľnosťou o nové príbehové momenty, New Game+, či prepracované užívateľské rozhranie. Pôvodná ručne kreslená, ako mal'ba pôsobiaci grafika bola zdarne vylepšená pre moderné rozlíšenia a UI je krajšie a čistejšie ako kedykoľvek predtým. Skvelé taktie je, že ide o priamy port a nielen emulovanú verziu.

Dátum vydania Croca



Croc Legend of the Gobbos vyjde po dlhom čakaní 2. apríla na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch. Hru je už možné si pridať do zoznamu prianí na všetkých platformách, hoci predobjednať sa ešte nedá. To znamená, že cenovku hry zatiaľ nepoznáme. Remaster vyvíja znovuzrodené štúdio Argonaut Games, ktoré na PC vydá remaster spolu s pôvodnou PC verziou v jednom balení. Konzolové verzie takúto možnosť mať nebudú. Čo už ale budú mať všetky verzie spoločné, bude bonusový obsah v podobe Crocpédie, ktorá prinesie tonu zaujímavých vecí vrátane rozhovorov, manuálov, vysvetliviek, artworkov, hudby a podobne. Croc Legend of the Gobbos bol prvý diel série, ktorý vyšiel v roku 1997 na PC, PlayStation a Sega Saturn. Hra bola avšak najskôr vyvíjaná ako nový diel Yoshiho.

Remake Devil Summoner



Dve hry spinoff série Devil Summoner série Shin Megami Tensei sa od ostatných hier odlišovali tým, že šlo o akčné RPG a nie t'ahovky.

Reč je o Devil Summoner: Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army a Devil Summoner 2: Raidou Kuzunoha vs. King Abaddon. Práve prvá menovaná prichádza vo forme remaku. Graficky bola hra úplne prekopená a aj keď si zachováva pôvodný štýl a atmosféru, prerenderované pozadia boli nahradené 3D objektami. Tentokrát hra ponúkne o 50 démonov viac, čiže dohromady vyše 120 a súbojový systém bol vylepšený pre lepšiu dynamiku, ovládanie a intuitívne hranie. Snáď sa časom dočkáme aj druhého dielu, ktorý v Európe nikdy nevyšiel. Remake Raidou Remastered: The Mystery of the Soulless Army vyjde 19. júna na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch.

Missile Command Delta



45 rokov stará, aj keď v rámci hier by asi bolo vhodnejšie povedať prastará, Missile Command dostane pokračovanie lomeno reimagináciu prvej hry s názvom Missile Command Delta. Aj keď prvá hra bola taktická striel'ačka, jedna z prvých vôbec, Missile Command Delta bude t'ahovou stratégiou. Premisa hry ale ostane rovnaká, budeme ochraňovať mestá pred balistickými strelami. Avšak, prekvapivo to nebude len priamočiara hra. Missile Command Delta totižto ponúkne aj tajomný príbeh, ktorý nás nechá na pochybách, či skutočne bránime mestá, alebo sme len súčasťou nejakej šialenej simulácie počas Studenej vojny. Inak, nejde o spoiler, toto prezrádza samotné Atari. Hra vyjde ešte tento rok na PC, PS5 a Nintendo Switch a my sa už teraz nevieme dočkať.

Návrat Gradia



Jedna z mojich najväčších „nemesis“ detstva, ktoré som kvôli vtedy svojim slabým schopnostiam nikdy nedohral, sa vracia. Gradius... Ó Gradius... Tie bezsené noci plné desivých nočných mŕ z tej malej raketky pohybujúcej sa zľava doprava a čelí miliarde nepriateľov naraz... Nočné mory sa mi vracajú... 6 klasických hier, 17 verzií, 1 úplne nová hra, to je výpočet veľkej kolekcie nazvanej Gradius Origins. Kolekcie hneď niekoľkých starých hier vo viacerých verziách, plus jednej úplne novej. Hry nie sú remasterom, skôr len emulovanou verziou s vymoženosťami, ktoré emulácia môže priniesť, napríklad v rámci QoL ako pretáčanie či save slotov. Kolekcia prináša Gradius, Gradius II, Gradius III, Life Force, Salamander, Salamander II a Salamander III (nová hra).

Gex Trilogy už tento rok



Ešte predtým, než sa na prvých dvoch PlayStation roztrhlo vreco so skvelými sériami plošinoviek ako Crash Bandicoot, Spyro, Jak & Daxter, Sly Cooper alebo Ratchet and Clank, tu bol pionier menom Gex od tvorcov Tomb Raider. Dnes už zosivený Gexík prichádza v Gex Trilogy na PC, PS5, XSERIES a Nintendo Switch vo vylepšenej emulovanej verzii už toto leto. Týmto sa tretí diel dostáva prvýkrát na PC (jednotka a dvojka svojho času na PC vyšla), na Nintendo sa prvýkrát objavuje prvý diel (dvojka a trojka vyšli na Nintendo 64 a handheldové verzie na Game Boy Color) a celkovo séria ako taká na prvýkrát objavuje na Xboxe. Gex Trilogy obsahuje Gex, Gex: Enter the Gecko (u nás vyšiel pod názvom Gex 3D: Enter the Gecko) a Gex 3: Deep Cover Gecko (u nás pod názvom Gex: Deep Cover Gecko).

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? WWW.GAMESITE.SK // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

Acclaim je späť



Po tom, čo v minulom roku z mŕtvych vstalo kedysi skvelé štúdio Argonaut Game, ktoré zároveň ohlásilo veľmi pekne vyzerajúci remaster prvého Croca, tu dnes máme ďalšie zmŕtvychvstanie v podobe vydavateľ'a Acclaim Entertainment. To hviezdlilo predovšetkým v 90. rokoch, pod ktorého krídlami vyšli častokrát licencované hry podľa známych filmov ako Terminator 2, hry série Mortal Kombat, séria Shadowman, rezba Alien Trilogy, či striel'ačky Turok. Acclaim bol vo svojej dobe veľkým menom. To avšak zhaslo v roku 2004, kedy spoločnosť nedokázala vydať natoľko úspešné tituly, aby dokázala niesť rastúce finančné náklady, aby napokon zbankrotovala. „Nový“ Acclaim Entertainment sa má zameriavať na vydávanie indie hier a zároveň sa pozrieť na zúbok klasickým sériám.

Terminator 2D: No Fate



S Terminator 2D: No Fate prežijeme všetky ikonické scény z filmu Terminator 2: Judgement Day a dozvieme sa aj niečo nového. Totižto, hra z filmu síce vychádza, no doplní do nej aj iné, doteraz nevyslyšané deje z univerza Terminator. Hra nám umožní hrať za „Arníeho“, Sarah i mladého Johna, pričom hlavným nepriateľom to bude démonický T-1000. Herne to bude klasická 2D striel'ačka s rozmanitými levelmi a adrenalínovými boss fightami. Predpokladáme, že tak ako klasické starinky, bude aj táto hra trvať tak hodinu, až dve. Aj keď dĺžku by mohla natiahnuť znovu hrateľnosť. Hra bude totiž obsahovať hneď niekoľko koncov, čo znie skutočne zaujímavo. Predsa len, film Terminator 2 má len jeden koniec. Hru čakajte na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Switch 5. septembra tohto roku.

Edge of Memories



Edge of Memories je pokračovanie Edge of Eternity (hodnotili sme 3/5), ktoré zahadzuje taktické t'ahové korene a prináša real-timeový akčný súbojový systém a o realizmus sa snažiacu grafiku zasa nahrádza viac anime štýl. Hra sa bude odohrávať v rovnakom svete ako predchodca, ktorý bude sužovaný rovnakými problémami, obzvlášť zvláštnou chorobou ničiacou svet menom „Korózia“. Tvorcovia sľubujú len podstatný obsah a žiadnu vatu. Každá vedľajšia úloha tu má mať svoj zmysel a vhodne dopĺňať herný svet. Vrátiť sa má aj roztomilé zvieratko Nekaroo, ktoré v predchodcovi slúžilo predovšetkým ako dopravný prostriedok. Hra zatiaľ nemá stanovený dátum vydania ale, je v pláne ju vydať niekedy v poslednom kvartáli 2025 na PC, PS5 a Xbox Series.

Remake Tony Hawk's 3 a 4



Minulé číslo ste sa mohli dočítať, že leak prakticky potvrdil existenciu remakov tretieho a štvrtého dielu Tony Hawk, no a v dnešnom čísle sa budete môcť dočítať, že už to máme aj oficiálne ohlásené. Tony Hawk's Pro Skater 3 + 4 prinesie dvojicu skvelých legendárnych hier v jednom balení (na začiatku si nevyberiete, či chcete hrať jednu alebo druhú hru ale jednotlivé levely budú spolu v jednom koherentnom balení) s podobnými vylepšeniami aké mal predchodca. Veľkú kontroverziu ale vyvolali levely zo 4. dielu, ktoré mali byť zbavené svojho open world systému a hrať by sa mali tradične s 2 minútovým časovým limitom. V nich sa už teda nebudeme pohybovať voľne a trebárs aj klábosiť s inými skejtermi. Remake vyjde 11. júna na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch.

Cralon



Keď Embracer zatíkol posledný klinec do rakvy s menom Piranha Bytes, mnohým z nás vytiekla slza ľútosti. Jej hlavný mozog Björn Pankratz avšak na hry nezanevrel a hneď na to vytvoril nové štúdio Pithead, ktoré teraz predstavilo svoju prvú hru Cralon inšpirovanú Arx Fatalis. Cralon bude temným dungeonom, v ktorom sa ale budeme môcť pohybovať voľne. Napríklad na rozdiel od takého Legend of Grimrock, či Might & Magic X – The Legacy, ktoré využívali „pohyb po štvorčekoch“. Cralon bude typickým zástupcom dnes už takmer mŕtveho žánru dungeon crawler. Nebudú chýbať adventúrne prvky, nebudú chýbať prvky akčného RPG, nebudú chýbať boje, puzzle a odkrývanie rôznych tajomstiev. Hra bola nateraz ohlásená len pre PC, kde avšak vyjde zatiaľ nevedno kedy.

PoE ako t'ahovka



Pillars of Eternity, krásna hra, ktorá patrila medzi pionierov pričiňujúcich sa o znovuzrodenie klasických RPG, alebo ak chcete cRPG, sa významným spôsobom rozšíri spôsobom, ako už bolo vylepšené pokračovanie Pillars of Eternity II: Deadfire. Tak ako predtým druhý diel, sa tentokrát už aj jednotka dočká t'ahového súbojového systému. A ten by mal výrazne zmeniť mechaniku a dynamiku celkovej hry. A nepôjde len o nejaký mód, bude to oficiálny update vytvorený Obsidian Entertainment. Je veľmi pekné, že sa tvorcovia starajú o svoju staršiu hru takýmto a aj to dokazuje, že Pillars of Eternity bola trefa do čierneho. Obsidian Entertainment svojho času potvrdil, že by sa k sérii vrátil, ale len vtedy, ak by dostal taký budget ako mal Larian pre vývoj Baldur's Gate 3.

Alien 3

USLINTANÁ ZÁBAVA



Filmové univerzum u nás známe ako **Votrelec** má bohatú a temnú históriu, ktorá sa začala písať ešte v roku 1979, keď dnes už celosvetovo populárny režisér Ridley Scott priniesol na plátna kín ikonický sci-fi horor s prostým názvom **Alien**. Tento film definoval žáner svojou desivou atmosférou, klaustrofobickým prostredím a nezabudnuteľným dizajnom xenomorfa od H.R. Giger. Ak neviete, kto bol H.R. Giger a jeho meno by ste teraz len tak prešli bez povšimnutia alebo kontextu, bolo by to nesmierne smutné. Preto sa vám teraz pokúsím jeho prácu zhrnúť v malom historickom okienku. Hans Ruedi Giger bol švajčiarsky umelec, maliar a dizajnér, známy svojím jedinečným biomechanickým štýlom, ktorý spájal organické tvary s industriálnou estetikou. Práca na filme **Alien** mu vyniesla Oscara za najlepšie

vizuálne efekty a **Gigerov xenomorf** sa stal, s jeho slizkou čiernou kožou, predĺženou lebkou a hroživou anatómiou, jedným z najikonickejších monštier v histórii kinematografie. Čo je však z dnešného pohľadu ešte zaujímavejšie, tak Gigerov vplyv siaha ďaleko za rámec filmu ako takého. Vlastnou genialitou dokázal sám ovplyvniť videohry, komiksy a celkovo vizuálnu kultúru sci-fi hororu ako takého. Prvý diel série, kde sa hlavná hrdinka, Ellen Ripleyová (stvárnena nezabudnuteľnou herečkou Sigourney Weaver), musí popasovať s uslintaným xenomorfom, len tak, bez podprsenky, bol natol'ko úspešný, že musel dostať pokračovanie.

Pokračovanie, s príhodným názvom **Aliens** (písal sa rok 1986), tentokrát zoberal do rúk James Cameron a práve

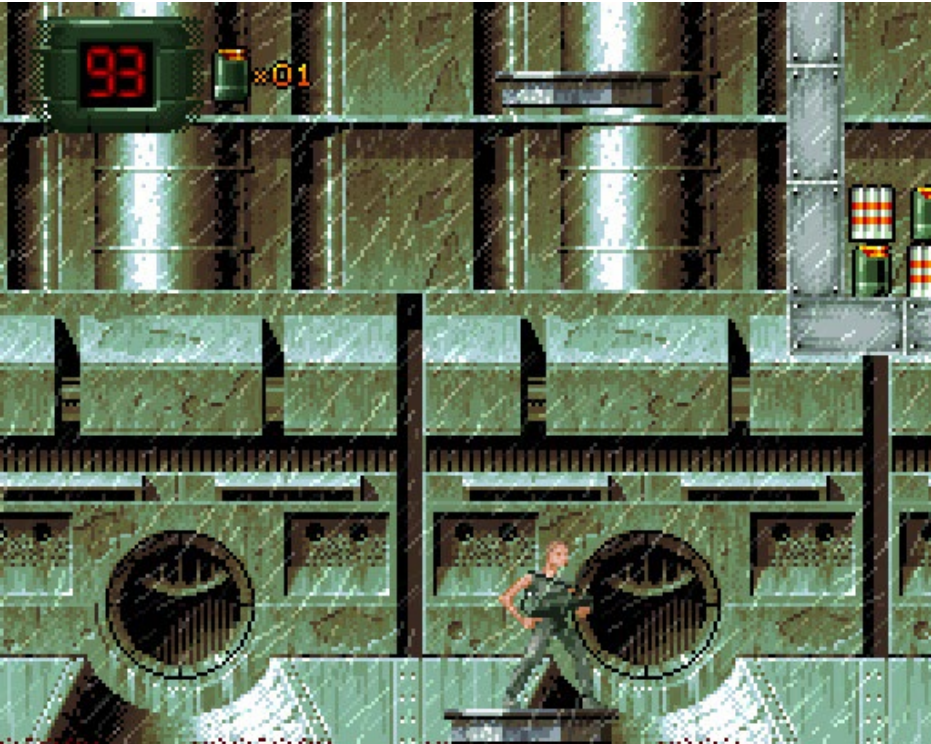
jeho vplyvom sa celé univerzum razom presunulo do oveľa akčnejších vôd. Ripleyová, miesto toho, aby sa osamotene snažila nakopať xenomorfa do zadku, sa tentokrát postaví do čela neohrozenej skupinky vesmírnych vojakov, aby po ich boku zaútočila na celé hniezdo votrelcov. Tento film sám o sebe, okrem akcie, dokázal priniesť oveľa hlbší pohľad do univerza **Alien** a predstavil nové „postavy“ ako napríklad kráľovnú xenomorfov.

O šesť rokov neskôr prišiel na rad tretí diel, tentokrát už pod réžiou Davida Finchera. Práve táto snímka sa naplno vrátila k temnejšiemu tónu a ponúkla drsné prostredie väzenskej planéty **Fury 161**. Film bol však divákmi a kritikou prijatý rozpačito kvôli produkčným problémom a zmene smerovania

dejovej linky. Nemožno mu však uprieť jedno, z nášho pohľadu dôležité, prvenstvo, keďže tak, ako kvalita filmov votrelec s pribúdajúcimi časťami upadala, tak na druhej strane ich herné spracovanie naberalo na obrátkach.

V tom istom roku, kedy sa na plátnach kín objavil **Alien 3**, vyšla práve aj videohra s rovnomeným názvom a bola vydaná pre viacero platforiem, vrátane konzol **Sega Mega Drive**, **SNES**, **Game Boy**, **Amiga** a **Commodore 64**. Hra sa suverénne inšpirovala filmom, no pridala dynamickejší akčný štýl, ktorý v ére deväťdesiatych rokov predstavoval v rámci interaktívnej kultúry značnú evolúciu – hráči už mali dosť klasických adventúr, pri ktorých si museli cibriť svoju šedú mozgovú kôru a chceli čiru akciu v čo najkrajšom audiovizuálnom spracovaní. Príbeh predmetnej 2D akcie sa pochopiteľne krúti okolo postavy Ripleyovej, bojujúcej proti hordám votrelcov, zachraňujúcej väzňov a snažiacej sa prežiť v nemilosrdnom prostredí väzenskej planéty.

Zaujímavé je, že projekt si aj napriek limitu druhého rozmeru dokázal zachovať dostatočnú vizuálnu vernosť a stiesnenú atmosféru filmu, aj keď herná mechanika bola, oveľa viac než scenár filmovej predlohy, prispôbena číre akcii. Ako to už v ére plnej rôznych konzol od rôznych značiek bývalo, jednotlivé verzie **Alien 3** sa od seba odlišovali. Verzia pre hardvér **Mega Drive** od **Sega games** bola zo všetkých najviac zameraná na rýchlu akciu a pohyb v rozsiahlych úrovniach s časovými obmedzeniami. **SNES** model naopak priniesol detailnejšiu grafiku a pomalší, taktickejší prístup, so širším spektrom zbraní. **Amiga** verzia sa následne pýšila lepším zvukom, dizajnom a atmosférou tvoriacim hudobným podkladom, čo dodávalo napätia ešte



o štipku viac. Z hľadiska hrateľnosti, kombinovala predmetná videohra rýchle prestrelky s nutnosťou taktického/načasovaného pohybu a manažovania vlastných zdrojov. Hráč musel zachraňovať väzňov rozmiestnených v komplexných úrovniach, pričom každý zachránený väzeň mu na konto pridával bonusy ako extra životy alebo muníciu. Koncept opretý o strieľanie súčasne dokázal baviť aj využívaním rôznych zbraní (od klasického pulzného samopalu po plameňomet) a každý typ zbrane prinášal výhody proti iným druhom votrelcov.

Hru som si cvične stiahol a po rokoch zahral cez internetový prehliadač v troch rozličných verziách. Musím povedať, že zvukový dizajn je aj dnes možné charakterizovať ako pôsobivý a prepracovaný. V **Amiga** verzii skutočne

jasne vyčnieva krásna ambientná hudba, ktorá buduje napätie a umocňuje istý pocit beznádeje. **Sega Mega Drive** zase naopak kladie dôraz na dynamické efekty výstrelov a výkriky väzňov, čo dodáva akcii na intenzite.

Hra **Alien 3** je jednou z tých akčných plošinoviek, ktoré zachytávajú ducha pôvodného filmu a dokážu vyvolať napätie a záujem aj tri dekády po svojom vydaní. Je to kombinácia dobrej grafiky, ambientného zvuku a intenzívnej hrateľnosti, ktorá sa síce občas dostáva do stereotypu (zub času a technické limity vtedajších konzol robia svoje), ale stále dokáže ponúknuť dostatočne pestrú zábavu. Pre fanúšikov série **Alien** a retro herných nadšencov je to jednochu nezabudnuteľná klasika, ktorá si zaslúži svoje miesto v hernej histórii.

Verdikt

Tridsaťročný akčný klenot, na ktorý by sa nemalo zabudnúť

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
2D akcia	Probe Software	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Atmosféra	- Po čase stereotyp	
+ Vernosť predlohe	- Hracia doba	
+ Audiovizuálna stránka		
+ Hrateľnosť		
+ Náročnosť		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Chernobylite 2: Exclusion Zone

NEDOVARENÝ RÁDIOAKTÍVNY GULÁŠ



Nestáva sa často, aby sa mi pod ruky dostala hra, ktorá tam nemá čo robiť. Väčšinou na recenziu dostanem kúsok, ktorý tvorcovia chcú ukázať svetu a veria si natoľko, že pošlú svoju hru do férového súboja s recenzentmi a ich dielo si už aj vďaka nim nájde cestu k svojim fanúšikom. Bohužiaľ, s Chernobylite 2 si nič z toho predstaviť neviem, pretože hra pôsobí ako testovací build a nie ako produkt, ktorý by mal participovať na celkovom dojme. Mrzí ma to, pretože naozaj nerád zhadzujem hry a už vôbec ich vývojárov. Ale aj keby som privrel obidve oči, ťažko by som hľadal nejaké pozitíva pre súčasný stav hry.

Na začiatok budem férový a napíšem, že Chernobylite 2 má v aktuálnom stave nálepku Early Access. Práve preto to dnes pojmem ako preview, keďže som kľúč dostal na popud tvorcov.

Nikoho v nasledujúcom texte nebudem urážať a, samozrejme, tento text môže časom stratiť na relevancii, pretože od prvého spustenia prichádzajú patche na dennej báze. Teda aspoň zatiaľ.

Odklon od prvého dielu

Napriek tomu, že som prvý diel nehral, tak som sa z pokračovania tešil. Prvý diel som si už dávnejšie všimol a očaril ma svojou pomalou a možno aj mystickou atmosférou, ktorá bola veľmi inšpirovaná sériou Stalker. Vedel som, že prvý diel sa hrá z pohľadu prvej osoby, a aj preto som po spustení pokračovania bol prekvapený, že hra viac-menej odporúča pohľad z osoby tretej.

Môžete si vybrať prvú osobu, no hra vás upozorní, že sa jedná iba

o experimentálne nastavenie, čo v praxi znamená, že je naozaj pôvodne zamýšľaná na pohľad spoza hráča. Aj keď je príbeh predom daný, hra necháva na vás, akým bojovníkom sa stanete. Na výber máte z troch hlavných vetiev, a to súboje na blízko, strelné zbrane a mágia.

Tieto tri smery sa kombinujú v rôzne prednastavených buildoch, ktoré na koniec aj tak vedú k súboju na blízko. A v tom je to najväčšie prekvapenie, pretože súboje na blízko pripomínajú viac nevydarený Remnant a nie prvý Chernobylite. V mojom prípade som sa rozhodol pre strelné zbrane, ku ktorým mám z iných hier najbližšie. Vždy to totiž dopadlo tak, že nábojov som mal málo a musel som sa ohňať mečom. Vybavenie a zbrane vám padajú z nepriateľov alebo ich nachádzate

po svete. Vaša jediná interakcia so svetom bude cez tablet, ktorý nosíte všade so sebou. Čiže ak budete chcieť otvoriť truhlu, budete to musieť urobiť prostredníctvom tabletu, čo nedáva v tomto momente žiadny zmysel. Vaša postava má štatistiky, vďaka ktorým môže používať rôzne vybavenie alebo má na výber viac dialógových odpovedí.

Podľa toho, čo som napísal je jasné, že tentokrát sa tvorcovia rozhodli ísť cestou RPG, čo je zaujímavý odklon od jednotky aj v tomto smere. Nakoniec by som už len dodal, že neviem čo sa stalo s pocitom zo strielania, pretože ten je teraz hrozný. Už dlho som nevidel hru, kde vystrelím a pozerám sa na pomaly letiacu guľku.

Príbeh si nepamätám

Ocitáte sa v koži bývalého vojaka Cole Greya, ktorý sa stane plainwalkerom, čiže pracovníkom na ťaženie látky chernobylite, ktorá je zdrojom energie pre ľudstvo, a kvôli ktorej musia plainwalkeri cestovať do iných dimenzií. Tam sa samozrejme niečo pokazí a vy sa ocitnete sám v neznámom svete obývaného mutantami a zelenými ľuďmi. Ja viem, že príbeh bude zrejme pokračovaním prvého dielu a hovorí o tom aj fakt, že narazíte na Igora, ktorý je podľa všetkého protagonistu z prvej hry, no jeho prítomnosť nijako nezaujme.

Rozhovory s NPC sú fádne a na kráse im nedodáva ani fakt, že keď chýba nadabovaná linka, tak to prečíta AI hlas. Questy tiež nie sú teatrálnymi zážitkami a ku kulisám mám taktiež výhrady. Napríklad, prečo je Igor tak veľký oproti Coleovi? A prečo som v jednej oblasti mal pocit, že domy sú príliš malé na to, aby sa tam moja postava zmestila? Celý svet je zatiaľ hrozne mŕtv, a to nemyslím v dobrom zmysle, skôr mám pocit akoby



tvorcovia nasypali zopár assetov tu a tam a rovnako naspawnovali nepriateľov. Okrem bežného skúmania sveta a plnenia úloh, je tu aj systém modovania svojej základne, čo je známe už z jednotky. Vďaka systému stavania môžete po svete rovnako ťažiť viacero surovín.

Hra ponúka aj multiplayer, ktorý som si ale nemohol vyskúšať, pretože som nenašiel žiadneho hráča medzi hrami. Ten je ale striktné regulovaný, a ak si myslíte, že sa s kamarátom vydáte do svojho otvoreného sveta, tak sa mýlite. Multák si užijete len v regulovaných leveloch.

Technická katastrofa

Najhoršie na tom všetkom je asi technický stav. Viem, že skrotil Unreal Engine 5 nie je najjednoduchšia disciplína, no treba na to čas. Schválne som hru testoval na dvoch buildoch a ten silnejší naozaj ťažil zo svojej výhody. No niektorým neduhom sa nevyhol ani ten, ako napríklad doskakovanie objektov a textúr priamo pred očami hráča. Časté

padanie FPS bez hlbšieho kontextu alebo tragické tieň na tvárach postáv. To je problém enginu, ktorý budú musieť vyriešiť, teda ak to budú chcieť vydať aj na také delo ako Xbox Series S.

Na druhú stranu sú tu aj výčitky priamo k vývojárom, ako napríklad chýbajúce animácie. Prídete k lanu a zrazu sa teleportujete hore alebo chýbajúca animácia prepchania sa cez úzky priestor.

Po načítaní hry sa mi na postave hompálal kalach, ktorý som zatiaľ nikde nenašiel. Ustavične mi zmizla zbraň z rúk, a keď sa konečne objavila, mala na sebe prilepený tablet s mapou.

A mohol by som takto pokračovať, ale nevedlo by to k ničomu konštruktívnemu. Síce hra miestami vyzerá pekne, so sto percentnou šancou vám tento moment pretne niečo, čo zážitok totálne skazí. Myslím, že zábery z hry to povedia za mňa.

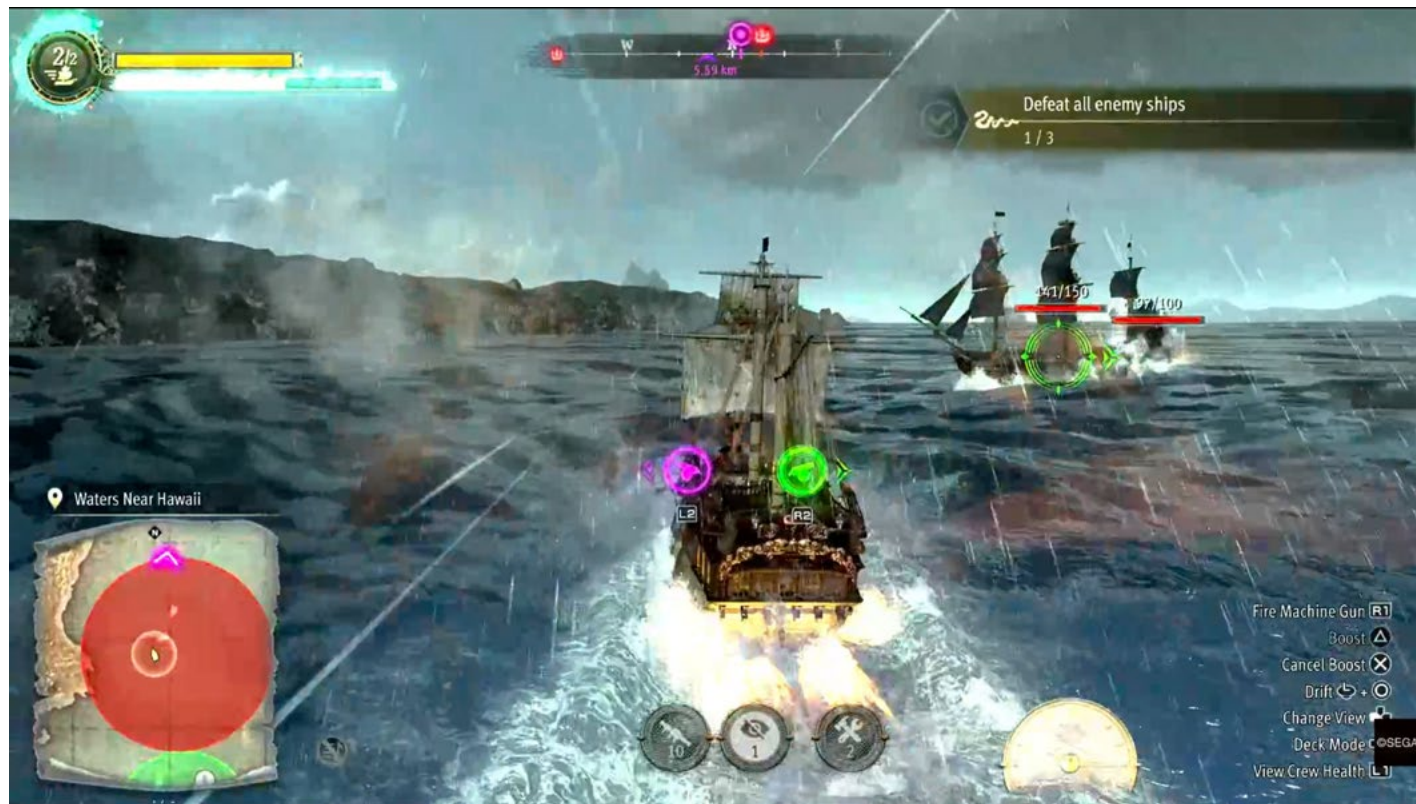
Hodnotenie: Priznám sa, nerozumiem, prečo vývojári nepočkali ešte kľudne rok a potom nezačali svoju hru ponúkať s cenovkou 40€, tak ako to robia teraz. Hra v tomto stave pripomína skôr build pre testerov a môže fanúšikov prvého dielu odradiť od čakania na pokračovanie.

Navyše, žánrový odklon od prvého dielu mi pripomína skôr guláš mechaník, ktoré mi prídu zbytočne prekombinované. Vývojári majú pred sebou ešte dlhú cestu a ja im na nej prajem veľa úspechov, no v tomto stave Chernobylite 2 neviem hodnotiť v žiadnom smere pozitívne. V budúcnosti sa dúfam ku hre vrátim a tvorcovia ma presvedčia, že na konci toho tunela videli to správne svetlo a nie prichádzajúci vlak.

Luboš Duraj

Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii

POULIČNÉ BITKY SIEDMICH MORÍ



So sériou Yakuza som doteraz nemal skúsenosti. Vnímal som ju ako mafiánsku bojovku do japonského prostredia, no nikdy som sa k nej nedostal. Keď som na začiatku Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii zistil, že hlavná postava stratila pamäť a na nič si nespomína, potešil som sa – aspoň sme o sérii vedeli rovnako málo. Prvý dojem z hry sa preto niesli v znamení objavovania – ovládania aj minulosti hlavného hrdinu.

Hra vám hneď v úvodných hodinách dá jasne najavo, o čo v nej pôjde. Už od prvého súboja proti skupine pirátov je samozrejme, že vaša hlavná postava bude jedným šmahom kántriť nepriateľ'ov a pritom hádzať vtipné hlášky. Ovládanie súbojov založených na kombách je intuitívne a tutoriál vás prevedie všetkými schopnosťami, ktoré máte k dispozícii. Ako ich budete neskôr využívať, je už len na vás.

V krátkych retrospektívach som sa dozvedel aj niečo o atmosfére hernej

série Yakuza, čo som ako nováčik ocenil. Úvodu hry však musím vytknúť prílišnú rozvláčnosť. Tutoriál vás v prvých súbojoch učí každé jedno kombo zvlášť, pričom sa medzi nimi musíte presúvať. Každú novú mechaniku vám hra najprv vysvetlí, potom ju predvedie v boji a nakoniec nasleduje scénka, ktorá posúva príbeh. Hlavnej postave s amnéziou treba veľa vysvetľovať – niekedy až priveľa. Celý úvod je mimoriadne natiiahnutý a jasne sa na ňom prejavuje „ázijský štýl“ rozprávania. Samozrejme, nesmú chýbať ani bizarné prvky, ako je ZOO, kde môžete chovať zvieratká, kŕmiť ich za odmeny a dokonca ich použiť v boji. Je tu aj minihra s varením jedál, ktoré vám doplnia život a pridajú rôzne bonusy, a ďalšie minihry pribúdajú postupne. Tutoriál pokračuje získaním lode a opustením úvodnej lokality. Musíte sa naučiť, ako ovládať loď, na čo slúži posádka, ako sa pohybovať medzi ostrovmi prečo sa vôbec medzi nimi hýbať... Mám rád open-world hry, kde je dlhý tutoriál nevyhnutný, ale Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii nie je open-world hra.

Napriek tomu vás v úvode vedie za ruku až príliš dlho. Na to, že ide o „cool bojovú hru“, má až príliš prekvapivo prepracovaný príbeh – a ešte väčší problém ho rozprávať stručne a efektívne. Hlavná postava občas búra štvrtú stenu a v niektorých scénach priamo „rozpráva do kamery“, čo patrí medzi tie zaujímavejšie momenty. No v istom bode som sa začal pýtať, či musí byť príbeh až tak detailne rozpracovaný. Dialógy sa pohybujú na zdravej vlne anime bizarnosti a niektoré dejové odbočky vám rýchlo pripomenú, že západný trh je zvyknutý na úplne iný štýl rozprávania. Hra si rýchlo vyslúži nálepku „pre fanúšikov východnej kultúry“. Najlepšie vás na túto vlnu naladí pomerne skoré hudobné číslo, v ktorom celá posádka lode spieva o tom, aké skvelé je plaviť sa po mori, a pritom predvádza nacvičenú choreografiu.

Čo sa týka samotného gameplaya, ten je príjemný na všetkých úrovniach. Pohyb medzi súbojmi je plynulý, minimapa prehľadná a vždy presne viete, kam máte ísť a čo tam máte spraviť. Ak by si niečo



zaslúžilo viac pozornosti, sú to menu na vylepšovanie postavy. Celý systém funguje tak, že si schopnosti kupujete za hernú menu a priradíte im body. Nie je to zlé, ale pri množstve inováčných RPG systémov pôsobí tento model ako jemný podpriemer. RPG prvky však rozhodne nie sú tým, kvôli čomu by ste chceli hrať Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii.

Bojové postoje a prietrž útokov

Hlavná postava už od prvých momentov predvádza pod vašimi rukami vizuálne lákavé bojové kúsky. Ak by ste mali problém s obtiažnosťou, hra vám na začiatku ponúkne easy mode, čím vám dá najavo, že ak chcete, môžete stláčať jedno tlačidlo a postava sama predvedie zložité bojové kombá. K dispozícii sú dva druhy útokov, úhyb, ktorý funguje aj ako skok, a „otočenie protivníka“, ktoré vás presunie za aktívneho oponenta a umožní vám pokračovať v boji za jeho chrbtom. Na začiatku máte k dispozícii jeden bojový postoj, no veľmi rýchlo pribudne druhý s vlastnými útokmi a schopnosťami. Spočiatku som sa snažil pristupovať k



bojovým postojom strategicky a prepínať ich podľa typu protivníkov, no čoskoro som si uvedomil, že mi viac vyhovuje útok jedného z nich. Po zvyšok hry som ho už takmer vôbec neprepol. Špeciálne útoky, na ktoré si nabíjate energiu bojom, sú v oboch postojoch kvalitne spracované a zaručujú, že keď „odpálite cooldown“, výrazne to nakloní boj vo váš prospech.

Počas súbojov s bossmi ich stihnete použiť niekoľkokrát, pričom každý zásah vám odmenou „odhryzne“ poriadny kus z ich životov. Súboje s „bossmi“ sú momenty, v ktorých táto hra skutočne žiari, keďže obyčajní nepriatelia na vás nabiehajú v húfoch a väčšinou si s nimi hravo poradíte. Bossovia sú však skutočne zaujímavé postavy a ich útoky sú premyslené v súlade s ich charakterom. Napríklad kuchár po vás hádže koreničky s čiernym korením, ktoré vás na chvíľu omráčia. Každý bossfight má po určitom množstve udeleného poškodenia animáciu s quick-time eventmi, ktoré vám môžu zachrániť životy alebo spraviť poškodenie nepriateľovi. Tento prvok príjemne dotvára epickosť súbojov a mení bossov na uveriteľné postavy.

Pri normálnej obtiažnosti som sa pri niektorých bossoch poriadne zapotil. Po niekoľkých neúspešných pokusoch sa ma hra opýtala, či nechcem radšej pokračovať na ľahšej obtiažnosti. Nie, nechcem.

Námorné bitky na štýl Black Flag

Po tom, ako sa séria Assassin's Creed preniesla do pirátskeho prostredia, sa s hrami s podobnou tematikou roztrhlo vrece a hráči sa museli naučiť ovládať bojovú loď s kanónmi po bokoch. Kombinácia manévrovania neobratnej lode a jej umného postavenia tak, aby vaši nepriatelia stáli akurát na boku pri kanónoch, sa stala potrebnou schopnosťou v mnohých hrách. Mňa táto mechanika nikdy poriadne nenadchla, no námorným bojom v Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii musím uznať veľmi nádhernú prírodu, v ktorej sa odohrávajú. Čo pre vás však bude dôležitejšie, je vybavenie vašej lode. Začínate s kanónmi po bokoch lode a gul'ometom, ktorý strieľa pred vašu loď. Všetky zbrane sa nabíjajú, a preto si musíte svoje kroky dobre napláňovať, aby





ste mali pripravenú tú zbraň, ktorou chcete strieľať. Samozrejme, vaši nepriatelia vám paľbu oplatia. Poškodenie budete dostávať v dvoch formách – jedna je klasické poškodenie lode, no niekedy môže útok omráčiť jedného z vašich členov posádky. Každý člen má svoju úlohu, a keď ho vyradia z boja, logicky ju nebude môcť plniť. Ak ho chcete prebrať k životu, budete musieť na chvíľu opustiť kormidlo a ísť mu pomôcť. Počas boja sa tak môžete prepnúť do módu, v ktorom ovládate hlavnú postavu – kapitána lode – a voľne sa pohybuje po palube. Táto mechanika slúži primárne na to, aby ste našli svojho omráčeného partáka, no zároveň vtedy môžete využiť raketomet a strieľať po nepriateľských lodiach. Napriek tomu, že ide o veľmi milú a premyslenú mechaniku, používal som ju minimálne, keďže partáci sa skôr či neskôr prebrali aj sami a mal som dojem, že uhýbanie lodí pred nepriateľskými útokmi je dôležitejšie než rýchlejšie obnovenie zbrane.

Na chvíľu sa ešte pozastavím pri pohybe lode. V boji aj mimo neho môžete využiť krátkodobé zrýchlenie, ktoré vám pri

zatočení lode umožní aj „driftovať“ – čo je dostatočne bizarná mechanika na to, aby do tejto hry dokonale zapadla.

Pohyb medzi ostrovmi vám má spríjemniť minihra s triafaním kruhov, ktoré poskytujú zrýchlenie, no vnímal som to tak, že vám až príliš nalinkuje cestu a jemne uberá z nadšenia z objavovania. Pohyb medzi ostrovmi nie je úplne voľný – ostrovy sú rozmiestnené na mapách, na ktoré sa môžete vydať. Zo začiatku to pôsobí mierne zmätočne, no miesta, kde máte splniť nejakú úlohu, sú vždy veľmi jasne vyznačené.

Vaša loď je zároveň ďalšou možnosťou na sebarealizáciu. Môžete si ju vylepšovať a upravovať posádku, ktorá bojom získava body skúsenosti. Každý člen posádky má schopnosti a vlastnosti, ktoré ho predurčujú k určitým rolám, a veľmi rýchlo prídete na to, čo sa vám oplatí. Loď môže byť pevnejšia, aby vydržala útoky, no zároveň ju môžete upraviť tak, aby ste ňou vedeli narážať do iných lodí a spôsobovať im poškodenie. Okrem toho si môžete pridávať rôzne zbrane,



vd'aka čomu vaše plavidlo na konci hry môže vyzerat' ako niečo z bizarnej sci-fi.

Neúprosné boje, bizarný príbeh

Boje na mori aj na pevnine v Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii chcú byť v prvom rade zábavné, no pri niektorých musíte zapojiť „souls-like“ schopnosti úhybov a pomalého odrátavania životov bossa. Čo túto hru ale stavia mimo ostatné v žánri, je naozaj výnimočne vtipný a bizarný scenár. To nemusí vyhovovať každému a možno práve nad tým ohniete nosom, no ako zberateľ bizárov každého druhu, som sa schuti nasmial na mnohých referenciách na popkultúru, ktoré hra obsahuje. S ľahkosťou prepína medzi serióznym príbehom o odhalenom sprisahaní a strate pamäte a bizarnými scénkami, keď sa celá hra zmení napríklad na reality show na štýl „Ruža pre nevestu“.

Hlavným predpokladom na to, aby sa vám hra Like a Dragon: Pirate Yakuza in Hawaii páčila, je, aby vám imponovala pirátska tematika, pretože hra je ňou nasiaknutá skrz naskrz. Druhým predpokladom je nadšenie pre ázijskú kultúru a bizár. Ak vám jedno z toho chýba, môže sa stať, že kreativitu tvorcov veľmi neoceníte.

Ak sú vyššie spomenuté podmienky splnené, čaká vás šialená jazda, počas ktorej sa najmä dobre zasmiejete. Myslím, že po zahratí tejto hry nemôžem povedať, že som hral hru zo série Yakuza, no minimálne som sa o nej niečo dozvedel a určite som o tejto značke nepočul naposledy.

Verdikt

Pirátska atmosféra od prvej scény až po záverečné titulky. Toto šialené pirátske dobrodružstvo len jemne kľže po tom, čo fanúšikovia poznajú z Yakuza hier. Po trochu rozťahanom úvode vás čaká približne 30 hodín bizarných scén a epických súbojov, ktoré na obrazovke vyzerajú naozaj veľkolepo.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčné RPG	SEGA	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Precízne vytvorená atmosféra	- Nesmierne rozťahaný začiatok	
+ Boje na sucho aj na mori sú rovnako epické	- RPG prvky pôsobia "nasilu"	
+ Výborné bossfighty	- Typ humoru nemusí sadnúť každému	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

RECENZIA PC

Assassin's Creed: Shadows

POCTIVÝ PRÍRASTOK DO OBLÚBENEJ SÉRIE, KTORÁ SA VYBRALA SPRÁVNYM SMEROM



Pamätám si, akoby to bolo dnes. Písal sa august 2010, užíval som si bezstarostné leto po maturite a pomaly som sa pripravoval na odchod na vysokú školu na druhom konci republiky. Môj zrak v istú chvíľu zaujal Assassin's Creed II, ktorý vyšiel na PC len pár mesiacov predtým, a ja som napokon neodolal. Mal som ušetrené peniažky, takže stačilo pár klikov, hra bola moja a po niekoľkých hodinách som pochopil, prečo boli Ezio Auditore, jeho dobrodružstvá v renesančnej Florencii a odveký súboj asasínov a templárov tak chválené. Odvtedy ubehlo neuveriteľných pätnásť rokov, séria zažila rôzne vzostupy aj pády, dočkala sa mnohých ďalších titulov a spin-offov a jednému sa budeme venovať aj v tejto recenzii. Ako dopadol Assassin's Creed: Shadows, veľkolepý návrat po viac ako štyroch rokoch?

Dobre, dobre, detailisti určite namietajú, že som na čosi zabudol, ale je to komplikovanejšie. Assassin's Creed

Mirage, ktorý na konzoly a počítače zavítal v októbri 2023, bol trochu menšou hrou, ktorú vývojári zamýšľali ako poctu starším dielom. Naopak, Shadows sa vydáva v hrateľnostných šlapajach trojice Origins, Odyssey a Valhalla, hoci prináša potešujúce zmeny a menej zbytočných aktivít v otvorenom svete. Tvorcovia sa rozhodli vypočuť prosby fanúšikov a novinku zasadili do prostredia feudálneho Japonska, čím si však na seba ušili budú. Chtiac či nechtiac sa nevyhnú porovnaniu s Ghost of Tsushima, ktorý priniesol to, po čom priaznivci série od Ubisoftu túžili dlhú dobu – autentickú atmosféru krajiny vychádzajúceho slnka, vynikajúci príbeh a slušnú hrateľnosť. Našťastie, až na malé výnimky môžeme o Shadows povedať to isté. Veru tak!

Rozdielni hrdinovia

Do série Assassin's Creed sa milióny ľudí zamilovali aj vďaka jej spracovaniu

rôznych historických období. Za tie roky sme sa pozreli do Jeruzalema počas tretej križiackej vojny, vyššie spomínaného renesančného Talianska, do Spojených štátov počas americkej revolúcie, ale aj starovekého Egypta či Grécka v časoch Peloponézskych vojen. A po vikingských dobrodružstvách (ak tak môžeme nazývať naše plienenie a vyčíňanie) v Anglicku sa presúvame do hráčmi vysnívaného feudálneho Japonska, konkrétne do centrálnej časti krajiny v období Sengoku, keď zúri občianska vojna, ktorá negatívne ovplyvnila oboch protagonistov. V prvom rade musím zdôrazniť, že keď som chvilil spracovanie Japonska v diele od štúdia Insomniac Games, to isté sa patrí urobiť aj v prípade Shadows. Vývojári si dali záležať, autentická atmosféra na vás dýcha na každom kroku a vy sa tak môžete kochať návštevami reálnych miest, ako sú Kjóto, Osaka, jazero Biwa či hrady Takeda alebo Himedži. Hlavnými hrdinami, medzi ktorými sa



môžete v podstate hocikedy prepínať, sú Naoe a Yasuke. Kontroverziu, ktorú hra pri predstavení spôsobila, asi bližšie predstavovať nemusím, ak ste si ju náhodou nevšimli, len pripomeniem, že Yasuke je samuraj čiernej pleti a je inšpirovaný historickou postavou z tohto obdobia. A asi tušíte, čo sa vlastne udialo. V každom prípade, pobúrenie, ktoré nastalo po bližšom predstavení Shadows, je pre mňa nepochopiteľné, hoci rozumiem výčitkám najmä zo strany znalcov japonskej kultúry. Yasuke je však veľmi dobre napísaná postava, ktorú si rýchlo oblúbite a ktorej prítomnosť vývojári dokázali opodstatniť, čo pochopíte ako počas hlavnej príbehovej linky, tak aj vďaka bočným questom. Tie poodhalia jeho minulosť, vysvetlia, ako sa vlastne dostal do Japonska a dočkáme sa aj prepojenia s oboma hlavnými frakciami.

Spočiatku však budete ovládať hlavne Naoe, ktorá sa musí rýchlo spamätať z nečakanej smrti milovaného otca a vybrať sa na cestu pomsty. To zároveň spája s pátraním po záhadnej krabíčke, ktorú mala chrániť, no zlyhala, vďaka

dvoch nepriateľov zvládnete, no pri väčšej skupinke sa oplatí vziať nohy na plecia. Na rozdiel od Yasukeho má na tiché zabíjanie k dispozícii skrytú čepel', bojové nože tanto, vďaka ktorým môžete zabiť dvoch nepriateľov naraz, hádzacie nože kunai či kusarigamu, pomocou ktorej sa dokáže pritiahnuť k súperovi a ihneď ho zabiť. Ja som si po pár hodinách experimentovania oblúbil práve túto zbraň aj vďaka schopnosti pritiahnutia sa k obeti a v kombinácii s dymovými bombami a nožmi kunai som si potichu dokázal poradiť aj s piatimi nepriateľmi za pár sekúnd.

Potom je tu jej úplný opak v podaní Yasukeho, ktorého si pod ochranné



čomu sa jej cesty neskôr skrývajú s Yasukem a ona začne odhaľovať, kto vlastne boli jej rodičia. Naoe je shinobi/ asasínka, čo znamená, že sa dočkáte klasickej stealth hrateľnosti. Budete sa nebadane zakrádať, skrývať v tráve, pohybovať sa na mŕtviciach či na strechách a na svoje obete striechnuť v tmavých kútoch. A keď vás objavia, jedného či

krídla vzal daimjó Oda Nobunaga, pričom čoskoro sa z neho stala jeho pravá ruka a strach vyvolávajúci samuraj. Pri ňom na nejaký komplexný stealth zabudnite, so svojím mohutným telom sa sotva dokáže vyšplhať na strechu. On je jednoducho tank so zameraním na hlučný boj, ktorý nemá problém preraziť aj dvere zo silného dreva.

Áno, môžete použiť luk, ale ten by sa podľa mňa viac hodil do rúk Naoe a zo všetkých zbraní je najmenej zábavný. Pri tých ostatných sa ale vyšantíte do sýtosti. Základom je, samozrejme, katana, ktorá je univerzálna a mojou vernou spoločníčkou bola až dokonca aj vďaka špeciálnym skillom. Oblúbil som si aj naginatu, zbraň podobnú halapartni. Tá sa mimoriadne hodila pri väčších skupinách nepriateľov, keďže silným útokom dokázala zasiahnuť viacerých naraz, ale na zahodenie nebola ani v bojoch jeden na jedného. Ak budete mať chuť na niečo masívnejšie, pre vás je určené kanabo, kyjak, kde rýchlosť útoku vymeníte za jeho silu. Na záver tu ešte máme pušku teppo, ktorej som však z

dôvodu, že ju po každom výstrele musíte zdĺhavo prebýjať, neprišiel na chuť.

A čo deti? Majú sa kde hrať?

K dispozícii teda máte dva odlišné herné štýly, vďaka čomu som občas mal pocit, že vlastne hrám dve rozdielne hry. A až na isté výnimky (niektoré misie sú určené pre špecifickú postavu) si budete môcť vybrať, ako sa k jednotlivým misiám postavíte. Ubisoft sa takto dokázal zavdávať ako veteránom série, ktorí si radi vychutnávajú metodickú prácu tichého zabijaka a priamemu súboju sa vyhýbajú ako čert krížu, tak aj netrpezlivým milovníkom krvavých súbojov. Tie sú naozaj zábavné a vďaka rozdielnym zbraňam a schopnostiam vás budú baviť aj v neskorších fázach. Kombinovať budete ľahké útoky s ťažkými a následne ich reťaziť do komba, potom tu máme špeciálne útoky, ktoré treba „nachargovať“, sú však silnejšie a dokážu prelomiť súperovu obranu, a zabudnúť nesmiem ani na uhýbanie sa útokom a mechanizmus „parry“. Povedal by som, že v súbojoch s elitnými nepriateľmi sú klúčom k úspechu práve tieto dva mechanizmy. Dokonalé načasované odrazenie útoku totiž spôsobí, že protivník bude nachvíľu zraniteľný, čo znamená, že vaše útoky mu spôsobia väčšie poškodenie.

Aby toho nebolo málo, priebeh súboja môžu zvrátiť skilly, ktoré si odomykáte v strome schopností (ten je na rozdiel od Valhally jednoduchý a prehľadný) a na ich použitie je potrebný adrenalín. Mojim favoritom bol výpad katanou, ktorým som zranil súper, dostal sa za jeho chrbát a získal výhodu, pretože bol zraniteľný. Rád som to kombinoval so špeciálnym útokom, ktorý protivníkovi uštedril poriadnu ranu, na chvíľu ho paralyzoval a mne obnovil trochu zdravia.

A ak zistíte, že už danú zbraň nechcete používať, body, ktoré ste do nej investovali, si viete vypýtať naspäť a môžete tak ihneď vyskúšať, či vás nebude baviť niečo iné. V súvislosti so systémom súbojov ale musím skritizovať niektoré RPG prvky. Vo svete budete nachádzať a kupovať rôzne nové zbrane a oblečenie, ktoré vám ovplyvnia rôzne štatistiky. Predmety sú klasicky rozdelené do úrovní, pričom tými najlepšimi sú, pochopiteľne, oranžové – legendárne. Zatiaľ je všetko v poriadku. Po dosiahnutí istej úrovne sa však levelujete nielen vy, ale aj vaši nepriatelia, a tak si budete musieť dávať pozor, aby ste mali vybavenie vhodné pre vašu úroveň. To znamená buď jeho výmenu,

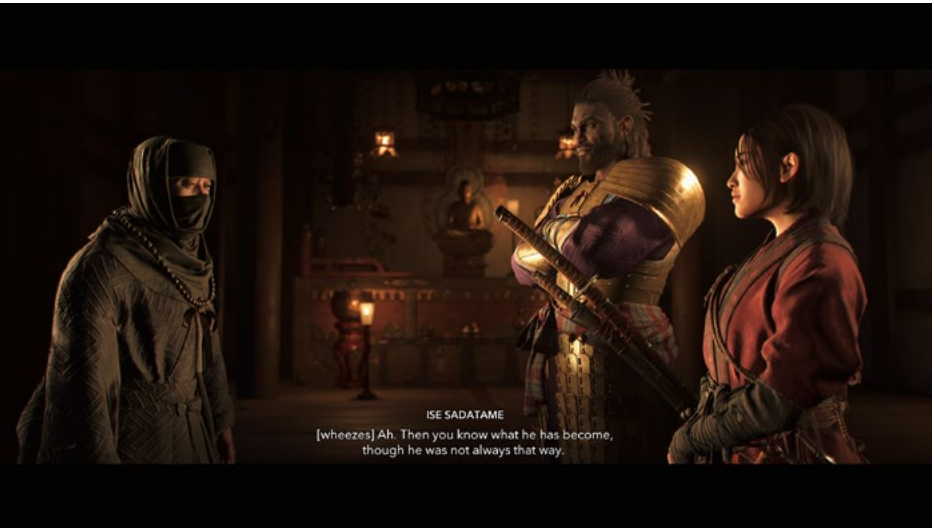


alebo vylepšenie, čo zas stojí cenné suroviny. Každých pár levelov som sa preto musel vracieť do základne, aby som si práčne upgradoval svoje vybavenie.

Apropo, základňa. Dedinku Ravensthorpe z Valhally nahradil statok Tomiko, starej priateľky vášho otca. Postupom času na jeho území budete môcť stavať budovy poskytujúce rôzne bonusy a následne ich vylepšovať. Nečakajte nič komplexné, ale kreatívne duše to isto poteší, keďže budovy môžete presúvať podľa ľubovôle a okolie sa dá skrásliť rôznymi rastlinami, stromami či skalkami. Na statku zároveň sídlia vaši spojenci, ktorých môžete (ale nemusíte) regrutovať počas hlavných misií a občas si ich v hre môžete zavolať na pomoc. Majú totiž niekoľko unikátnych schopností a tie vás dokážu dostať zo šlamastiky. Nie je to však nič prevratné a vystačíte si aj bez nich, dokonca by som až povedal, že sú zbytoční, pretože do hlavného príbehu sa po tom, čo ich získate, v podstate ani nezapoja a okrem nejakých jednoduchých bočných úloh ponúkajú iba občasné drmenie o ich živote.

Krásny svet a dobrý stealth

Po pomalšom začiatku, ktorý sa oproti Valhalle, Odyssey či Origins vlečie, vám hra odhalí Japonsko v celej jeho kráse a potom už je iba na vás, do čoho sa vrhnete. Samozrejme, dostanete isté rady, čo by ste mali urobiť, ale neponáhľajte. Po skončení lineárneho prológu som sa konečne vydal do otvoreného sveta a vtedy sa mi na tvári rozhostil poriadny úsmev. Krajina vychádzajúceho slnka je v podaní Ubisoftu rozmanitá, krásna a plná detailov. Stačí, že cválate krajinou a vidíte, ako popred vás prebehne srnka nasledovaná mláďatami, kdesi v okolí hučí vodopád, občas stretnete pociestného, ktorý sa vám rýchlo vyhýba, inokedy zas natrafíte na ronina, pred ktorým sa spočiatku radšej skryjete vy, pretože jeho jedinou úlohou je zabiť vás. Obloha sa zrazu začne zatáňovať, v dialke vidíte blesky, počujete, ako sa zdvíha vietor a o chvíľu už uháňate za sprievodu mohutného dažďa. Assassin's Creed Shadows je nádherný kúsok, ktorý vás svojím grafickým a zvukovým spracovaním pohltí – neraz



som sa pristihol, ako som počas nejakej činnosti na chvíľu zastal a zapozeral sa do dial'ky. Často sa to stávalo počas magických západov slnka, ale aj počas úplne obyčajných momentov, keď som sa ocitol na nejakom vyvýšenom bode a predtým sa rozprestierala rozmanitá krajina. Suverénne najkrajšou časťou pre mňa bola provincia Omi, ktorej dominuje jazero Biwa s viacerými malými ostrovčekmi a obklopené lesmi.

Ruku v ruke s grafickým spracovaním idú ďalšie novinky v podobe zmeny ročných období a dynamického počasia. To si všimnete najmä vtedy, keď sa hotujete, že budete zabíjať potichu – taká poriadna dažďová prehánka môže výrazne ovplyvniť viditeľnosť a to, ako vás nepriatelia budú počuť. Samozrejme, stealth je najlepší pod rúskom tmy, kde vás nik nevidí a zdroje svetla môžete vyradiť z hry dobre miereným šurikenom či sfúknuť sviečky. Musíte však taktizovať, pretože niektorí nepriatelia sú tuhším orieškom. Samuraj sa nenechá vyrušiť dymovou bombou, spredu ho nedokáže zavraždiť a keď vás bude hl'adat' v kríkoch, nebude váhať používať svoju katanu. Stealth a zabíjanie potichu sú jednoducho zábavnejšie a komplexnejšie ako vo Valhalle, trochu ho kazí iba umelá inteligencia nepriateľov na normálnej obt'ažnosti. Občas sa totiž nesprávajú práve logicky a nie je také ťažké náľakať ich na tiché zabitie.

Samotný otvorený svet je plný zaujímavých miest, no je menší ako v predchodcovi a o postranné aktivity sa nebudete potkýnať na každom kroku. Budete meditovať, učiť sa kata,



hl'adat' zvitky v chrámoch, modliť sa v svätyniach, trénovať lukostreľbu na koni či zdolávať nebezpečné lesné trasy, na ktorých konci na vás čaká poklad v podobe unikátneho vybavenia. Tieto aktivity sú prepojené so systémom vylepšovania postavy, takže ste nabádaní k tomu, aby ste ich neignorovali, máte však čas a nemusíte ich, samozrejme, urobiť všetky, aby ste si otvorili všetky schopnosti.

Najviac ma však bavili impozantné hrady a pevnosti, ktoré boli plné nepriateľov a rôznorodých pokladov a surovín na upgradovanie. Každý hrad taktiež ukrýva truhlicu s legendárnym vybavením, ak ju však chcete otvoriť, musíte nájsť a zabiť unikátnych a silnejších samurajov, ktorí sa v jeho okolí nachádzajú.

Vzhľadom na to, že počasie sa môže zmeniť z minúty na minútu, výzva a celkový zážitok sú vždy trochu iné.

Vedl'ajšie úlohy a príbeh, ktorému čosi chýba

Na chvíľu sa ešte zastavím pri vedl'ajších úlohách. Tých nájdeme v Shadows dost a väčšinou sa týkajú skupín samurajov, banditov, pirátov, roninov či skorumpovaných zástupcov l'udu, ktorých musíte vypátrať a zastaviť (väčšinou tým, že ich zabijete, ale občas to nie je nutné, pokiaľ budete počúvať, čo vám hra naznačuje). Natrafit' na nich môžete aj náhodou, pričom to sa stalo aj v prípade môjho najobľúbenejších bočného questu. Musel som hl'adat' origami motýle na stromoch v Osake, čo neznie lákavo, ale neskôr sa z toho vykl'ulo pátranie po zmiznutých deťoch a likvidovanie ich únoscov. V hlave mi utkvel aj klan násilných samurajov, ktorý viedol otec so zatvrdnutým srdcom – nevedel sa totiž spamätať zo smrti manželky. Nie všetci však boli rovnako brutálni ako on a bolo iba na vás, či ste ich hodili

do vreca k ostatným a zabili ich, alebo ste im darovali slobodu od tyrana.

Hra vás v takýchto prípadoch (týka sa to aj hlavnej príbehovej linky) úplne nedrží za rúčku. Väčšinou vám povie, kde približne sa váš cieľ nachádza a potom je na vás, či sa tam vyberiete, alebo ešte predtým použijete prieskumníka. Ten dokáže určiť presnú polohu, ak predtým vydedukujete, kde by cieľ mal byť. Prieskumníkov máte obmedzené množstvo, viete si ich však doplniť prostredníctvom náhodných interakcií s l'udmi či zaplatením poplatku vo vašich skrýšach. Alebo jednoducho počkáte, kým sa zmení ročné obdobie a doplnia sa automaticky. V každom prípade, spomínal som, že vedl'ajších úloh je dost, čo chcem rozvinúť – aj keď sú zábavné, je ich trochu viac, ako by bolo vhodné. Po dokončení hlavnej príbehovej linky som sa pozrel do sekcie úloh a uvidel som, že ma ešte čakajú dobré tri desiatky cieľov na likvidáciu. A to som sa neľákala, len som si párkrát uvedomil, že už dlhé hodiny sa venujem iba postrannému obsahu a hlavní záporáci zatiaľ čakajú na návštevu mojej skrytej čepely.

Čo sa týka príbehu, jeho premisa je zaujímavá a nemôžem povedať, že by bol nudný. Je to príbeh o lojalite, zrade, klamstve, priateľstve, odpustení, ale aj o nemilosrdných rozhodnutiach a krvavých bojoch o budúcnosť krajiny. Vízia feudálneho Japonska od Ubisoftu je plná pozoruhodných postáv s vlastnými pohnútkami, ktoré ponúkajú pomoc (postavy, nie pohnútky, haha), no zároveň vás nemajú problém využiť, aby dosiahli svoje ciele. Assassin's Creed Shadows je lineárna a zároveň nelineárna hra – má iba jeden koniec, do ktorého sa ale viete dostať mnohými cestičkami s rôznymi variáciami. Občas nemusíte zabiť a môžete prejaviť milosrdenosť. Nie všetky činy vašich nepriateľov sú totiž čiernobiele



a mnohokrát som sa pozastavil, že ich do istej miery chápem. Žiaľ, príbehu ku koncu trochu dochádza dych a finále nebolo veľmi epické. Bez toho, že by som prezradil viac, ako sa patrí, musím priznať, že je trochu rozdrobený a chýba mu akési väčšie prepojenie. Chcelo by to jednoducho viac reakcií na to, čo robíte. A zišlo by sa aj trochu viac zmienok o asasinoch a templároch, oproti minulým dielom sme sa v tomto ohľade veľa nedozvedeli, čo platí aj o prepojení so súčasnosťou. Je to škoda, pretože príbeh vždy patril k najsilnejším stránkam série a hoci nie je zlý, dal sa urobiť lepšie.

Stálo to za to?

Po technickej stránke sa nemôžem sťažovať. Ako som už spomenul, na Shadows sa pozerá naozaj parádne a na mojej zostave (7800X3D, RTX 3070 Ti, 32GB RAM) bežala pohodlne v 2K rozlíšení bez prepadu FPS. Počas recenzovania som natrafil na niekoľko menších bugov, nič však nebolo „game breaking“ a väčšie vrásky mi nenarobilo ani zopár spadnutí hry, keďže sa často ukladala sama. Pochvalu si zaslúži aj soundtrack kombinujúci

tradičné prvky s modernou hudbou, ktorý malo opäť na starosti anglické duo The Flight. Hlavná pieseň síce nie je ktovieako výrazná, ale zvyšok ma bavil a niektoré skladby už putovali do môjho playlistu.

Nuž, máme to za sebou a ani to nebolo. Bol som zvedavý, ako si vývojári poradia s vytúženým feudálnym Japonskom a sťažnosťami hráčov, že sa séria príliš odkláňa od koreňov a ide iba o generickú open world záležitosť zabalenú do peknej prezentácie. Ak ste puristom a väčšinou so zmysluplnými bočnými aktivitami. Fanúšikov pôvodných titulov poteší Naoe a jej hratelnosť zameraná na stealth, pokiaľ by ste radšej chceli bojovať, nie je problém, Yasuke je k vašim službám. Assassin's Creed Shadows robí dve veci naráz, robí ich poriadne a to sa cení.

Záver

Ubisoft servíruje ďalšiu poctivú asasinскую nálož, v ktorej si na svoje prídu veteráni série aj nováčikovia

Pavol Hirka



RECENZIA

XBOX ONE X

Monster Hunter Wilds

NAJUSPOKOJIVEJŠÍ DIEL V SÉRII MONSTER HUNTER



Monster Hunter sériu snád' netreba nikomu predstavovať. Ide o rokmi overenú a milovanú sériu s fanúšikmi po celom svete, ktorí vždy netrpezlivo čakajú na nový diel. Inak tomu nebolo ani tento raz. Práve naopak, očakávania boli oveľa väčšie, keďže Wilds nasľuboval veľa inovácií, novinek a prekopy starých systémov, ktoré hráčom už dlho ležali v zuboch. Otázkou už len zostáva – dodržal Capcom čo nasľuboval?

Hned' na začiatku je treba povedať, že Wilds to tentokrát zobral z inej strany, ako to zvyčajne v Monster Hunter sérii býva. Je jasne viditeľné, že chcú osloviť aj nových hráčov, a tak prvá časť hry je venovaná práve tomuto aspektu. Sice to na prvý pohľad nemusí byť vidieť. Celá príbehová časť alebo kampaň sa snaží hráčov vniesť do sveta Monster Hunter gameplayu, mechaník a systémov, čo je veľmi príjemná zmena oproti akémukol'vek predošlému dielu, ktorý mnohokrát nových alebo menej skúsených hráčov odradil. Tomu je

čiastočne prispôbená aj obtiažnosť, ktorá bola mierne kritizovaná veteránmi i fanúšikmi série, no ako väčšina hráčov vie, príbehová časť Monster Hunter hier je a vždy bola iba začiatok hry.

Tento začiatok a prejdienie kampane bežnému hráčovi potrvá asi 15 – 20 hodín príjemnej hrateľnosti v kombinácii s adekvátnou náročnosťou. Potom príde moment, kedy si povieť, že vám toto úplne stačilo a dostatočne ste sa zabavili. Niektorí z vás sa vyberú cestou skutočného Monster Hunter veterána a naplno sa ponoríte do hrateľnosti, komplexnosti a slucký lovenia gigantických príšer za účelom vylepšovania svojej postavy, aby ste mohli loviť vždy väčšie a nebezpečnejšie varianty, ale aj mnoho nových kúskov, ktoré Capcom sľubuje, že bude pravidelne pridávať.

Hrateľnosť bola v tejto sérii vždy kráľom a inak tomu nie je ani vo Wilds. Som v pokušení povedať, že toto je vrchol

Monster Hunter, pokiaľ ide o akciu. Wilds sa v zásade drží desaťročia trvajúceho plánu série, že súbojový systém zostáva unikátnou mechanikou, ktorú žiadna iná séria alebo hra nedokázala replikovať.

A to je to, v čom sa Wilds odlišuje: plynulosť. Pribeh boja teraz závisí od nového systému „rân“, kde si príšery vytvoria viditeľné zranenia na miestach, na ktoré sa hráč/i opakovane zameriaval/i. Ďalšie útoky na tieto zranenia spôsobia bonusové poškodenia a rany potom môžu byť „zničené“, čím sa boj zintenzívňuje. Nielenže zničenie rany spôsobí obrovské poškodenie, ale často pritlačí aj vášho nepriateľa k zemi, čím sa bitka zmení vo váš prospech. Tento systém dáva akcii vo Wilds naozaj akčný náskok, ktorý lepšie odmeňuje hráčov so správne naplánovanými a načasovanými útokmi. Rovnako dôležité ako vaše výpady je aj poznanie vzorca útokov vášho nepriateľa a zvládnutie zvoleného typu zbrane. Vo Wild to platí dvojnásobne, keďže aj

arsenál zbraní sa tentokrát rozšíril na 14 základných druhov a taktiež aj nový a ťažší nepriatelia budú pribúdať.

Novinkou v sérii, a to doslova po prvýkrát, je otvorený svet. Wilds je štruktúrovaný skôr ako dobrodružstvo v otvorenom svete, v ktorom sa vydáte vami zvoleným smerom alebo k vlastnej mapovej značke. V tomto prípade pomáha to, že jeho rozmanité prostredia sú naozaj bohaté, a tak nikdy nemáte núdzu o smer, ktorým by ste sa mohli vydať. Za jediný mínus považujem to, že niekedy pôsobí zbytočne rozľahlo alebo respektíve prázdno. Samozrejme stále existuje možnosť spustenia lovu a úloh priamo z menu. Môžete sa rozhodnúť, či máte náladu cestovať na vašom novom osobnom dinosaurovi, ktorého používate ako transportný prostriedok, alebo úlohu spustíte z menu a teleportujete sa na jej začiatok. Tento systém, bohužiaľ, trpí miernym problémom. Ak chcete hrať Co-op, je to len pár klikov navyše, ale jednoznačne niečo, čo by Capcom mohol spraviť oveľa viac jednoduchšie a prístupnejšie. Pre príbehovú časť toto platí dvojnásobne a miestami je to až odradzujúce, hlavne v prípade, že by ste chceli celú kampaň hrať s niekým ďalším. K dispozícii sú aj umelou inteligenciou ovládaní „Support Hunters“ – víťaná novinka z Rise – umožňujúci aj tým najnespoločenskejším z nás lovcov, mať nejakú podporu v ťažkých bojoch.

Napriek všetkým novinkám a zjednodušeným vymoženostiam zostáva Monster Hunter Wilds komplexným výtvorom. Staršie znalosti sú stále dôležité, keď sa učíte detaily tohto nového dielu (spletité kontrolné schémy, neohrabaná správa inventára a ponuky skryté v ponukách sú prvky, ktoré budú nováčikov nevyhnutne frustrovať). Je škoda, že Capcom nikdy



nebol schopný tieto komponenty zefektívniť (aj keď veľa z nich mali byť práve v tomto diely adresované), ale v niektorých ohľadoch sa stávajú tým, čo umožňuje Monster Hunter zachovať si svoju mechanickú hĺbku. Ako obvykle, Wilds má úžasne návykovú krivku učenia sa, a keď sa dostanete cez počiatočný hrb, je to hra, ktorá možno nikdy neprestane dávať. Keďže Capcom sľúbil naozaj veľa nového obsahu a dlhodobú kvalitnú podporu, budúcnosť Wilds vyzerá veľmi jasne.

Menej odpustiteľný je však technický stav hry. V ponuke sú tri grafické režimy, ktoré uprednostňujú vizuál, FPS (plynulosť) alebo kombináciu oboch – a žiadny z nich nie je príliš blízko k dokonalosti. Odporúčame vám vyhradený režim výkonu, pretože je najbližšie k stabilným 60 FPS, no vďaka nemu vyzerá Wilds občas dosť rozmazane, ale aspoň ako tak stabilne a hrateľne. Režim rozlíšenia medzitým obmedzuje veci na nežiaducich 30 FPS, avšak veci vyzerajú výrazne ostrejšie. Ak hľadáte nejaký kompromis, mohol by sa vám oplatiť

takzvaný „vyvážený“ režim, ak dokážete strpieť kolísavé FPS výmenou za lepšiu kvalitu obrazu. Faktom ostáva, že žiaden z ponúkaných režimov nie je dobre optimalizovaný a Capcom jednoznačne musí na stabilitu a optimalizovaní hry zapracovať. Naša verzia hry bola recenzovaná na konzole (Xbox Series X), kde je hra ako tak v stave hrania, no stále bolo cítiť nedostatky. Pre hráčov na PC to bude oveľa horšia skúsenosť a potrvá, kým na PC bude hra ako tak v dobrom stave, keďže aktuálne je to naozaj dosť zlé a to aj napriek tomu, že sa Capcomu od beta testov podarilo výrazne zlepšiť grafiku a výkon, ale opäť ani jedna z týchto možností nie je ideálna.

Záver

Len málo hier sa vyrovná spokojnosti série Monster Hunter. V súčasnosti pokladám Monster Hunter Wilds ako najuspokojivejší diel. Capcom vyladil lovenie kolosálnych nepriateľov na naozaj skvelú, zábavnú a návykovú úroveň. Vytvoril jednu z najvdámejších hier generácie v tomto smere. Ak časom vyladia aj technickú stránku, Wilds bude hrou ktorá svojich nových aj starých fanúšikov zabaví na naozaj dlhú budúcnosť.

Richard Mako

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná RPG adv.	Capcom	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ zatiaľ najlepší bojový systém	- Miestami Klišé príbeh	
+ Rôznorodosť príšer	- Menu inventár manažment	
+ Dynamické prostredia	- Technická stránka hry a nestabilita	
+ coop		
HODNOTENIE:	★★★★☆	

Sid Meier's Civilization VII

AKO DOPADOL NÁVRAT KRÁĽA 4X STRATÉGII?



Verili by ste, že od vydania šiesteho dielu Civilization už ubehlo viac ako osem rokov? Hoci nás vývojári z Firaxis Games naozaj dlho zásobovali novým obsahom do obl'úbenej stratégie, hráči predsa len netrpezlivo čakali na pokračovanie, ktoré by sériu posunulo na d'alší level a fanúšikom by opäť poskytol dôvod hovoriť to povestné „ešte jeden t'ah a idem spať“. Nuž, fanfáry, ten čas konečne nastal! Civilization VII sa už ohrieva na pevných diskoch mnohých z nás a ja som prišiel vysloviť verdikt, či je rovnako dobrá ako jej predchodcovia.

O sedmičke sa hovorí, že je šťastným číslom, v prípade CIV-ky ale šťastný launch nepriniesla. V prvom rade treba spomenúť problémy, s ktorými sa borili najmä hráči, ktorí si kúpili prémiovú edíciu a k titulu mali prístup o pár dni skôr ako ostatní. Nedobrovoľne sa z nich totiž stali akési testovacie subjekty, keďže hru spočiatku trápili technické problémy a akési „nedorobky“, na ktoré sa pri finišovaní zabudlo. Našťastie, zdá sa, že z toho hľadiska sa tvorcom podarilo opraviť najväčšie maléry a počas niekoľkých

týždňov intenzívneho testovania som sa stretol iba s jedným pádom hry a dvomi bugmi. Ale pod'me pekne poporiadku.

Odvážna evolúcia

Pokiaľ ste s touto kultovou sériou ešte nemali česť, vedzte, že Civilization je t'ahová stratégia, v ktorej sa chopíte úlohy jedného z historických lídrov a pokúsite sa svojich obyvateľov previesť dejinami. Na začiatku najmä objavujete, čo skrývajú zákutia mapy, vyberáte vhodné lokality na zakladanie miest, staviate budovy, vyvíjate technológie, budujete armádu a spoznávate ostatné civilizácie a popritom sa usilujete, aby práve tá vaša prosperovala najviac. Predsa len, vyhrať chceme všetci, nie? A zabúdať nesmieme ani na vojny a diplomaciu. Na spočiatku jednoduchú hrateľnosť, keď máte pod kontrolu iba pár jednotiek a miest, sa neskôr nabal'ujú d'alšie a d'alšie mechanizmy, vďaka ktorým je fakt náročné odtrhnúť sa od hry. Ako som už povedal vyššie, ešte jeden t'ah a idem spať sa tu ozaj hodí. Civilization je séria, ktorej základy zostávajú rovnaké,

ale časom sa, samozrejme, mení, keďže jednotka nás svojou prítomnosťou poctila už pred 34 rokmi a asi by sme neboli radi, keby to bolo stále to isté v bledomodrom.

Každý diel tak predstaví čosi, čo do fungujúce formuly pridá rôzne nové ingrediencie, ktoré to dostatočne ozvláštnia, no nepokazia. Päťka vymenila štvorčekovú mapu za hexagonálnu, čím poriadne zmenila stratégiu bojov, šestka zas priniesla tzv. mestské štvrte, vďaka ktorým ste si zrazu dávali oveľa väčší pozor, čo a na akom mieste v meste postavíte. No a zahanbiť sa nenechala ani najnovšia inštancia, ktorá na to ide zhurta a vlnu kontroverzie vyvolala už dávno pred vydaním. Okrem množstva malých zmien, ktoré veteráni ihneď ocenili, sa totiž vývojári rozhodli, že nebudete hrať iba za jeden národ, ale po skončení každej éry si vyberiete iný.

Veru tak, Civilization VII sa inšpirovala konkurenciou a môžem vám povedať, že tento krok sa mi pozdáva. Ale aby som nepredbiehal, najskôr prezradím, že hra je po novom rozdelená na starovek,



obdobie objavov a napokon na modernú éru, pričom každé obdobie je zamerané na čosi iné. Áno, niečo podobné sme tu mali od nepamäti, tentokrát však so zmenou epochy prichádza aj akýsi jemný reštart, ktorý má zabrániť monotónnosti – jednotky sa vrátia do miest a bezplatne budú upgradované na ich nové varianty, z miest sa (s výnimkou toho hlavného) stanú mestečká, zredukujú sa vzťahy s ostatnými, zrušia sa obchodné cesty a zresetuje sa aj rozdelenie unikátnych surovín. Kým si na to zvyknete, bude to chvíľu trvať, a najmä tie obchodné trasy finančne poriadne zabolia, ale po pár hrách som to už vnímal ako vhodný moment na konsolidáciu (nie finančnú, haha, tej máme dosť v reálnom svete) a znovunastavenie cieľov.

Plňte úlohy, striedajte civilizácie

V každom období vám totiž hra predloží úlohy v štyroch oblastiach – kultúra, veda,

ekonomika a vojna. Za ich plnenie dostávate body, ktoré na začiatku ďalšieho veku rozdélite do stromu schopností v daných oblastiach, vďaka čomu dostanete zaujímavé bonusy. Na úlohy sú potom v poslednom období naviazané aj podmienky víťazstva, takže minimálne vtedy sa ich naozaj oplatí plniť. Je však pravda, že si zaslúžia trochu vyladiť. Niekde musíte splniť niekoľko komplikovaných podmienok, inde zas stačí postaviť pár budov, vyskúmať niekoľko konkrétnych technológií a bodíky sú vaše.

A to ani nehovorím o podmienkach na kultúrne víťazstvo, kde s pomocou prieskumníkov (explorers) skúmate ruiny a extrahujete z nich artefakty. Problémom je, že keď ich lokality objaví jeden z hráčov, vidia ich všetci, čo mi nepripadá fér. Umelá inteligencia totiž na dané miesto v momente vyšle milión prieskumníkov a vám často zostanú oči pre plač, hoci ste to boli vy, kto to vyskúmal a našiel...

A prečo je teda zmena národa na začiatku nového obdobia dobrý nápad? Jednotliví lídri poskytujú unikátne bonusy a to isté sa týka aj civilizácií, čiže v každej ére budete mať prístup k nejakej tej špeciálnej budove či jednotke. Tieto bonusy vám následne zostanú aj po zmene národa, takže hoci už ako cisár Augustus nebudete panovníkom Rímskeho impéria, stopy po ňom vo vašej civilizácii zostanú navždy. Navyše, je zábavné hľadať zaujímavé kombinácie z hľadiska histórie, ale aj hrateľnosti – niektoré civilizácie sa totiž skvele dopĺňajú a ak ste si na začiatku zvolili vhodného lídra, cestu k víťazstvu budete mať o čosi jednoduchšiu. A v neposlednom rade môžete prostredníctvom zmeny národa upravovať svoj herný štýl. Uvediem príklad. Keď budete mať mierumilovných susedov a vám sa už v modernej ére nebude chcieť bojovať, možno sa oplatí nepokračovať s vojensky ladenou civilizáciou, ale skúsiť nejakú so zameraním na vedu a diplomaciu.

Koniec barbarov

To, že je hra priamočiarejšia, hoci stále komplexná, signalizuje aj jemne prerobený



systém zakladania miest. Nebojte sa, stále je to o tom, že osadníkov pošlete na nejaké políčko, tam sa rozložia a voilá, vzniklo nové mesto. V Civilization VII však nie je plnohodnotné, nazýva sa Town a spočiatku mu iba pribúdajú obyvatelia, rozširuje sa jeho územie a poskytuje pasívne bonusy v podobe zlata, vedy, kultúry, vplyvu či podpory hlavného mesta.

Ak v ňom budete chcieť niečo postaviť, pripravte si zlatky, prípadne môžete zaplatiť pomerne vysoký obnos a z Town sa stane City, čiže mesto so všetkým, čo k tomu patrí. Je to zmena, na ktorú som si chvíľu zvykal, ale v konečnom dôsledku ju chválím. Najmä v neskorších obdobiach tak odpadá zbytočné mikromanažovanie miest, ktoré ste si založili iba kvôli konkrétnym surovinám v ich blízkosti, prípadne iba preto, aby ste zastavili nebezpečné rozťahovanie sa vášho suseda. A keď už sme pri mestách, zmizla aj ďalšia stálica série – robotníci, resp. stavbári zo šestky. To znamená, že vylepšovanie políček so surovinami sa deje už počas rozširovania hraníc mesta.

Prekopania sa dočkali aj barbari, ktorí v šestke dokázali poriadne zneprijať začiatok hry. A vlastne to nebola sranda ani v ďalších obdobiach, keďže sa respawnovali na tých najhorších miestach a ak ste ich nevybavili rýchlo, vaše obchodné cesty či mestá v blízkosti zaplakali. Nuž, radujeme sa, agresívnych a krvi chtivých barbarov nahradili tzv. nezávislé mocnosti (Independent powers), ktoré na vás nemusia ihneď útočiť. Môžete fungovať v neutrálnom režime, pričom pomocou vplyvu si ich dokážete spriatelíť a po určitom počte kôl sa z nich potom stanú mestské štáty. Pokiaľ sa tak udeje vďaka vašim investíciám, na výber dostanete viacero unikátnych bonusov. To, samozrejme, nie je všetko, existuje aj možnosť obetovať ďalší vplyv a postupne ich včleniť do vášho impéria, prípadne to urobiť vojensky.



Zmeny, zmeny, zmeny

Párkrát som už spomenul vplyv a fanúšikovia série isto premýšľajú, o čom to ten Pavol rozpráva. Ide o ďalšiu novinku, ktorá mieša kartami a stratégiami. Je to v podstate „surovina“, ktorú produkuje každé kolo, a je klúčová pre diplomáciu. Vďaka vplyvu robíte všetko – ponúkate ostatným národom rôzne výhodné dohody, rozširujete svoju sieť obchodných trás, vykonávate záškodnícke činnosti, chránite sa pred záškodníkymi činnosťami ostatných či verejne kritizujete ostatných lídrov. Samozrejme, všetky tieto veci robia aj vaši protivníci, a tak vám občas na stole pristane dohoda, ku ktorej sa môžete postaviť rôzne. Ak ju akceptujete, nebude vás to stáť nič a zväčša ešte dostanete pár zlatých každý t'ah. Za istý obnos vplyvu ju však môžete podporiť a vtedy obdržíte rovnaký bonus ako protihráč. Alebo jednoducho budete zlomysel'ní, obetujete časť vplyvu, dekrét neschválite a karavána ide ďalej.

Hra vám tak predhadzuje zaujímavé dilemy. V počiatočných sa hodí každý bonus k jedlu, vede či kultúre, preto máte tendenciu dohody akceptovať, na druhej strane si určite budete chcieť nejaký vplyv ušetriť, aby ste nadviazali priateľ'stvá s nezávislými mocnosťami vo vašom susedstve a nevyfúkli vám ich iní. Tých pár jednotiek či mesto neďaleko hraníc inej civilizácie sa možno raz budú hodiť. A zabudnúť nesmieme ani na spojenectvá, ku ktorým hra v prípade niektorých lídrov nabáda – reč je napríklad o japonskej kráľovnej

Himiko. Pokiaľ si ju vyberiete, dohody viete podporovať zadarmo, ak máte dobré vzťahy s ostatnými, dostávate bonus k vede a aby toho nebolo málo, spojencom môžete ponúknuť unikátnu výskumnú dohodu. Ale pozor, keď nastane čas vojny a vy odmietnete pomôcť svojim spojencom, s dobrými vzťahmi sa rozlúčte. Diplomacia je v Civilization VII opäť významná a až na malé výnimky konečne kvalitne spracovaná.

Za zmienku stojí ešte zopár ďalších malých noviniek. Mestské štvrte (s výnimkou unikátnych pre jednotlivé civilizácie) tu už nenájdeme, hoci budovy stále umiestňujete na políčka na území vášho mesta. Kultúra opäť slúži na odomykanie nových „civics“, ktoré vám sprístupnia nové bonusy, budovy či spoločenské politiky, avšak samotné národy majú zopár jedinečných „civics“ so špeciálnymi bonusmi a tie vám zostanú aj po zmene obdobia. Na spoločenské politiky sú potom naviazané aj tzv. krízy, ktoré prichádzajú pred koncom éry a svojimi negatívnymi dopadmi dokážu zneprijemniť situáciu. To mimoriadne poteší napríklad v momente, keď sa pokojne plavíte naproti ďalšiemu obdobiu a zrazu musíte riešiť mor šíriaci sa vašimi mestami.

Chyby, chyby, chyby

Na začiatku som vývojárov skritizoval, že hráčom, ktorí si zaplatili za to, aby sa do hry mohli ponoriť o pár dní skôr, podhodili nedokončený produkt... a musím sa k tomu trochu vrátiť. Áno, obsahu je v Civilization VII dosť a nebudete mať pocit (okrem pár lídrov a národov, o čom ale budem

ešte hovoriť), že by tvorcovia niečo nasilu vytiahli z hry na neskôr. Problémom je, že tu nenájdeme maličkosti, ktoré boli v minulých dieloch samozrejmosťou. Skauti nedokážu fungovať automaticky, nemôžete premenovať mestá či veliteľov, na začiatku je žalosťne málo možností úpravy mapy a herných podmienok, upozornenia na dejúce sa veci fungujú 50/50 a hľadám najväčším prehreškom je, že po splnení víťazných podmienok už nemôžete hrať ďalej ako v predchádzajúcich častiach. Áno, tvorcovia z Firaxis si ubujú, že toto všetko by v nasledujúcich týždňoch/mesiach malo byť pridané prostredníctvom patchov, ale, prosím pekne, pamätám si, že pri vydaní päťky a šestky som takéto problémy neregistroval.

Vylepšení sa má dočkať aj používateľ'ské rozhranie, čo by som ocenil. Momentálne je totiž všetko možné, len nie prívetivé a chyba mu množstvo funkcií. Povedal by som, že nový diel trochu zaostáva v poskytovaní detailov, ktoré by hráčovi umožnili robiť informované rozhodnutia, čo je, ako iste chápete, v prípade 4X stratégie klúčové. Uvediem príklad – každé políčko pojme dve budovy, čo znamená, že časom budete musieť namiesto starej postaviť novú. To, aké bonusy tým stratíte, sa však dozviete, až keď tak učiníte. Našťastie, do práce sa pustil šikovný moder, ktorý to opravil, ale nerozumiem, prečo to tvorcovia nechali na hráčoch... Taktiež chýbajú podrobnejšie štatistiky a ani encyklopédia slúžiaca ako akýsi manuál nie je spracovaná dobre. Navyše, kopu vecí, ktoré spočiatku nebudete vedieť, pretože sú

novinkami, prípadne sú naviazané na soft reset pri striedaní období, vám hra nepovie.

Z minulého dielu mi chýba aj mechanika lojality miest, ktorá bránila tomu, aby sa váš nepriateľ (alebo aj vy) usídlil medzi tými vašimi. Umelá inteligencia totiž tej skutočnej veľa nepobrala a často si vyberá miesta, ktoré nie sú výhodné ani pre ňu, ani pre vás. Chytrnosťou nehýri ani v bojoch, kde je jej stratégia pochybná, hoci po prvom veľkom patchi som už videl zlepšenia.

Pochvalu si nezaslúži ani jednoduchá špiónáž či nedorobené náboženstvo, ktoré je skôr otravné. V podstate sa to zvrhne na to, že nepriatel'ia budú neustále posielat' svojich misionárov do vašich miest a namiesto napínavých náboženských vojen sú to iba otravné mikromanažovacie bitky s malým dopadom na celkový boj o víťazstvo. Ani bonusy, ktoré vám náboženstvo dáva, s výnimkou jedného nestoja za námahu. Dúfam, že v prídavkoch sa tomu vývojári povenujú, resp. prekopú tento nedokonalý systém. A v to isté verím aj v prípade prírodných katastrof, ktorým nedokážete zabrániť, čomu naozaj nerozumieme, keďže im v podstate bol venovaný celý jeden datadisk pre šesťku.

Blížiac sa k záveru recenzie ešte musím zmieniť jeden smutný problém, ktorý titul trápi, hoci bolo mimoriadne jednoduché vyhnúť sa mu. Prosím vás, ako môžete vydať hru, ktorej chyba kopa základných funkcií, no už po troch týždňoch ponúkate prvý DLC? Odhliadnuc od toho, že to vyzera ako obsah, ktorý vývojári vystrihli zo základnej hry a teraz ho núkajú za príliš veľa (30 eur za štyri civilizácie, dvoch lídrov a nejaké prírodné divy mi nepríde ako lákavá ponuka), nechcete najskôr vyriešiť základné problémy? Aby ste ma nechápali zle, nemám nič proti malým prídavkom za peniaze, dnes to už býva bežné, ale v tomto prípade mi to prišlo trochu necitlivé.



Krásna grafika a technické problémy

A ako sa na to všetko pozerá? Krásne. Civilization VII je prítlačivý kúsok, ktorý dal zbohom štylizovanej grafike minulého dielu a toto rozhodnutie jednoznačne kvitujem. Je radosť pozerat' sa na rozrastajúce sa a meniace sa mestá, unikátne vyzerajúce jednotky každého národa, ale aj lesy, rieky, pohoria či oceány. Ruka v ruke s tým ide nádherný a rozmanitý soundtrack, ktorý dáva priestor jednotlivým kultúram. Hoci jednu chybičku by som našiel – hlavný motív nie je tak výrazný ako Sogno di Volare či Baba Yetu. Žezlo v narácii po Seanovi Beanovi prebrala herečka Gwendoline Christie, ktorú mnohí poznáte zo seriálu Hra o tróne.

Čo sa týka technickej stránky, ja sa nemôžem sťažovať. Na mojej zostave (7800X3D, RTX 3070 Ti, 32GB RAM) titul fičal výborne a ako som spomenul vyššie, zaznamenal som iba jeden pád a niekoľko menej otravných bugov. Žiaľ, to isté sa nedá povedať o ľuďoch, ktorí si novú CIV-ku chceli vychutnať napríklad na PS5.

Hlásia rôzne problémy, ako je napríklad časté padanie či mimoriadne spomalenie v modernej dobe. Opäť sa budem opakovať, vývojári si ubujú opravu a jeden veľký patch pre konzolu od Sony už vyšiel, zároveň však musím priznavať, že aj tak je to šlendriánstvo a ďalší príklad škaredého trendu v modernom gamingu. Ak to nestíhali vydať v stave, aby sa hráči netrápili, mali to jednoducho odložiť.

Civilization VII som zatiaľ venoval pár týždňov, ktoré boli plné radosti z objavovania nových mechanizmov a skvelej zábavy, ale aj povzdychov nad chýbajúcimi funkciami a obsahom. Pokiaľ ste nováčikom a chcete dať sérii šancu, určite neobanujete, pretože aj napriek mojim výčitkám tu nájdete stovky hodín dobrej zábavy nielen vďaka úžasnej variabilite lídrov a národov. Veteráni zatiaľ pokojne môžu počkať na ďalšie patche a možno aj nejakú tú expanziu. Verím, že o pár mesiacov z toho bude záležitosť na 5 hviezdičiek aj pre nich, pretože Civilization VII je premyslená a vynikajúca stratégia, po ktorej sa k šesťke budem vracat' už iba ťažko.

Záver

Siedmy diel legendárnej série opäť prináša skvelú zábavu s niekoľkými menšími ale.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Ťahová stratégia	Firaxis Games	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Úžasná a návyková hraťelnosť	- Používateľ'ské prostredie a technické problémy	
+ Systém zmeny národov	- Umelá inteligencia	
+ Množstvo malých a pozitívnych noviniek	si zaslúži doladiť	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Two Point Museum

TWO POINT MUSEUM



Som nadšený! A viete prečo? Pretože Two Point Studios sa pred pár rokmi pustili do ožiovania hier, ktoré už dávno upadli do zabudnutia. Toto štúdio založili Ben Hymers, Mark Webley a Gary Carr, pričom poslední dvaja menovaní sú tvorcami legendárneho Theme Hospital. Niet sa teda čomu čudovať, že ich prvým projektom bola práve Two Point Hospital, hra, ktorá ako keby z oka vypadla svojej inšpirácii. V roku 2022 prišli s Two Point Campus a tento rok sme sa konečne dočkali Two Point Museum. Prvé dve hry boli fantastické, takže ešte pred samotným recenzovaním som netrpezlivo očakával a premýšľal, či simulácia múzea bude stáť za to.

Ako na správu múzea?

V prvom rade musím pochváliť autorov za skvelú prácu s týmto simulátorom. Vytvoriť simuláciu zábavného parku je pomerne jednoduché a simulátor nemocnice tiež. Stačí zobrať overené mechaniky, pridať pár novinek a hotovo. No simulátor múzea? To už je celkom iný oriešok a do

takýchto vôd sa herní vývojári púšťajú len zriedka. Respektíve, pustili sa niekedy?

Kampaň vás postupne zoznámí s rôznymi typmi múzeí a exponátov. Začínate v múzeu fosílií, kde zbierate a vystavujete skameneliny. Okrem samotnej zbierky však musíte budovať celé múzeum – navrhovať rozloženie miestností, pridávať kaviarne, obchody so suvenírmi a postupne zveľad'ovať celý priestor. Lenže umiestniť exponát do vitríny nestačí. Každý kúsok vyžaduje špecifické podmienky – niektoré potrebujú sucho a teplo, iné zasa chlad. Po správnom umiestnení je dôležité aj estetické dotvorenie okolia, pretože každý exponát má svoje vlastné požiadavky – jeden potrebuje prehistorický kameň, iný palmu či kus ľadu. Každý exponát má tri základné štatistiky – Buzz, Knowledge a Decoration. Vo všeobecnosti platí, že čím vyššie sú tieto hodnoty, tým lepšie. Avšak múzeum nežije iba zo vstupného. Pri každom exponáte treba umiestniť stánok na dotácie, kam návštevníci hádžu peniaze, ktoré neskôr vyzbierajú vaši zamestnanci.

Aj d'alšie exponáty sú v múzeu potrebné

Nové exponáty získavate na expedíciách, ktoré fungujú podobne ako v Jurassic World. Vyšlete tím na vybrané miesto a čakáte, čo vám prinesú. Každá lokalita ponúka iné artefakty a na ich získanie budete potrebovať nielen skúsených bádateľov, ale aj d'alších zamestnancov. Na začiatku sú to len experti v štýle Indiana Jones, no neskôr sa k nim pridajú aj asistenti, správcovia či d'alší špecialisti. Každý člen výpravy môže mať unikátne schopnosti, ktoré vám pomôžu zdolať rôzne prekážky.

Okrem toho môžete svoju expedíciu vybaviť rôznymi predmetmi. Napríklad lekárnika sa hodí, ak by ich počas cesty niečo pohrýzlo – bez nej by ste museli nechať zamestnancov oddychovať, aby sa zotavili. Niektoré oblasti sú však natoľko nebezpečné, že ak sa do nich vydáte nepripravení, môže sa stať, že sa vaši zamestnanci už nevrátia... Ako budete postupovať hrou, na veľkej mape sa vám odomknú rôzne typy múzeí – strašidelné,



vodné a d'alšie. Každé z nich rozšíri vaše portfólio exponátov a prinúti vás osvojiť si nové mechaniky. Až po zaučení sa do systému kampane, môžete sa naplno pustiť do sandbox režimu. To však potrvá...

Mimochodom, kampaň je spracovaná výborne a postupne vás prevedie všetkými hernými systémami. Tutorial však miestami pokrívá. Občas som netušil, čo mám robiť, a zistil som, že rovnaký problém riešili desiatky hráčov na fórach Steamu. Riešenie bolo pritom až smiešne jednoduché, takže keď som naň prišiel, udel som si po čele ...

Ešte raz musím pochváliť tvorcov za to, že do hry zahrnuli toľko obsahu a nešetrili každý štýl múzea na samostatné DLC. Tým však netvrdím, že by som za potenciálne rozšírenie hry neminul nejaký peniaz navyše.

Každú mapu, respektíve múzeum, si postupne vylepšujete a získavate lepší rating vo forme hviezdíček. Okrem hlavnej budovy máte možnosť vytvárať d'alšie objekty, no toto stavenie je spočiatku trochu neintuitívne. Kým som zistil, že neskôr môžem budovať aj inde, mal som svoje



múzeum prepchaté exponátmi. Samozrejme, dalo sa to neskôr poprehadzovať, ale mierne ma to mrzelo. Presúvanie exponátov a miestností nie je zložité, ale mohlo by byť vyriešené o čosi elegantnejšie.

Zamestnanec - pilier múzea!

Ako som už spomínal, bez zamestnancov by vaše múzeum nefungovalo. Potrebujete správcov budovy, expertov na exponáty, asistentov a ochranku. Každá profesia má svoju úlohu a každý zamestnanec vlastnú náladu, silné aj slabé stránky. Takže manažment ľudí nebude len do počtu a budete v ňom „pečení-varení“. Predajňa lístkov žíva prázdnotou? Pred múzeom sa tvorí dlhý rad a váš asistent si veselo oddychuje v spoločenskej miestnosti? Tak ho šupnite späť za pokladňu! Alebo ho jednoducho vyhod'te. Každá postava má navyše možnosť tréningu, čím si zlepšuje schopnosti. No pozor, čím je lepší zamestnanec, tým viac peňazí si pýta. Ak ich nemá dosť, je nespokojný a môže vám jednoducho dať výpoveď. No, asi to poznáte aj zo skutočného života... Manažment personálu dodáva hre d'alší rozmer a funguje

veľmi podobne ako v predchádzajúcich tituloch od Two Point Studios. A ak ste ich hry nehrali, tak ste určite aspoň raz v živote prišli do kontaktu so staručkým, no ikonickým Theme Hospital – a presne v tomto duchu sa nesie aj správa zamestnancov.

Grafika je ikonická

Možno budem zniet' posadnutý Theme Hospital (a áno, priznávam, že som), ale grafika mi okamžite pripomenula Theme Hospital. Niet sa čomu diviť. Keď za hrou stoja jej pôvodní tvorcovia, je jasné, že si zachová svoj nezameniteľný štýl. A povieť vám, tá grafika je nádherná.

Nečakajte hyperrealistickú simuláciu, ale kreslený, bláznivý a zábavný vizuál, ktorý si vás okamžite získa. Postavy návštevníkov sú prepracované do detailov a ich dizajn je jednoducho skvelý. Neraz som sa pristihol pri tom, ako ich len tak sledujem a premýšľam, kto všetko vlastne zavítal do môjho múzea.

Jediné, čo by mohlo byť lepšie, je optimalizácia. Hra dáva počítaču poriadne zabrat' a teploty mi vyskočili vyššie, než keď som hral Kingdom Come 2 na vysokých detailoch. Ale čert to ber! Veľkým plusom je aj zvuková stránka hry. Hudba a hlásky v rozhlase sú skvelé, a ak sa do nich započúvate, určite sa dobre zabavíte.

Záverečné hodnotenie

Two Point Museum je jedinečný prírastok do série simulácií od Two Point Studios, ktorý prináša jedinečný herný zážitok. Táto zábavná a návyková simulácia s typickým humorom a nádhernou grafikou ponúka množstvo obsahu na dlhé hodiny hrania. Navyše, simulátor múzea v hernom svete len tak ľahko nenájdete. Hoci sa hra občas nevyhne drobným nedostatkom, ide o detaily, ktoré vám radosť z hrania určite nepokazia. Ak milujete budovateľské stratégie, Two Point Museum je titul, ktorý by vo vašej hernej knižnici rozhodne nemal chýbať. A ešte k tomu si zaslúži čestné miesto na prednej poličke.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Strategická sim.	Two Point Studios	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ výborný gamedesign	- slabšia optimalizácia	
+ zábava, ktorá neomrzí	- tutorial je trošku kostrbatý	
+ jednoduchá, no za to krásna grafika		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Split Fiction

IT TAKES TWO NA STEROIDOCH



Kooperatívne tituly na jednej konzole pre mňa boli od počiatkov videohier highlightom toho, čo hry ponúkali. Nikdy nezabudnem na „tanky“ na starej fejkovej Sege (konkrétne to bol kúsok s názvom Tank 1990: Battle Defence), v ktorých dvaja hráči chránili základňu s orlom a snažili sa zničiť nepriateľské tanky. Medzitým si hranie videohier s inými ľuďmi prešlo dlhým vývojom – s kamarátmi sme spolu zabili Diabla v Diablo 2, strávili nespočetné hodiny vo Warcraft 3, chodili do dungeonov v rôznych MMORPG, aby sme sa opäť vrátili na jeden gauč s ovládačmi v ruke a zahrali si Overcooked. A Split Fiction zapadá presne do kategórie príjemných kooperatívnych titulov, ktoré vás zbližia s vaším spoluhráčom a vytvoríte si tak krásne spoločné videoherné spomienky.

Hazelight Studios vzniklo pod EA Originals ako štúdio, ktoré sa sústreďuje na kooperatívne kúsky pre dvoch hráčov. V roku 2018 prinieslo akciu Way Out, v ktorej sa dvaja bratia snažia utiecť z väzenia, o tri roky neskôr potom It Takes Two, kde

sa zas usilujete dať dokopy manželský pár. Práve druhá menovaná hra spôsobila revolúciu v žánri a tvorcom priniesla ocenenie Game of the Year. No a teraz nám ten istý tím prináša Split Fiction, ktoré je ideovým nasledovníkom It Takes Two – možno aj v snahe zopakovať úspech s ocenením.

Všetko, čo fungovalo v It Takes Two a ešte viac

Hra vám od prvého momentu dá najavo, že ak ste hrali It Takes Two, budete tu doma. Či už ide o používateľské prostredie alebo ovládanie, Split Fiction sa snaží nepokaziť to, čo fungovalo. Krátky úvod vám rozpovie príbeh o dvoch nádejných spisovateľkách. Tie prijali zvláštne pozvanie od spoločnosti, ktorá im slúbila publikovanie ich tvorby. Dynamika dvojice je zjavná od prvej interakcie – cool introvertka z veľkého mesta Mio píše science-fiction, dobrosrdečná extrovertka z vidieka Zoe zas tvorí fantasy. Dve hlavné postavy sa zapíšu do mysteriózneho projektu, ktorý sa ukáže ako snaha o vydolovanie nápadov z

ich mysle pomocou modernej technológie. Nedopatrením sa spoločne ocitnú vo svojich vymyslených svetoch a celá hra je divokou jazdou medzi ich nápadmi, ktoré sa svižne striedajú. Chvil'u sa budete oháňať laserovými mečmi, aby ste ich čoskoro vymenili za drakov, na ktorých môžete jazdiť, potom zase za laserové pištole a späť za kúzla. A ak sa vám niektoré prostredie nepáči, je vám jasné, že o chvíľu sa skončí a nahradí ho iné. Práca so žánrovými stereotypmi je výrazná a nabúra asi do každého klišé, ktoré vám napadne, no vyvažujú to svieže dialógy a priehrštie popkultúrnych referencií, ktoré vás donútia zbesilo ukazovať na obrazovku so slovami „aha, aha, toto bolo v Dark Souls / Halo / Donkey Kongovi / doplníte svoju obľúbenú referenciu“.

Split Fiction je typickou „couple“ hrou, čiže jeden z dvojice nemusí byť skúseným hráčom, aby sa vám dарило, čomu je prispôsobená aj obtiažnosť. Titul strieda parkúrové pasáže, ľahšie logické hádanky a súboje s bossmi. Platí tu pravidlo, ktoré sa



osvedčilo už v It Takes Two – ak žije jeden hráč, druhý je vyradený len na chvíľu a potom sa vracia. To sa hodí pri parkúroch, v ktorých vás niekto naháňa, pretože stačí, ak prekážky úspešne prejde jeden a druhý sa za ním respawnuje. Rovnaké pravidlo platí aj pri bossfightoch, no keďže vaše postavy budú mať v takmer každom prostredí asymetrické schopnosti, bossa sami nezvládnete, keďže každý z dvojice bude mať v boji svoju funkciu. Napriek tomu nie sú na hráčov kladené vysoké nároky.

Bitky s bossmi sú veľmi podobné tomu, čo sme mali možnosť vidieť v predchádzajúcom titule od Hazelight Studios. Každý boss má nejaký spôsob, ktorým ho dokážete zraniť. Mnohokrát to nie je úplne evidentné, ale hra umne využíva farby charakterov, aby vás nasmerovala k objektom, s ktorými

môžete interagovať. Súboj končí len v prípade, že vás boss oboch vyradí, pričom pri tých náročnejších vás hra vracia len na začiatok aktuálnej fázy, nie na začiatok boja. Bossfights sú kreatívne, často s nimi cestujete po leveli a počas boja sa mení pohľad aj vaše možnosti pohybu či schopnosti.

V Split Fiction nájdete niekoľko skvelých akčných sekvencií, v ktorých jeden človek šoférije vozidlo a druhý strieľa po nepriateľoch. Nanešťastie, hra vám nedá na výber a musíte sa držať predpísanej roly, čo nemusí každému vyhovovať.

To môže byť problém pri neskúsených ľuďoch, ktorí zrazu musia ovládať stíhačku s obrátenou vertikálnou osou. Okrem toho tu však nie sú výrazne ťažké pasáže, v ktorých by ste sa zasekli.

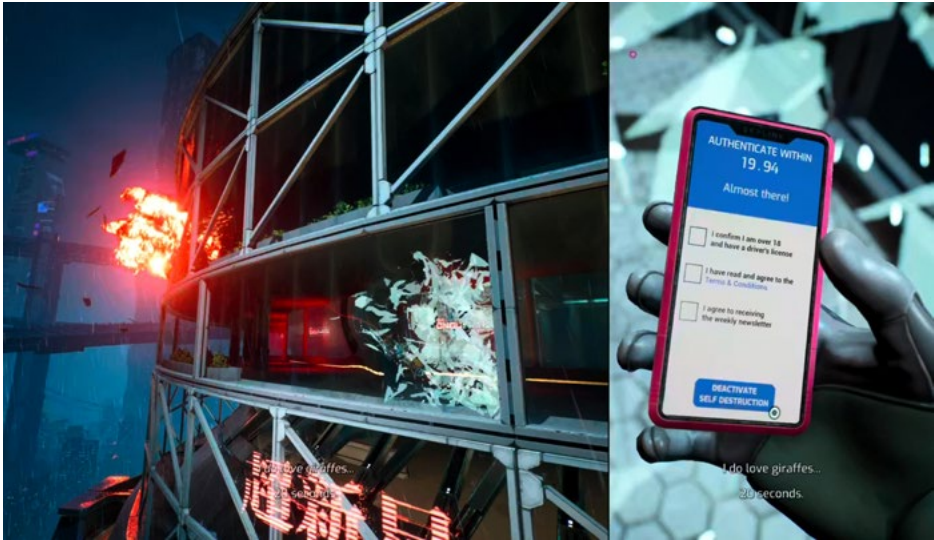
Kvalitne napísaný príbeh

Obzvlášť by som chcel oceniť svieže dialógy. Tie vychádzajú primárne z čudnej premisy, ktorá by mohla pokojne byť inšpiráciou pre ďalší diel Black Mirror. Oidve hlavné postavy sú napísané výborne a žiadna z nich nie je dominantná, možno iba s výnimkou začiatku, ktorý sa týka novej technológie na extrahovanie príbehov z mysli ľudí, kde je logické, že k tomu autorka science-fiction má čo povedať. Dobré napísané charaktery a dôveryhodné dialógy nie sú ničím, čo je momentálne v hernom svete bežné, o to viac ma teší, že rozhovory protagonistiek pôsobili autenticky, mnohokrát prevapili nenúteným humorom a len výnimočne som nad nimi prevracal očami.

Tvorcovia si s postavami verili tak veľmi, že v niektorých leveloch nájdete lavičky s peknými výhladmi, aké poznáme z príbehových adventúr typu Life is Strange, na ktoré si sadnete a spustíte krátku scénu s rozhovorom. Priznám sa, nie vždy sme mali chuť objavovať vnútorný svet charakterov, no niekoľko sme ich zažili a boli veľmi príjemným dodatkom k príbehu hlavných postáv. Mio a Zoe si, navyše, počas hry prejdú veľmi predpokladaným vývojom, keď sa z neznámych, ktoré sa nechápu a iritujú, stanú po kamarátky na celý život. Navzájom si komentujú jednotlivé svety, ktoré vymysleli, pričom počiatočnú nechápavosť vystrieda uznanie.

Každá z ôsmich kapitol sa odohráva vo svete jednej z postáv a je pretkaná tromi vedľajšími príbehmi, ktoré sú z prostredia tej druhej. Práve tieto „side stories“ sú





miestom, kde Split Fiction najviac žiari, takže vždy, keď sme v leveli videli pulzujúcu bublinu, ktorá ich označuje, tešili sme sa na ďalšiu bláznivú myšlienku. Zvyčajne ide o krátke úrovne, ktoré dokončíte do pätnástich minút, pričom mnohé z nich majú originálny art štýl či mechanizmus, okolo ktorého sú centrovane.

Krátky rozsah dovolil tvorcom poriadne si uletieť a tak si zahráte za prasatá na farme, prejdete sa po nakreslenom dungeone alebo sa necháte obrami vyniesť na kopec. Chcel by som sedieť na porádach, počas ktorých sa tieto levely vymýšľali a zaujímalo by ma, aké myšlienky sa nakoniec nedostali do hry. No a keďže riaditeľ štúdia Josef Fares je celkom excentrickou postavou, možno sa to aj v nejakom rozhovore dozvieme.

Na to, aby ste si zahrali Split Fiction, musíte byť dvaja (samozrejme, niekto to zobral ako výzvu a snaží sa to prejsť sám s ovládaním oboch postáv). Ideálne je, ak ste spolu vedľa seba pri jednom počítači alebo konzole. Mám to štastie, že som na Split Fiction nahovoril moju priateľku a tak sme hrali iba na jednom



zariadení, ale titul umožňuje aj online multiplayer a cross-platform. A opäť stačí, ak má hru kúpenú jeden hráč, druhému stačí ju mať nainštalovanú a nepotrebuje vlastnú licenciu.

Pokiaľ aj nebudete sedieť vedľa seba, pre úspech by ste sa mali aspoň počuť, aby ste sa mohli radiť, pričom niektoré momenty si budete chcieť odpočítať. A



aká je herná doba? Pri pomalom hraní vám môže zabrať niečo nad 15 hodín, čo pri kúsku za 50 eur nie je až tak veľa, no kvalita vysoko prevyšuje kvantitu.

Vystriedate približne 20 rôznych svetov, pričom všetky sú precízne vizuálne spracované. Split Fiction v nás zostal ako zážitok, o ktorom sme rozprávali kamarátom a odkazovali na momenty z neho v bežnom živote.

It Takes Two sa podarilo získať ocenenie Game of the Year a je vidieť, že tvorcovia vynaložili obrovskú snahu, aby tento úspech zopakovali. V roku 2025 to budú mať mimoriadne ťažké vzhl'adom na tituly, ktoré sa v tomto roku chystajú vyjsť, resp. už vyšli,

no myslím, že môžeme hovoriť minimálne o nominantovi v hlavnej kategórii.

Verdikt

Ak si máte s kým zahrat' Split Fiction, neexistuje dobrý dôvod, prečo by ste to nemali urobiť. It Takes Two pred štyrmi rokmi vyhralo Game of the Year a novinka od Hazelight Studios je vylepšením v každom smere. Popkultúrna jazda prístupná aj príležitostným hráčom, ktorá ponúka krásne vizuály a príjemný príbeh, bude minimálne horúcim kandidátom na hru roka.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Koop. plošinovka	Hazelight Studios	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Osvedčená formula z It Takes Two	- Príliš krátka herná doba	
+ Vizuály, ktorými sa chcete kochať		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

RECENZIA XBOX ONE X

South of Midnight

ČAROVNÁ VÝPRAVA V STAROM DIZAJNE



Keď Microsoft ešte dávno pradávo v roku Pána 2018 oznámil akvizície niekoľkých štúdií, optimista vo mne dúfal, že ich finančné zabezpečenie im umožní dotiahnuť svoju víziu do konca bez kompromisov. A to platilo hlavne pre štúdio Compulsion Games. Toto štúdio vo svojej poslednej hre We Happy Few ukázalo záblesky majstrovstva v budovaní sveta a vizualizácie, no na zvyšok hry „neostali peniaze.“ Čakali sme dlho a teraz sme sa konečne dočkali. Ako teda dopadol South of Midnight?

Štýl nadovšetko

Jedno je isté. Bez ohľadu na to, čo si na konci recenzie budete myslieť o hre ako o celku, tak sa nedá poprieť, že vyzereá fantasticky. Hra je priamym dôkazom toho, že na krásny vizuál nepotrebujete nutne textúry vo vysokom rozlíšení, ale dôležitá je pevná ruka vizuálneho režiséra. South of Midnight sa odohráva na juhovýchode USA v modernej dobe. Spomeniem napríklad New Orleans a

k tomu prihodím ešte aj Floridu. Pre nás, ktorí v danej oblasti nežijeme, je to úžasný výlet, ktorý nám ukazuje novú kultúru naozaj autentickým spôsobom, a to bez kompromisov.

Jadro príbehu je veľmi jednoduché a dalo by sa povedať, že dejová línia sama

o sebe až na pár výnimiek neprekvapí. Hlavnou postavou je Hazel, ktorá sa javí ako normálna pubertiačka, ide o milujúcu dcéru, no stále nedokáže plne pochopiť obete rodičovstva. Dej sa začína hurikánom, ktorý odnesie dom aj s jej mamou Lacey dole riekou a je na nej, aby svoju matku našla. V tom jej určite



pomôže fakt, že dostala dar stať sa tzv. Weaver. Ide o bytosť, ktorá vidí to, čo ostatní nevidia, a dokáže pomôcť v momentoch, kedy to ostatní nedokážu.

Hellblade 2 deja vu?

Ak existuje hra, ku ktorej by som South of Midnight prirovnal, tak je to Senua’s Saga: Hellblade 2. Aby to porovnanie dávalo zmysel, musíte čítať d’alej. Toto porovnanie neznamená, že by South of Midnight tiež kládol dôraz na fotorealistickú grafiku a pokročilé technológie na prerozprávanie príbehu. Práve naopak. South of Midnight si dáva záležať na štylizovanom vizuáli a hlavne stop-motion animáciách, a



to nie len počas cutscén, ale aj hrania (môžete ich deaktivovať počas hrania).

Taktiež nemám na mysli porovnanie z hľadiska hrateľnosti, pretože South of Midnight je už na prvý pohľad viac hrou, ako Hellblade 2 kedykoľvek chcel byť. Skôr mám na mysli dej. Hlavnou témou oboch príbehov sú traumy a životné udalosti, ktoré spôsobili transformáciu postáv na príšery. Tie sú však v prípade South of Midnight inšpirované miestnym folklórom. Hazel je efektívnou liečiteľkou, ktoré ale prebieha za zvuku úderov. Rozdiel je aj v hlavných postavách – zatiaľ čo Senua v Hellblade 2 je už „ošíľahanou“ bojovníčkou, tak Hazel je nováčikom, čo sa prejavuje aj na jej vnímaní udalostí.

Podobne, ako v prípade Hellblade 2, tak aj tu je téma sebapoznávania a empatie spracovaná veľmi úctivo a dojímavo. Jednotlivé minipríbehy antagonistov tvoria paralely s reálnymi životnými udalosťami a okrem toho, že majú vyvolať emócie, prinášajú aj posolstvo. Venujú sa v nich žiaľu zo straty, smútku zo zrady či zúfalstvu. Každopádne, je pre mňa

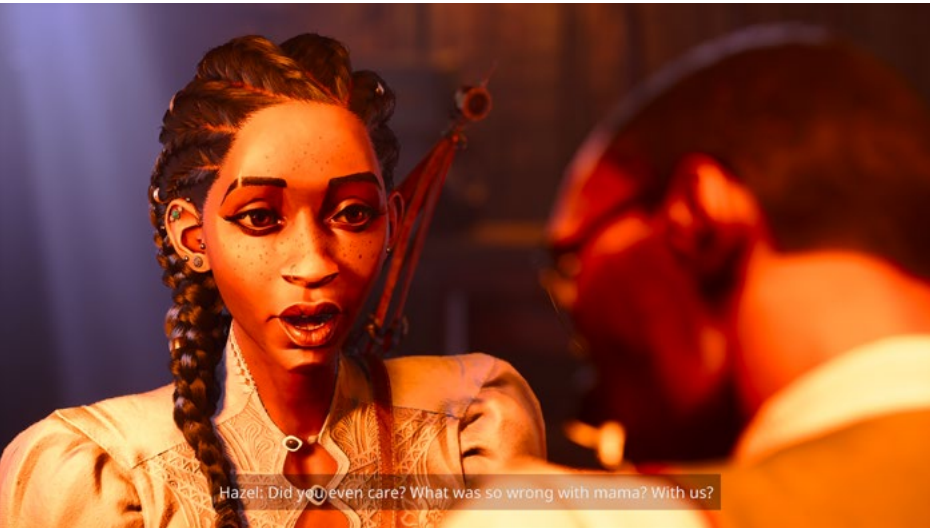
fascinujúce, že dve hry v rámci jedného vydavateľstva vydané v priebehu dvoch rokov sú si v tejto oblasti tak podobné.

Konštrukcia z čias dávnych

Podobnosť oboch hier sa končí v samotnej hrateľnosti. South of Midnight je poctivou akčnou adventúrou, kde bude váš čas

rozdelený medzi zdolávaním prekážok pomocou vašich schopností, súbojových systémov a preskúmvaním prostredia.

Svojou štruktúrou ide o „štandardnú“ lineárnu hru, ktorá neponúka absolútne žiadne vedľajšie úlohy. Počas hrania vás odbočky prenású maximálne k bonusom, zberateľským predmetom a mene, ktorú používate na vylepšovanie schopností. Všetko je však držané na uzde. Nečakajte komplexné RPG systémy a loot. Čo je skvelá správa, pretože vývojári si sú vedomí sily súbojového systému a herných mechaník, ktoré vybuildovali, a nesnažia sa zahltiť hru zbytočným balastom odťahujúci pozornosť od silných stránok. Systémy, vrátane toho súbojového, tu nie sú na to, aby poskytli neuveriteľne komplexný zážitok, ktorý nabáda k znovuhrateľnosti, ale aby vás dostali z jedného scenára príbehu k druhému. V momente, kedy už začínate mať pocit, že hra stráca na dychu, tak sa skončí. Povedal by som že po nejakých 10 hodinách. Konštrukcia hry je však kostrbatá, aj keď mám trochu problém rozhodnúť sa, či je to dobrá, alebo zlá



správa. Ihneď to vysvetlím. Jednotlivé aspekty hry sú striktne oddelené. To znamená, že súboje prebiehajú vo vopred nadizajnovaných arénach a nikdy nie mimo nich. To dáva hre akýsi pocit sterility, pretože tým pádom absentujú momenty prekvapenia. To isté platí aj o štruktúre väčšiny hry.

Po vykonaní určitých úkonov (nebudem spojlerovať) vždy nastane „utekajúca“ pasáž, ktorá nabera na komplexnosti. Každopádne, mojou pointou je, že aj keď štruktúra hry poskytuje istý komfort, pretože viete, čo vás čaká, tak na druhej strane by sa zišlo trochu zatriasť celým mixom a priniesť trochu variability.

Vzhľadom na absenciu hlbokých RPG mechaník asi neprekvapí, že hra má síce jasne a pevne uchopené mechaniky súbojového systému, no ten zďaleka nepatrí medzi najhlbšie na trhu. Arény postupne prinášajú nové typy nepriateľov, no zároveň dávajú Hazel do rúk nové schopnosti.

Zaujímavosť i výzva arén a súbojového systému teda vyplýva z rôznorodého mixu nepriateľov v týchto arénach. Inak ale ide o absolútne štandardný súbojový systém na blízko, kde je vašou úlohou dynamicky sa pohybovať po aréne, vyhýbať sa neblokovať ným útokom a strategicky likvidovať nepriateľov podľa ich priority. Opäť platí to, čo som písal vyššie. Ide o komfortný súbojový systém, ktorý sa však nepokúša lámať bariéry. Či je to však potrebné v nízkorozpočtovej hre, to nechám na vás.

Tu hra vyniká...

Takže stanovili sme si, že herné mechaniky existujú primárne ako spôsob, ktorý vás má previesť prostredím a ukázať tento svet.



A to je dobré, pretože ide o svet, ktorý si zaslúži byť preskúmaný.

Vizuálny štýl je absolútne jedinečný, prítiahľivý a oku-lahodiaci. Či už hovoríme o scenériách, ktoré hra ponúka, alebo o dizajne jednotlivých monštier, alebo o skvelom zmysle pre detail. Paradoxne, čím menej hra napodobňuje zobrazovanie ľudí a „reálneho“ sveta, tým lepšie vyzerá.

Ešte lepšie na tom všetkom je hudba. Už teraz konštatujem, že ak hudobný dizajn alebo soundtrack South of Midnight nebude bojovať na konci roka o najvyššie ocenenia v týchto kategóriách, tak pravdepodobne je niečo zle. Soundtrack pochopiteľne čerpá z tamojšej kultúry a okrem toho, že sám o sebe je na počúvanie skvelý, tak jeho implementácia do hry ho povyšuje ešte na vyššiu úroveň. Každá príšera, proti ktorej v hre bojujete má vlastnú tému. Postupne sa odhaľuje a vrství počas prechádzania levelu. Časom sa do aranžmánu pridávajú hudobné nástroje a vokály. Hudobné vyvrcholenie nastáva počas súboja s bossmi. Opäť ide o efektívnu formu

rozprávania príbehu, pretože aj za samotným textom skladby sa skrýva tajomstvo, ktoré sa týka danej postavy.

Práve spojenie hudby a vizuálu spôsobuje, že South of Midnight vyčnieva z davu podobných akčných adventúr. Hra ide nekompromisne po týchto cieľoch a všetko prispôsobuje tomu, aby zo svojho zasadenia dostali čo najviac.

Dobré je tiež aj to, že do cesty sa počas hry nepriplietajú buggy. Aj keď na druhej strane kvôli chýbajúcej komplexnosti herných mechaník by boli akékoľvek buggy dosť čudné.

Verdikt

South of Midnight je jedinečnou hrou. Nie iba kvôli hrateľnosti, ktorá sa nedá označiť inak, ako štandardná. Je jedinečná vďaka svojej atmosfére a audiovizuálu. Ponúka príbeh o empatii, pričom sa nebojí dotknúť aj ťažkých tém. Tie sú balansované samotnou povahou hlavnej postavy, ktorá okrem sveta spoznáva aj svoje nové schopnosti. Ide o dobrodružstvo bez zbytočného balastu, ale do určitej miery dopláca na svoj zastaraný dizajn, ktorý nedokáže počas hrania prekvapiť.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Compulsion Games	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ skvelý vizuálny štýl	- striktne oddelené časti hry (hlavne súbojový systém) - absencia prekvapení a inovácií	
+ absolútne famózný soundtrack a jeho implementácia do hry		
+ atmosféra		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

OG Flow Z13



Republic of Gamers (ROG) predstavuje nový herný tablet 2025 ROG Flow Z13, ktorý spája revolučný výkon s energetickou efektívnosťou. Srdcom zariadenia je nový čip AMD Ryzen™ AI Max+ 395 s grafickým čipom Radeon™ 8060S, ktorý integruje 16 jadier Zen 5

a 40 výpočtových jednotiek RDNA 3.5. Tablet využíva jednotnú štvorkanálovú pamäť LPDDR5X až do 128 GB, čo umožňuje dynamické pridelovanie zdrojov medzi CPU a GPU a zaručuje maximálny výkon aj pri náročných úlohách a moderných hrách.

Kompaktný 13-palcový ROG Flow Z13 sa môže pochváliť ROG Nebula displejom s rozlíšením 2,5K a obnovovacou frekvenciou 180 Hz, ktorý poskytuje brilantné vizuály a pohlcujúci zážitok.

Dotyková obrazovka s ochranou Corning Gorilla Glass 5 zabezpečuje odolnosť voči poškrabaniu. Inovatívne chladenie využíva odparovaciu komoru z nehrdzavejúcej ocele a medi, zväčšené nasávacie otvory a ventilátory Arc Flow 2. generácie, čo zlepšuje prúdenie vzduchu až o 70 %.

Flexibilné pripojenie je zaručené dvoma USB-C portmi s podporou USB4 a HDMI 2.1 výstupom, vďaka čomu nie sú potrebné ďalšie adaptéry. Výdrž zaisťuje väčšia 70 Wh batéria spolu s optimalizovanou spotrebou energie.

Elegantný dizajn, vylepšený touchpad a tlačidlo Command Center robia z Flow Z13 ideálneho spoločníka pre náročných hráčov a profesionálov. Tablet je dostupný na Slovensku od 2 389 €.

Canon: PowerShot V1, EOS R50 V & RF-S 14-30mm



Spoločnosť Canon dnes predstavuje tri nové produkty pre tvorcov videoobsahu, ktoré posunú natáčanie na novú úroveň. Vrecková kamera PowerShot V1 je ideálnou voľbou pre vlogerov a cestovateľov – kompaktná a vážica iba 374 g s ultraširokouhlým objektívom, umožňuje nahrávať plynulé 4K video s 60 snímkami za sekundu a spomalené zábery vo Full HD 120p. Pokročilé automatické ostrenie Dual

Pixel CMOS AF II a optická stabilizácia zaručujú stále ostré a stabilné zábery. Výklopný dotykový displej a kvalitné mikrofóny zabezpečujú jednoduché ovládanie a čistý zvuk.

Canon pokračuje inováciou s bezzrkadlovkou EOS R50 V, navrhnutou pre tvorcov hľadajúcich široké možnosti. S 24MP APS-C senzorom, 4K videom (60p a 30p s 6K

oversamplingom) a podporou Canon Log 3 otvára nové obzory pri filmovaní. Dotyková obrazovka s nastavitelným uhlom a rýchly prenos obsahu cez Wi-Fi a Bluetooth zaručujú flexibilitu a efektívnu prácu, čo ocenia najmä livestreameri.

Tretím prírastkom je univerzálny objektív Canon RF-S 14-30mm F4-6.3 IS STM PZ, prvý RF objektív s interným motorovým zoomom. Tento kompaktný objektív ponúka plynulé zmeny ohniskovej vzdialenosti, optickú stabilizáciu až do 5 EV a vysokú kvalitu záberov, čím dopĺňa nové zariadenia Canon. Tieto inovatívne produkty kombinujú vysokú kvalitu obrazu s moderným dizajnom a funkčnosťou, čím napomáhajú tvorcom vyjadriť ich kreativitu naplno.

Ceny a dostupnosť noviniek na slovenskom trhu budú – Canon EOS R50 V 799 EUR s DPH (dostupnosť koncom apríla), PowerShot V1 1049 € s DPH (dostupnosť začiatkom apríla), RF-S 14-35 F4-6.3 IS STM PZ 419 EUR s DPH (dostupnosť začiatkom júla).

ADATA SC730



Spoločnosť ADATA uvádza model SC730, ultra kompaktný SSD disk, ktorý kombinuje USB-C aj USB-A konektory.

Vďaka dvojitému rozhraniu USB 3.2 Gen2 dosahuje rýchlosť 600 MB/s pri extrémne malých rozmeroch len 36 mm. Dispozíciu umožňuje pripojiť počítač, tablet, smartfón či hernú konzolu ako Playstation 5 či Xbox. SSD disk je ideálny pre zálohovanie fotografií, videí či prenos veľkých súborov, čo ocenia manažéri, tvorcovia obsahu aj hráči. Ekologicky zodpovedný dizajn využíva 50 % recyklovaných materiálov, čím sa znižuje uhlíková stopa o 39 %.

SC730 bude k dispozícii v kapacite 512 GB aj 1 TB, pričom cena začína od 1399 Kč v Česku a 56 € na Slovensku. Inovácia a udržateľnosť spojené v jednom modeli.

Huawei FreeArc



Nové slúchadlá Huawei FreeArc sú navrhnuté pre aktívnych ľudí, bežcov a cyklistov.

Vďaka otvorenému dizajnu si môžete užívať hudbu a zároveň zostať v kontakte s okolím. Ergonomický tvar a ľahká konštrukcia z tekutého silikónu zaručujú pohodlie pri celodennom nosení. Odolné voči vode a potu, slúchadlá sú ideálne do daždivého počasia a na intenzívny tréning. Batéria vydrží až 10 hodín, s rýchlym nabíjaním sú vždy pripravené na akékoľvek dobrodružstvá. Huawei FreeArc prichádzajú na Slovensko 13. marca 2025 za cenu 99 €. Vynikajúci zvuk a precízne spracovanie spolu s moderným dizajnom robia z FreeArc ideálny doplnok pre každodenné športové aktivity a relaxáciu. Slúchadlá sú navrhnuté tak, aby spĺňali požiadavky náročnejších používateľov.

GENESIS Holm Modular



Predstavujeme vám modulárny stolový systém GENESIS Holm Modular, ktorý prináša nekonečné možnosti prispôbenia pracovnému a hernému priestoru.

Tento inovatívny systém umožňuje nastaviť výšku stola od 50 do 95 cm, čo zabezpečuje optimálne pohodlie pri práci i hraní. Vďaka plne kompatibilným bočným panelom so šírkou od 30

do 60 cm a rohovým súpravám si môžete vytvoriť jedinečnú konfiguráciu, ktorá dokonale vyhovuje vašim individuálnym potrebám. Systém je vybavený množstvom praktických doplnkov, ako sú držiak na poháre, držiak na slúchadlá a priechodka na káble, čo výrazne zvyšuje komfort a prehľadnosť pracovného priestoru. Unikátnym prvkom je aj LED lišta s osvetlením RGB, ktorá nielen dodáva moderný vzhľad, ale aj umožňuje nastaviť uhol sklonu podľa aktuálnych požiadaviek. Flexibilita GENESIS Holm Modular spočíva v možnosti rozšírenia stola pomocou dodatočných bočných panelov alebo rohových zostáv, vďaka čomu sa tradičný stôl mení na multifunkčný pracovný kút. Celkový dizajn systému bol navrhnutý s dôrazom na estetiku a praktickosť, čo z neho robí ideálne riešenie pre každého, kto hľadá spojenie moderného dizajnu a funkčnosti. Vyskúšajte GENESIS Holm Modular a objavte nový rozmer prispôbenia vášho pracovného alebo herného prostredia. Objavte túto inovatívnu voľbu, ktorá sa prispôsobí každému prostrediu a splní vaše očakávania.

Nanlite Pavotube II 6C

SVETLO A MAGNETY



Popredný výrobca video a foto príslušenstva v rámci svetiel, čínska spoločnosť NANGUANG, predáva aj na našom území už dlhé roky svoje produkty, a to konkrétne pod značkami NANLITE a NANLUX. Nedávno som dostal možnosť dlhodobo testovať ich maximálne kompaktnú svetelnú trubicu s názvom NANLITE PavoTube II 6C, ktorej bohatá výbava výrazne prevyšuje konkurenčné svetlá v cenovej relácii do sto eur. Distribútor mi na test zaslal hneď dva kusy RGBWW LED pomocníkov určených primárne do terénu, čiže mimo štúdia, a mňa nesmierne zaujímalo, ako cenné ich uvidím po mesiaci pravidelného používania.

Na začiatok treba uviesť – naznačil som to už pri cenovke – že v tomto prípade sa nepohybujeme vyložené v prémiových vodách. To však neznamená, že by konštrukčné spracovanie samotnej trubice alebo bohatosť výbavy balenia vyložené zaostávali. Mimo samotného svetla s váhou 260 gramov pri rozmeroch 25 x 39 x 38 mm nájdete v balení aj sériu magnetických podložiek, USB-C/USB-A kábel, remienok na

zápästie a hlavne textilné puzdro určené na prepravu a ochranu voči vode. Spomínané magnetické podložky sú podľa výrobcu vhodné na trvalé pripevnenie o iný povrch, čo má priamy súvis s tým, že aj keď je telo svetla plne plastové, jedna jeho hrana je z vnútra vybavená magnetom.

Ja osobne v redakcii používam na produktové fotenie kovový otvorený regál, o ktorý som tak jednoduchým spôsobom vedel pripevniť testované vzorky. V teréne, kam sú predovšetkým určené svetlá, vám však bude musieť vystačiť uchytenie o statív (oba konce



sú vybavené 1/4 20" závitom) alebo kreatívne premýšľanie – ruky, nohy, zuby, jednoducho čokoľvek vám napadne.

Úplné RGB spektrum

Kompaktnosť je výborná. Obe trubice som vedel bez problémov strčiť do batohu, ktorý bežne používam na transport techniky a to bez toho, aby mňa vyložené obmedzovali. PavoTube II 6C má v sebe implementovaný 2,4 GHz Wi-Fi prijímač, pomocou ktorého viete svetlo prepojiť s voľne dostupnou aplikáciou a práve cez ňu následne pohodlne nastavovať dostupné funkcie.

Na zadnej strane trubice sa nachádza malý, ale dostatočne prehľadný LCD displej, vedľa ktorého je umiestnený vstup pre USB-C kábel – akonáhle vstavanú batériu s kapacitou 2 200 mAh nabijete doplna, pri stopercentnom jase vám bude svetlo fungovať následne takmer celú hodinku a pri nastavení na jedno percento až desať

hodín. Keďže však akumulátor nemá horibilný odber, pokojne ho viete napájať štandardnou powerbankou. Ovládanie fyzickými spínačmi priamo na odolnom šasi z tvrdeného plastu chce síce trochu praxe, ale napriek tomu, že menu nie je lokalizované do CZ/SK jazyka, funkcionality si jednoducho overíte a súčasne sa ich naučíte už v priebehu niekoľkých kliknutí.

Všetko důležité a ešte niečo navyš

A čo všetko vlastne PavoTube II 6C dokáže? Disponuje nastaveniami rozmedzia medzi 2 700 až 7 500 kelvina s tým, že percentuálnu intenzitu svietivosti je možné regulovať od jedného percenta až po maximum – nesmierne užitočná vec, ak sa chcete počas produktového fotenia vyhrať s rôznymi detailmi.

Samotnú presnosť kelvinov však berte s rezervou, keďže počas môjho merania a následného priameho porovnávania s

profesionálnym svetlom inej značky bola odchýlka pre jednotlivé hranice vždy od 120 až po 300 kelvina. Rovnaké medzery mi v teste vyskakovali aj počas merania presnosti vykresľovania RGB farieb, ale aj tak nás to zase vracia k tomu, že od svetla za necelú stovku jednoducho nemôžete očakávať žiadne zázraky. Na to, čo PavoTube II 6C za danú sumu ponúka, je to stále viac ako dobrý obchod.

Pre začínajúcich filmárov alebo fotografov, ktorých rozpočet je napätý ako guma od trenirok, je investícia do niečoho takéhoto rozumnou voľbou a rovnako tak aj pre skúsených kreatívcov, čo si potrebujú dotvoriť pozadie v tmavom exteriéri alebo vytiahnuť jemné portrétové linky v krízových podmienkach; bez toho by so sebou museli ťahať obrovské kusy techniky. Priestor na využitie je možné nájsť aj v rámci výbavy streamerov, keďže ponuka funkcií v sebe zahŕňa rôzne efekty, ktorými by ste dokázali prebudiť aj mŕtveho zo spánku.

Pulzujúce kaskády, blikajúce blesky, aktívne ohne, šialené diskotéky, plápolajúce sviečky alebo očné rohovku poškodzujúce výbuchy – vyberie si aj ten náročnejší z vás.

Nanlite Pavotube II 6C som so sebou ťahal kade-tade po reportážach, avšak, neraz som vyššie vymenované funkcie dokázal využiť aj v pohodlí štúdia, pretože kompaktnosť a okamžitý výkon je niekedy liekom na pohodlnosť. Jednoducho sa vám nechce nastavovať veľké softbox lampy, keď to nie vždy vyžaduje situácia.

Práve vďaka týmto momentom som si testované trubice natolko obľúbil, že som ich okamžite zaradil do stáleho vybavenia. Je jasné, že nebudú vytvárené zakaždým, keď sa ozve zvuk uzávierky, ale už len ten fakt, že ich mám po ruke, moju dušičku výrazne upokojuje.

Verdikt

Kompaktná lampa pre začiatočníkov ale aj skúsených kreatívcov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Focus Nordic	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obsah balenia + Kompaktnosť + Ovládanie aplikáciou + Príslušenstvo + Plné RGB spektrum	- Odchýlky v teplotách
HODNOTENIE:	
★★★★☆	



HP Spectre x360

LAPTOP S POVOLENÍM OHŮŘIŤ

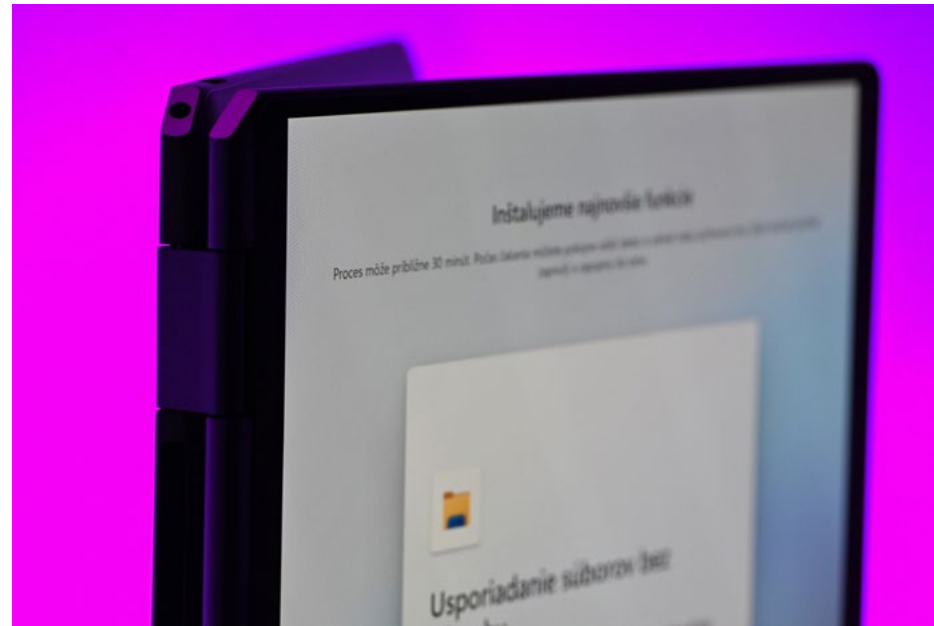


K recenzovaniu hardvéru akéhokol'vek druhu sa osobne – a že to nejaký čas trvalo, kým som si to celé koncepčne ujasnil – snažím pristupovať výrazne inak, než býva bežným štandardom. Špeciálne v prípade prenosných počítačov, kedy sa v našich končinách hrá len minimálne vyložene na nejakú embargo strunu a často je v zahraničnom éteri onen produkt dávno rozobraný do posledného šraubu. U nás, avšak, len začíname púšťať von prvé dojmy z neho. Konzument má tak možnosť okamžitého zistenia pre neho kl'účových informácií, kým výstupy mňa a mojich kolegov prechádzajú ešte len samotným vznikom. V tejto nevýhode, ktorú môže v budúcnosti sotva niečo zvrátiť, som sa naučil nájsť aspoň nejaké pozitívum, a preto sa do svojich vlastných textov snažím pretláčať maximum užitočných faktov, samozrejme, v rámci dlhodobého

skúšania kvalít toho či onoho produktu, ktoré bežne v review kdekol'vek po svete neodznajú. Pochopiteľne, nie vždy je to možné a nie vždy samotný článok dokáže naplniť pôvodné predstavy, ale ak často čítate moje vlastné výstupy, určite ste s istotou zaznamenali, že ani náhodou nezapadajú do bežného rámcu technologických recenzií. Mala by v tom celom uviaznuť istá hravosť, citový aspekt, praktické ukotvenie a v neposlednej rade aj potrebné porovnávanie bez hanlivého ukazovania na tú alebo inú značku. V duchu toho všetkého, čo vyššie odznelo, by som vás aktuálne rád pozval na strebanie niekoľkých odsekov, ktoré vznikli po mesačnom testovaní vlajkovej lode spoločnosti HP, a to konkrétne v segmente konvertibilných notebookov. Už vopred vás varujem, pretože tej citovej plinky tu bude viac, než by ste možno tušili.

Ani som si to ešte pred rozbalením vzorky s celým názvom HP Spectre x360 (konfigurácia 16-aa0012nc v hodnotne cca 2 600 eur) naplno neuvedomil, akonáhle som chytil do ruky čisto bielu škatuľu s signifikantným označením na jej boku, okamžite som sa začal usmievať.

Aby ste tomu rozumeli, milujem filmové adaptácie o agentovi Jej veličenstva a táto téma je pre mňa mixom čistokrvného obdivu a guilty pleasure. Nechám vyložene na vás, aby ste si jednotlivé filmy s agentom 007 adekvátne roztriedili do oboch týchto skupín a podľa svojho vkusu. Spectre z roku 2015, ako predposledná bondovka vôbec, je v mojom osobnom rebríčku tak vysoko, že sa nemôžete čudovať tomuto konkrétnemu citovému preplesku, keď mi HP poslalo na test niečo, čo svojou kvalitou spracovania pripomína náradie, s akým by sa James



jasne stotožnil a ako bonus ho pomenovali práve podľa konkrétnej knihy od Iana Fleminga, respektíve jej filmovej adaptácie. Samozrejme, aby som bol fakticky presný, tak modelový rad Specter od HP je na scéne už roky a od samotného začiatku sa, aj v prípade konkrétnych notebookov, cielenie jednalo o vôbec najdrahšie prenosné počítače na trhu. Verzia pre aktuálny kalendárny rok však prichádza s niekoľkými zásadnými novinkami, ktoré laptopu ako takému prisudzujú ešte väčší punc luxusu a práve preto som sa rozhodol, že tentokrát je načase produkt samotný spodobiť s úplne iným svetom, a to so svetom agenta, čo rád pretrepáva, ale nemieša.

Mystifikácia

Nie, obsahom balenia HP Spectre x360 v skutočnosti nie je spomínaný film a to ani v jeho najdrahšej konfigurácii – ten som tam pridal ja sám pre navodenie tej správnej atmosféry. Naopak, v balení sa okrem samotného notebooku nachádza napríklad aj dotykové pero s magnetickým systémom pripnutia k pravej hrane zariadenia. Stylus má vymeniteľné hroty a ide o aktívne pero s dobíjateľnou batériou, ktorú je nutné napájať priamo cez USB-C vstup skrytý na jeho okružlom tele. Človek by tak trochu očakával, že keď už za uvedený prenosný počítač vysolí také peniaze, výrobca si dá prácu a vytvorí pre pero zásuvku priamo na šasi notebooku. Tak či onak, magnet je prekvapivo dosť silný a stylus by ste nemali len tak stratiť ani pri hektickom spôsobe transportu kade-tade po svete. Uvedený model konvertibilného laptopu od HP sa na trhu predáva v dvoch verziách so 14 a 16 palcov veľkou OLED obrazovkou a práve OLED panel je jednou zo zásadných novinek voči minulým verziám. K dispozícii sú 3 farebné prevedenia, z ktorých sa

mi do rúk dostala elegantná strieborná. Keďže dobre vieme, na čom jazdí vyššie spomínaný agent, tak som presvedčený o tom, že aj on sám by s verziou nazývanou Sahara Silver bol maximálne spokojný. Hliníkové šasi váži celkovo necelé 2 kilogramy a zariadenie je celkovo vyrobené z 50% recyklovateľných materiálov. Jeho kontúry sú vyváženou prehliadkou ostrých rohov a zaoblených liniek, čím si produkt dokáže už na prvú dobrú získať jasný odstup od konkurencie. Do popredia sa tlačí elegancia a čistota minimalizmu zatiaľ čo pocit chladného kovu a konštrukčnej pevnosti vyvoláva skutočne dojem, že držíte niečo, čo sa nebojím nazvať zbraňou.

V rámci ponuky portov treba striktné rozlišovať medzi už spomínanými verziami so 14 a 16 palcovým displejom. Tam, kde menší model neponúka HDMI priamo v tele a všetko si vynahrádza pripájacou dokovacou stanicou (tá je, samozrejme, v balení), je väčší braček v tomto smere oveľa kompaktnejším pracovným nástrojom. V tele má dvojicu Thunderbolt 4 vstupov, z čoho jeden je umiestnený originálnym spôsobom priamo v ostro rezanom rohu zariadenia. Druhý roh naopak ponúka kombinovaný audio vstup a nechýba ani kompletne HDMI (2.1) doplnené o jeden USB-A.

Čo naopak trochu chýba, špeciálne ak ste fotograf alebo človek, ktorý potrebuje prenášať rôzne dáta na klasických SD kartách, je to čítačka tohto formátu. Spomínam to práve z toho dôvodu, že minulý model bol vybavený microSD čítačkou, ktorú však HP tentokrát z ponuky vstupov odstránilo. Na margo bezdrôtovej komunikácie je vám k dispozícii najaktuálnejší štandard Wi-Fi 7 a rovnako tak Bluetooth 5.4. Pri

prémiových laptopoch určených na rok 2024 je to jasne daná vec a nikto z platiacich zákazníkov by nemal očakávať nič iné.

Podľa me si teraz odklopiť veko jedným prstom tak, ako keby to spravil samotný James a ohúrme okolie svojou novou výkonnou hračkou (no on by s tým asi také problémy ako ja počas testovania nemal). Strojcovia HP Spectre x360 vložili do škáry pre odklápávanie obrazovky pomerne silný magnet a nejaký čas mi trvalo, než som si našiel tú správnu techniku, akou notebook vôbec otvoriť. Akonáhle tento trochu nečakane náročnejší proces dostanete do prstov, určite oceníte nádhorne hladký pohyb konvertibilných pántov, ktoré vám vedia vrchné veko prevrátiť hore značky a notebook tak razom premeniť na tablet.

Detaily

Využívanie konvertibility je dnes vec, ktorú asi netreba nejako bližšie opisovať, každopádne, ak by sme mali porovnávať užívateľský komfort pri takmer 2-kilogramovom obrovskom laptope a niekoľko desiatok gramov vážiacom tablete, na konci dňa by sme prišli k jednému konzistentnému názoru. Je dobré mať tú možnosť, ale pohodlie je argument, proti ktorému sa z dlhodobého pohľadu nedá extra bojovať. Konvertibilita v prípade HP Spectre x360 nevychádza zo situácie, kedy si večer ľahniete do postele a svoje posledné minúty prítomnosti obetujete na prečítanie si niekoľkých stránok svojej obľúbenej knihy, držiac pri tom takto obrovský laptop. Nemuselo by to dopadnúť dobre ani pre vás, ani pre produkt. Mojej manželke totižto bežne padá čítačka z rúk a čudujem sa, že stále funguje aj po piatich rokoch. HP Spectre x360 však vlastnou možnosťou transformácie cieľi do podoby tabletu na rýdzo pracovné využívanie dotyčkovej obrazovky. Funkcia, akú viete doceniť pri prezentácii svojich prác pred kolegami, počas kreslenia grafov, editácie textu, úpravy fotografií a tak podobne. V kombinácii s vysokým výkonom, o ktorom si povieme neskôr, je práve výhoda konvertibility aj za asistencie schopného pera cenným doplnkom, za ktorý sa oplatí si priplatiť.

S tým priamo súvisí aj kvalitná webová kamera. HP do testovanej vzorky dostala kameru s rozlíšením 9 Mpx a podporou nakrúcania videí v 4K. Na základe uvedeného rozlíšenia mňa nemohla šokovať ostrosť, s akou tento socializačný a komunikačný nástroj pracuje už v základnom nastavení, ale čo už mnou trochu viac pohlo, bola séria užitočných štúdiových efektov fungujúcich nezávisle od vybraného komunikačného softvéru. Môžete si tak zamerať snímánie vašich očí, sledovanie



pohybu vášho tela alebo umelé rozmazanie okolia za vašou siluetou. Všetko funguje bezchybne ako hodinky a kamera disponuje dokonca aj digitálnou clonou, ktorú pohodoto aktivujete stlačením klávesy F2.

Všetky nastavenia kvality snímaného obrazu z kamery preberá predinštalovaný HP softvér a v ňom je, mimo už uvedených funkcií, dostupná aj korekcia slabého svetla v miestnosti, kde sa práve nachádzate – na displeji obrazovky sa aktivuje kruhové svetlo a tým je vaša tvár lepšie osvetlená. Softvér v tomto prípade dokáže skutočne ohromné množstvo vecí a dokonca zvláda aj úspešne skenovať dokumenty a automaticky korigovať skreslenie okolo nich. Kamera je súčasťou tenkého rámiku okolo dotykového OLED panelu, o ktorom vám teraz poviem bližšie niekolo svojich postrehov.

Výhody samotnej technológie už dobre poznáte. Odbúravanie škodlivého modrého svetla, čiže znižovanie únavy ľudského organizmu. Dokonalý kontrast, vďaka ktorému je čierna skutočne priam vesmírne čierna a živost farieb, ktorá prekonáva akékoľvek očakávania. V prípade recenznej vzorky som mal k dispozícii obrazovku s pomerom strán 16:10 pri rozlíšení 2880 x 1800 Mpx a obnovovacej frekvencii 120 Hz. Volným okom sa tento konkrétny displej svojou kvalitou nijako zásadne nelíši od OLED panelov v cenovo výrazne lacnejších prenosných počítačoch, čo však netreba brať ako nejaké negatívum, ale skôr len ako konštatovanie.

Aj dnes, po mnohých rokoch testovania zariadení s OLED technológiou jednoducho žasnem nad tým vysokým kontrastom a celkovo úžasným podaním celej škály farieb, nech už sa pozerám na hru, film, seriál alebo videoklip. Bez HDR som nameral jas tesne pod 400 nits a s ním naopak o necelú

stovku viac, čo je opäť pri OLED obrazovke úplne bežné a stále platí, že takýto displej vynikne skôr v tmavšom interiéri než niekde vonku pod náporom slnečných lúčov. V exteriéri je to o to horšie, keďže ochranné sklo displeju extrémne priťahuje odlesky. Vďaka vysokej obnovovacej frekvencii je plynulosť pohybov krásne vláčna tak, ako to má byť. Pochopiteľne, pre náročnejšie oko konzumenta je vhodné siahnuť po špecifickom softvéri a obraz dodatočne nastaviť, najmä ak chcete na tejto obrazovke profesionálne upravovať vizuálny materiál a realizovať nejakú postprodukciiu.

HP dokáže patrične zužitkovať odkúpenie firmy Poly Studio, a preto sa o nastavenie audio profilu v ich vlajkovej lodi v rámci pracovných notebookov postarali práve odborníci z Poly. Musím povedať, že sa im to podarilo zvládnuť so ct'ou. Audio hnané štvoricou reproduktorov je čisté a bez rušivých elementov.

Rovnako tak je výborne spracovaná kvalita nízko profilovej klávesnice s dostatočne silným podsvietením a priam gigantického track-padu s haptickou odozvou. Na margo klávesnice, na ktorej sa výborne pracuje, či už tvoríte text alebo počítate percentá hrubého domáceho produktu, treba uviesť, že je v nej zakomponovaná aj spol'ahlivá čítačka odtlačkov prstov.

Pod'me sa však konečne posunúť k hodnoteniu posledných zásadných položiek na zozname, a tým sú výkon a batéria. V strojovni hučí procesor Intel Core Ultra 7 (155H) nasledovaný grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 4050 (6GB) a operačnou pamäťou 32 GB. Dlhodobé pozorovania správania sa laptopu HP Spectre x360 počas jednotlivých záťažových procesov neodhalili čo i len sekundové zaváhania a nech už som nechával renderovať

video projekt, hral Cyberpunk 2077 na vysokých detailoch alebo prepínal medzi hromadou programov v šialenom tempe, testovaný kus hardvéru to pochrúmal bez zaváhania. Dokonca ani pri plnom vyt'ažení sa zvuk dvo ventilátorov neprehupol cez neúnosnú mieru zatiaľ čo teplota ostávala hlboko pod 50 stupňami Celzia. Je vidieť, že inžinierom z HP bolo počas stavania tohto železa umožnené pracovať s dostatkom času a s minimom limitov.

To najlepšie na koniec? Nielen integráciu OLED panelu, ale aj vďaka novému procesoru Meteor Lake sa strojom podarilo výrazne zefektívniť odber energie, čím pri bežnom využívaní dosiahli hranicu 10 hodín chodu na jedno nabitie. Maximálnu záťaž pri plnom jase potom zvládane batéria s kapacitou 83 Wh vydržať niečo málo cez 2 hodiny. V balení sa nachádza pomerne kompaktný adaptér s výkonom 140 W, ktorému stačí byť k laptopu pripojený len pol hodinku a výsledkom je dotankovanie energie až po úroveň 50%.

x360

HP Spectre x360 je pre rok 2024 jedným z najkvalitnejších konvertibilných notebookov súčasnosti. Nebyť absencie čítačky SD kariet a nemožnosti zasunúť stylus do tela laptopu, nemohol by som hovoriť o dokonalosti, ale keďže vo mne testovaná vzorka vyvolala pestrú škálu rôznorodých vášní, dokážem jej odpustiť aj toto malé zaváhanie.

Pre ľudí, ktorí vo svojej práci vyžadujú prítomnosť výkonného a luxusnou ihlou prešívaneho laptopu s konvertibilným apetítom, by som po svojej viac než mesiac trvajúcej skúsenosti mal v tomto konkrétnom prípade jasné odporúčania na kúpu. Ostatne, kto by nechcel vlastniť notebook samotného agenta 007, však?

Verdikt

Konvertibilný agent v luxusnom obleku, ktorý má v oku iskru plnú skúseností a nebojí sa ich použiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: HP	Cena s DPH: 2 600€
PLUSY A MINUSY:	
+ Dizajn + Odolnosť + Zvuk + Klávesnica a track-pad	- Absentuje čítačka SD kariet - Stylus nezasunujete do notebooku
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

SONY INZONE M10S

KONEČNE OLED!



Od uvedenia toho času novej modelovej značky SONY uplynuli už dva roky. Dnes ju už aj menej informovaná verejnosť pozná pod názvom INZONE.

Na testovanie prvých produktov kategorizovaných pod uvedený modelový rad si sám dobre spomínam, keďže vtedy som v textoch jasne vyjadril veľké nadšenie nad japonským výrobcom, a to ohľadom kvality jeho nových headsetov ako aj monitorov. Každému aspoň trochu orientujúcemu sa človeku vo svete hardvéru muselo byť hneď jasné, že SONY touto úplne novou hernou značkou skúša fúziu využiteľnosti medzi svetom klasických počítačov a herných konzol opatrených logom PlayStation. Long story short – kúpte si náš headset alebo monitor a môžete jeho funkcie využívať bez akéhokoľvek obmedzenia nielen na PC, ale súčasne

aj na PS5 (samozrejme, že v rovnici nechýbala ani podpora konkurenčného Xboxu, ale tým sa nikto nechcel chváliť).

V našej redakcii sa postupne vystriedali všetky INZONE H slúchadlá, od tých najlacnejších až po najdrahšie, a rovnako tak sme mali možnosť hodiť očkom po dvoch počiatočných herných displejoch kategorizovaných ako M3 a M9. Osobne som nesmierne rád, že spoločnosť SONY naďalej pokračuje v evolúcii celého modelového radu M a toho výsledkom je aktuálne vydanie verzie M10S, s ktorou som mal česť koexistovať viac ako mesiac.

Jedno je isté. Rozhodne sa vám nemôže stať, že pridete do obchodu a spletiete si staršie INZONE monitory s tými aktuálnymi. Dizajnérom sa v tomto prípade zachcelo kompletnej obmeny vizuálu a pôvodná

farebná kombinácia čiernej a bielej, z ktorej vzišiel absolútne atypický systém stojanu s tromi nohami, je definitívne minulosťou. Model M10S tak po dizajnovej stránke, nadnesene povedané, zapiera príbuznosť s platformou PlayStation 5 a ide si definitívne svojou cestou.

Akokoľvek vám daná novinka už nebude vyložené pasovať k PS5, výrobca v jej prípade jasne vsádza na dôležitý aspekt praktickosti, čo sa týka šetrenia miesta. Na rozdiel od už spomínanej trojnožky, ktorou boli vybavené verzie M3 a M9, sa M10S snaží o maximálne šetrenie priestoru na stole.

Kruhový podstavec z kovu je uchytený o rameno tlačiace sa účelne dozadu, aby váha samotnej obrazovky umožnila dostatočnú stabilitu a súčasne nezabráňovala intuitívnej flexibilitě – užívateľ môže



jednoducho manipulovať s obrazovkou do všetkých smerov, a to vrátane náklonu na takzvaný biznis štýl, čiže o 180 stupňov.

V SONY evidentne niekto dlho dumať nad celou zmenou a v záujme dostať svoj produkt aj do radov špecificky zmýšľajúcich eSport hráčov im týmto zariadením naservíroval vizuálne pôsobivý a súčasne nemenej praktický kus hardvéru. S 27-palcovým monitorom M10S sa vám preto nemôže stať, že by ste si nemali kam položiť klávesnicu alebo myš, nech už by bol váš priestor na stole akokoľvek limitovaný.

Tenký profil a dostatok portov

V najtenšom bode má profil obrazovky hrúbku len 6 milimetrov. V strede monitoru je umiestnená oválna základňa obsahujúca chladiaci systém ako aj očakávanú ponuku fyzických vstupov. Základom je predovšetkým duo HDMI (2.1) portov, ktoré môžete využívať na priame zapojenie dvoch next-gen konzol súčasne (áno, okrem PlayStation 5 nemala testovaná vzorka problém popasovať sa ani s Xbox Series X) a pochopiteľne nechýba ani pár USB-A vstupov (jeden je priamo určený na aktualizovanie softvérového rozhrania), jeden USB-B a 3,5 mm audio vstup. Hlavnou hviezdou v rámci fyzických portov, ak to tak môžeme napísať, je však dozaista DisplayPort 2.1, ktorého využitie logicky padá na hlavu prepojenia s výkonným počítačom – určite dobre viete, že súčasná generácia herných konzol sa s DP koncovkou nekamaráti a kto vie, či na tom niečo zmení tá nasledujúca.

DisplayPort má papierovú podporu prenosu 80 Gbps, čo je v rámci filozofie predmetného monitoru možno trochu predimenzované. S ohľadom na cenovku,

určených pre profesionálov pretláča predmetný monitor na súčasnú špičku.

O prednostiach OLED displejov sme sa v sekcii hardvérových recenzií rozprávali už veľakrát, a preto sa v tom nechcem opäť nejako výrazne rýpať. Tak či onak, pre prípadné osvieženie vašej pamäti len zopakujem, že predmetné obrazovky vedia dosiahnuť najdokonalejšiu čiernu formu úplného vypnutia pixelov a vyčarovať tak dokonalý kontrast.

Majiteľom next-gen konzol, ktorým sa doma súčasne nezohrieva dostatočne výkonný stolný počítač, však rozhodne netreba odporúčať kúpu M10S len preto, že má sám o sebe OLED panel s podporou 480 Hz. Takúto vysokú obnovovaciu frekvenciu totižto cez HDMI (2.1) pochopiteľne nedosiahnete. Ak však spadáte do mnou spomínanej filozofie duality a svoju vášeň živíte na viacerých hardvérových frontoch, predmetný panel by pre vás mohol byť tým pravým orechovým a vo finále aj finančne ospravedlniteľným.

Podľa me sa teraz pozrieť na jednotlivé funkcie a intuitívnosť ich zadávania. Samotné ovládanie softvérového rozhrania sa realizuje pomocou malého joysticku umiestneného na zadnej strane panelu a osobne ho považujem za jeden z tých intuitívnejších pomocníkov, aj keď si v tomto prípade treba zvyknúť na vyššiu citlivosť.

Jednotlivé funkcie sú zoradené metodicky a v OSD rozhraní sa vďaka tomu viete zorientovať už po pár minútach jeho skúmania. V rámci prepojenia monitoru s počítačom dokáže užívateľ opäť siahnuť po inštalácii špeciálneho softvéru od SONY, čím sa ovládanie jednotlivých funkcií kompletne zjednoduší. Monitor má vo svojej výbave pochopiteľne ohromné množstvo funkcií orientovaných výhradne pre



eSport konzumentov (za všetky vyberiem modus FPS Pro Plus, ktorý vám zvýrazní súperov pomocou špeciálneho obrysu ich siluety), avšak nemalú časť z nich dokážu určite využiť aj menej náročnejší hráči. Papierová podpora pre Adaptive-Sync (VESA DP), NVIDIA G-SYNC a variabilného snímkovania (VRR) je jasná, mňa však oveľa viac zaujímala samotná kvalita obrazu v praxi, a tak prišla na rad sonda.

Svietivosť cez HDR s prehľadom presiahla hranicu 660 nitov (certifikát VESA DisplayHDR True Black 400) a pri prepnutí na SDR sa panel pohyboval jemne pod hranicou 300 nitov – vynikajúce výsledky. Nemenej uspokojivé čísla vypadli aj z merania farebného gamutu, kde konkrétne sRGB ukázalo viac ako 130 %, DCI-P3 97,5 % a Adobe RGB 93 %. Presnosť farieb ma ohromila aj mimo herného spektra,

každopádne primárne využitie M10S bude logicky práve v rukách milovníkov interaktívnej zábavy – vzorku som postupne otestoval na žánrovo rozličnom hernom softvéri. Pri rozlíšení 2560 x 1440 pxi s hustotou 110 pxi/1 palec sa celková ostrosť obrazu dá hodnotiť ako nadpriemerná, aj keď pri bližšom skúmaní si určite všimnete isté nedostatky pri miniatúrnych textových fragmentoch. V tomto prípade ide konkrétne o limit samotnej veľkosti panelu, čo je úplne bežné. Naopak z celkovej čistoty a plynulosti pohybu naprieč staršími, ale aj najnovšími hrami, čo nás vracia k vyššie toľko proklamovanej frekvencii, budete vyložene nadšení.

Čas odozvy 0,03 ms

Evolúcia monitorov modelového radu INZONE dopadla vo finále nevídane dobre.

Dnešné porovnanie predchodcu M9 s aktuálnym M10S nie je absolútne fér už len z dôvodu výrazného zlepšenia obrazovej kvality a rovnako tak istého odrezania sa od dizajnovnej filozofie značky PlayStation (len pre upresnenie dodám, že monitor starší INZONE M9 disponoval IPS panelom s 4K rozlíšením pri obnovovacej frekvencii 144 Hz).

Ak sa rozhodnete investovať do predmetnej novinky, dostanete do rúk čistokrvný herný monitor určený primárne pre profesionálnych športovcov, ktorý však vďaka fúzii medzi PCa next-gen konzolami s prehľadom zvláda ohúriť aj takzvaný hardcore sortu milovníkov gaming kultúry.

Poslednou prekážkou je tak tradične už len cenovka, čo však v tomto hardvérovom segmente nie je žiadnym prekvapením.

Verdikt

Evolúcia INZONE monitorov v podaní SONY dopadla na výbornú.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Sony	Cena s DPH: 1 390 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + OLED panel + 480 Hz + Kvalita obrazu + Vhodné na eSport	- Absencia UBS-C - Cena
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

LAMAX StarCube1

PREKVAPIVO VÝKONNÝ A LACNÝ



História bezdrôtových reproduktorov siaha do prvej polovice 20. storočia, keď sa začali prvé experimenty s rádiovým prenosom zvuku. Ich kvalita bola, mierne povedané, veľmi obmedzená. Kľúčovým momentom vo vývoji bolo v 90. rokoch minulého storočia predstavenie dnes už dobre známej technológie Bluetooth, ktorá umožnila spoľahlivý a relatívne kvalitný prenos zvuku na krátku vzdialenosť. Postupne sa do popredia dostali aj Wi-Fi reproduktory, ponúkajúce vyššiu kvalitu zvuku, väčší dosah a možnosť prehrávania hudby z internetu či domácich sietí. Dnes sú bezdrôtové reproduktory rôznych veľkostí bežnou súčasťou domácností aj prenosnej elektroniky a vynikajú širokou škálou inteligentných funkcií, pričom kvalita audia a konektivita sa naďalej neustále vyvíjajú. Jedným z lokálne dobre známych výrobcov, ktorému sa už roky darí ponúkať kvalitné Bluetooth reproduktory za dostupné

ceny, je bezpochyby spoločnosť LAMAX. Ostatne, aj v našej sekcii recenzií sme vám už predstavili mnohé z nich – a inak tomu nebude ani tentokrát. Na dlhodobé testovanie nám do redakcie dorazil model StarCube1, ktorého cenu možno bez zaváhania označiť za mimoriadne prívetivú.

LAMAX StarCube1 vás pri nákupe vyjde na necelých 60 eur a okrem samotného reproduktora nájdete v balení aj všetku potrebnú kabeláž (USB-A/USB-C, AUX), papierové návody a dokonca praktické pútko z umelej kože, určené na pohodlné prenášanie či zavesenie. Testovaná vzorka si už na prvý pohľad získa priaznivcov minimalistického dizajnu. Kompaktná obdĺžniková konštrukcia (100 x 100 x 228 mm) s jemne zaoblenými hranami pôsobí moderne a zároveň nenápadne, takže reproduktor ľahko zapadne do akéhokoľvek prostredia. Konštrukčná kvalita šasi

s celkovou váhou 1,3 kg je prekvapivo zrovnateľná s oveľa prémiovejším hardvérom v tomto segmente. Moje prekvapenie pramenilo predovšetkým z výbornej odolnosti – obvodová mriežka, prekrytá textilom, si udržuje tvar aj pri silnejšom stlačení. To znamená, že si pri manipulácii s reproduktorom nemusíte dávať prehnaný pozor, pretože menšie nárazy zvládne bez problémov. Trochu ma však zamrzelo, že LAMAX nešpecifikuje odolnosť voči prachu a vode. Každopádne, povrchové kvapky tekutín a jemné prachové čiastočky by mal reproduktor zvládnuť bez väčších ťažkostí. Na vrchnej strane nájdeme pogumované fyzické tlačidlá na ovládanie hlasitosti, prehrávania a zapínania. Práve vrchná obvodová hrana je lemovaná RGB páskom, ktorý dodáva zariadeniu štýlový vizuálny efekt. V dolnej časti sa pod gumovou krytkou skrývajú všetky potrebné fyzické vstupy, vrátane zásuvky na microSD



kartu. Veľkou výhodou je, že reproduktor môžete používať na výšku aj na šírku, takže v prípade potreby dokáže zastúpiť aj menší soundbar napríklad pod monitorom.

Keďže ovládacie prvky sú umiestnené na vrchnej strane, interakcia s reproduktorom je pohodlná v oboch polohách – či už stojí, alebo leží na boku. Pri oboch scenároch sa hardvér opiera o štvoricu pogumovaných nožičiek, ktoré zabezpečujú stabilitu na akomkoľvek rovnom povrchu. RGB podsvietenie je plne nastaviteľné – pomocou jedného zo spínačov ho môžete vypnúť, upraviť do požadovaného odtieňa alebo aktivovať rôzne svetelné efekty. Dokonca si môžete zvoliť režim, pri ktorom bude podsvietenie pulzovať v rytme hudby, čím sa dá dosiahnuť efekt malej domácej diskotéky. Ďalšie z tlačidiel sa starajú o párovanie cez Bluetooth (5.3), režim True Wireless Stereo, reguláciu hlasitosti a aktiváciu základného ekvalizéra. Na využitie TWS však, pochopiteľne, potrebujete ešte jeden rovnaký reproduktor. Jedinou miernou nevýhodou je, že LAMAX StarCube1 nepodporuje ovládanie cez aplikáciu, takže ho môžete nastavovať iba manuálne pomocou tlačidiel. Vo vnútri sa okrem meničov s maximálnym výkonom 40 W nachádza aj batéria s kapacitou 1900 mAh. Pri rôznorodom spôsobe používania, kde krivka hlasitosti pulzuje podľa preferencií, dokáže akumulátor vydržať až



12 hodín na jedno nabitie, čo je skutočne výborná hodnota. Samotné dobíjanie následne netrvá viac než tri hodiny.

Dve pásma

Pri kompaktných reproduktoroch je vždy otázne, ako zvládnu komplexné podanie zvuku, a to špeciálne v prípade, keď sa ich cenovka pohybuje na úrovni rodinnej návštevy kina vrátane občerstvenia. LAMAX StarCube1 ma však aj v tomto smere vo finále príjemne prekvapil. V rámci svojej cenovej kategórie ponúka vyvážený zvuk s dostatočne výraznými basmi a čistými výškami. Dvoj pásmové reproduktory pracujú s frekvenčným rozsahom 20 Hz – 20 kHz a citlivosťou ≥ 98 dB. Pri Bluetooth prenose je možné využiť kodek SBC.

Ak by ste však chceli prehrávať súbory vo formátoch MP3, WAV alebo FLAC, je nutné ich do reproduktora dostať cez AUX, USB-A alebo microSD slot. Pre niekoho, kto sa nepovažuje za zanielého audiofila a využíva hardvér tohto formátu hlavne na bežné počúvanie hudby, podcastov či sledovanie videí, predstavuje LAMAX StarCube1 ideálnu voľbu v pomere ceny a výkonu. Aj pri vyššej hlasitosti si totiž reproduktor zachováva dobrú dynamiku a nedeformuje zvuk. Hoci basy nemôžu konkurovať väčším modelom, na svoju veľkosť sú príjemne hlboké a dokážu pokryť celé žánrové



spektrum. Stredy sú dobre čitateľné a výšky zostávajú jasné, bez nadmernej ostrosti. Akokoľvek budem teraz sám seba opakovať, v závere musím zopakovať nasledovné: LAMAX StarCube1 je skvelou voľbou pre tých, ktorí hľadajú kompaktný a cenovo dostupný bezdrôtový reproduktor s prekvapivo slušným zvukovým výkonom.

Ponúka moderný dizajn, dobrú konektivitu a dlhú výdrž batérie, vďaka čomu sa stane spoľahlivým spoločníkom na doma aj na cesty. Jeho jedinou nevýhodou tak ostáva nemožnosť bezstarostne ho hodiť do piesku na pláž či nechať zmoknúť v letnom daždi.

Verdikt

Ak hľadáte spoľahlivý bezdrôtový reproduktor za rozumnú cenu, LAMAX StarCube1 je rozhodne model, ktorý stojí za zváženie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lamax	Cena s DPH: 60€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Moderný dizajn + Prémiový pocit z konštrukcie + Batéria + microSD slot	- Bez IP ochrany
HODNOTENIE:	★★★★☆

Xiaomi 15

VIZUÁLNA REPETÍCIA



História vlajkových lodí Xiaomi začala v roku 2011, a to s modelom Mi 1. Odvtedy smartfóny tejto značky prešli výrazným vývojom – z cenovo dostupných zariadení sa postupne stali prémiové modely plné inovácií, ktoré však v istom ohľade stále myslia aj na peňaženky spotrebiteľov. Jednotlivé generácie priniesli vylepšenia v dizajne, výkone aj fotoaparátach. Medzi výrazné historické míľniky celej série (z môjho pohľadu) rozhodne patrí napríklad duálny fotoaparát v Mi 6, 108 MPx snímač v Mi 10 či zásadná spolupráca s legendárnou značkou Leica, ktorá prišla v už klasicky číslovaných sériách 13 a 14.

Ako vidíte, Xiaomi sa svojimi strategickými rozhodnutiami snaží vždy aktívne konkurovať najväčším technologickým gigantom ako Samsung a Apple, a v duchu čoraz náročnejších potrieb spotrebiteľov

súvisle stavia na zaujímavých vylepšeniach. Nech už je reč o fotoaparátach, zavádzaní najnovších trendov (AI) alebo nedávnom prechode na vlastný operačný systém HyperOS. Pokiaľ ide o predajnosť, predmetný čínsky gigant si upevnil pozíciu jedného z najväčších výrobcov smartfónov na svete a v tomto tempe nehodlá poľaviť ani v aktuálnom kalendárnom roku. Akokoľvek má firma silné postavenie najmä na ázijských trhoch, jej vplyv v Európe a ďalších regiónoch neustále rastie. Konkrétne čísla predajov sa líšia na základe jednotlivých modelov/ podznačiek a krajín, kde sa predávajú, no spoločnosť si opakovane zabezpečuje úspech najmä vďaka výhodnému a už veľakrát spomínanému pomeru medzi cenou a výkonom. Toto historické okienko som vytiahol zámerne v rámci úvodu do recenzie vôbec najnovšieho modelu Xiaomi

15, keďže je to práve tento číslom výrobný mobil, ktorý podtrháva nezdolnú snahu výrobcu ostať aj naďalej na špičke.

Dizajn Xiaomi 15 hodnotím ako moderný a elegantný mobil s dôrazom na minimalizmus a prémiové materiály. Telefón disponuje tenkými rámikmi usadenými okolo 6,36 palcov veľkého displeja, čo počas interakcie s ním prispieva k navodeniu pohlcujúceho zážitku. Zadná strana je, ako v danej triede býva zvykom, vyrobená zo skla, čo dodáva hardvéru luxusný vzhľad, no zároveň zvyšuje náchylnosť na odtlačky prstov a poškrabanie. Modul fotoaparátu opäť výraznejšie vystupuje, čo môže byť pre niektorých z vás rušivé, špeciálne, ak ho položíte na rovný povrch. Keďže Xiaomi má jasne čitateľnú tendenciu zachovávať konzistentný dizajn medzi generáciami, veľká rozdielov medzi štrnástkou a pätnástkou



rozhodne neočakávajte. Vizuálne zmeny sú minimálnej povahy a vôbec najzásadnejšou je práve zaoblenie hliníkového rámu, vďaka čomu sa telefón oveľa lepšie drží aj v malej dlani. S váhou podliehajúcou hranicu 200 g a s rozmermi 152,3 mm x 71,2 mm x 8,1 mm môžeme novú vlajkovú loď Xiaomi označiť za kompaktný, ktorý vám nebude stáť v nohavici. Mobil je v rámci obsahu balenia dodávaný aj so silikónovým puzdrom, avšak na rozdiel od minulej generácie si z aktuálneho balenia nevytiahnete žiadny adaptér. Stále úplne neviem, ako fungujú regulácie EU, keďže v čase, keď píšem tento text, súčasne testujem nové POCO F7 PRO, a to má v krabíčke nielen obal či kabeláž, ale aj adaptér. Tak či onak, vizuálna podobnosť so štrnástkou pretrváva a nič na nej nemení ani klasické umiestnenie fyzických spínačov – na pravej hrane nájdete kolísku s ovládaním hlasitosti, ako aj tlačidlo na uzamykanie a odomýkanie.

Prémiový pocit z konštrukcie Xiaomi 15 umocňuje aj ochrana voči vode a prachu na úrovni IP68 – telefón, pochopiteľne, nemôžete ponárať do slanej vody. Pod spodnou hranou displeja a v rozumnej výške voči palcu sa nachádza ultrazvukový snímač odtlačkov prsta, ktorý ma počas mesačného testovania ani raz nenechal v šticu či už som mal po cvičení prsty vlhké od potu, alebo suché ako slivky,

ktoré na Vianoce hádzame do kapustnice, snímač odviezol zakaždým svoju prácu.

Presuňme sa teraz na zhodnotenie kvality obrazovky. Už som vám zadefinoval veľkosť 6,36 palca, ktorá je identická s minulou generáciou. Panel ponúka rozlíšenie 2670 x 1200 px pri obnovovacej frekvencii 120 Hz, čo by samo o sebe dnes už nebolo ničím ohromujúcim, a to ani vo vyššej strednej triede. Mobil však k tomu opäť

pridáva podporu 12-bit farebnej hĺbky a LTPO technológiu – LTPO má súvislosť s obnovovacou frekvenciou a zariadenie s ním môže prepínať frekvenciu od čísla jeden až po spomínaný strop. Medzi ďalšie prednosti panelu patrí HDR10+, Dolby Vision a špeciálne priam šialených 3 200 nitov v maximálnom peaku. Svetivosť je taká vysoká, že sa s mobilom môžete postaviť pod žiaru práve vybuchujúceho slnka a bez problémov napísať do práce, že už od





zajtra s vami nemusia počítať. Apropo, v automatickom moduse systém uškrtní maximálny jas tesne pod hranicou 1 400 nitov. Asi nemusím extra zdôrazňovať, že na tento konkrétny panel je jednoducho radosť pozerat' sa a rozhodne spadá medzi hlavné prednosti samotného telefónu.

Pri recenzovaní mobilného telefónu málokedy nejako hlbšie riešim kvalitu zvuku, keďže dnes to už pre výrobcov nie je až taká veda. Každopádne, Xiaomi 15 v tomto smere stojí minimálne za zmienku, pretože je v ňom opäť použitý hybridný systém stera, kde jeden reproduktor smeruje klasicky dole a druhý je priamo súčasťou slúchadla. Takýto spôsob môže neraz produkovať nevyváženú audio kulisu a utlmené alebo naopak predimenzované echo, čo však rozhodne nie je prípad tohto testovaného zariadenia. Zvuk je tak d'alšou z radu predností, ktorými sa predmetná vlajková loď môže pochváliť. Za rytmu vašej obľúbenej pesničky sme sa spoločne pretancovali do podpalubia novej lode čínskeho giganta a po novom už aj pomerne zavedeného výrobcu automobilov. Znamená to, že nastal čas hodiť očkom po softvérovej a hardvérovej výbave. Začnime operačným systémom Android 15, nad ktorým Xiaomi ušilo nadstavbu HyperOS, súčasne potvrdilo štyri roky hlavných update balíčkov a päť rokov bezpečnostných záplat. Ide o aktuálnu verziu 2. Užívateľ má dostatok slobody pre vizualizáciu zariadenia, môže sa tešiť z oveľa prirodzenejších animácií informačného

charakteru a podobne. HyperOS však prináša oveľa zásadnejšie veci špeciálne v zmysle optimalizácie výkonu. Aby nedochádzalo k znižovaniu zážitku z plynulosti interakcie, nech už s mobilom robíte akékoľvek náročné úlohy, vrátane komunikácie s toľko proklamovaným AI (Google Gemini, preklad, sumarizácia textov, audiovizuálna postprodukcia atď.), nová nadstavba od Xiaomi cielene zasahuje do jednotlivých procesov a všetko koriguje. Koriguje sa tu primárne výkon od čipsetu Snapdragon 8 (Elite), ktorý sa vďaka svojej architektúre výrazne



presadzuje logicky aj v iných vlajkových lodiach. Spomínaný procesor v kombinácii s grafikou Adreno 830 rozhodne uspokojí aj náročných hráčov či prípadne ľudí vyznávajúcich už spomínanú postprodukcii mimo pohodlia svojho notebooku.

V rámci kapacity batérie nastal generačný nárast, keďže dnes už rok stará štrnásťka bola v tomto smere vybavená batériou s celkovou kapacitou 4 610 mAh, zatiaľ čo jej nasledovník disponuje 5 240 mAh akumulátorom. To z neho pri bežnom používaní robí mobil schopný vydržať v chode takmer tri dni. Počas náročných operácií zvládne Xiaomi 15 viac než jeden celý deň s tým, že vďaka funkcii rýchleho nabíjania zvládnete telefón dobiť s originálnym príslušenstvom (90 W) z nuly na sto už behom trištvrté hodiny. Potešila aj podpora bezdrôtového nabíjania s rýchlosťou 50 W či spätného dobíjania iných zariadení pri výkone 10 W.

Jedným z dôvodov, prečo sú prémiové telefóny značky Xiaomi dnes všeobecne rešpektované naprieč širokým spektrom užívateľov, sú ich fotografické prednosti. Uvedená značka sa ruka v ruke s nastavením Leica aj naďalej profiluje ako ideálna voľba pre každého, kto chce v rámci kompaktnosti hardvéru schopný detailne a pôsobivo zachytiť ich každodenné radosti a starosti. Prím tu hrá hlavný snímač OmniVision OVX9000 s 50 Mpx (f/1,6) nasledovaný novým teleobjektívom (ISOCELL JN5) s 50 Mpx (f/2,0), 2,6x optickým zoomom, ultraširokouhlým snímačom s 50 Mpx (f/2,2) a selfie kamerou s 32 Mpx (f/2,0). Je to práve hlavný snímač, o ktorý výrobca opäť opiera jadro kvality výsledných fotiek a ja s ním v rámci svojho mesačného pozorovania musím absolútne súhlasiť.



Fotografie majú v sebe dostatok detailov (či už za svetla, alebo v noci), korešpondujú s reálnymi farbami a sú dostatočne ostré. O chlíp lepšie na tom však je ešte uvádzaný teleobjektív, ktorý vďaka svojej ohniskovej vzdialenosti nenúti užívateľa zbytočne manévrovať pred snímaným objektom a okrem toho všetkého z neho vo finále vypadávajú konzistentné obrázky bez šumu a s dostatočnou úrovňou detailnosti. Nad oboma snímačmi drží ochrannú ruku dnes toľko potrebná postprodukcia a, samozrejme, aj umelá inteligencia. AI výsledné obrázky rozhodne nekaží, ba naopak im ešte pridáva

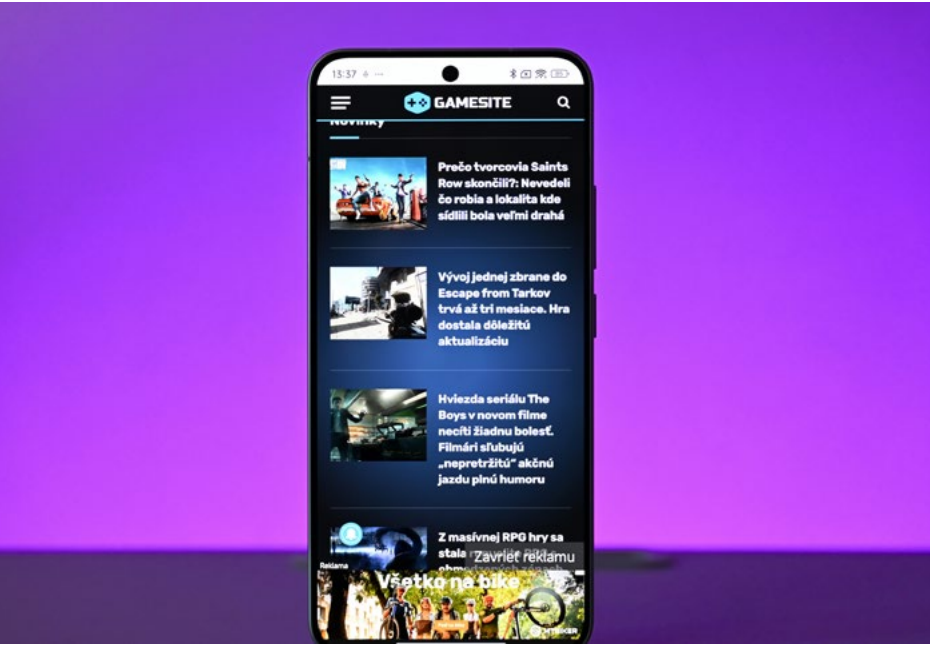
na kvalite. Čerešničkou na torte je schopnosť mobilu zaoštríť už od vzdialenosti desiatich centimetrov, čím je možné zaznamenať krásne makro snímky, a to aj za zhoršených svetelných podmienok. V rámci režimu portrétov a nakrúcaní videí (4K/60FPS – 8K/30FPS) stojí určite za zmienku opakovaně Leica licencia, ktorá aj z banálnych záberov dokáže vyčarovať intro vhodné do filmov od nedávno zosnulého režiséra Davida Lyncha. Nebudem vám mazat' med okolo úst a poviem to na rovinu – majiteľom predchádzajúcej generácie, ktorí by mohli podľahnúť dojmu, že Xiaomi 15 prináša niečo

generačne prelomové, odporúčam hodiť si nohy na stôl a nechať peňaženku minimálne ešte rok odpočívať. V zásade tu totižto máme vizuálne takmer nulový a výkonnostne skôr zanedbateľný upgrade (ak nerátam nárast kapacity batérie), ktorý môže vylozene páliť vlastníkov trinásťky a ešte staršej generácie, o ktorej som v rámci historického okienka písal už v úvode recenzie. To všetko však nič nemení na tom, že Xiaomi 15 je jedným z mála prémiových kompakto, po ktorých veľká časť verejnosti opakovaně volá a je dobré vedieť, že v rámci vlajkových lodí stále existujú možnosti pre tých, ktorí preferujú menšie, no stále výkonné zariadenia bez kompromisov v oblasti multitaskingu, fotoaparátov a celkovej kvality spracovania.

Verdikt

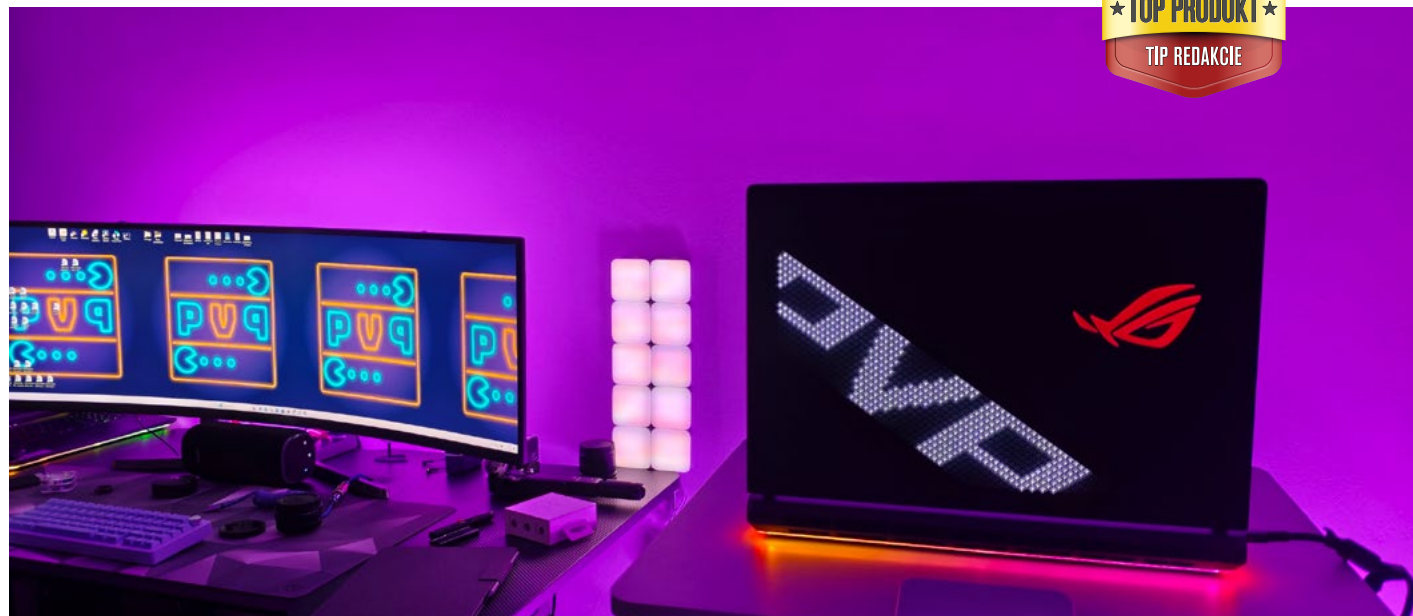
Majitelia štrnástky môžu ostať v pokoji, no pre všetkých ostatných si Xiaomi pripravilo skutočne lákavý kus prémiového kompaktu.

Filip Voržáček



ROG Strix SCAR 18 (2025)

OSVIEŽUJÚCI CHVOST



Osobne natol'ko milujem britský humor, že som schopný rok v kuse, deň čo deň, sledovať dookola akýkoľvek z kultových seriálov, ktoré vznikli práve tam, kde je dobré jedlo sprostým slovom a kde vám bez žmurknutia oka načapujú pivo teplejšie než voda z práve uvarených párkov. Jedna z mojich obľúbených komediálnych dvojíc bola a dnes stále aj je Hale and Pace. Jeden z ich kultových a opakovane recyklovaných skečov sa opieral o fiktívnu postavu milovníka dobrého alkoholu, ktorý cestuje po svetových pamiatkach zásadne totálne

opitý a každú navonok distingvovanú chvíľu v slušnej spoločnosti obráti na situáciu ako vystrihnutú z šenku v štvrtej cenovej. Ani neviem prečo, ale práve na tento opakovaný vtip som si spomenul počas prípravy recenzie na najvýkonnejší herný laptop opatrený logom ROG, a tak nejako automaticky som pri čítaní PR materiálov k danému železu prepel do postavy nášho večne opitého „Quentina Rekreanta“. Než sa teda pustím do rozboru uvedenej novinky, dovol'te mi pokus o prepis môjho vlastného Hale and Pace skeču, ktorý by vám úsmevnou formou

mohol naznačiť, s čím novým vlastne tohtoročná verzia Strix SCAR prichádza.

Dvaja distingvovaní someliéri, Gareth a Norman, stoja pri stole s pohárkami v ruke, kde namiesto vína samotného hodnotia ROG Strix SCAR 18. Gareth víťazoslávne otvorí veko notebooku: „A teraz – ročník 2025!“ a Norman mu do toho okamžite skočí: „Páni, 18-palcový displej! To je ako piť Chardonnay z akvária!“ Gareth prikyvuje a chváli kovové šasi, prirovnávajúc ho k dubovému sudu z Burgundska, kým Norman pot'uká na povrch a zamrmle: „Skôr pancier z tanku, ale fajn.“ Keď Gareth začne nadšene rozprávať o modulárnom šasi, Norman skepticky skúsi odstrániť spodné veko a takmer vysype polovicu komponentov na podlahu. „Flexibilita je kl'účová!“ vykrikuje Gareth, zatiaľ čo jeho kolega uznáva, že RGB osvetlenie mu pripomína „degustáciu okeny v rumunskom bordeli“. Nasleduje komentár výkonu – Gareth oslavne vyhlasuje, že tento laptop je rýchlejší než raketoplán pri štarte, Norman však opatrne a nedôverčivo spúšťa benchmark s tým, že krátko na to notebook začne vrčať ako turbína Boeingu zachvátená plameňmi. Všetko naokolo lieta, vzdych im zmetie zo stola degustačné poháre a Norman so strapatými vlasmi, prehlušujúc hluk turbíny, lakonicky konštatuje: „Má to pomerne osviežujúci

chvost, čo povieš?“ Gareth uznanlivo dvíha pohár (už len pomyselne) a pripája so slovami: „Na budúcnosť výpočtového umenia!“

Prvá vec, s ktorou ASUS v tomto prípade takzvané triafa korkový štupeľ priamo do koša, je z môjho pohľadu rozhodne integrácia AniME Vision displeju do vrchného kovového veka. Po boku plne podsvieteného RGB loga, a, samozrejme, klávesnice, ruka v ruke s obvodovou svetelnou linkou na spodnej strane ašpiruje tohtoročný Strix SCAR 18 na cenu za najžiarivejší a súčasne najvýkonnejší herný laptop (sorry Razer). V prípade, ak však nemáte v obl'ube vizuálnu extravaganciu a podobné vianočné svetielka považujete za asi také užitočné ako automat na tehotenské testy vo Vatikáne, pochopím váš prípadný odmietavý postoj v komentároch nižšie. Tak či onak, AniME Vision displej je tak ako v rade Zephyrus plne prispôsobiteľný. Užívateľ má tak možnosť prostredníctvom 810 LED diód presvetliť takmer 10 000 otvorov vyfrézovaných do hliníkového veka a nechať si tam zobrazovať absolútne čokoľvek – od vlastných GIF obrázkov, cez preddefinované animácie v pohybe až po bežné nápisy. Celá táto diskoteka, či ako nám to tak trefne pomenoval Norman, „rumunská scenéria s pachom čističu na okná“, sa dá však kedykoľvek deaktivovať a ASUS si na to dokonca vyhradil špeciálny režim. Ten je príznačne nazvaný stealth a jeho spustením okamžite vypnete všetky kolotoče.

Nechajme však žiarovky žiarovkami a pod'me si povedať viac o dizajne, respektíve konštrukcii. Onen kov je v rámci šasi len ako ochrana vonkajšieho panela, keďže zvyšok tela laptopu je odliaty z tvrdeného plastu – vzhľadom na to, že notebook sám o sebe váži cca 3,4 kg, neviem si úplne predstaviť, ako by toto monštrum s rozmermi 399 x 298 x 23,5/32 mm niekto prenášal v prípade, ak by bolo celokovové.

Tak či onak, ani pri takto zvolených materiáloch sa nedá úplne vraviť o dokonalej povrchovej úprave, keďže akokoľvek je veko krásne opracované a matné, na zvyšok šasi sa dost' jednoducho lepia odtlačky prstov a iné nečistoty. Mňa však viac než nutnosť otierania laptopu vlhčenou handričkou zaujímalo, ako na tom budú pánty. Držať a spolaľhivo manipulovať s takou obrovskou obrazovkou nie je vôbec sranda a o to viac som rád, že nech už som veko vyklopil po maximálnu možnú úroveň (tak ako pri minulej generácii je to stále 135 stupňov) alebo ho nastavil do bežnej pozície, zakaždým som mal pocit, že držím v ruke kus prémiového hardvéru. Ono pri tej cenovke sa nie je ani čomu až tak čudovať. Uvedená váha sa v rámci kompaktnosti musí pripočítať aj ku takmer 1 kg vážiacemu adaptéru. Ide o tehlu s



výkonom 380 W, ktorou jeden nemenovaný kolega počas služobnej cesty vyhodil poistky vo vlaku. Hold, takto výkonné železo jednoducho papá elektrinu a aby sa proces papania urýchlil, chce to poriadnu lyžicu.

Za osemnásť palcové hebedá tohto formátu ponúkajúce výkon lietadlovej turbíny sú ochotní platiť len úzko profilovaní koncoví zákazníci. V tomto konkrétnom prípade cieľ ona pomyselná strelka kompasu na e-sportovcov, profesionálov v oblasti kreatívnej činnosti, poctivých hardcore hráčov alebo prípadne kombináciu viacerých týchto zameraní. Predmetnej sorte je v prípade tohtoročného modelu k ruke identická porcia portov ako v predchádzajúcej generácii s jedným a vôbec nie malým rozdielom. Po novom je v ponuke duo USB-C/Thunderbolt 5 s rýchlosťou 120 GB/s. Jednotlivé fyzické vstupy sú rozmiestnené po oboch stranách s tým, že čo sa týka bezdrôtového prenosu máme na výber modul Wi-Fi 7, respektíve Bluetooth 5.4. Asi už tušíte, čo teraz napíšem. Áno, po stranách je

evidentne hromada užitočných portov, ale ani jedným z nich nie je microSD alebo SD čítačka pamäťových médií. Z čoho som však bol naopak ja osobne vyložené nadšený? Herná divízia spoločnosti ASUS totižto zase raz prichádza s praktickou inováciou, a to v rámci čiastočnej modulárnosti. Pomocou jednoduchého demontovania spodnej časti šasi sa konzument dostane k rovnako jednoduchému spôsobu výmeny SSD a RAM – nanešťastie bez PCIe 5.0 slotu, akokoľvek pozornému oku určite neunikla skutočnosť, že sa na priložených fotografiách snažím navodiť opačné tvrdenie (to je ten suchý anglický...). Tieto komponenty si viete vymeniť bez toho, aby ste potrebovali akékoľvek hlbšie znalosti a kto predsa len bude chcieť ísť v zmysle dlhodobej údržby ešte ďalej, tak môže po odstránení ďalšej servisnej poistky pomerne jednoducho demontovať aj batériu alebo prípadne ventilátory.

Akonáhle odklopíte vrchné veko, ako inak než jedným prstom, systém prostredníctvom IR





snímaču a webovej kamery spustí klasické bezpečnostné protokoly. O kvalitách Full HD/2 MPx kamery v tomto prípade asi nie je nutné sa nejako hlbšie rozpisovať, keďže ide o totožný kvalitatívny výstup, akým disponoval predchádzajúci Strix SCAR 18. Oveľa viac by som vám však teraz s chuťou adoroval klávesnicu. Na rozdiel od staršieho modelu mi totižto v tom aktuálnom prišli spínače oveľa istejšie, a to aj pri agresívnejšej interakcii – je tam cítiť zvýšený tlak odporu a absolútne nulová chybovosť v rámci registrácie zopnutia. Jedná sa pochopiteľne o kompletnú nízko profilovú klaviatúru s plne nastaviteľným RGB podsvietením, na ktorej sa nie len perfektne hrá, ale súčasne aj rovnako dobre pracuje.

Kúsok pod medzerníkom, viac k ľavému okraju, sa ďalej nachádza obrovský (13,5 x 8 cm) sklenený track-pad, s ktorým bola počas testovania rovnako radosť interagovať. A ako je na tom samotný panel? ASUS aj tentokrát siahol po Mini LED technológii (Nebula) a do už spomínanej osemnásť palcovej mierky s pomerom strán 16:10 vložil nielen dostatočne ostrú obrazovku (2 560 x 1 600 pxl), ale predovšetkým displej s obnovovacou frekvenciou 240 Hz/3ms! Pri maximálnom peaku dosahuje obrazovka dostatočný jas 1 200 nitov, aj keď je samozrejme, že na jej plné využitie v exteriéroch vám odporúčam sadnúť si minimálne do tieňa. Počas dlhodobého testovania som bol z obrazu ako takého nadšený. Krásne plynulý, s vynikajúcimi farbami, kontrastom a jasom. Akokoľvek technológia Mini-LED v rámci kontrastu stále len zadychčane dobieha OLED, v tomto prípade môžeme hovoriť o hlbokéj čiernej a

jasne bielej, a práve to oceníte nielen pri hraní, ale aj pri sledovaní videí či práci s grafikou.

Na testovanie sme obdržali vôbec najvýkonnejšiu jednotku, ktorej cena je pochopiteľne zrovnateľná s cenou ojazdeného automobilu, a to aj s aktuálne zaplattenou STK. Tento extrémne výkonný herný notebook totižto môže poháňať procesor Intel Core Ultra 9 (275HX), ktorého architektúra obsahuje celkovo 24 výpočtových jadier, podotýkam bez technológie hyperthreadingu. Hyperthreading je hardvérová technológia od spoločnosti Intel, ktorá umožňuje jednému fyzickému procesorovému jadieru správať sa pre operačný systém ako dve virtuálne jadrá. Ruka v ruke s procesorom sa v šasi, metaforicky povedané, potí aj integrovaná grafická karta NVIDIA GeForce RTX 5090 (24 GB VRAM/175 W), to všetko v konfigurácii s 64 GB RAM a 2 TB SSD.

S takouto výbavou bolo radosť pustiť sa do akejkoľvek interakcie, či už sa týkala hrania najnovších a najnáročnejších AAA projektov, alebo komplikovanej video postprodukcie. Výkon samotný reguluje opäť spol'ahlivý softvér Armoury Crate, ktorý notebook automaticky prepína do troch režimov alebo vám ponecháva voľnú ruku cez manuálny modus. Pri maximálnom výkone, apropos priamo cez manuálny režim, som nameral hluk ventilátorov takmer 53 decibelov. V rámci nižšieho stupňa (modus Turbo) a s minimálnym kompromisom na výstupnú kvalitu hrania (konkrétne RPG skvostu Kingdom Come: Deliverance II) sa hluk držal výrazne pod hranicou 50 decibelov. Oba scenáre si pochopiteľne vyžadovali napojenie

na pribalený nabíjací adaptér, inak po novom zvaný ako tichý zabíjak vlakových súprav. Určite vás, potencionálnych záujemcov o toto monštrum, poteší informácia, že aj pri plnom vyt'ažení sa nameraná teplota v najhorúcejšom bode (horná hrana spodku šasi) nedostala cez päťdesiat stupňov Celzia.

Testovaný laptop je v rámci batérie vybavený kapacitou 90 Wh (len pre informáciu, identickú kapacitu má aj jeho šestnásť palcová verzia). V tomto ohľade, akokoľvek je technológia Mini LED celkovo šetrnejšia, však nečakajte žiadne zázraky. Pri plnom vyt'ažení a bez napojenia na sieť vám predmetný notebook nevydrží viac než hodinu v chode. V rámci pracovných procesov a pri polovičnej úrovni jasu potom viete z notebooku dostať niečo málo cez päť hodín s tým, že v prípade čisto ekonomického modusu si k tomu pridajte ešte hodinku navyš. Obrovskou výhodou je však funkcia rýchleho dobíjania, kedy vám pribalený adaptér dokáže hardvér dobiť na maximum už za necelú hodinku alebo do polovice za tridsať minút.

ROG Strix SCAR 18 skonštruovaný pre rok 2025 je bezpochyby jeden z najvýkonnejších herných notebookov na trhu, čo so sebou automaticky prináša nielen hromadu pozitív, ale aj zopár očakávaných negatív. Ponúka špičkový procesor, najvýkonnejšiu mobilnú grafickú kartu, nádherný displej s vysokou obnovovacou frekvenciou a efektívne chladenie. Je ideálnou voľbou pre hráčov, ktorí hľadájú nekompromisný výkon a vizuálny zážitok bez ohľadu na cenu. Tá sa ostatne opäť medzigeneračne o niečo navýšila a či to pre vás samotných je problémom alebo nie, to si už budete musieť prebrať osobne. Za mňa samotného by som rád, samozrejme vedľa už spomínaného výkonu, vyzdvihol do popredia efektívne chladenie, krásny displej, ohromujúce RGB/LED prvky, a, samozrejme, aj praktickú modulárnosť.

Verdikt

Tento pohárik vína som si jednoducho vychutnal, a to bez akejkoľvek irónie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	5 459 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a RGB/LED	- Bez čítačky kariet
+ Konštrukčná pevnosť	- Zachytávanie špiny na plastových častiach
+ 240 Hz Mini LED panel	- Batéria
+ Ohromujúci výkon	
HODNOTENIE:	★★★★☆



Dostupné od 13.5.2025
Môžete kúpiť na www.pgs.sk



Gigabyte AMD Radeon RX 9070 XT Gaming OC 16G

PRIAMA KONKURENCIA HIGH-END PONUKY TÍMU V ZELENOM



Spoločnosť AMD v posledných rokoch zaznamenala naozaj viditeľný pokrok v oblasti grafických kariet, najmä vďaka inováciám spojeným s architektúrou RDNA, a hoci ani jej najvýkonnejšie kúsky nedokážu konkurovať výkonu kariet od tímu v zelenom, AMD stále dokáže prekvapit' a potešiť pomerom ceny a výkonu pri kúskoch určených pre bežných smrteľníkov. Po úspechu modelov RX 6000 a RX 7000 prichádza nová generácia RDNA 4, ktorá si'ubuje ešte vyšší výkon, lepšiu efektivitu a vylepšené technológie ray tracingu. Jedným z prvých zástupcov tejto generácie je Gigabyte Radeon RX 9070 XT Gaming OC 16G – grafická karta, ktorá sa snaží osloviť náročnejších hráčov a tvorcov obsahu. Ako obstála v testovaní, si môžete prečítať v riadkoch nižšie.

Spoločnosť Gigabyte patrí medzi najpopulárnejších výrobcov grafických

kariet a modely z ich taktovky sú známe spoľahlivosťou, účinným chladením a optimalizovaným výkonom. Model RX 9070 XT Gaming OC s riešením chladenia Windforce a pretaktovaním priamo z výroby by mal patriť ku špičke v ponuke AMD kariet.

Prvé dojmy a spracovanie

Karta Gigabyte Radeon RX 9070 XT Gaming OC 16G je vybavená 16 GB GDDR6 pamäťou a využíva najnovší PCIe 5.0 štandard, ktorý zvyšuje priepustnosť dát a poskytuje lepšiu kompatibilitu s modernými platformami. Karta je postavená už na spomínanej architektúre RDNA 4, ktorá prináša významné vylepšenia v oblasti výkonu a energetickej efektivity. Oproti predchádzajúcej generácii ponúka vyšší počet výpočtových jednotiek, lepšiu správu pamäte a vyššiu frekvenciu jadra. Podpora technológií ako AMD FidelityFX

Super Resolution (FSR) a Ray Tracing 2.0 umožňuje hráčom využívať vyššie nastavenia grafiky pri zachovaní plynulosti snímkovej frekvencie. Karta vyzerá byť tiež plne pripravená na budúce herné tituly, ktoré budú čoraz viac využívať AI akceleráciu a pokročilé techniky osvetlenia.

Dizajn a chladenie

Gigabyte už tradične vybavuje svoje high-end modely pokročilým chladiacim riešením Windforce. RX 9070 XT Gaming OC nie je výnimkou a ponúka systém s trojicou ventilátorov, ktorý zabezpečuje efektívny odvod tepla pri zachovaní nízkej hlučnosti a ktorý počut' len pod tou naozaj najväčšou záťažou. Ventilátory sa otáčajú v protichodnom smere, čím sa znižuje turbulencia a zvyšuje celková efektivita chladenia. Vďaka tomu je karta schopná udržať stabilné teploty aj pri dlhodobom

vysokom zaťažení. Gigabyte sa tiež už tradične postaral o kvalitnú PCB a posilnenú konštrukciu, aby karta odolala aj náročným podmienkam v herných zostavách.

Hardvér a softvér

Všetky grafické karty Radeon RX 9070 XT sú postavené na architektúre RDNA 4.0 a grafický čip samotných kariet nesie označenie Navi 48. Toto spojenie znamená 5 nm TSMC N4P FinFET proces výroby, 4096 shading jednotiek, 256 TMUs, 128 ROPs, 64 compute units, 64 RT jadier, 128 Tensor jadier a 16 GB GDDR6 VRAM s 256 bit mostíkom. RX 9070 XT ponúka teoretický výkon 48.66 TFLOP, čo je oproti 37.32 TFLOP ponúkaných staršou RX 7800 XT vcelku pokrok. Po stránke softvéru, respektíve funkcionality kariet a smerovania herného dizajnu sa už dlhšie vedie debata, na jednej strane zástancovia tradičného zobrazovania za pomoci rasterizácie, na druhej milovníci ray-tracingu. Ako som písal už pred pár rokmi, bola spoločnosť AMD pár rokov mierne zaskočená, keď s touto funkcionalitou jej konkurencia prišla, no moderné Radeon karty už majú aj natívnu podporu ray-tracingu a dokonca v pár veciach dokážu nielen zelenému tímu konkurovať, ale ho aj porážajú. Na myslím mám najmä open-source funkcionalitu ako FSR, ktorá za pomoci strojového učenia dokáže generovať „chýbajúce“ snímky obrazovky, či na monitor vykresliť obraz ponášajúci sa na vyššie rozlíšenie bez toho, aby ho naozaj musela renderovať. Aj vďaka tomu je boj vo vyššej strednej triede, po ktorej siaha asi väčšina hráčov či profesionálov, tak vyhrotený. Gigabyte k svojím produktom na svojej stránke bežne ponúka viacero zaujímavých programov a táto karta nie je výnimkou. Okrem bežných driverov je však v ponuke iba



Gigabyte Control Center (GCC), aplikácia, ktorá pod svoje krídla berie všetky doterajšie Gigabyte a Aorus utility, v ktorej je možné kartu nielen monitorovať, ale aj mierne taktovať, meniť podsvietenie či nastavovať krivky ventilátorov.

Testovanie

Za účelom testovania bola karta osadená na matičnej doske Aorus X670E Pro X, spolu s procesorom AMD Ryzen 7 7800X3D a 32 GB DDR5 6000 MT/s RAM. Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry

boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K. Pri testovaní v moderných hrách si Gigabyte RX 9070 XT Gaming OC viedla výborne. V porovnaní s konkurenčným modelom Nvidia RTX 5070 ukázala, že RX 9070 XT ponúka naprieč rozličnými hrami o viac ako 15 % vyšší výkon v 4K až o 20 % vyšší výkon v 1440p. AMD tiež urobilo pokroky v ray tracing výkone, ktorý je teraz na úrovni vyšších modelov predchádzajúcej generácie RTX 4000.

Zhrnutie

Gigabyte Radeon RX 9070 XT Gaming OC 16G predstavuje ďalší krok vpred pre AMD a ukazuje, že konkurencia v segmente high-end grafických kariet je silnejšia než kedykoľvek predtým. Vynikajúci herný výkon, efektívne chladenie a konkurencieschopná cena robia z tejto karty ideálnu voľbu pre náročnejších hráčov aj kreatívco.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 850€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ obtojné teploty + skvelý výkon v 2K aj 4K + zlepšená podpora ray-tracingu aj FSR 3.0	- stále mierne zaostáva v RT za konkurenciou
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Razer Huntsman V3 Pro Mini White Edition

AK RAZ VSTÚPIŠ, UŽ NEODÍDEŠ... V MENŠOM



Ako veľmi je dôležitý minimalizmus? Ak je ho príliš, nie je skôr na škodu? Nebudú mi chýbať klávesy z plnohodnotnej klávesnice?

Toto je iba časť otázok, ktoré som si kládol pred začiatkom testovania nového výtvoru z dielne Razer. Cieľová kategória tohto produktu je zrejmá, ale klávesnice predsa nie sú iba na hranie. Obstoí pri vysokej konkurencii?

Huntsman V3 Pro séria ponúka viacero vyhotovení, obzvlášť 100% (full-size), TKL (87 kláves alebo 80%) a kompaktnú verziu (60%). Čo sa týka použitej technológie, všetky varianty majú ten istý základ (recenziu plnohodnotnej verzie nájdete [tu] (x-post na recenziu fullsize)), avšak pre kompletnosť spomeniem hlavné vlastnosti:

- analógové optické spínače 2. generácie s nastavitel'ným bodom aktivácie v rozmedzí 0,1 až 4 mm;
- až 6 profilov uložených v pamäti, ktoré sa dajú prepínať kombináciou tlačidiel;
- integrácia so softvérom Razer Synapse, kde je možné meniť uložené profily, spárovať konkrétne profily s hrami alebo meniť farbu v Razer Chroma;
- textúrované matné PBT klávesy, ktoré sú odolné voči vyblednutiu;
- opletený USB-C kábel, ktorý je zapustený do tela.

Malá, ale kvalitná. Minimalistická, ale nie príliš

Už pri rozbal'ovaní sa čiastočne ukáže cena – neprehýba sa, klávesy sú príjemné na dotyk, lineárne a nič nevřzga. Prekvapila ma však jedna vec, a to váha.

Doteraz nechápem, ako sa pri použití týchto kvalitných materiálov dokázal výrobca držať uvedenej nízkej váhy. Hlavným benefitom kompaktnej verzie je prenositeľ'nosť, skladnosť a zároveň pevnosť. Za toto všetko patrí výrobcovi pochvala. Ako malé mínus by som chcel spomenúť fakt, že písanie je trochu hlučnejšie, čo sa však dá vyriešiť gumovými krúžkami, ale to je iba môj subjektívny pocit.

V úvode som písal o chýbajúcich klávesoch, čiže otázka znie: Je nejakým spôsobom obmedzené vykonávanie kancelárskej práce? Osobne si myslím, že nie. Razer to spravil celkom šikovne a väčšina klávesov má aj alternatívnu funkciu, ktorá sa aktivuje stlačením „Fn“. Po aktivácii sa vypne nastavené RGB osvetlenie a rozsvietenie sa iba tie klávesy s namapovanou alternatívnou funkciou, ktoré sú v tejto bielej verzii šikovne zobrazené priamo na konkrétnom tlačidle. Áno, chce to zvyk, ale myslím si, že po nejakom čase vám to pôjde automaticky.

Útočí s presnosťou a štýlom

Musím tiež vyzdvihnúť RGB osvetlenie. Aj v bielom vyhotovení klávesnice je výrazné, pričom animácií a farieb v softvéri je neúrekom. Každý si tu príde na svoje. V prípade viacerých produktov od tejto spoločnosti si samozrejme môžete nastaviť jednotnú svetelnú tému, a tak všetko pôsobí ucelene. Tu však prichádzam ku kameňu úrazu, ako pri väčšine herných periférií – softvér. Ak všetko funguje, je to super. Stalo sa mi však, že bol aplikovaný nesprávny profil alebo vymazané všetky moje nastavenia, čo je v tejto cene naozaj neočakávané. Málokto si však kupuje takúto klávesnicu iba preto, že pekne svieti. Dôležitý je výkon a v tomto je Razer špička. Stačí mi spomenúť 2 pojmy – „Rapid Trigger“ a „Razer Snap Tap“. Tie v kombinácii s nastavitel'ným zdvihom kláves vedia pomôcť hlavne v kompetitívnych hrách, aj keď samozrejme platí, že skill sa za peniaze kúpiť nedá.

Málo miesta na myš? Kompaktnosť je cesta

Razer Huntsman V3 Pro Mini White Edition je ideálnou voľbou pre hráčov, ktorí hľadajú kompaktnú, no vysoko výkonnú klávesnicu s pokročilými technológiami. Vďaka analógovým optickým spínačom 2. generácie, nastavitel'nému bodu aktivácie a funkcii Rapid Trigger poskytuje výraznú konkurenčnú výhodu v dynamických herných situáciách. Robustná konštrukcia a prémiové materiály zaručujú dlhú životnosť, vďaka čomu je táto klávesnica spoľahlivým spoločníkom pre každého vášnivého gamera.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Razer	Cena s DPH: 210€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výborné optické snímače	- občas nevyladený softvér
+ kvalitná a zároveň ľahká konštrukcia	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Netatmo Indoor Camera

STRÁŽTE SI SVOJE SÚKROMIE



Netatmo je francúzska technologická spoločnosť, ktorá sa špecializuje na inteligentné domáce zariadenia, najmä bezpečnostné kamery, meteostanice a termostaty. Bola založená v roku 2011 a od začiatku si získala popularitu vďaka elegantnému dizajnu, pokročilým funkciám, ale predovšetkým bezplatným cloudovým úložiskom bez nutnosti mesačných poplatkov. Ich produkty využívajú umelú inteligenciu na rozpoznávanie tváre a pohybu, čím ponúkajú vyššiu úroveň automatizácie a bezpečnosti.

Novinkou s názvom Indoor Camera Advance nadväzujú na úspešný model „Smart Indoor Camera“ a opäť tomu dali prémiový nádych. Kamera si zachováva minimalistický a elegantný dizajn, ktorý sa hodí do každého interiéru. Hliníkové telo pôsobí prémiovo a zároveň je dostatočne kompaktné na to, aby nenápadne zapadlo medzi ostatné zariadenia v domácnosti.

Jednou z najväčších výhod tejto kamery je využitie umelej inteligencie na rozpoznávanie tváre. Netatmo Indoor Camera Advance dokáže rozlišovať medzi členmi domácnosti a cudzími

osobami, pričom vám v prípade podozrivej aktivity okamžite odošle upozornenie na mobilný telefón. Táto funkcia eliminuje falošné poplachy spôsobené domácimi miláčikmi alebo bežnými pohybmi v miestnosti. Avšak treba myslieť na to, že nastavenie a „zvyknutie“ si kamery na členov domácnosti chvíľu trvá, ale vo výsledku to funguje veľmi dobre.

Netatmo sa od konkurencie odlišuje aj tým, že nevyžaduje žiadne mesačné poplatky za cloudové úložisko. Patrilo to k jednej z hlavných vízií firmy pri jej založení v roku 2011. Všetky záznamy sú bezpečne uložené na lokálnej microSD karte s možnosťou zálohovania do cloudu. Navyše si viete nastaviť, ktoré časti videa sa majú uchovávať, a kedy má byť kamera vypnutá, čím sa zachováva maximálna ochrana súkromia a efektívnosť. Napríklad si môžete v nastaveniach zadať, aby sa kamera vypínala, ak identifikuje, že sa ako člen domácnosti práve nachádzate doma. Lenže v tom prípade vzniká problém, že potom nevie o vašom odchode, ak teda nemáte iné šikovné zariadenie od firmy Netatmo. Kamera ponúka 2K rozlíšenie pri 30 snímkach za sekundu

s vynikajúcou ostrosťou obrazu, 16 násobným priblížením a širokým zorným polom. Nočné videnie je zabezpečené infračervenou technológiou, vďaka ktorej si kamera zachováva skvelú kvalitu záznamu aj v úplnej tme. Detailné zábery umožňujú jednoduchú identifikáciu osôb aj za zhoršených svetelných podmienok. Bolo by ale vhodné dodať, že kamera má obmedzené možnosti ovládania na diaľku, hlavne čo sa týka pohybu. Preto nie je tento model úplne najvhodnejšia voľba napríklad na stráženie domáceho miláčika.

Netatmo Indoor Camera Advance je plne kompatibilná s ekosystémami Apple HomeKit, Google Assistant a Amazon Alexa. To znamená, že kameru môžete ovládať hlasovými príkazmi alebo ju prepojiť s inými inteligentnými zariadeniami vo vašej domácnosti. Takisto je plne kompatibilná s drvinou väčšinou produktov od firmy Netatmo, takže si s tou správnou kombináciou zariadení dokážete vytvoriť dokonalý Smart domov s tým najlepším zabezpečením, a to všetko len za použitia produktov jednej značky.

Verdikt

Netatmo Indoor Camera Advance je výbornou voľbou pre každého, kto hľadá spoľahlivú a inteligentnú domácu bezpečnostnú kameru. Tento model ponúka pokročilé funkcie, vysokú kvalitu obrazu a maximálnu ochranu súkromia bez nutnosti platiť mesačné poplatky. Ak chcete zvýšiť bezpečnosť svojej domácnosti moderným a elegantným spôsobom, potom táto kamera rozhodne stojí za zváženie.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Netatmo	Cena s DPH: 270€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ nenápadný dizajn	- vyššia vstupná cena
+ jednoduchá inštalácia a užívanie	
+ spoľahlivosť	
+ kvalitné prevedenie	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Keychron K4 Max

ZLATÝ ŠTANDARD



Z nášho seriálu, ktorý dostal neoficiálny názov „Objavujeme nové značky klávesníc“, už takto v úvode kalendárneho roku s číslou dvadsaťpäť budem musieť vyradiť spoločnosť Keychron. Je to totiž necelý rok, čo som sa v rámci testovania zameral na hardvér tejto firmy, a za ten čas som vám priniesol už dostatok dôvodov na kúpu jednej z ich klaviatúr. Z lokálne neprebádanej továrne sa nám tak stáva dostatočne preverená značka a dnes sa už aj na základe mojich publikácií nemusíte obávať kliknúť na ich oficiálny online obchod a pokojne prihodiť do košíka akýkoľvek produkt, o ktorý budete mať záujem. Akokoľvek však Keychron dostal z mojej strany onen symbolický palec smerom hore, osobne nemám v pláne prestať recenzovať ich najnovšie produkty, a to už len z toho dôvodu, že evidentne samotná firma nemá vo svojej DNA nič také ako stagnáciu. Jasným dôkazom je aj

čerstvo vydaná klávesnica K4 Max, ktorá sa svojou filozofiou dokáže osvedčiť na stole rôznorodého koncového zákazníka.

Oná večná debata ohľadom preferencií lomka herných klávesniciach z éteru nevymizne minimálne do doby, než si prostredníctvom čipu v mozgu budeme môcť percentuálnu sadu klávesov regulovať len pomocou obyčajnej myšlienky. Aj z toho dôvodu nájdete v obrovskom portfóliu klaviatúr vyššie opakovaného výrobcu pestrý výber ohľadom veľkostí, kde testovaná vzorka K4 Max zastupuje unikátny koncept 96 %. Toto takmer stopercentné rozloženie mechanických spínačov je usadené v plne plastovom tele s celkovými rozmermi 390 x 139 x 31 mm pri váhe 1 030 gramov. Nie, nemám tam žiadnu chybu. Klávesnica s váhou väčšou ako jeden kilogram je v tomto prípade skutočne vyrobená z plastu.

Dôvodom danej váhy je osem špecifických vrstiev a, samozrejme, implementácia výkonnej batérie. Tak ako som už viackrát referoval v starších recenziách na klávesnice spoločnosti Keychron, výsledkom tohto sendvičového systému konštrukcie je jednak absolútne flexibilný a súčasne presný efekt chodu premazaných spínačov, a čo je ešte dôležitejšie, krásne tichá prevádzka, ktorá nebude rušiť vás ani nikoho naokolo. Už naznačovaná filozofia K4 Max aj preto operuje s využitím v kancelárskom a hernom prostredí, z čoho právom usudzujete, že ide o správne nastavený hybrid, vybavený numerickým blokom, klasickými smerovými šípkami a rovnako tak multimediálnou lištou prepojenou s horným F radom.

3 spôsoby prepojenia

V texte vyššie to síce ešte explicitne nezaznelo, každopádne testovaný model



klávesnice je voči celému hardvérovému portfóliu spoločnosti Keychron akýmsi krásnym príkladom termínu zlatý štandard. Všetky tie aj mnou opakovane vyzdvihované pozitíva, ako napríklad onen sendvičový systém, sú tu jasne prítomné a v praxi ich koncový zákazník dokáže doceniť. Opäť tu tak máme celkovo tri spôsoby párovania, kde priamo od káblového napojenia s USB-C koncovkou (v balení nájdete dostatočne dlhý a plne pletený kábel aj s redukciou z USB-C na USB-A) môžeme pozvoľna prejsť k bluetooth (5.1) a nakoniec k 2,4 GHz bezdrôtovému prenosu. Jediná nevýhoda v prípade využitia latencie minimálneho prenosu (frekvencia 1000 Hz) spočíva v nemožnosti zasunúť inak rozmerovo malinký USB dongle priamo do tela klávesnice – myslím si, že taký malý kľúč by si nejakú magnetickú zásuvku niekde po obvode hardvéru určite dokázal uzurpovať. Tak či onak, jednotlivé prenosy signálu vám asi netreba nejak bližšie špecifikovať, keďže je to v tomto smere stále to isté. Horná hrana klávesnice rovnako tak obsahuje duo fyzických slide spínačov, kde jeden obstaráva prepínanie z BT na kábel a 2,4 GHz a druhý, naopak, reguluje podporu pre Windows/Android a Mac/iOS. Súčasťou balenia sú aj tentokrát náhradné PBT krytky s krásne drsným povrchom (dokonca tu nájdete oranžovú verziu pre ESC a stredový Enter), kliešte na vyberanie PBT krytiek lomka mechanických spínačov, samotné krytky, náradie na rozobratie celého sendviča a rovnako tak kliešte na vytáhovanie spínačov. Jednoducho všetko to, čo potrebujete na kompletnú správu zariadenia.

Testovaná jednotka prišla osadená banánovými Tactile spínačmi. Keďže však ide o hot-swap koncepciu, do vlastnej schémy si tak môžete nakonfigurovať akokoľvek iné. Chcete mať WASD sekciu

vybavenú červenými lineárnymi spínačmi a zvyšok modrými, žltými alebo hnedými? Nie je problém. Spínače od Keychronu sú už továrensky premazané a majú krásny vláchny t'ah. Je jasné, že nie každý túži po vysokom profile, špeciálne ak už si zvykol na tie nízko profilové. Každopádne, pocit z písania a hrania je v tomto smere prvoradý a v tomto ohľade ma K4 Max maximálne potešila. Interakcia prebiehala bez akýchkoľvek problémov a vďaka už v úvode uvádzanej akustickej pene sa výraznosť hluku zásadne minimalizovala. Keychron vám umožňuje jednoducho meniť spínače za akokoľvek iné s podporou troch alebo piatich pinov. Čo sa týka RGB podsvietenia, mimo tradične očakávanej podpory celej škály farieb a ich plnej regulovateľnosti sa výrobca rozhodol umiestniť LED diódu opäť pod spodnú hranu spínaču. Urobil tak s cieľom, aby svetlo čiastočne prenikalo do zorného poľa užívateľa, ale aby súčasne počas interakcie nikoho nevyrušovalo. Užívateľ si v prípade aktivovaného osvetlenia dokáže softvérovou regulovať jas, odtieň, kadenciu a efekty. Celkovo je k dispozícii hromada rôznych špeciálnych efektov, ktoré by mali uspokojiť aj tých náročnejších z vás. Apropo, keď je už reč o svetielkach požierajúcich energiu, dozaista sa vám bude hodiť informácia o celkovej výdrži batérie. Akumulátor s kapacitou 4 000 mAh dokáže udržať klávesnicu v chode stovky hodín pri BT režime s nulovým podsvietením. Akonáhle prepnete na 2,4 GHz a ešte si k tomu pridáte elegantné RGB, rozprávame sa o desiatkach hodín, počas ktorých nebudete musieť aktívne vyhľadávať elektrickú zásuvku.

Keychron Launcher sa stále vylepšuje

Programovateľnosť a podpora QMK/VIA, čiže softvéru tretích strán, vám dáva

možnosť bezpečne zadefinovať funkciu každého jedného spínača, ktorý si do šasi klávesnice zasuniete. Len pre menej zorientovaných vám teraz v rýchlosti vysvetlím, čo vlastne predmetné skratky znamenajú. QMK je v základe systém vytvorený pre klávesnice, vďaka ktorému si dokážete svojvoľne realizovať update zariadenia (v testovanom modeli bolo k dispozícii 256 KB Flash), priradiť makrá a robiť sériu iných užívateľských regulácií. Naproti tomu systém VIA, fungujúci priamo na vašom webovom prehliadači, sa stará o to, aby jednotlivé zásahy boli realizované v prvom rade expresne rýchlo a hlavne bez akýchkoľvek komplikácií. Naučiť sa s týmto softvérom narábať si nevyžaduje znalosti a zvládne to aj úplný začiatočník (prinajhoršom stačí aplikovať moju vždy overenú tézu pokusu a omylu). V momente, keď si uvedomíte, že každá jedna vami bežne nevyužívaná klávesa je potencionálnou skratkou k akémukoľvek príkazu, dokážete svoju každodennú interaktívnu rutinu posunúť na nový level. Okrem vyššie uvedených spôsobov správy chodu klávesnice viete siahnuť aj priamo po softvéroch od výrobcu. Keychron Launcher sa v tomto ohľade neustále vylepšuje a od poslednej recenzie, kedy som aplikáciu v PC aktívne používal, bolo jasné, že jej vyladenie a celkovo lepšia užívateľská prístupnosť.

K4 Max sa po viac ako mesiaci testovania v hernom a súčasne kancelárskom prostredí ukázala byť skutočne tým zlatým štandardom mechanických klávesníc vybavených logom skúsenej spoločnosti Keychron. Každému, kto túži po deväťdesiatšesť percentnej a rozumne rozloženej schéme spínačov, rozhodne odporúčam investovať práve do tohto cenovo dostupného modelu (v čase písania článku sa hodnota klávesnice pohybovala okolo 115 dolárov), keďže vás po jeho boku čakajú len a len pozitívne zážitky.

Verdikt

Takmer bezchybná klávesnica vhodná do herného, ale aj kancelárskeho prostredia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Keychron	Cena s DPH: 115€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Plastové, ale odolné šasi	- Dongle nemá svoju zásuvku
+ Tlmenie hluku	
+ Batéria a možnosti pripojenia	
HODNOTENIE:	★★★★★

SONY LinkBuds Open

OZDOBA DO UŠÍ?



SONY historicky nezvláda trefne pomenovávať svoju audiotechniku, a preto vždy, keď púšťajú von ďalšie nové slúchadlá, tak nejdneho recenzenta doslova rozbolí hlava už len z priloženého PR dokumentu. Tak či onak, dnes vám porozprávam o minuloročnom modeli WF-L910, ktorý, našťastie, dostal aj ovel'a použiteľnejší názov LinkBuds Open. Fakticky ide o druhú generáciu slúchadiel SONY LinkBuds, ktorá prináša aj koncept otvorenej konštrukcie pre tú sortu užívateľov, ktorej je vyložene nepríjemné, keď si musia strkať štipule hlboko do zvukovodov. LinkBuds Open som súbežne testoval s dizajnovou príbuznými slúchadlami LinkBuds Fit, a preto sa v nasledujúcich riadkoch nevyhнем čiastočnému porovnávaníu s týmto športovým modelom, ostatne

už priložená fotodokumentácia vám v tomto smere čo to napovie.

Segment otvorenej konštrukcie pri slúchadlách bez hlavového mostu sa posledné mesiace výrazne rozrástol. To je dôvod, prečo by ste v portfóliu popredných výrobcov audiotechniky aktuálne našli minimálne jeden takto koncipovaný model. V prípade japonskej spoločnosti SONY a ich LinkBuds Open sa rozprávame o dizajne bez akéhokolvek ukotvenia mimo zvukovodu. Konštrukcia v tomto prípade, čo je najzásadnejší update oproti prvej generácii, vsádza na špeciálne gumové hroty – identickým spôsobom sa do ucha vkladajú aj LinkBuds Fit. Tie si užívateľ zasúva do lemu vnútornej časti zvukovodu s tým, že meniče usadené v kruhovom prstenci aj s atypickým priestrelom zostávajú v tesnej blízkosti vstupu do zvukovodu. Audio sa tak

v praxi odráža od steny ucha a nesmeruje priamo do jeho centra. Oproti minulej generácii tu máme proporčné zmenšenie o dva milimetre, ale váhové navýšenie paradoxne o necelý jeden gram. Slúchadlá tak jednotlivo vážia takmer päť gramov a ich usadenie do ucha si vyžaduje trochu tréningu. Tou najzásadnejšou výhodou otvorenej konštrukcie pri bezdrôtových slúchadlách je pochopiteľne ovel'a vyššia miera pohodlia, minimálne oproti klasickým štipul'om, avšak súčasne to so sebou prináša problémy s dosiahnutím ideálneho zvuku a efektivitou ANC. V tomto prípade sa výrobca rozumne nepúšťal do nemožného a aktívne potláčanie okolitých ruchov úplne vynechal.

IPX4

Keďže LinkBuds Open nemajú v rámci šasi žiadnu plochu určenú pre dotykové



ovládanie, všetky príkazy, aké bežne zadávate tejto forme elektroniky, sa realizujú poklepaním na samotný hrot vášho ucha – môžete tak využívať len špecifický počet poklepaní a nie držanie, čo redukuje možnosti interakcie a príkazov. Ak si dané makro nezmeníte cez aplikáciu, je nutné si pre zníženie hlasitosti na ucho poklepať hneď trikrát.

Ako pri už spomínanej príbuznej verzii Fit, tak aj v tomto prevedení je kvalita konštrukcie samotných slúchadiel ďaleko lepšia než prenosného puzdra. Dobíjací dok, ktorý po dizajnovej stránke jemne evokuje francúzske cukrovinky zvané makrónka, je voči modelu Fit síce o niečo menší, ale zdedil rovnako problematické spracovanie.

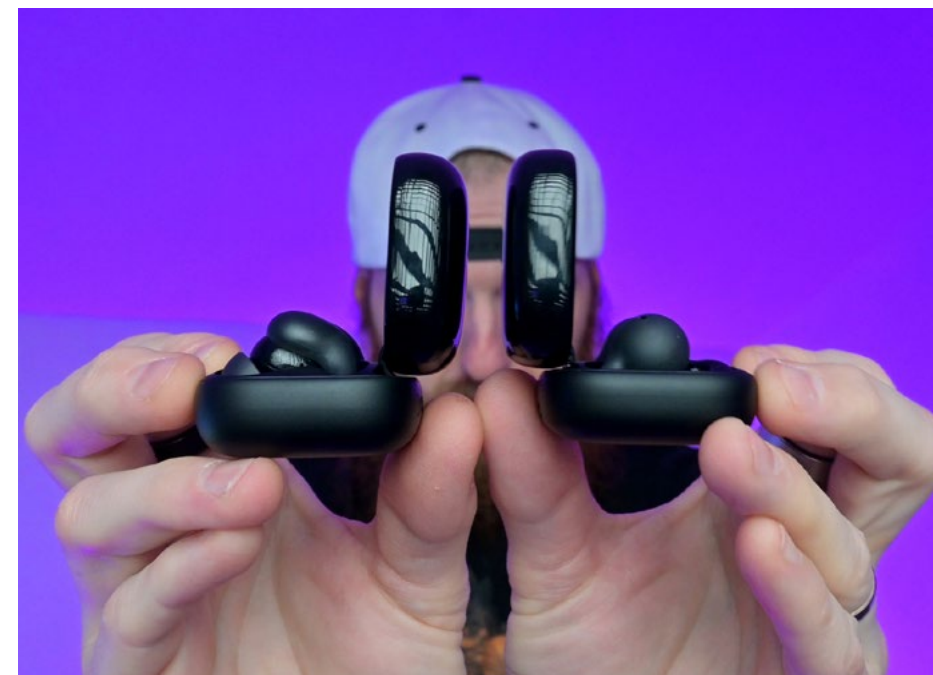
Ide o otváratel'nú krabičku so zaoblenými hranami, s drsnou textúrou v spodnej časti a naopak lesklou v tej vrchnej. Po vizuálnej stránke ide o obal, aký vás rozhodne neurazí. Horšie to už je práve s jeho konštrukčnou kvalitou, keďže vrchné veko sa po otvorení opäť v pänte doslova hádže zo strany na stranu a pôsobí to vyložene lacno.

V čase písania recenzie sa testované slúchadlá nachádzali v zľave a stáli necelých 150 eur. V období vydania (koncom minulého roka) mali cenovku 200 eur, čo ani náhodou nekorešpondovalo s ich celkovou kvalitou. SONY však má, mimo zlých názvov, rovnako problém aj so spracovaním prenosných puzdier. Vyššie spomínané zistenia sú toho jasným dôkazom.

Telo slúchadiel je odolné voči striekajúcej vode a súčasne aj návalom potu, čo ich automaticky predurčuje ako vhodný doplnok k náročnejšej fyzickej aktivite. Pravda je však taká, že v istote usadenia v uchu a navyše v porovnaní so špecializovaným modelom Fit by som ich rozhodne neodporúčal na behanie, respektíve aktivitu, pri ktorej sa horná časť tela opakovane otriasa. Ďalší problém môže nastať v prípade, ak nemáte dostatočne vhodne tvarované ucho na to, aby bolo schopné prijať nielen menič, ale súčasne aj spomínaný gumový hrot.

Keďže sa nedá spol'ahnúť na gumovú redukciu, ktorá pri klasických štipul'och výrazne napomáha istote počas nosenia, pre špecificky tvarované uši sa môže model LinkBuds Open stať vyložene nepoužiteľný. Pred samotnou kúpou preto odporúčam navštíviť jeden z najbližších obchodov s elektronikou a na „vlastné uši“ sa presvedčiť o tom, či je pre vás tento formát slúchadiel vôbec vhodný. Ak vám zapasuje, určite doceníte navýšenie výdrže batérie oproti prvej generácii, ktorá po novom zvláda viac ako osem hodín prehrávania audia alebo päť hodín sústavného telefonovania. V kombinácii s prenosným puzdrom obsahujúcim rovnako batériu tak môžete získať viac ako dvadsať hodín výdrže.

Softvérová správa slúchadiel sa realizuje, samozrejme, cez známu aplikáciu Sony Connect vo vašom mobile. V nej je možné priradiť skratky ovládania v rámci klepania po hrote ucha, aktivovať možnosť hlasového ovládania pomocou angličtiny, prepínať duálne párovanie, využívať funkciu sledovania pohybu hlavy, regulovať kvalitu audia individuálne alebo šablónami cez ekvalizér a nechýba tu ani možnosť





posadenia prehrávanej stopy do úzadia (vhodné na meditácie) alebo pozastavenia audia a zvýšenie tónov vášho hlasu zakaždým, keď prehovoríte do mikrofónov. Prenos zvuku je realizovaný cez Bluetooth 5.3 a to v rámci nasledujúceho zoznamu podporovaných kodekov SBC, AAC, LC3 a LDAC. Rovnako, ako pri slúchadlách Fit, aj tu chválím práve možnosť vol'by LC3, ktorá na rozdiel od SBC prináša oveľa lepšiu výdrž batérie. Je však dôležité dodať, že váš mobilný telefón musí priamo podporovať prenos cez Bluetooth LE Audio, inak je vám kodek LC3 k ničomu. Na samotný

záver som si nechal zhodnotenie zvuku ako takého. Keďže moje ucho dokázalo bez problémov prijať otvorený koncept testovanej vzorky slúchadiel, mohol som si užívať audio bez toho, aby som neustále naprával štipule v ušiach.

Špecifickosť

Kruhovité 11 mm meniče distribuujú zvuk mimo akéhokoli'vek vzduchového vákua, čo má za následok logický úbytok hutnosti basovej linky. Nie snád', že by pri špecifických skladbách nebolo možné

cez LinkBuds Open vnímať basy ako také, avšak ich intenzita je slabá a do popredia sa prediera zvyšok spektra. Nebudeme si tu nič nahovárať, tento koncept slúchadiel s otvorenou konštrukciou si ľudia kupujú hlavne preto, aby pri počúvaní hudby alebo podcastu ostali stále dostatočne pevne spojení s okolitým svetom. SONY vám dodá tento konkrétny aspekt a ešte k tomu prihodí jemne nadpriemernú kvalitu samotného audia. Pôvodne som si myslel, že na základe otvorenej konštrukcie bude fakticky nemožné v rušnom meste vybaviť telefonát, no SONY opäť dokázalo, že čo do skúseností s audiotechnikou sú stále na špici rebríčka a hovory cez LinkBuds Open boli čisté a dostatočne hlasné natoľko, aby ma ruch mesta nijako nelimitoval. Ak by ste sa ma spýtali, ktoré z testovaných „Open ear“ slúchadiel v zmysle komplexnosti radím do prvej trojky, vyššie opisovaný model Open od SONY by z mojich úst rozhodne zaznel.

Verdikt

Jedny z najlepších slúchadiel z otvorenou konštrukciou na trhu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SONY	Cena s DPH: 150€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pohodlie	- Kvalita pántu na puzdre
+ Hlasové ovládanie	- Nemusia sadnúť každému
+ 11 mm meniče s priestrelom	
+ Softvérová podpora	
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Epomaker P75

METAFORA PRED ZVIERACOU KAZAJKOU



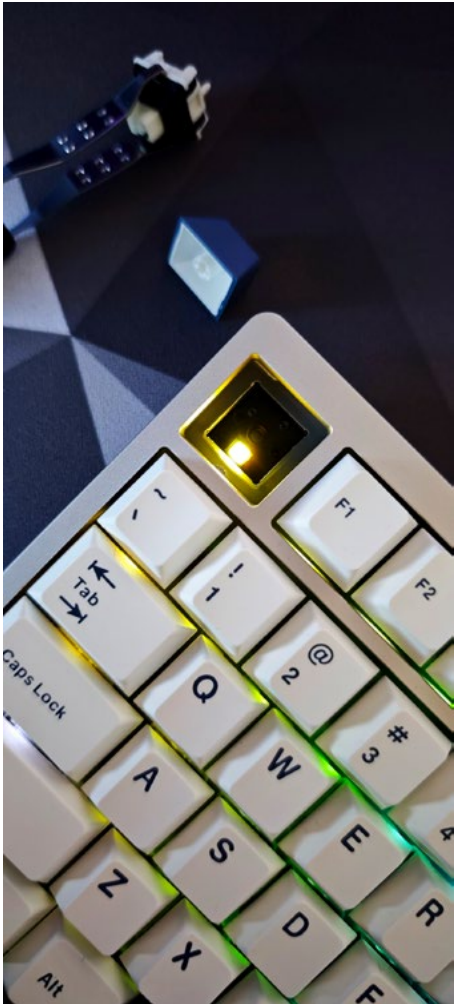
Pri testovaní hardvéru sa snažím uniknúť zo zovretia uniformity. Aby som si zachoval sviežosť mysle, hľadáme v každom zariadení jeho jedinečný príbeh, ktorý si následne pretavím do metafory – určite ste si to už v mojich textoch veľakrát sami všimli. Napríklad takú solídnu hernú alebo kancelársku klávesnicu si predstavujem ako dobre zohratý orchester. Nie je to len zhuk plastových klávesov, ale súhra presnosti, taktickej symfónie a zvukového dizajnu bubnujúceho v rytme spínačov a tlmiacej peny.

Pred viac než mesiacom som rozbalil ďalší prírastok do rodiny cenovo dostupných, ale prémiovo pôsobiacich klaviatúr značky Epomaker a okamžite mi v hlave blikla práve táto konkrétna a jemne upravená metafora. Beriem do rúk už na prvý pohľad nádhorne opracované hliníkové

telo modelu P75, ktorého cenovka je mimochodom len necelých sto eur a celé mi to okamžite evokuje konkrétnu scénu. Dirigent s vážnym, ale odhodlaným výrazom v nehybnom geste, drží svoju taktovku pred vyplštenými zrakmi hudobníkov a tí čakajú len na jeho pokyn. Už na prvý pohľad je to totižto nástroj, aký v rukách správneho virtuóza dokáže pretvoriť bežnú interakciu na majstrovské dielo. Podme sa teraz spoločne ponoriť do opisu kvalít ďalšej zaujímavej mechanickej klávesnice a zistiť, či dokázala naplniť čo i len polovicu mnou naznačených očakávaní.

Čínska spoločnosť Epomaker je spolu s konkurenčnou značkou Keychron aktuálne dominantným hráčom na trhu s mechanickými klávesnicami. Akokoľvek dúfam, že už sa aj vďaka našim článkom medzi vami nenájde veľké množstvo tých,

ktorí uvedené názvy nepoznajú, musím zase raz jasne povedať, že v pomere kvality a ceny neexistuje žiadna iná firma, ktorá by vyššie vymenovanej dvojke mohla v súčasnosti reálne konkurovať – ešte snád' Glorious, ale pri nich je problém s cenou. Toho dôkazom je aj 75 % bezdrôtová klávesnica P75, ktorú uviedol Epomaker minulý rok na trh a s ktorou som sa posledné štyri týždne doslova zabával. Áno, nie len rozbal'ovanie, ale aj samotné používanie testovanej vzorky bolo pre mňa výhradne zábavou. Toľko spomínané a plne kovové telo s váhou 1,65 kilogramu výrobca tentokrát odľahčil do tradičného obdĺžnika s jemne zaoblenými hranami po stranách a vznikli tak rozmery 324,2 x 135,6 x 45,3 mm. Počas nákupu priamo z oficiálneho obchodu Epomaker máte na výber okrem už tradičnej ponuky vami preferovaných mechanickej spínačov aj dve farebné verzie CNC tela,



a to buď tmnú čiernu, alebo o kus luxusnejšie vyzerajúcu striebornú. Do redakcie sa nám dostal druhý variant, ktorý kombinuje biele PBT klávesy s modrými na smerových šípkach, Entere, medzerníku a Esc. Pre tých, ktorí by preferovali úplne biele prevedenie, balenie obsahuje aj náhradné klávesy v jednotnej farbe.



Konštrukčná celistvosť

Tak, ako tomu bolo aj počas hodnotenia kvality iných Epomaker kovových klaviatúr, tak je tomu aj v tomto prípade. Konštrukčná celistvosť ruka v ruke s vnútornou výstelkou v podobe päťice tlmiacich vrstiev robia z P75 vyložene prémiový kus hardvéru, na aký je radosť sa pozerat' a ešte väčšia na ňom pracovať alebo hrať.

Nečakajte žiadne praskanie, pukanie a ohýbanie. Jediná citeľná flexibilita sa sústreďuje v oblasti pohybujúcej sa základnej dosky, ktorá sa vďaka spomínanej vnútornej plnke stará o vyrovňovanie tlaku vyvíjanom na spínače. Všetkých 81 klávesov je vybavených drsnejšou povrchovou textúrou, ktorá ani po roku nestratí na kráse a ako už býva štandardom pri tomto formáte rozloženia, v pravom hornom rohu sa nachádza multimediálne takisto kovové koliesko. Minimálne korekcie rozmeru

jednotlivých kláves sú badateľné hlavne pri Shifte, avšak na toto a zvyšok sotva postrehnuteľných zmien si konzument zvykne už v priebehu krátkej chvíle. Znalcom klávesníc značky Epomaker sa aj pri tomto konkrétnom modeli okamžite vybaví základné skratky, pomocou akých si môžu zmeniť formát RGB podsvietenia, skontrolovať stav batérie alebo prepnúť na jeden z troch spárovaných BT zdrojov.

Ohľadom konektivity nie je nutné sa rozpisovať. Spočíva totižto celkovo v troch spôsoboch pripojenia. Môžete využiť priložený a dostatočne dlhý USB-A/USB-C kabeľ, siahnuť po vyložene miniatúrnom 2,4 GHz kl'úči (v hornej hrane má svoju vlastnú zásuvku opatrenú magnetom) alebo prepnúť spínač umiestnený na zadnej hrane do pozície Bluetooth režimu. Všetky tri spôsoby spárovania s počítačom, prípadne konzolou, fungujú stabilne a spoľahlivo. Spôsob bezdrôtového

previazania má pochopiteľne za následok rôzne výsledky výdrže batérie. Keďže sa v tele P75 nachádza batéria s kapacitou 4 000 mAh, je logické očakávať viac než len pár dní chodu. Skutočnosť je taká, že pri intenzívnom spôsobe využívania (6 – 7 hodín denne), konkrétne v rámci USB donglu, vám klávesnica pri plnom nabití a so zapnutým RGB vydrží maximálne desať dní.

Spárovanie cez BT následne natiahlo oslobodenie od kábla na necelé štyri týždne. Aj pri tejto, ostatne ako pri celom portfóliu klaviatúr značky Epomaker, ide o hot-swap systém mechanických spínačov, keď je vám v rámci konektivity trochu alebo piatich kolíkov umožnené voliť akékoľvek iné či už od vyššie toľko opakovaného výrobcu, alebo inej firmy. V balení sa pre realizáciu takejto výmeny nachádza všetko potrebné náradie, a dokonca aj trojica náhradných spínačov – mnou testovaná vzorka bola vybavená lineárnymi spínačmi Zebra, ktorých charakteristikou je tichá prevádzka, výborný protitlak (40 g) a plnohodnotný zdvih (3,8 mm). Kto by sa obával samotnej výmeny, môže ostať pokojný.

Celý proces je maximálne jednoduchý a skúsenejšie končeky prstov ju zvládnu dokonca aj bez náradia. Musím povedať, že pocit z písania a hrania na premazaných Zebra spínačoch je neuveriteľne vláčny a jemný. Je to, ako keby ste zabárali končeky prstov do nadýchanej vaty a už od prvého momentu interakcie si boli maximálne istí, že dostane bezchybnú odozvu.

Keďže sa cez dvojité PBT krytky nemá RGB svetlo smerujúce na juh ako predrať, tak všetko je skôr decentne rozliate medzi klávesmi. Ten, kto však nutne potrebuje, aby mu jeho herná jaskyňa



svietila ako rumunský kolotoč, môže si krytky vymeniť za iné a začať predávať vstupenky na svoju vlastnú centrifúgu.

Tak či onak, regulácia softvéru, kam spadajú všetky očakávané nastavenia, je možná buď priamo cez stiahnutý Epomaker softvér, alebo formou QMK/VIA rozhrania. Programovateľnosť a podpora QMK/VIA vám umožňujú zdefinovať funkciu zvlášť každého jedného spínača, ktorý si zasuniete do šasi klávesnice vďaka modularite.

Teraz vám v skratke objasním, čo vlastne znamenajú jednotlivé skratky. QMK je systém navrhnutý špeciálne pre herné klaviatúry, ktorý vám umožňuje aktualizovať zariadenie, priradiť makrá a vykonávať rôzne prispôbenia podľa vlastných potrieb. Systém VIA, fungujúci priamo v prehliadači, následne zabezpečuje, že všetky úpravy QMK prebehnú rýchlo a bezproblémovo. Epomaker P75 dokáže v

ideálnom prípade pracovať pri frekvencii 1000 Hz. To znamená, že klávesnica po zopnutí spínača odosiela dáta tisíckrát za sekundu. Áno, na trhu dnes môžete nájsť hardvér podporujúci 8 000 Hz, avšak ten je určený pre profesionálny eSport a pre bežného konzumenta preto nemá zásadné opodstatnenie – nehovoriac o výrazne vyšších cenových reláciách.

Pre vás je dôležité vedieť, že s testovaným modelom P75 dokážete v praxi naplniť svoje hráčske, ale dozaista aj kancelárske potreby bez toho, aby ste boli nútení robiť akékoľvek kompromisy. Cena, ktorú si Epomaker pýta za opisovanú klávesnicu, je tak vyložene smiešna.

Epomaker P75 vnímam ako skvelú mechanickú klávesnicu, ktorá kombinuje elegantný dizajn, vynikajúci zážitok z písania a bohatú modularitu, to všetko za prijateľnú cenu. V úvode spomínaná metafora s orchestrom sa tak ukázala byť, minimálne za mňa, trefnou. Už teraz vám môžem sľúbiť, že čoskoro sa spoločne zohneme nad ďalšou unikátnou klaviatúrou od firmy Epomaker.

Verdikt

Výborná po všetkých stránkach.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Epomaker	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + CNC šasi + Modulárnosť + Obsah balenia + Dlhá výdrž batérie	- Nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	



Levoit Core300S SMART

ČISTÝ VZDUCH



Dnešná doba nám prináša nespočetné možnosti, ako si zjednodušiť život vďaka modernej elektronike. Hoci sa občas stane, že naša domácnosť praská vo švíkoch pod náporom zbytočných „vychytávk“. Spomeňme si, napríklad, na všetky tie elektrické krájače na chlieb, ktoré teraz smutne ležia zaprášené niekde v pivniciach – nájdú sa aj také zariadenia, ktoré nám skutočne uľahčia život. Dovoľte mi vrátiť sa na chvíľu do minulosti, do čias, keď som bol mladý, slobodný a budúcnosť som vnímal s istou dávkou cynizmu. Moje ťažko zarobené peniaze nekončili vtedy v prasiatku, ale skôr slúžili na realizáciu nie vždy najrozumnejších nápadov. Pravidelná výmena televízora len tak pre zábavu, robotický vysávač v hodnote ojazdeného auta alebo hromada videohier, z ktorých polovica zostala nerozbalená – to bol môj bežný životný štýl. V tom období som

sa často riadil impulzívnou a rozum stál v úzadí. Pamätám si však, že som vtedy uvažoval o kúpe čističky vzduchu. V byte, kde som toho času býval, sa totiž často objavovala nepríjemná pleseň. Môžeme to pripísať na vrub staviteľovi, pre ktorého to bol prvý a zároveň posledný projekt, ale faktom zostáva, že som nakoniec zvolil klimatizáciu. Dnes, s odstupom času, keď mám už štyri krížiky na krku, prsteň na ruke a dcérku v druhej triede základnej školy, sa na čističku vzduchu pozerám úplne inak. Mám to šťastie, že ako recenzent si môžem pred kúpou takéhoto zariadenia všetko dôkladne otestovať. A preto som sa rozhodol na niekoľko mesiacov vyskúšať čističku vzduchu Levoit Core300S SMART od spoločnosti VeSync.

Ešte než sa naplno pustíme do súhrnu dojmov z uvedeného modelu, určite stojí za

zmienku ten fakt, že portfólio značky Levoit obsahuje dve desiatky rozličných čističiek vzduchu. Jednotlivé verzie sa od seba líšia na základe dostupnosti inteligentných funkcií a, samozrejme, výkonu. My sa však spoločne pozrieme na výrobok v hodnote necelých 200 eur, ktorý je primárne určený do miestností s maximálnou rozlohou 50 m².

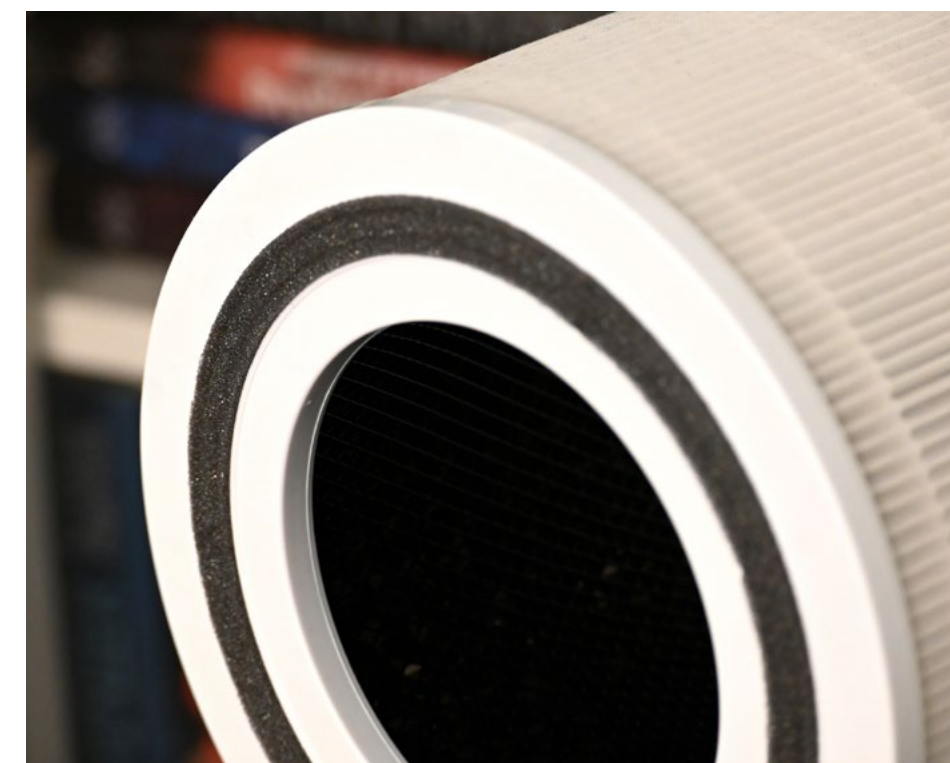
Levoit Core300S SMART je sotva 3 kilogramy ťažiaci trubicu s rozmermi 22 x 22 x 36 cm, ktorá je vybavená dotykovým panelom umiestneným na vrchnej strane. Na rozdiel od typicky veľkých čističiek vzduchu, ktoré sme v minulosti testovali, sa dá práve tento model označiť za oveľa kompaktnejší a po dizajnovej stránke aj výrazne elegantnejší. Celé šasi je vyrobené z odolného plastu a už po prvom rozbalení si dozaista všimnete, kadial' sa nasáva vzduch (dierkovanie vedúce k filtru je po



celom obvode v spodnej časti) a naopak kadial' následne vychádza (vrchná mriežka okolo spomínanej schémy ovládania). Zariadenie je schopné naplniť svoju podstatu v rozmerovo bežnej miestnosti a počas testu som čističku preto v prvej fáze umiestnil priamo do spálne, aby som mimo iného patrične otestoval jej nočný režim. Ešte pred zapojením do elektrickej siete (kábel nie je odnímateľný) je nutné

čističku rozdeliť protichodným pohybom v strede na dve časti, rozbaľiť HEPA filter zabalený do plastu a nainštalovať ho späť. Následne už len stačí uviesť prístroj do chodu pomocou dotykových spínačov. Komplexnú správu tu zastupuje softvér VeSync, a teda aplikácia združujúca všetok hardvér tohto výrobcu. Prostredníctvom app ste schopní riadiť jednotlivé funkcie čističky či už ste doma, alebo na cestách. Okrem

toho, že je samotná aplikácia užívateľsky prístupná a prehľadná, zároveň je schopná vám posielat aktuálne údaje o čistote vzduchu v miestnosti. Vzduch je tu celkovo hnaný cez 3 komory (predfilter, filter s aktívnym uhlím a HEPA filter H13), ktorý sa v rámci našej spálne po dvoch mesiacoch používania neopotreboval ani na 10 percent. Výrobca má v ponuke viacero špecifických filtrov určených pre model Core300 s tým,





že ich podrobnejšie zameranie sa rozdel'uje na toxíny, domáce zvieratá a dym.

Sotva niečo počujete

Základný filter, ktorý nájdete aj v balení, dokáže zachytiť 99,97 % častíc s veľkosťou 0,3 mikrónu a jeho cena je zhruba 40 eur. Mimo prachových častíc (PM2.5) filter dokáže pohltiť peľ, zvieracie chlpy, alergény, vírusy, pleseň, pachy, prchavé organické zlúčeniny a plyny. Je treba brať na zreteľ, že žiadna komerčne predávaná čistička vzduchu vás v rámci domácnosti dnes nedokáže ochrániť pred všetkými druhmi vírusov a ide tu hlavne o minimalizovanie rizika a prevenciu.

O výhodách spomínaných uhlíkových HEPA filtrov nie je nutné rozpisovať sa, každopádne údržba od bežného prachu a vzduchom nahnatých vlasov či chlpy spočíva v jednoduchom použití bežného vysávača. Jednoducho vytiahnete celý filter a pomocou trubice od vysávača pozbierate vrchnú vrstvu špiny. Keďže Levoit Core3005 SMART dokáže pracovať v plne automatickom režime a v noci prepne na spánok (stíši ventilátor na 24

dB a vypne osvetlenie), nemusíte sa okrem vyššie uvedenej údržby starať vôbec o nič.

Veľkou výhodou, a to som bol metodicky schopný overiť, je oveľa pomalšie usádzanie prachu v miestnosti a hlavne cítiť nečerstvejší vzduch. Samotnou filtráciou sa ovzdušie v našej spálni dokonca ochladzovalo, a preto ak je niekto alergický na klimatizácie, môže privítať jemné osvieženie aj touto formou, čo ide ruka v ruku so zachytávaním uvedených nečistôt. Mimochodom, moja manželka trpí sezónnou alergiou na peľ zo stromov a aj keď na to berie medikamenty, prítomnosť tejto čističky jej doista pomohla, keďže tých výbuchov kýchania bolo razom oveľa menej. Vnútorný ventilátor s 360-stupňovou osciláciou neustále smeruje nasávanie k podlahe a je možné ho celkovo roztočiť na 3 výkonnostné stupne.

Akonáhle úroveň hustoty nežiadúcich častíc stúpne, čistička zvýši výkon a stupeň ohrozenia znázorní aj vizuálne – okolo ovládacích prvkov a rovnako tak v aplikácii rozsvieti LED pásik s modrou, zelenou, oranžovou alebo kritickou červenou farbou. Rýchlosť čistenia závisí od

veľkosti miestnosti, tak či onak okamžitý efekt je do 20 m² okolo zariadenia.

Vráťme sa teraz ešte k malému displeju a samotnej schéme ovládania. Spínače reagujú na dotyky rýchlejšie než pri zmene nastavenia priamo cez aplikáciu. Z počiatku som prístroj monitoroval až prehnané často prostredníctvom app v mobile, avšak, keďže evidentne nespávame pri čističke vôd, odmenou mi bolo maximálne utvrdenie v tom, že vzduch už čistejší byť ani nemôže. Testovanie produktov ako je práve Levoit Core3005 SMART je v rámci našich možností, čoby technologických redaktorov, silne obmedzené. Jediné, čo okrem spomínaného pozorovania úbytku prachu môžeme reálne vyhodnotiť, je rýchlosť, s akým čistička pohltí rôzne pachy. Preniesol som preto testovanú vzorku do obývačky, kde máme klasický kozub a zapálil som v ňom oheň. Zaujímalo ma, ako rýchlo bude zariadenie schopné vyfiltrovať pach dymiaceho dreva a takisto ako rýchlo zareaguje na zmenu úrovne kvality ovzdušia. V piatich prípadoch rozdelených do niekoľkých týždňov sa rýchlosť reakcie dá zarámčovať zhruba do desiatich sekúnd s tým, že obývačku s rozlohou 40 m² bola čistička schopná zbaviť štiplavého dymu v priebehu dvadsiatich minút. Užívateľ dostane v rámci aplikácie možnosť sledovať krivku vývoja vzduchu v izbe, a to aj s kompletným rozdelením do jednotlivých dní.

Celá rodina si na čističku zvykla a ja jediný som s ňou mal problém snáď len v momente, keď bolo nutné povysávať okolo nej nahromadené vlasy. Nie že by som to robil osobne, prosto som len zapol automatického robota a ten to povysával za mňa. Toto negatívum je však sotva porovnateľné s nejakým zásadným problémom, a preto ak momentálne hľadáte do domácnosti spoľahlivého a výkonného lapača nečistôt rôznej veľkosti a druhu, môžem vám odporučiť práve výber Levoit Core3005 SMART.

Verdikt

Spoločná, výkonná a tichá čistička vzduchu.

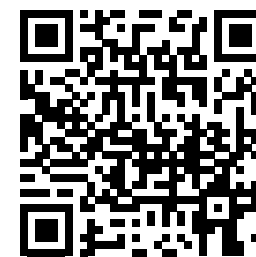
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
TygoTec	180€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a jednoduchá obsluha	- Nič
+ Vhodný pre alergikov	
+ Aplikácia	
+ Účinnosť filtra	
HODNOTENIE:	★★★★★

H RANICA P REŽITIA

ĽUDSTVO ŽIJE NAD 2400 M N. M.
ZVYŠOK PLANÉTY PATRÍ
NIEKOMU INÉMU

Pozerajte tu



TCL NXTPAPER 14

KOMFORT PRE OČI, VÝKON PRE KAŽDÉHO



TCL je čínska technologická značka, ktorá sa preslávila najmä cenovo dostupnými televízormi a pomaly sa presadzuje aj v segmente tabletov. V oblasti TV ponúka modely s technológiami QLED a Mini LED, podporou 4K, HDR (vrátane Dolby Vision) a hernými funkciami ako ALLM či VRR, pričom niektoré modely disponujú aj HDMI 2.1, čo poteší hráčov. Tablety TCL, najmä rad NXTPAPER, zaujmú displejom šetrným k očiam a matným povrchom, čo oceníte pri čítaní alebo dlhšej práci. Výkonovo ide skôr o strednú triedu vhodnú na multimédiu a nenáročné hranie, no plusom je dlhá výdrž batérie a pri vybraných modeloch aj 4G konektivita. Celkovo TCL ponúka zariadenia s dobrým pomerom ceny a funkcií, čo osloví najmä tých, ktorí hľadajú dostupné riešenia bez výrazných kompromisov.

TCL NXTPAPER 3.0 je displejová technológia zameraná na ochranu očí a lepší vizuálny

zážitok. Znižuje modré svetlo o 61 % bez straty farebnosti a matný povrch minimalizuje odlesky, čo je ideálne na čítanie aj prácu na slnku. Novinkou je DC Dimming eliminujúci blikanie pri nízkom jase a inteligentná úprava kontrastu podľa osvetlenia. NXTPAPER 3.0 nájdete v tabletoch TCL, ale aj v modelovej rade mobilných telefónov.

NXTPAPER kombinuje výhody viacerých displejov – oproti E-ink ponúka farby a rýchlejšiu odozvu pri zachovaní matného povrchu šetrného k očiam. V porovnaní s LTPS je podobne úsporný, no pohodlnejší na dlhé sledovanie. Voči LCD eliminuje modré svetlo bez softvérových filtrov a minimalizuje odlesky. Hoci OLED displeje majú lepší kontrast, NXTPAPER sa vyhýba vypaľovaniu obrazu a znižuje únavu očí, čím je ideálny na čítanie aj multimédiu. TCL NXTPAPER 14 je tablet s 14,3-palcovým

NXTPAPER 3.0 displejom s rozlíšením 1 600 x 2 400 pixelov a technológiou NXTPAPER, ktorá poskytuje antireflexný povrch. Tablet je vybavený procesorom MediaTek Helio G99, 8 GB RAM a 256 GB interného úložiska. Má 8 MP zadnú kameru a dvojité prednú kameru s rozlíšením 13 MP a 5 MP. Batéria s kapacitou 10 000 mAh podporuje rýchle nabíjanie s výkonom 33 W. Tablet beží na operačnom systéme Android 14 a ponúka možnosti pripojenia cez Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac a Bluetooth 5.0. Jeho rozmery sú 322,4 x 222 x 7 mm a váži 760 gramov. V balení nájdete flipové puzdro použiteľné aj ako stojan s nastaviteľným uhlom náklonu, aktívne pero T-Pen a 33 W rýchlonabíjačku.

Wi-Fi signál v byte s rozlohou 69 m² dosahoval rýchlosť 100/100 Mbit na vzdialenosť 10 metrov cez štyri steny, čo je primerané v porovnaní s inými zariadeniami. Testoval som rôzne Bluetooth zariadenia,

vrátane myši, klávesnice a AirPods Pro 2nd Gen, ktoré fungovali bez problémov. Výdrž batérie je vynikajúca a ešte sa predĺži, ak prejdete do NXTPAPER módu, čo je ideálne pre dlhodobé používanie.

Vďaka kvalitnému displeju s jasom 400 nitov bola konzumácia multimediálneho obsahu na YouTube, streamovacích službách, lepšia. VLC skutočným zážitkom. Potešila podpora SMB (Server Message Block –umožňuje pripojenie k sieťovým zariadeniam a zdieľanie súborov), na mojom NAS (Network Attached Storage –zariadenie na ukladanie dát pripojené k sieti, ktoré poskytuje prístup k súborom na viacerých zariadeniach).

Hranie hier bolo plynulé a príjemné. Pri tejto téme sa oplatí spomenúť použitý procesor MediaTek Helio G99, ktorý patrí do strednej triedy. Pri graficky náročnejších hrách, je preto potrebné znížiť detaily, aby bola zachovaná plynulosť. Tento drobný nedostatok však vyvažujú ostatné vlastnosti



tabletu, ktoré pri bežnom používaní v menej náročných hrách nesklamú. Hoci zariadenie nie je prezentované ako herný tablet, bez problémov si poradí s graficky stredne náročnými aj jednoduchšími hrami, čo ocení bežný používateľ hľadajúci univerzálne riešenie.

Pero T-Pen ponúka 10 000 úrovní tlaku a nízku latenciu, čo umožňuje prirodzené písanie a kreslenie a poskytuje až 20 hodín používania. Ergonomický dizajn zabezpečuje pohodlné držanie aj pri dlhšom používaní. Praktické využitie pera zahŕňa kreslenie, poznámky, návrhy a podpisy, a je ideálne pre presné ovládanie aplikácií v kreatívnych programoch alebo pri dokumentovaní poznámok. Dobíja sa pomocou USB-C.

Vysoké rozlíšenie displeja pôsobí dojmom, akoby som používal monitor s menšou uhlopriečkou, čo oceníte najmä pri detailnejšej práci a čítaní. Prezeranie webu a sociálnych sietí je pohodlné a dostatočne svižné, bez zbytočných zásekov

či spomalení. Skutočným prekvapením bolo čítanie kníh a komiksov – či už v režime farebného papiera, alebo atramentového zobrazenia, displej si ma okamžite získal a čítanie sa stalo návykovým zážitkom.

Nestáva sa mi často, že by ma tablet takto zaujal, no v tomto prípade sa mi s ním bude ťažko lúčiť a úprimne zvažujem, že sa stane mojim osobným favoritom na kúpu a každodenné používanie.

Záver

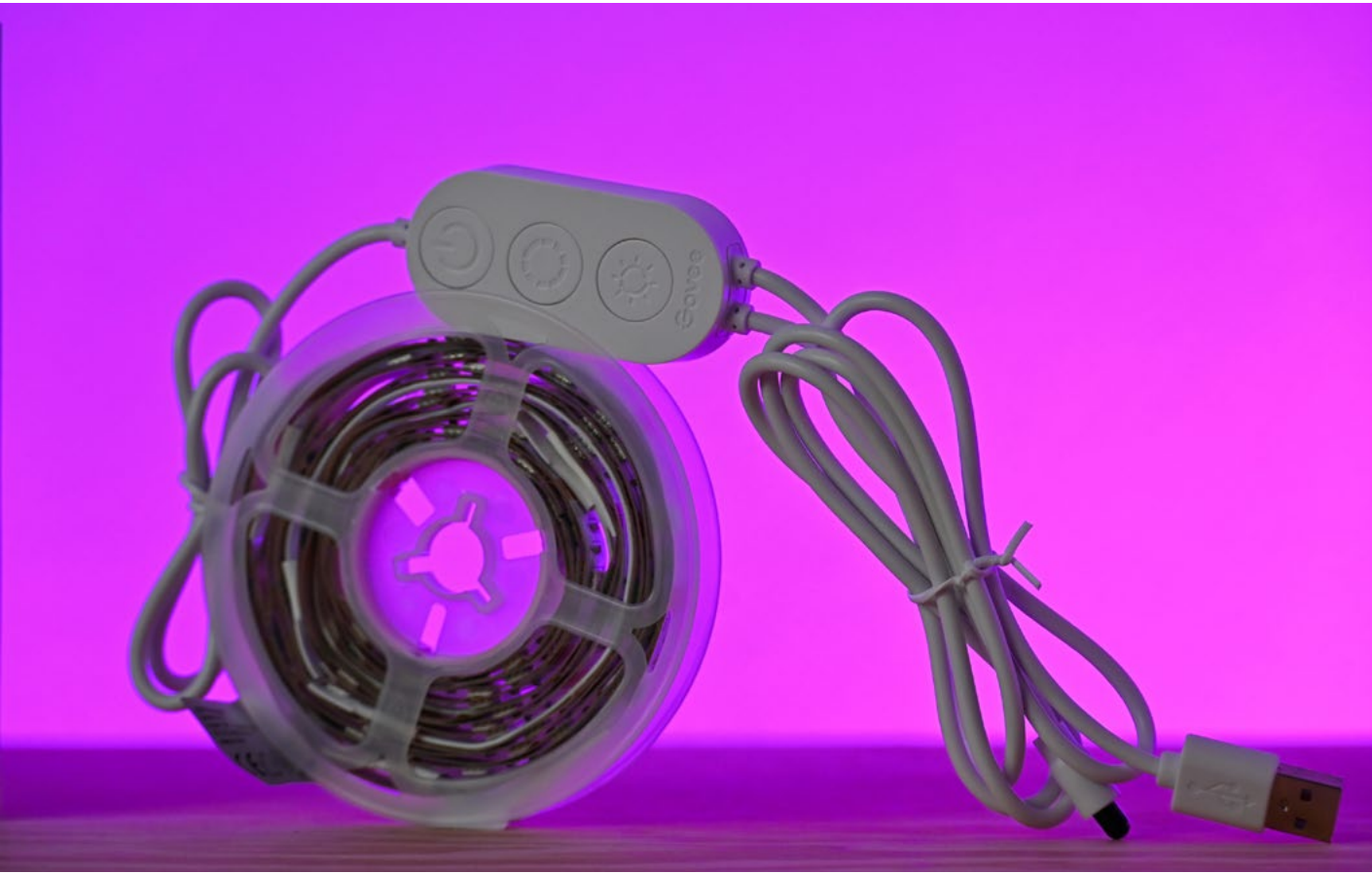
Vďaka inovatívnej technológii displeja ponúka tablet pohodlné sledovanie obsahu bez únavy očí, čo oceníte pri dlhodobom používaní. Displej je ideálny na multimédiu, prácu aj čítanie, pričom matný povrch eliminuje odlesky a zvyšuje komfort. Výdrž batérie je ďalším silným bodom – vďaka kapacite 10 000 mAh tablet bez problémov zvládne celodenné používanie, či už ide o sledovanie videí, prácu s perom, alebo surfovanie po internete. Ak hľadáte zariadenie, ktoré spoľahlivo pokryje potreby multimediálneho aj pracovného využitia, TCL NXTPAPER 14 je skvelou voľbou.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TCL	Cena s DPH: 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ NXTPAPER 3.0 displej	- nič
+ 10 000 mAh batéria, 33W rýchlonabíjanie	
+ 14,3" displej	
HODNOTENIE:	★★★★★

Govee RGB TV Backlight

RGB ZA PÁR EUR



Inteligentné osvetlenie domácnosti, tak ako ho poznáme dnes, je výsledkom dlhého a v istom ohľade rozhodne fascinujúceho vývoja. Ešte pred niekoľkými dekadami bola vízia ovládania svetiel v bytoch a domoch len pomocou telefónu skôr sci-fi predstavou než čímkol'vek uveriteľ'ným. Nastavovanie ich farby a intenzity alebo dokonca synchronizovanie svetla s hudbou sme preto vidali maximálne v zahraničných filmoch a seriáloch. Keďže však technológia osvetlenia prešla – tak ako aj množstvo iného hardvéru – obrovským pokrokom, posunuli sme sa od prvých stmievačov až po sofistikované systémy, ktoré dnes ponúka napríklad aj spoločnosť Govee. V nasledujúcom texte sa spoločne pozrieme na jeden z ich vôbec najlacnejších LED pášikov v rámci bohatého portfólia, ktorý dokáže rozžiariť nielen stenu za vašim televízorom.

Produkt s názvom Govee RGB TV Backlight sa v čase písania tohto článku predával za sumu cca 26 eur. Za túto vyložené skromnú cifru získate tri metre dlhý LED pášik s celkovým výkonom 10 W a svetelným tokom 450 lumenov, ktorého účelom je osvetlenie zadnej časti televízora alebo monitora vo veľkosti od 46 do 60 palcov. Keďže som však aj touto cestou chcel jasne demonštrovať variabilitu možnej aplikácie samotného pášiku, rozhodol som sa, že si doma vylepším náš milovaný herný automat, ktorý som pred rokmi testoval a ktorý nakoniec aj ostal v redakcii. Stačilo len rozmotat' klasický kotúč posiaty LED diódami a postupne olemovať chrbát spomínaného automatu. Cez to všetko, že pášik má vo svojich troch bodoch klasické káblové prechody určené na to, aby ste ho vedeli pekne zalomiť v rámci aplikácie na zadnej strane TV, bez problémov som ho dokázal krásne a symetricky umiestniť aj na drevenú dosku arkádovej krabice.

Pred samotnou aplikáciou vám odporúčam pášik prirovnať k objektu, na ktorý ho budete lepiť (monitor, TV, automat, toaleta, mikrovlnná rúra, búda pre psa, spiaca partnerka), aby ste zhruba vedeli, kde je ideálne začať a skončiť, a následne už len strhnete červenú pásku chrániacu vrstvu lepidla a pomalým pritláčaním kopírujete tvar objektu. Čím tesnejší roh budete mať, o to viac prechodového káblu vám v ňom ostane trčať. Nemusíte sa však báť, v balení sa nachádza hromada špeciálnych svoriek, ktoré sa postarajú o skrotenie akejkoľvek neposlušnej kabeláže. Na konci pášiku je klasická USB-A koncovka, ktorú stačí len zasunúť do adaptéru (ten v balení nenájdete) alebo iného zdroja energie. Naopak, v strede dostatočne dlhého káblu sa nachádza nám už notoricky známy Govee ovládač s tromi fyzickými spínačmi, a ten má rovnako svoju zadnú plochu opatrenú lepidlom. Keďže som sa testované svetlo rozhodol



nainštalovať trochu netradične na herný automat, ocenil som, že výrobca do krabice vložil aj malé IR diaľkové ovládanie, ktorým môžem regulovať jeden zo 64 základných svetelných režimov bez toho, aby som sa musel trepať niekam poza automat.

Snímanie zvukov?

Je zaujímavé, že aj v tejto cenovo prístupnej kategórii si výrobca nechcel nechať ujsť možnosť synchronizácie svetelných efektov s okolitým hlukom. Práve túto funkciu som v spojení s hraním klasických arkád okamžite napevno aktivoval a odteraz, keď si návšteva zapne Pac-Mana a ozve sa ono klasické „Waka Waka“, pozadie automatu začne blikať krásne do rytmu. Komplexná regulácia efektov sa inak, pochopiteľne, dá riadiť priamo cez Bluetooth (na blízko), respektíve cez Wi-Fi (odkiaľkoľvek) vďaka prepojeniu s mobilnou aplikáciou Govee Home. Uvedený softvér, okrem toho, že združuje komplet hardvér čínskeho odborníka na domáce osvetlenie, súčasne ponúka širokú ponuku nastavení efektov svietenia. Užívateľ si môže prepínať medzi herným, hudbným alebo filmovým režimom s rozsahom farieb až po úroveň 16 miliónov. K dispozícii má viac než sto režimov ambientného podsvietenia s

prihliadnutím na nastavenie časových okien a ďalšie, neustále pribúdajúce možnosti.

Čím viac svetiel označených logom vyššie opakovane uvádzaného výrobcu sa mi postupne dostáva do rúk, o to viac žasnem nad jednoduchosťou ich previazania do jedného samostatne fungujúceho ekosystému. Akonáhle si zadovážite viacero kusov inteligentného osvetlenia Govee, distribúcia jedného a toho istého svetla medzi všetky zapojené zariadenia súčasne je už len otázkou niekoľkých klikov na telefóne – fakticky tak viete celý svoj dom efektne rozsvietiť v rytme narodeninovej pesničky vášho synka alebo dcéry, a to všetko počas rodinnej oslavy, zatiaľ čo nesiete v oboch rukách obrovskú čokoládovú tortu s horiacimi sviečkami. Komplexná regulácia osvetlenia domácnosti z akéhokoľvek miesta na svete dnes už, vďaka firmám ako Govee, nie je len sci-fi víziou.

Verdikt

Funkčný dielik potenciálne nekonečnej RGB reťaze, ktorú si môžete rozvešať vo vašej domácnosti.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TygoTec	Cena s DPH: 26€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Jednoduchá inštalácia	- Nič
+ Možnosti aplikácie	
+ Výkon	
+ Cena	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

TP-LINK Tapo D210

NA VAŠEJ BEZPEČNOSTI ZÁLEŽÍ



Úplná bezdrôtovosť – to je skutočná budúcnosť elektroniky, tak ako ju dnes vnímame. Hoci sa v súčasnosti „káblová sloboda“ spája predovšetkým s batériami, už dnes existujú prototypy zariadení, ktoré v tomto ohľade fungujú bez akýchkoľvek obmedzení a čerpajú energiu bez nutnosti napojenia na akumulátor. Kým sa však dočkáme pokrokových televízorov kompletne napájaných bezdrôtovo, pozrime sa na segment batériových zvončekov, ktorý v posledných rokoch zažíva nebývalý rozmach. Spoločnosť TP-Link prichádza s kamerovým systémom prepojeným s bezdrôtovým domovým zvončekom – modelom Tapo D210, ktorý sme v redakcii poctivo testovali tri mesiace. V nasledujúcich riadkoch vám predstavím výsledky nášho bádania.

Testovaný videozvonček od spoločnosti TP-Link stál v čase písania článku

prijateľných 80 eur, čo je v rámci kvalitatívneho zrovnania s funkčne podobnou konkurenciou rozhodne výhodná cena. Jeho kúpou získate kompletne príslušenstvo pre inštaláciu do exteriéru, a to vrátane smerovača s reproduktorom. Hub sa musí zapojiť do siete v blízkosti vášho routera, s ktorým sa súčasne prepája pomocou LAN kábla. Pokiaľ už máte svoju domácnosť vybavenú nejakým smart TP-Link hardvérom, viete model D210 bez problémov spárovať aj so starším Hubom. Akonáhle si používateľ stiahne príslušnú aplikáciu Tapo, ktorá združuje kompletne všetky hardvér pre inteligentnú domácnosť od identického výrobcu, dostane k dispozícii jednoduchý videonávod na inštaláciu. V tomto smere sa aj menej skúsení jedinci nemusia obávať toho, že by s nastavením mali nejaké zásadné problémy, keďže ide o prosté párovanie prostredníctvom podržania spínača, pričom softvér inštruuje

používateľ a krok za kroku. Spomínaný Hub zároveň slúži ako zvonček, ktorý vydáva zvuky vždy, keď niekto interaguje s jednotkou umiestnenou pred domom – preferované zvonenie si môžete meniť podľa potrieb a nastavovať jeho intenzitu, čo je však len malé percento z celkových možností v nastaveniach. Po dizajnovej stránke je zvonček skôr neutrálnej povahy, avšak proporciami je výrazne väčší než napríklad celosvetovo populárna značka Eufy, ktorej niekolo rok starý model máme na bráne dlhodobo namontovaný.

Na prednej strane jednotky sa nachádza snímač Starlight s rozlíšením 2K (2304 × 1296 pxl), mikrofón určený na obojstrannú komunikáciu, kruhové LED svetlo indikujúce registráciu osoby či úkonu interakcie a v strede umiestnený samotný spínač zvonenia. Telo jednotky je opatrené certifikátom odolnosti voči vode a prachu (IP65), a



tak sa nemusíte báť umiestniť ju aj na odkryté miesta – to bol ostatne, ako vidíte na priložených fotografiách, aj náš prípad. Pomocou pribalenej spinky sa jednotka dá kedykoľvek odpojiť od nosnej konzoly, a keďže ide o bezdrôtový modul, na jej napájanie sa využíva odnímateľná batéria. Ide o akumulátor, ktorý výrobca používa aj pri iných svojich zariadeniach v rámci domácych kamier, a rozhodne je výhodou, že po prípadnej degradácii výdrže je batériu možné jednoducho nahradiť inou. Papierových 6 mesiacov výdrže, ktorú výrobca hrdo udáva, berte s veľkou rezervou. Ide o údaj vypočítaný na základe sotva desiatich spustení denne s nahrávkou tridsiatich sekúnd výsledného videozáznamu. Takéto podmienky sa reálne dajú navodiť len vtedy, ak kamera nie je namierená priamo do ulice, kde môže byť, pochopiteľne, veľký ruch a zároveň len v prípade, keď k vám denne nechodí veľký počet návštev. Mne osobne sa pri podmienkach chodu kancelárie podarilo udržať nabíjací cyklus na hranici dvoch mesiacov, čo je stále pomerne slušné, keďže nabitie batérie trvá len zopár hodín. Hub zapojený v interiéri tentokrát nemá v tele slot na microSD karty (maximálne 512 GB), ako tomu bývalo pri starších modeloch, avšak používateľ môže využiť zásuvku umiestnenú priamo na spodnej hrane zariadenia. Tým si umožní ukladanie záznamov z kamery bez nutnosti platenia mesačných poplatkov. Platenie poplatkov za cloudové úložisko je v segmente videozvončekov dnes už bežnou praxou, aj keď mnou spomínaná konkurencia Eufy je v tomto ohľade stále akýmsi osamoteným unikátom.

Spol'ahlivá aplikácia

Základné možnosti nastavení sme si už okrajovo spomenuli v predchádzajúcom odseku, ale priestoru na prispôbovanie je tu logicky oveľa viac. Používateľ môže aktívne

zasahovať do rozlíšenia, avšak nevidím dôvod, prečo by niekto chcel horšiu než 2K kvalitu. Oveľa zaujímavejšie znie využívanie AI funkcií pri rozpoznávaní objektov (človek, auto a zvierat). Na základe dvoch mesiacov testovania sa TP-Link Tapo D210 v zmysle identifikácie objektov približujúcich sa k jeho zornému polu (160° diagonálne / 135° horizontálne / 109° vertikálne) rozhodne osvedčil. Za mňa je však zorné pole aj napriek svojmu uhlu stále nedostatočné, pretože ak sa snímaná osoba nepostaví do správnej vzdialenosti (čo je v tomto prípade d'aleko od zvončeka samotného), nemáte možnosť ju vidieť od hlavy po päty. Prečo spomínam práve hlavu a päty? Výrobca totiž v rámci PR propagácie svojho produktu túto frázu jasne deklaruje, a preto by som očakával, že tomu bude výsledok aj zodpovedať.

Každopádne, akonáhle som si nastavil takzvané diskkrétne zóny a určil zvončeku miesta, ktoré má neustále monitorovať a robiť z nich záznamy, jeho chybovosť v rámci AI identifikácie výrazne klesla. Veľkou výhodou je možnosť nahratia vlastnej zvukovej správy v prípade, ak práve nie ste doma a potrebujete kuriérovi napríklad odkázať, aby namiesto šialeného vyzváňania použil nenápadný balíkobox na bráne. Hádajte čo? Aj tak sa na to vykašle. Ako sa to vraví? Starého psa novým kúskom nenaučíš?

V momente, keď už prebehne samotný proces zvonenia, na váš mobilný telefón alebo tablet (čiže zariadenia pripojené na internet a spárované s aplikáciou TP-Link Tapo) dorazí notifikácia o návšteve – latencia je tu doslova len pár sekúnd. Vašou reakciou, ak nie ste doma, môže byť rýchla komunikácia cez vstavaný reproduktor (kvalita zvuku je obstojná a na vybavenie povrchného rozhovoru dostačujúca). Záznam z kamery sa následne automaticky uloží na cloud (platená služba) alebo na vloženú



microSD kartu (zadarmo). Ten si neskôr môžete kedykoľvek prehrať – svojho času som si vďaka takémuto uloženému videu vedel overiť, či mi kuriér počas platby balíčka skutočne vrátil sumu, ktorú mal. Počas ideálnych svetelných podmienok dokáže kamera v jednotke zachytiť pôsobivo čisté zábery bez šumu, no s príchodom šera až tmy sa kvalita automaticky zhoršuje – to podstatné však stále zachytí. Nočné zábery sú potom v klasickej kvalite.

Po dvojmesačnom testovaní inteligentného videozvončeka TP-Link Tapo D210 zostávam s prevažne pozitívnym dojmom. Ak by som mal byť kritický a poukázať na drobné nedostatky, spomenul by som neprimerane veľkú hlavnú jednotku a mierne sklamanie z nedokonalnej detekcie celého tela osôb stojacich nehybne pred kamerou, ako bolo sl'ubované. Vo výsledku však prevažujú jednoznačné výhody – počnúc priaznivou cenou, pokračujúc spol'ahlivým výkonom a končiac širokou škálou funkcií a vysokou kvalitou zaznamenaných videí.

Verdikt

Spol'ahlivé a kvalitné monitorovanie vstupu do vášho domu či bytu, a to za každého počasia

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP -Link	Cena s DPH: 85€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Cena + Odolnosť + Kvalita záznamov + Obojstranná komunikácia	- Veľkosť samotného zvončeka
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Lenovo Tab P12 Matte Display

VYSOKÝ VÝKON, NÍZKA ZÁŤAŽ



Tablety Lenovo si už dlhé roky budujú silnú pozíciu v segmente zariadení pre prácu aj zábavu. Ich modely často kombinujú kvalitné displeje, solídny výkon a rozumnú cenovú politiku, vďaka čomu sú obľúbenou voľbou medzi hráčmi aj kreatívcami. Pri najnovších modeloch, ako je Lenovo Tab P12 Matte Display, výrobca vsadil na LTPS (Low-Temperature Polycrystalline Silicon) displej, ktorý ponúka vyšší jas, lepšiu energetickú efektívnosť a rýchlejšiu odozvu v porovnaní s bežnými LCD panelmi. Tento typ displeja sa často využíva v high-end mobilných zariadeniach, no Lenovo ho prináša aj do segmentu tabletov, čím láka hráčov na plynulejší vizuálny zážitok a menšiu spotrebu batérie.

LTPS

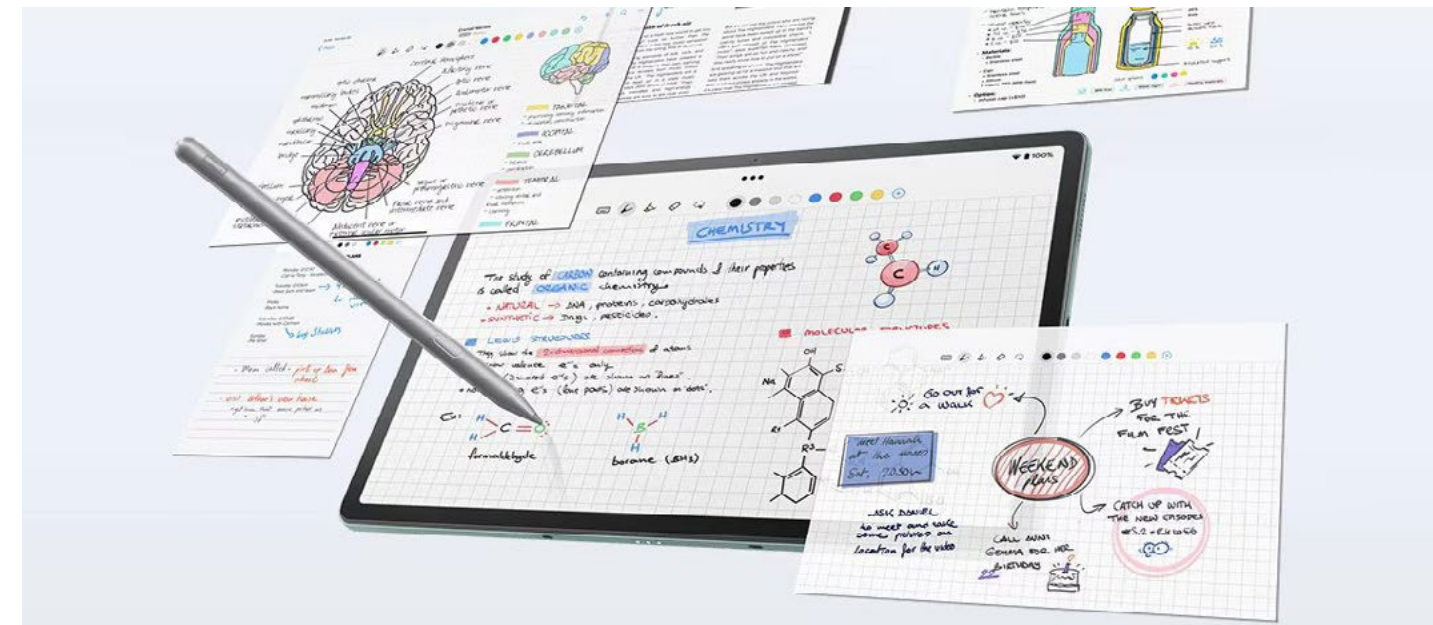
Každá zobrazovacia technológia má svoje špecifiká a hodí sa na iné využitie.

LTPS (Low-Temperature Polycrystalline Silicon) je vylepšená verzia LCD panelov, ktorá ponúka vyšší jas, lepšiu odozvu a efektívnejšiu spotrebu energie. V porovnaní s tradičnými LCD displejmi, ktoré využívajú amorfný kremík (a-Si), je LTPS jasnejší a energeticky úspornejší, čo sa hodí práve pre mobilné zariadenia a tablety. OLED panely majú oproti LTPS výhodu v dokonalom kontraste a hlboké čiernej farbe, pretože každý pixel emituje vlastné svetlo. Na druhej strane sú však drahšie na výrobu a náchylnejšie na vypalovanie obrazu, čo môže byť problém najmä pri dlhodobom statickom obsahu. E-ink je úplne iná kategória – táto technológia sa využíva najmä pri čítačkách kníh, keďže simuluje papier a šetrí oči. Oproti LTPS je však výrazne pomalšia a nevhodná na multimediálne alebo herné využitie. LTPS tak predstavuje dobrý kompromis medzi cenou, kvalitou obrazu a spotrebou energie,

čo je ideálne pre tablety, kde sa očakáva dlhá výdrž batérie a plynulý obraz.

Hardware

Lenovo Tab P12 sa ukazuje ako výkonný spojenec pre každodenné používanie. S úctyhodným 12,7-palcovým IPS displejom s rozlíšením 2944 x 1840 pixelov ponúka tablet jasný a detailný obraz bez nepríjemného oslnenia. Procesor MediaTek Dimensity 7050 zaistí uje plynulý výkon, čo je podopreté 8 GB RAM a dostatočným úložiskom s kapacitou 128 GB, rozšíriteľným pomocou microSD karty. Výdrž batérie s kapacitou 10200 mAh umožňuje dlhé hodiny používania bez nutnosti neustáleho nabíjania. Vďaka podporovaným technológiám ako Wi-Fi 6, Bluetooth 5.1 a lokalizačným systémom (GPS, A-GPS, GLONASS, Galileo) je tablet ideálnym spoločníkom na cesty aj prácu.



Navyše, vďaka svojmu elegantnému dizajnu a nízkej hmotnosti 615 g sa ľahko prenáša a hodí do každodennej tašky či batohu.

Hry

Tablet ponúka neuveriteľný herný zážitok, a to aj pri graficky náročnejších hrách. Vďaka výkonnému procesoru MediaTek Dimensity 7050 a grafickému čipu ARM Mali-G68 MC4 zvládne tablet aj tie najnáročnejšie hry bez akýchkoľvek problémov. 8 GB RAM zabezpečuje plynulú a rýchlu spracovanie, takže hranie na tomto zariadení je mimoriadne hladké a bez zásekov. Matný displej s vysokým rozlíšením zaistí uje ostrý a detailný obraz. Pridáva tak na autentickosti herného prostredia a znižuje odrazy svetla, čo je ideálne pre dlhé herné sedenia. Vďaka veľkej batérii s kapacitou 10200 mAh nemusíte mať strach, že sa vám zariadenie vybije uprostred herného zážitku. Lenovo Tab P12 je teda perfektnou voľbou pre každého hráča, ktorý hľadá výkon, kvalitu obrazu a dlhú výdrž batérie v jednom zariadení.

Konektivita

Konektivita je jednou z najsilnejších stránok Lenova. Podpora Wi-Fi 6 zabezpečuje stabilné a rýchle pripojenie aj v zložitých podmienkach – v byte s rozlohou 69 m², na vzdialenosť 10 metrov cez štyri steny, dosiahol tablet úctyhodných 280 Mbit/s pri sťahovaní a 150 Mbit/s pri odosielaní dát. Bezdrôtová komunikácia cez Bluetooth 5.1 je rovnako spoľahlivá – pri testovaní s myšou, klávesnicou a AirPods Pro 2nd Gen nevznikali žiadne výpadky ani oneskorenia. Tu sa oplatí pristiaviť pri funkcii Režim PC, ktorú Lenovo integrovalo pre vyššiu produktivitu. Po jej aktivácii sa Android rozhranie prepne do desktopového režimu,

kde sa aplikácie správajú ako klasické okná a podporujú prácu s viacerými úlohami naraz. V kombinácii s externou klávesnicou a myšou sa tak z tabletu stáva plnohodnotná náhrada notebooku, ideálna pre multitasking aj prácu na cestách.

Software

P12-ka prináša aktualizáciu na Android 14 s nadstavbou Lenovo ZUI, ktorá vylepšuje celkový výkon a funkcie systému. Gestá ponúkajú neskutočne širokú škálu možností, čím umožňujú intuitívnejšie ovládanie zariadenia. Smart Connect zjednodušuje pripojenie s ďalšími zariadeniami a zaručuje rýchle a stabilné pripojenie. Osobné prispôsobenie umožňuje nastaviť tablet presne podľa vašich preferencií, či už ide o vzhľad alebo funkčnosť. Rozoznávajúce tváre zvyšuje úroveň bezpečnosti a pohodlia pri odomykaní zariadenia. One Vision prináša pokročilé nastavenia obrazu, ktoré optimalizujú vizuálny zážitok v rôznych podmienkach. Periferný režim umožňuje pripojenie k externým monitorom a zvýšenie produktivity pri práci. Gemini ponúka vylepšené možnosti multitasking, ktoré umožňujú plynulé prechádzanie medzi aplikáciami. Lenovo Vantage je nástroj na spravovanie nastavení a optimalizáciu výkonu zariadenia, čím sa stará o hladký chod tabletu.

Lenovo Tab Pen Plus

Ak plánuješ využívať tablet aj na kreatívne účely alebo produktivitu, Lenovo Tab Pen Plus je skvelým doplnkom. Toto aktívne pero ponúka plynulú a presnú písanie, vďaka čomu je ideálne na ručné poznámky, kreslenie či podpisovanie dokumentov. Lenovo pridáva aj funkciu prevodu rukou písaného textu do digitálnej podoby, čo

zjednodušuje organizáciu poznámok. Pero sa pripája cez Bluetooth a podporuje aj diaľkové ovládanie – môžeš s ním napríklad prepínať prezentácie alebo ovládať prehrávanie médií. Nabíjanie prebieha cez USB-C, takže nie je potrebné riešiť batérie, a výdrž na jedno nabitie je viac než dostatočná na celodenné používanie.

Záver

Lenovo Tab P12 Matte Display sa ukazuje ako výborná voľba pre hráčov, kreatívcov aj bežných používateľov, ktorí hľadajú kvalitný tablet s veľkým displejom. Vysoké rozlíšenie a LTPS technológia zaistí uje ostrý a plynulý obraz, zatiaľ čo rýchle nabíjanie a skvelá výdrž batérie zabezpečujú dlhodobé používanie bez obmedzení. Prehliadanie webu a sociálnych sietí je svižné a pohodlné, a to aj vďaka optimalizovanému softvéru.

Čítanie kníh a komiksov je príjemným zážitkom, či už v štandardnom režime alebo v špeciálnom režime čítania, ktorý šetrí oči. Veľkým bonusom je aj aktuálna záruka na rozbitie displeja, vďaka ktorej Lenovo v prípade nehody poskytne bezplatnú opravu – pri tablete tejto kategórie ide rozhodne o vitálny benefit.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lenovo	Cena s DPH: 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ LTPS matný displej	- bez púzdra
+ 10 200 mAh batéria, 30W rýchlenabíjanie	
+ hmotnosť	
+ 12,7" displej	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Xiaomi Redmi Buds 6

ÚPLNÝ ZÁKLAD?



Na scéne je najnovší prírastok do stále pomerne populárnej rodiny bezdrôtových slúchadiel značky Xiaomi, ktorá si od svojho vzniku – ako už určite dobre viete – získala značnú pozornosť, predovšetkým vd'aka cenovo dostupným, no stále kvalitatívne uspokojivým produktom. Novinka nadväzuje na úspešné modely Redmi Buds 5 a Redmi Buds 5 Pro, a ešte predtým, než sa jej podrobne pozrieme na zúbok, si neodpustím krátke retrospektívne ohliadnutie. Pri pohľade na vývoj tejto produktovej línie môžeme jasne vidieť, že hoci výrobca neustále a po malých krôčikoch zlepšuje svoje slúchadlá v rôznych oblastiach, cena sa pritom prakticky nezvyšuje. Platí táto charakteristika aj pre Redmi Buds 6?

V čase, kedy ceny základných potravín neuveriteľne rýchlo rastú, je 50 eur za slúchadlá, kvalitným zvukom a ANC

skutočne rozumná investícia. Preto nemám v pláne príliš kritizovať konštrukčné nedokonalosti nabíjacieho puzdra, ktoré pod pomerne krehkým vekom ukrýva dvojicu púčikov so silikónovou redukciou a pretiahnutou stonkou. Primárnym materiálom je plast – na hornej a dolnej časti s matnou textúrou, zatiaľ čo po stranách je povrch lesklý. Na prednej strane sa nachádza USB-C port na nabíjanie, nad ktorým je efektná LED dióda signalizujúca stav batérie.

V tomto bode musím dizajnérom skutočne zatlieskať za umiestnenie portu priamo vedľa svetelného pásika, čo výrazne zjednodušuje používanie v zle osvetlených miestnostiach. Len pre úplnosť dodám, že na pravej hrane puzdra (61,01 x 51,71 x 24,80 mm a 43,2 g) sa nachádza nenápadný fyzický spínač na spustenie párovacieho procesu. V

balení nájdete tri veľkostne odlíšené koncovky, z ktorých si metódou pokus-omyl musíte vybrať „najkomfortnejšiu verziu“. Zámerne používam úvodzovky, pretože hoci Xiaomi Redmi Buds 6 v oblasti pohodlia prekonávajú piatu generáciu, stále nejde o dokonalý produkt. Dokázal som ich nosiť niekoľko hodín bez problémov, avšak počas cvičenia, keď sa vnútorná časť ucha prirodzene viac hýbe, som pocíťoval výrazné nepohodlie.

Na bežné nosenie sú teda oveľa vhodnejšie. Každé slúchadlo váži päť gramov a disponuje certifikátom IP54, čo znamená odolnosť voči prachu a striekajúcej vode. Pri športe by som ich však dlhodobo nevystavoval vlhkosti. Na pretiahnutých stonkách so strieborným motívom sa nachádzajú dotykové plochy, ktorými môžete regulovať hlasitosť, preskakovať skladby alebo sa k nim vracieť. Reakcie

samotných snímačov sú však diskutabilné – často som musel opakovať poklepanie, kým slúchadlá pochopili, čo od nich chcem.

ANC ako mantra

Komplexné využitie výkonu bezdrôtových slúchadiel Redmi Buds 6 stojí a padá na nutnosti používania aplikácie Xiaomi Earbuds. Tá je dostupná pre Android aj iOS, pričom jej prehľadnosť a zoskupenie jednotlivých funkcií hodnotím pozitívne. Okrem voľby preferovaných efektov s ohľadom na formát počúvaného audia a možnosti nastavenia osempásmového ekvalizéra v nej môžete priradiť skratky pre dotykové ovládanie a regulovať ANC. Jednotlivé špecifikácie nastavenia sa dajú uložiť pod váš osobný profil. Aktívne potlačanie okolitých ruchov je dnes už neoddeliteľnou súčasťou bezdrôtových slúchadiel, a preto aj tie lacnejšie musia obsahovať aspoň základ tejto funkcie, ak chcú uspieť. V tomto prípade máme papierovo deklarovanú úroveň potlačenia hluku až 49 dB, čo rozhodne postačuje na odfiltrovanie bežného mestského šumu v menej frekventovaných uliciach. Akonáhle sa však intenzita hluku zvýši, odrezanie od sveta prestáva fungovať. V praxi som so zapnutým ANC dokázal, sediac v redakcii za stolom, úplne prestať vnímať hluk čističky vzduchu, kľapanie mechanickej klávesnice či klikanie myši.

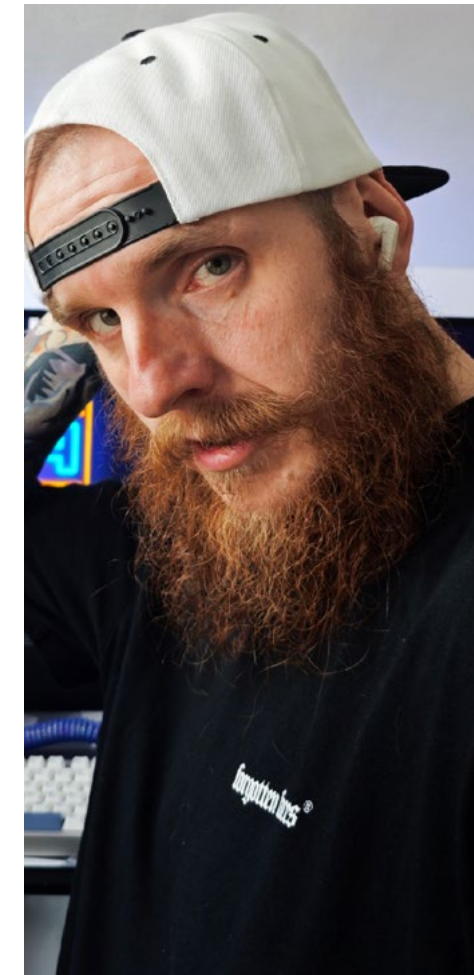
Bezdrôtový prenos audia prebieha cez Bluetooth 5.4, pričom hardvér podporuje aktívne spárovanie s dvoma zariadeniami súčasne. Pripravte sa však na špecifickú softvérovú nedokonalosť v rámci telefonovaní – po skončení hovoru sa pôvodne prerušená audio stopa neobnoví automaticky a musíte ju manuálne znova spustiť. Ďalší problém predstavuje latencia zvuku, ak slúchadlá nepoužívate s telefónom značky Xiaomi,

čo je však pri tomto výrobcovi pomerne známa vec. Aby som bol však fér, okrem latencie je samotná stabilita pripojenia výborná aj pri iných značkách telefónov. Rovnako tak výdrž batérie je na veľmi dobrej úrovni – so zapnutým ANC môžete nepretržite počúvať hudbu viac ako šesť hodín. Ak ANC vypnete, výdrž sa predĺži o ďalšie štyri hodiny, čo sú naozaj dobré hodnoty. Nabíjacie puzdro k tomu pridáva ďalších dvadsať hodín energie.

14,2 mm

Redmi Buds 6 sú vybavené 14,2 mm dynamickými meničmi s titánovým povrchom, ktoré sú určené pre nízke a stredné frekvencie, a 5,5 mm piezoelektrickým meničom zameraným na vysoké tóny. V danej cenovej kategórii je táto kombinácia jednoznačne výhodou. Väčšie meniče znamenajú lepší potenciál pre hlbšie basy a širší zvukový rozsah. V praxi to znamená, že slúchadlá ponúkajú bohatšie basy, ktoré sú výrazné, pričom výšky a stredy zostávajú zrozumiteľné a vyvážené. Pre väčšinu používateľov, ktorí preferujú dynamickejší zvuk, môžu byť Redmi Buds 6 príjemným prekvapením. Na druhej strane, ak ste zvyknutí na veľmi detailný a čistý zvuk, najmä pri náročnejších žánroch, môže stať, že basy pri vyšších hlasitostiach budú pôsobiť mierne skreslene. Celkovo však aj s týmito nedostatkami ponúkajú slúchadlá za svoju cenu veľmi solídny zvuk, ktorý bude pre bežného poslucháča viac než dostatočný.

Nové Redmi Buds 6 sú skvelou voľbou pre tých, ktorí hľadajú cenovo dostupné slúchadlá s dobrým zvukom a kvalitným spracovaním. Ponúkajú silné basy a celkovo vyvážený zvuk, ktorý väčšine používateľov postačí – či už pri počúvaní hudby, podcastov, alebo telefonovaní. Ich aktívne potlačanie hluku dokáže efektívne filtrovať



rušivé elementy bežného života a vďaka solídnej výdrži batérie si ich môžete užívať dostatočne dlhý čas. Za cenu tesne pod hranicou 50 eur ide, ako som predpokladal, opäť o vynikajúci pomer ceny a výkonu. V tomto segmente lacných slúchadiel do uší sa len ťažko hľadajú modely s podobnými funkciami. Samozrejme, nie sú dokonalé – pri vyšších hlasitostiach môžu basy znieť trochu prehnané, dlhšie nosenie nemusí byť pohodlné pre každého a na športovanie nie sú ideálne. Ak vám však tieto nedostatky neprekážajú a nechcete utrácať viac peňazí, nemáte nad čím váhať.

Verdikt

Opäť rozumná voľba v rámci ceny a výkonu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 50€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Batéria	- Duálne pripojenie
+ Slušný zvuk	- hupruje
+ Obsah balenia	- Nič na športovanie
+ LED pásik	- Latencia
+ Obstojnë ANC	- Dotykové ovládanie
HODNOTENIE:	★★★★☆

ROG Flow Z13 2025

STAR TREK POKRAČUJE

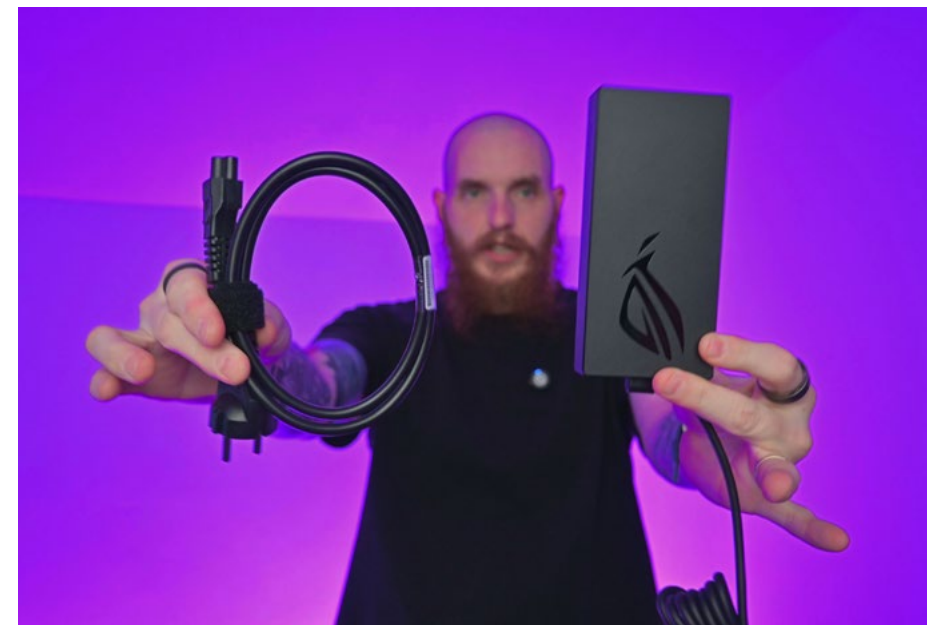


Jednoducho si to nemôžem odpustiť, ale musím v kontexte obsahu práve sa rozbiehajúcej recenzie začať ako kovaný geek. Predstavte si, že sedíte na mostíku Enterprise, rozprestiera sa pred vami nekonečný vesmír plný neprebádaných galaxií. Ste pohodlne usadení v kapitánskom kresle a vidíte pred sebou hŕstku oddaných zverencov všetkých možných aj nemožných národností, ktorá je priam dychtivá po vašich rozkazoch. Ich vyžehlené uniformy a naleštené hodnosti zachytávajú odlesky všadeprítomných monitorov. V rukách držíte ovládací panel od lode a viete, že všetku silu, tú neobmedzenú výpočtovú kapacitu, dokážete uviesť do chodu len jedným dotykom prsta. Presne taký pocit vo mne vzbudzovala už štvrtá generácia najvýkonnejšieho tabletu na svete, známa pod skratkou Flow Z13. Herná divízia spoločnosti ASUS nám týmto

zariadením neponúka len špičkový herný tablet, aký nemá po stránke výkonnostného potenciálu absolútne žiadnu konkurenciu, ale skôr svoj vlastný pohľad do budúcnosti, kde sa stierajú hranice medzi realitou a digitálnym svetom. Vlastniť niečo takéto je ako vlastniť prenosný warp pohon, ktorý dokáže v správnych rukách katapultovať kreatívne vízie do nových dimenzií zábavy a produktivity. Preto každému, kto je už teraz v úvode recenzie čo i len trochu nalomený a uvažuje o kúpe, dobre radím – pripútajte sa, kapitán(ka), pretože toto bude divoká jazda naprieč galaxiou nečakaných možností!

ROG Flow Z13 2025 nie je len nejaký kus bežnej elektroniky, je to artefakt z budúcnosti, ktorý pristál priamo na našom stole... Dobré, dosť bolo kvetnatých metafor, nastal čas prihovárať sa k všetkým z vás, teda aj tým, ktorí vôbec

nepoznajú pojmy ako warp, Enterprise či kapitánka. Štvrtá generácia akéhosi chýbajúceho hardvérového článku medzi výkonným herným notebookom a klasickým handheldom je realitou a ASUS aj pre rok 2025 neoficiálne preberá cenu za produkciu najvýkonnejšej dosky na krájanie cibule na tejto planéte. Oproti minulej generácii sa toho možno na prvý pohľad veľa nezmenilo, avšak veci, do ktorých inžinieri v bielych plášťoch s nášivkou ROG investovali čas, sú aj tentoraz podložené snahou o výrazne lepšiu užívateľskú zážitok. Verím, že každý skeptik, ktorému sa pri nových technológiách rolujú ponožky, už ako-tak pochopil, že bez stratovej invencie v zmysle inovácií by sme teraz ešte mlátili dva kamene o seba v snahe si ohriať večeru, a preto vynechám obvyklé vysvetľovanie vysokých cien zariadení



ako práve Flow Z13 a prejdem rovno k rýchlemu zoznamu spomínaných novinek.

Prvou a s ohľadom na toľko proklamovaný vysoký výkon aj najzásadnejšou novinkou je kompletná obmena motora. V spolupráci s AMD nám ASUS servíruje CPU, hodné malého modulárneho reaktora, nasledované rovnako výrazným zásahom do sekcie pamätí. Revitalizácii sa nevyhla ani grafická stránka. To, čo v predchádzajúcej verzii páliło konzumentov asi najviac, bola výdrž batérie. Aj v tomto smere preto pochopiteľne prišlo k zásadným zmenám a tým sa nevyhla ani sekcia fyzických vstupov, respektíve odnímateľná klávesnica. ROG Flow Z13 pre rok 2025 ostáva aj nadalej vyložené kompaktným herným zariadením, ktoré

vd'aka priloženému ochrannému puzdru môžete prenášať kade-tade po svete bez toho, aby ste sa báli o jeho poškodenie. Súčasťou balenia, mimo dotykového pera a spomínanej tašky, je aj adaptér s výkonom 200 W. Minuloročný adaptér mal výkon len 130 W, avšak rovnako tak bol o necelých 100 gramov ľahší a rozmerovo výrazne menší. Po stránke proporcií samotného tabletu ako aj jeho futuristického Star Trek dizajnu sa nič nezmenilo. Plne hliníkové CNC šasi s chirurgicky presnými a ostro rezanými líniami má rozmery 300 x 204 x 12.9 / 14.9 mm a váhu 1,20 kg (bez klávesnice), respektíve 1,59 kg (s klávesnicou). Tablet sa perfektne drží v rukách za akýchkoľvek okolností. Nech už k nemu máte pripnutú fyzickú klaviatúru pomocou magnetického

systému, alebo idete striktne dotykovým režimom, konštrukcia na vás bude pôsobiť absolútne pevným a súčasne prémiovým dojmom. Jediný RGB prvok je opäť v réžii symetrického skleneného výrezu na zadnej strane (je umiestnený priečne v strede), cez ktorý máte možnosť sledovať pri práci niekoľko vybraných komponentov. Povrchová úprava je opäť zámerne drsná a vd'aka tomu dokáže odolávať zbieraniu odtlačkov prstov ako aj iných foriem nečistôt – to minimum prachových častíc, ktoré sa vám na tablet časom dostanú, môžete ležérne sfúknuť. Polovica spomínaného chrbtu je klasicky v réžii výklopného stojanu, ktorý je schopný dosiahnuť maximálny uhol 170 stupňov. Tak ako pri predchádzajúcej verzii Flow Z13, aj tentoraz je stojan uchytенý k telu maximálne pevnými kovovými pántami, ktoré sa nekývu a umožňujú vám tablet polohovať podľa vašich pracovných alebo zábavných aktivít.

Obmena kvality a počtu fyzických vstupov v tomto prípade zahŕňa premiérovo aj plnohodnotný HDMI (2.1) nasledovaný dvojicou USB-C (4.0), čítačkou microSD kariet (UHS II), kombinovaným audio vstupom a osamoteným USB-A (3.2). Pozornému čitateľovi určite neunikla absencia konektora pre externú grafickú kartu ROG XG Mobile. To však neznamená, že by ASUS nepredával jej rovnako aktualizovanú podobu pre tento rok a že by ste ju nemohli pripojiť k novému Flow Z13 – aspoň to som si najprv naivne myslel. Počas recenzovania som však zistil, že ani jeden z USB-C portov nie je v skutočnosti Thunderbolt 5, a preto novú externú grafiku od ROG k tejto verzii síce môžete pripojiť, ale nevyužijete jej





plný potenciál, keďže tok dát cez TB5 sa pohybuje až po hranicu 120 Gb/s a už spomenuté USB-C (4.0) dosiahne maximálne 40 Gb/s. Ak sa preto rozhodnete dodatočne investovať do spomínanej externej GPU, aby ste si mohli kdekoľvek na cestách užívať výhody výkonu NVIDIA GeForce RTX 5090, treba si vyššie uvedené skutočnosti zahrnúť do procesu rozhodovania. Celý problém ohľadom absencie najvýkonnejšieho konektora stojí a padá na licenciách, keďže práve Thunderbolt je patentom spoločnosti Intel a keďže nový Flow Z13 je postavený na AMD... chápete. Tak či onak, celkovú ponuku I/O vstupov hodnotím kladne a za moju často milovanú zásuvku na pamäťové karty

dávam suverénne palec hore. Súčasťou bočných hrán, okrem vymenovaných vstupov, je trojica pogumovaných spínačov, kde jeden zabezpečuje zapnutie systému, druhý je skratkou pre Command Center a tretí reguluje úroveň hlasitosti.

Vo výbave tabletu ostáva opäť dvojica kamier, kde predný snímač (5 Mpx) obstaráva v kombinácii s IR modulom dnes toľko potrebné zachovanie bezpečnosti počas odomykania systému a naopak zadný modul (13 Mpx) zvláda zachytávať pri dobrom svetle kvalitatívne dostatočné fotografie. Ak ste pri filozofii tabletov nikdy extra nechápali existenciu zadných foto/



video snímačov, tak ani v tomto prípade nebudete skákať dva metre do vzduchu, každopádne vždy je lepšie mať aspoň nejakú zálohu v prípade, ak potrebujete spraviť rýchlo fotku či video, nehovoriac o dôležitosti spol'ahlivej webovej kamery. Hlavnou hviezdou tohto futuristického a plne kompaktného hardvéru je popri výkone, samozrejme, plne dotykový displej s 2.5K rozlíšením. Jedinou zmenou voči minulej generácii je navýšenie obnovovacej frekvencie z 165 Hz na 180 Hz. Inak ostáva všetko pri starom a užívateľ má k dispozícii IPS panel veľký 13,4 palcov s pomerom strán 16 : 10, chránený odolným sklom Gorilla Glass DXC – panel nesie názov ROG Nebula Display. Dôvodom uprednostnenia IPS pred OLED obrazovkou je v tomto prevedení cieľená snaha uprednostniť potreby videohernej komunity pred zvyškom. V rámci možností a s ohľadom na kompaktnosť ma panel samotný v ničom neurazil a aj keď by som mohol smútiť za nekonečným kontrastom OLED technológie, vo víre hernej vášne som na toto aj tak časom úplne zabudol. Výrobcom deklarovaná úroveň 500 nitov je čo do svetivosti dostačujúca a redakčná sonda dokonca ukázala o pár jednotiek svetivosti viac. Rozhodne nebudete mať problém pracovať s daným panelom aj pod náporom slnečných lúčov, akokoľvek je jeho povrch lesklý.

Pod'me konečne na výkon. Kovové telo, tenké len 13 milimetrov (podotýkam, že bez odnímateľnej klávesnice) malo v rámci našej konfigurácie v sebe ukrytý procesor AMD Ryzen AI Max+ 395 (16 jadier) doplnený

o 32 GB operačnej pamäte (LPDDR5x) a GPU Radeon 8060S. Čo sa týka rozširovania RAM, v rámci konfigurácie je možné pamäť natiahnuť až na hranicu šialených 128 GB a všetko sa pochopiteľne odvíja od vašej ochoty priplatiť si – mnou testovaná jednotka je u nás v predaji za sumu 2 509 eur. V súvislosti s výkonom, špeciálne počas hrania, nesmiem zabudnúť na VRAM, kde viete celkom slušne potlačiť výkon grafiky v závislosti od kapacity operačnej pamäte. Rozhranie samotného tabletu funguje ako klasický herný Windows laptop s tým rozdielom, že po rýchlom otočení zariadenia na výšku alebo na šírku sa systém postará o automatickú korekciu prezentovaného obsahu. V tomto smere funguje všetko bez akejkol'vek latencie a problémov. Musíme si uvedomiť, že Flow Z13 nie je v skutočnosti bežným herným notebookom, a preto vás počas nastavovania konkrétnej hry nebude nikto trápiť s prehnanými procesmi. Fakticky stačí všetko nechať na automatike, teda takmer všetko. Jediné, čo som musel v rámci nastavenia cez AMD softvér zmeniť, bolo vyhradenie pamäte pre grafickú kartu, ktoré som navýšil na polovicu dostupnej pamäte a pustil sa do hrania.

Tablet je vďaka stojanu použiteľný takmer v akejkol'vek polohe s tým, že si k nemu viete pripojiť bezdrôtový gamepad. Hranie pomocou track-padu na odnímateľnej klávesnici môže byť pri ležaní a mimo pevného povrchu stola už oveľa horšie, ale aj v tomto smere je všetko individuálne.

Počas testovania som vyskúšal niekoľko technicky náročných AAA projektov, ako napríklad minuloročný hit Black Myth: Wukong či aktuálny Kingdom Come: Deliverance II. V oboch prípadoch som sa vedel dostať na hranicu päťdesiatich snímok za sekundu pri FHD+ rozlíšení, pochopiteľne s výrazne slabším nasvetlením. To všetko bez prehrievania, sekania alebo akýchkoľvek nežiaducich sprievodných javov. O chladenie sa stará dvojica výkonných ventilátorov a parná komora, kde produkujú hluk pri vôbec maximálnom moduse Turbo mierne nad 40 dB. Takmer okamžite po náročnej skúške prostredníctvom uvedených hier som si neodpustil test kreatívneho aspektu, ostatne už v úvode spomínaná metafora so Star Trekom k tomu celému len smerovala. V rámci mojej práce je najfrekventovanejším programom DaVinci Resolve, a preto som si cvične skúsil postrihať video pomocou tohto softvéru a realizovať jeho postprodukciu. Akonáhle som zopakoval ten istý postup ako pri navýšení VRAM v rámci videohier, rýchlosť postprodukcie bola zrovnateľná s mojím výkonným a dva roky starým herným ROG notebookom, ktorý používam bežne. V texte vyššie to už síce zaznelo



viackrát, ale takto, čoby symbolická bodka za celým nadšením z výkonu novej verzie ROG Flow Z13, to musím ešte zopakovať – toto je skutočne najvýkonnejší tablet na svete, ktorého potenciál nestojí a nepadá na indie hrách či webovom prehliadači.

Nechám vás premýšľať a zvažovať, či pre vás nebude predsa len životne dôležité vlastniť práve tento unikátny kus prémiového hardvéru. Zatiaľ vám dlhujem ešte pár informácií o kvalite klávesnice a výdrži batérie.

Navýšená kapacita akumulátoru z 56 Whr na 70 Whr dokázala pri plnom výkone udržať systém v chode viac ako dve celé hodiny, čo je s ohľadom na koncept Flow Z13 úctyhodný výsledok. Pri bežnom spôsobe používania, či už v kancelárskom alebo multimediálnom režime, sa viete dostať pokojne aj na desať hodín (v závislosti od intenzity jasu). Nabíjanie, mimo originálneho adaptéra s výkonom 200 W, je možné aj priamo cez USB-C s maximálnym výkonom 100 W, pri ktorom sa vďaka rýchlemu dotankovaniu viete dostať na polovičnú kapacitu už v priebehu tridsiatich minút.

Kvalita fyzickej a plne odnímateľnej klávesnice sa voči predchádzajúcej verzii rovnako ešte o kúsok zlepšila, keďže ASUS tu zapracoval na veľkosti a presnejšom chode klávesov. Pri interakcii som tak vnímal oveľa väčšiu stabilitu a rovnako tak aj istotu. Kto si však potrpí na vyvýšených spínačoch, odporúčam siahnuť po externej 60 % klávesnici.

Zmenou prešiel aj track-pad, ktorý sa zväčšil na 12,8 x 7,2 cm. Pri kreatívnej práci som tak musel doceniť oveľa viac priestoru pre manévrovanie s prstami.

ROG Flow Z13 pre rok 2025 predstavuje razantný výkonnostný skok, za ktorý si však ASUS v duchu pokroku musí zákonite nechať patrične zaplatiť. Ide o tablet poháňaný súčasným stropom v rámci mobilných procesorov, ktorý dokáže ohúriť v pohodlí domova aj kdekoľvek mimo neho.

Dávam palec hore za navýšenie kapacity batérie, zlepšenie pocitu počas písania na klávesnici a v neposlednom rade za konštrukčnú jedinečnosť a ohromujúci dizajn. Uvidíme, kam sa posunie táto čoraz jasnejšie definovaná vízia a či príde opäť s o niečo zaujímavejšou cenovkou.

Verdikt

Najvýkonnejší herný tablet na scéne, ktorý v správnych rukách dokáže plniť sny.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Asus	2 509 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a kvalita konštrukcie	- Absencia TB5
+ Výdrž batérie	
+ Výkon AMD	
+ Chladenie	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Saramonic BlinkMe B2

DOBA BEZKÁBLOVÁ



Máte na YouTube oblúbeného video tvorca, či po novom kreatívca, ktorého sledujete už roky rokúce a nemáte v pláne s tým prestať? Tak práve na takejto vzorke tvorivých jedincov, čo svoju prácu pravidelne vystavujú na obdiv "láske aj zatrateniu", sa dnes dá krásne demonštrovať vývoj techniky ako takej. Hardvér zameraný na zber videa a audia sa totižto za posledných päť rokov tak rapídne zmenil, a pochopiteľne v zmysle rastu kvalitatívnej krivky, že ak je ten váš konkrétny YT kanál ochotný sem tam pustiť korunku a investovať ju do vlastného vybavenia, prierez jeho dlhoročnej tvorby je ako keď dobre naolejovaný plát motorovej pily predelí kmeň desiatky rokov starého stromu. Máte možnosť sledovať parafrázu na letokruhy v podobe oddel'ovania káblov, potláčania šumu, čoraz väčšieho dosahu, nárastu počtu funkcií ale hlavne,

ak to tak môžeme povedať, prostoduchosť ovládania. Výrobcovia, ako napríklad známa spoločnosť Saramonic, si totižto dobre uvedomujú nutnosť sprístupnenia svojej audio techniky pre široké masy, a preto pri realizácii najnovších produktov myslia na prístupnosť a široký záber. Aby som tu však len nebásnil do vetra, môžeme si toto moje konštatovanie overiť aj na základe najnovších bezdrôtových mikrofónov práve od Saramonicu, ktoré dostali názov BlinkMe B2, a s ktorými som mal tú česť pracovať viac než mesiac, či už v pohodlí kancelárie, alebo v nehostinnom teréne.

Kvalitné bezdrôtové mikrofóny už, aj na základe toho čo spomínam v úvode, dávno nepatria do nejakej neprístupnej sorty sci-fi zariadení, aké môžete vidieť maximálne tak v televíznom štúdiu. Dnes máte možnosť si vybrať z rôznych takýchto zariadení

s rôznou cenou a funkciami. Niekomu stačí samotný mikrofón pre nahrávanie svojho vlastného hlasu a inému záleží na dualite snímania pre potrebu nahrávania rozhovorov. V prípade Saramonic BlinkMe B2 s cenovkou pohybujúcou sa na hranici 250 eur sa rozprávame práve o tej dualite a celkovo o funkciách spadajúcich do prémiového segmentu. Čínsky výrobca sa evidentne chcel razantne vymedziť voči konkurencii a rozhodol, že dizajn modelového radu BlinkMe, kam nespadá len verzia B2, musí byť v istom smere dych berúci. Musím povedať, že sa mu to dozaista podarilo. Model B2 sa skladá z maximálne kompaktného prijímaču v podobe malej štvorcovej krabičky vybavenej vlastným displejom, do ktorého je možné z oboch strán magneticky pripnúť dva mikrofóny. Mikrofóny sú kruhového tvaru a ide o miniatúrnu verziu pukov na hokej,

ktorá má z prednej strany plne dotykový LCD displej a z druhej magnetický konektor určený na dobíjanie. Celé balenie zahŕňa praktickú taštičku z pevného materiálu, v ktorej je, mimo iného, uložený adaptér pre uchytenie mobilu a kabeľáž vhodná na prepojenie s kamerou, fotoaparátom, telefónom alebo počítačom.

Prispôsobenie

Konštrukčná kvalita jednotlivých častí tejto magnetickej skladačky je na vysokej úrovni a užívateľ sa preto nemusí obávať, ak mu náhodou mikrofón alebo prijímač nebudaj padne na zem - rozhodne sa okamžite nerozletí na kúsky. Hlavnou hviezdou sú logicky už spomínané farebné TFT panely, pomocou ktorých si viete aktivovať všetky dôležité funkcie a súčasne, čo B2 odlišuje od konkurencie, si viete na nich prispôbovať pozadie. Výrobca vám v rámci prepojenia s prehľadnou aplikáciou v mobile alebo tablete ponúka niekoľko



Funkcia Onboard Recording je cenná v mnohých aspektoch, avšak ja osobne ju považujem za zlatú záchrannú brzdu v momente, kedy sa vám do prenášaného signálu pripletie niečo nechcené a náhodou vypadne signál medzi mikrofónom a jednotkou. Výrobca udáva konkrétne dosah sto metrov, avšak ten bol nameraný v priestoroch bez rušenia a predovšetkým v exteriéri. Počas mesiaca, kedy som testovanú vzorku pripájal hlavne k bezzrkadlovke za účelom nahrávania produktových videí, sa mi cez to všetko nestal ani jeden takýto výpadok. Ak by však prípadne nejaký nastal a došlo by na vystrihnutie audio stopy previazanej s videom, mohol by som jednoducho z internej pamäte mikrofónu vytiahnuť konkrétnu časť (súbor sa nahráva do formátu wav)

prednastavených tém, ale ovela viac vás asi bude zaujímať možnosť vloženia vlastného pozadia. Podme sa však pozrieť bližšie na funkčnosť mikrofónov. Akonáhle by ste chceli, nezávisle na prijímači, začať okamžite nahrávať zvuk, stačí len dotykom aktivovať funkciu zvanú Onboard Recording. Mikrofón má v sebe pamäť s kapacitou 8 GB, na ktorú si pri vzorkovej frekvencii 48 kHz a 16 bit viete naskladať audio s dĺžkou takmer jedného celého dňa. V prípade, ak by ste zvolili frekvenciu 48 kHz a 32 bit, celkový čas sa skrúti o necelých desať hodín - mikrofón samotný pri plnom stave nabitia zvládne Onboard Recording nechať aktívny šesť hodín. Aby toho nebolo málo, v ponuke nahrávania audia je aj záložná linka snímajúca zvuk pri -6 dB, čo je akási poisťka v prípade, ak by pri nahrávaní dochádzalo k nechceným technickým problémom v rámci skreslenia.





a jednoducho si ju zase preniesť počas postprodukcie do video záznamu. Veľmi užitočná funkcia. Podľa mňa sa pozrite bližšie na HUD ikonky a informácie, ktoré sa vám môžu zobrazovať na displejoch, či už mikrofónu, alebo prijímaču.

Predovšetkým tu máme všadeprítomnú indikáciu o stave nabitia batérie (už viete koľko vydrží mikrofón a ja vám to len rýchlo doplním výdržou prijímaču, ktorá je konkrétne 24 hodín), ale rovnako tak si viete skontrolovať silu signálu, regulovať citlivosť snímania alebo prehodit poradie prednosti.

Nastavovanie ovládania je možné priamo cez obrazovky, avšak niekedy je to praktickejšie prostredníctvom aplikácie. V nej si dokážete priradiť skratky ku funkciám, aj cez to minimum fyzických spínačov, ktoré sa nachádzajú na hardvéri ako takom.



Výborná redukcia šumu

Súčasť onoho kompaktného puzdra, do ktorého dostanete nie len celú skladačku B2, ale aj kabeláž, je séria silných magnetov a spôn – ide o príslušenstvo, pomocou ktorého si viete mikrofóny pripnúť kamkoľvek na oblečenie. Čerešničkou na torte je však aj klasická mačka, ktorá vám vo veternom prostredí dokáže pomôcť s odbúraním šumu, nehovoriac o aktívnej softvérovej redukcii šumu v pozadí. Softvérovú redukcii vetra si aktivujete priamo žltým spínačom na bočnej strane mikrofónu. Čo tu máme ďalej? Pomocou dvoch fyzických vstupov na tele prijímaču viete prehnať audio linku aj cez dva terminály súčasne, čo je užitočná funkcia v prípade potrieb ohľadom živého prenosu. Ja som sa však, ako spomínam vyššie, sústredil skôr na klasickú formu využívania a musím povedať, že v nej

testovaná vzorka obstála na výbornú. Krásne čisté audio bez rušenia, či už v pohodlí štúdia alebo vonku počas nakrúcania EV testov, ma jednoznačne presvedčilo. V priamom súboji s najnovším DJI mikrofónom dokázal Saramonic BlinkMe B2 poskytnúť ešte o chlp komplexnejšie výsledky, a tam, kde som pri DJI výstupe musel počas postprodukcie zasahovať do kvality audia v rámci exteriérov, tak pri B2 stope to vôbec nebolo nutné.

Test vzdialenosti pri výrobcom udávanom limite sto metrov som realizoval na ulici a výpadok nastal dokonca ešte o pár metrov ďalej, takže neviem, možno som to nemal merať krajčírskym plátnom (haha).

Saramonic BlinkMe B2 je dokonalým pracovným spoločníkom pre každého audio a video kreatívca, ktorý sa chce naplno odrezať od káblov. Snažil som sa snažiť, verte mi, aby som na tomto komplexnom produkte našiel čo i len jednu zásadnú muchu, ale nakoniec som musel sám uznať, že tu sa podarilo dosiahnuť unikátny výsledok.

Verdikt

Dokonalé a všestranné mikrofóny.
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Focus Nordic	Cena s DPH: 250€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Nič
+ Konštrukčné spracovanie	
+ Nahrávanie audia priamo do mikrofónu	
HODNOTENIE:	
★★★★★	



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máme

Epomaker MS68

EKVIVALENT LUXUSNÉHO AUTA



Svet klávesníc, či už tých herných alebo kancelárskych, je v súčasnosti d'aleko pestrejší v rámci možností samotného výberu, než to bolo, povedzme, pred dekádou, z čoho automaticky ťaží spotrebiteľ. Široká ponuka kvalitatívne slušne podchytených periférií, z ktorých si jednoducho musí vybrať aj ten najnáročnejší konzument, sa mesiac čo mesiac rozrastá a ja sám z pozície technologického redaktora vlastne len žasnem nad postupným objavovaním jednotlivých liahní elektroniky. Jedno z mojich čerstvo zdvihnutých obočí sa udialo v rámci testovania klávesníc od čínskej spoločnosti Epomaker, ktorá je síce na trhu už viac než desať rokov, ale napriek tomu ste o jej existencii možno doteraz vôbec netušili. V rámci nášho neoficiálneho seriálu „objavujeme nové klávesnice“ vám tak v nasledujúcich týždňoch ponúkneme testy rôznych modelov od Epomaker,

pričom začíname vyložene exkluzívnym kúskom s kódovým označením MS68.

Model MS68 je prémiovým zástupcom 65% rozloženia spínačov (máme tu konkrétne 66 klávesov v tradičnej veľkosti a bez akýchkoľvek koncepcných experimentov). Telo samotného hardvéru je z väčšej časti vyrobené z CNC hliníku s eloxovanou povrchovou úpravou a preto váži až 1,45 kg, čo ho nestavia do pozície veľkého cestovateľa. Napriek tomu si myslím, že je lepšie mať takto odolnú a rozmermi stále kompaktnú klávesnicu, ktorá v praxi znesie skutočne drsné zaobchádzanie, než ušetriť trištvrte kilogramu s plastovým variantom, ktorý sa vám pri prvom páde na zem rozpadne ako choreografia austrálskej breakdance tanečníčky na olympiáde. Ak sa pýtate, čo je to tá eloxovaná povrchová úprava, tak v princípe ide o dodatočne

nanášanú tvrdú vrstvu na povrchu hliníku, ktorá vytvára dlhotrvajúcu odolnosť voči vonkajším vplyvom vrátane korózie z vlhkosti, pričom v rámci primiešania farby zároveň umožňuje nechať vyniknúť efekt metalízy – poznáte ho, samozrejme, hlavne z laku automobilov.

Na čo je tam tá obrazovka?

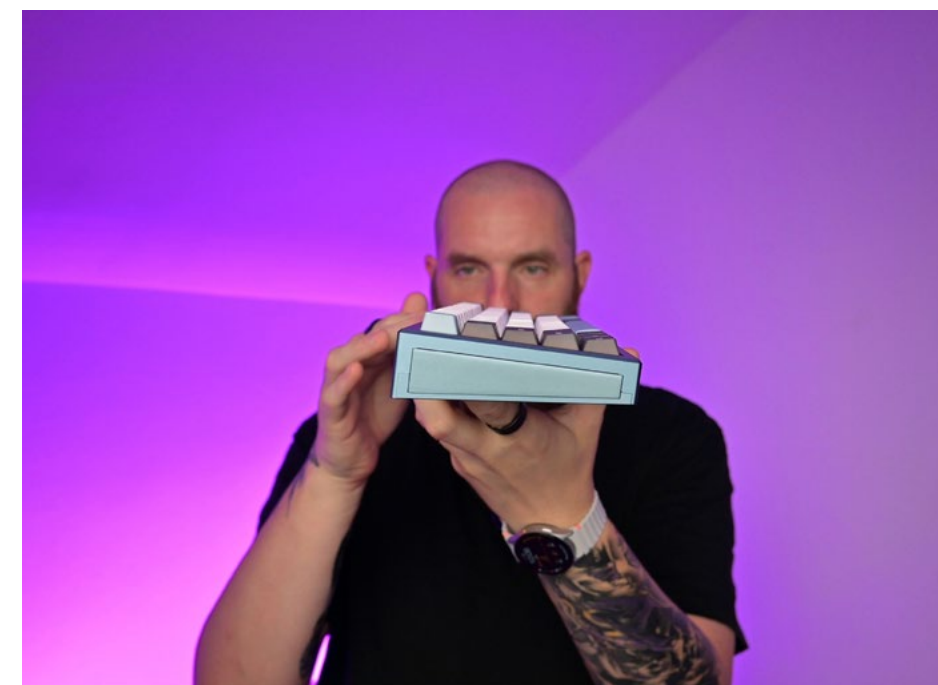
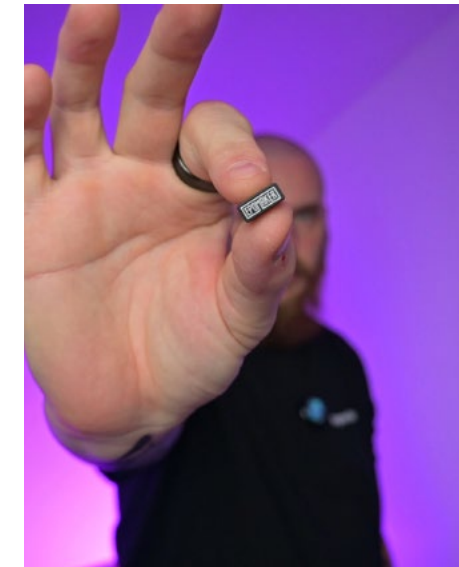
V pravom hornom rohu nájdete malinký (0,85 palcov) TFT displej, ktorý v istom smere narušá inak minimalistický dizajn s citel'ným retro nádychom. Ide však o nesmierne užitočného pomocníka v rámci informácií, keďže prostredníctvom tejto podsvietenej obrazovky si dokážete overovať aktuálny stav batérie, dátum a čas, alebo spôsob párovania – čerešničkou na torte je priestor pre integráciu vlastného GIF obrázka. Koho by niečo takto atypické vyložene rušilo a



otravovalo, môže obrazovku zopnutím troch spínačov jednoducho deaktivovať a ušetriť si tak pár percent batérie.

Predtým, než sa presunieme napríklad k hodnoteniu výdrže akumulátora, spravme ešte menší krok späť k hodnoteniu konštrukčnej kvality a dizajnu. Ako ste si určite všimli už z priložených obrázkov, Epomaker MS68 v rozmeroch 325 x 111 x 41 mm nemá zo spodnej strany implementované výklopné nožičky a jeho sklon je pevne skosený v rámci výrezu šasi ako takého – vďaka váhe dokáže hardvér nehybne sedieť na akomkoľvek povrchu.

Zadná hrana klávesnice má výšku 23,4 mm a pod uhlom šiestich stupňov klesá až dole. Zo strany výrobcu ide o cieleň kompromis, s ktorým by nemala mať väčšina konzumentov zásadný problém. V čom, naopak, kompromis hľadať nemusíme, je päť tlmiacich vrstiev z peny, ktoré sú



integrované do hliníkového šasi a počas interakcie dokážu vstrebávať väčšie vibrácie a nechať zaznieť vami namiešanú paletu spínačov – o nich ešte bude reč neskôr.

Konektivita hernej lomka kancelárskej klávesnice MS68 spočíva v troch spôsoboch pripojenia. Môžete využiť priložené a dostatočne dlhú USB-A/USB-C kabeláž, siahnuť po vyložene miniatúrnom 2,4 GHz kl'úči (je škoda, že si takto malá vecička nenašla miesto pre zasunutie priamo do tela klávesnice) alebo prepnúť na zadnej hrane umiestnený spínač do pozície Bluetooth režimu. Kompatibilita je široká a klávesnicu som bez problémov vedel spárovať aj s konzolami ako Nintendo či Xbox (PlayStation stroje zo známych dôvodov ostávajú v tomto smere mimo). A teraz k tej batérii. Jej kapacita je 3000 mAh a pri intenzívnom spôsobe využívania (6-7 hodín denne), konkrétne v rámci USB kl'úča, vám pri plnom nabití





vydrží maximálne týždeň. Spárovanie cez BT natiahlo oslobodenie od kábla na necelé tri týždne. Nejde o ohromujúce cifry, ale napriek tomu nemám dôvod na batériu ako takú nadávať. K šetreniu prispieva aj softvér, ktorý po vypnutí PC automaticky deaktivuje všetky procesy v klávesnici a rovnako tak ju dá do spiacneho režimu na základe minútovej nečinnosti. Keď už spomínam softvérovú úpravu, bolo by vhodné vám o nej povedať viac. Prenos GIF obrázkov do displeja sa realizuje cez špeciálnu aplikáciu (Image Custom Tool), ktorej prehľadnosť nie je najhoršia, hoci musím priznať, že nejaký čas trvalo, než som všetky jej možnosti dokázal patrične otestovať.

Pre MAC aj Windows

Správu mechanických spínačov v tomto prípade zabezpečuje už známy QMK/VIA softvér. Programovateľnosť a podpora QMK/VIA vám umožňuje zadefinovať funkciu každého jedného spínača zvlášť, ktorý si do šasi klávesnice zasuniete. Teraz vám stručne vysvetlím, čo vlastne tie skratky znamenajú. QMK je systém vytvorený pre klávesnice, vďaka ktorému dokážete svojvoľne realizovať update zariadenia, priradiť makrá a robiť sériu iných používateľských regulácií. Systém VIA, ktorý funguje priamo vo vašom webovom prehliadači, sa zas stará o to, aby všetky QMK zásahy boli realizované expresne rýchlo a bez komplikácií – s istými

komplikáciami treba rátať, ale väčšinou ich vyriešite jednoduchým IT trikom vypnúť a zapnúť. Hot-swap spínače sú, samozrejme, plne vymeniteľné a pod nimi sa nachádza RGB dióda zabezpečujúca preniknutie osvetlenia aj cez nepriehľadné PBT krytky. V rámci mesiac trvajúceho testu som Epomaker MS68 patrične zapriahol do svojej dennej rutiny (tvorba a úprava článkov), ale, pochopiteľne, nevynechal som ani hernú časť. Ten, kto nikdy nevlastnil klávesnicu s otvoreným softvérom, bude z tej nekonečnej ponuky prispôbovania samotných spínačov a skratiek v šoku. V základe integrované Flamingo spínače priamo od Epomaker boli extrémne tichúcke a počas hrania nevykazovali žiadny druh nechcenej latencie a oneskorenia (podotýkam, že sa to týka zapojenia cez USB kľúč).

Za predpokladu, že by som chcel hľadať tú povestnú palicu na bitie psa, v prípade rozmerovo kompaktnej klávesnice Epomaker MS68 by cieľila na nie úplne dobre zvládnuté previazanie softvérovej úpravy. Chýba mi tu jednotná aplikácia, v ktorej by som vedel súčasne regulovať nastavenie displeja, sledovať stav batérie aj mimo malej obrazovky, upravovať RGB priamo cez PC a podobne. Učenie sa softvérovej obsluhy a zadávania preddefinovaných skratiek môže pre niekoho byť otravné a ak ste jeden z tých, čo chcú klávesnicu len zapojiť a všetko ostatné realizovať cez

jednu jedinou aplikáciu, budete mať s vyššie opisovaným modelom pravdepodobne starosti. Dovolím si však tvrdiť, že táto konkrétna nepríjemnosť vyšumí ako maslo na rozpálenej panvici v momente, keď klávesnicu MS68 zoberiete do rúk a necháte sa ohúriť jej ľahko rozpoznateľnými prednosťami. Pre každého, kto doteraz ani len netušil, že nejaká firma ako Epomaker existuje, mám teraz – špeciálne v prípade, ak vás zaujal model MS68 – dobrú správu. Séria článkov mapujúca kvality ich portfólia sa aktuálne len rozbíha a už čoskoro si preto budete môcť prečítať recenziu na ďalších zaujímavý produkt opatrený ich logom.

Verdikt

Jedna z najkvalitnejších 65% klávesníc, aké som kedy testoval.

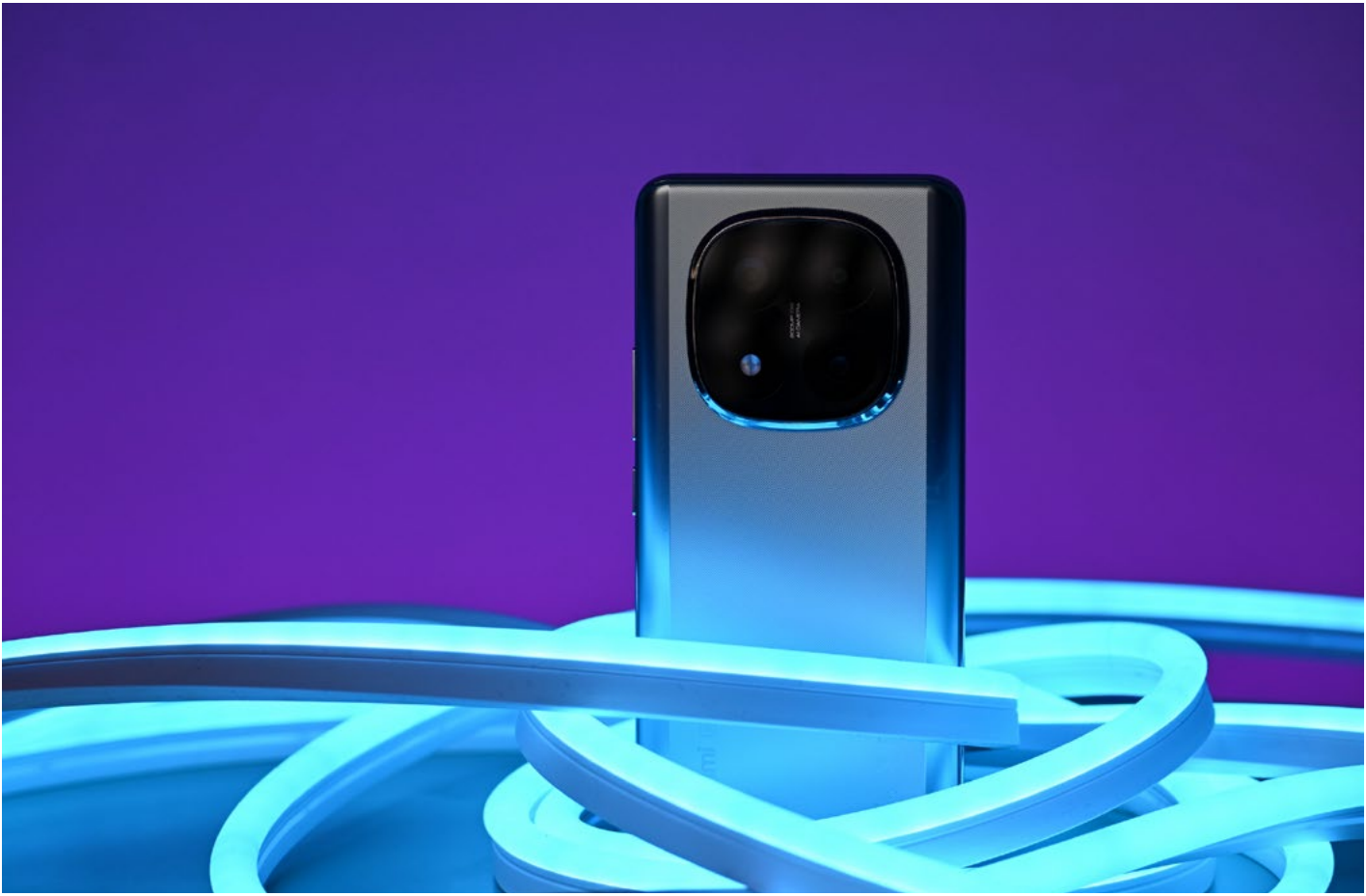
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Epomaker	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Ohromujúce kovové telo	- Rozháraná softvérová obsluha
+ Konektivita	- USB kľúč
+ Slobodná programovateľnosť	nezasuniete do klávesnice
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

Xiaomi Redmi Note 14 Pro+ 5G

VÝKON A ELEGANCIA



Pokiaľ ide o sériu Redmi Note od spoločnosti Xiaomi, rok 2025 s ňou prináša pokračovanie osvedčenej filozofie: ponúknuť používateľom ideálny pomer ceny a výkonu. Táto stratégia sa osvedčila, pretože milióny zákazníkov na celom svete si predmetnú sériu obľúbili pre jej schopnosť zabaliť funkcie vlajkových lodí do cenovo dostupnejších zariadení. Xiaomi v tomto roku predstavilo hneď 5 nových modelov v rámci série Redmi Note 14, a to menovite Redmi Note 14 Pro+ 5G, Redmi Note 14 Pro 5G, Redmi Note 14 Pro, Redmi Note 14 5G a Redmi Note 14. Zámerne tu uvádzam presné názvy a ich kompletný zoznam, keďže portfólio mobilov od Xiaomi je rok čo rok natoľko nafúknuté, že je oveľa náročnejšie sa v danej ponuke rýchlo zorientovať.

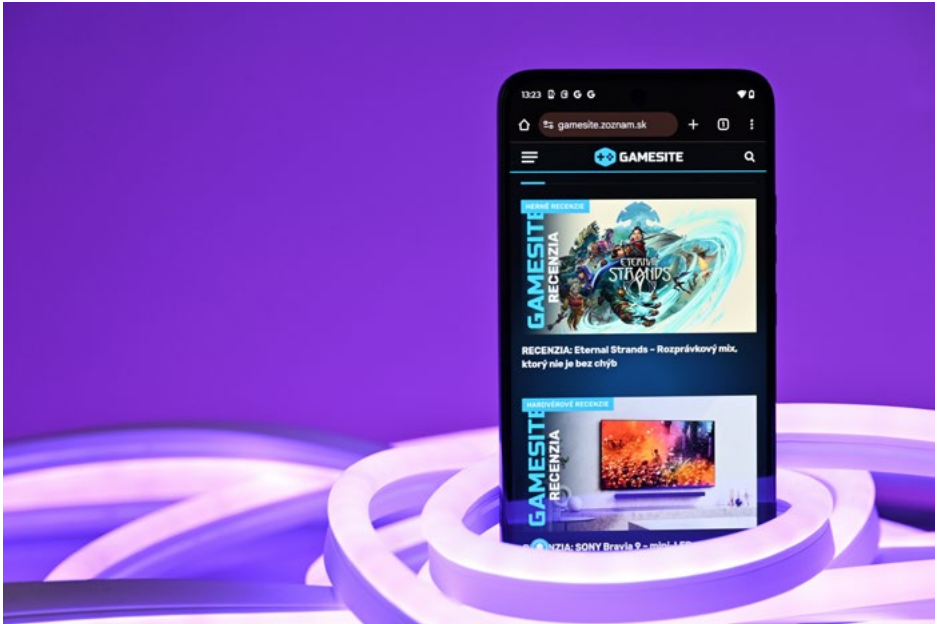
Na dlhodobé testovanie sme pred časom dostali model Xiaomi Redmi Note 14 Pro+ a

práve o ňom vám v nasledujúcich riadkoch poviem viac. Pre tých z vás, ktorí sa s touto sériou stretávajú vôbec prvýkrát, je dôležité poznamenať, že cenové rozpätie je skutočne široké. Základný model Redmi Note 14 začína na veľmi priaznivej cene okolo 200 eur a o ňom som vám referoval už pred časom. Dnes sa však zameriame práve na opačný cenový pól celého modelového radu, na vôbec najdrahší Pro+.

Dizajn modelu Redmi Note 14 Pro+ sa oproti predchádzajúcim generáciám výrazne zmenil, a to špecificky v oblasti zadnej strany. Hoci si novinka od svojho predchodcu požičiava príjemne tenký profil (8,9 mm) a slušnú hmotnosť (205 g), zadná strana telefónu prešla výraznou úpravou v oblasti fotomodulov. Redmi Note 13 Pro+ ponúkalo jednotlivé snímače separátne, avšak Note 14 Pro+ ich naopak

mení na vystúpený ostrovček zaliaty sklom. Modul fotoaparátu aj preto teraz pôsobí oveľa elegantnejšie a vďaka zúbkovanému lemu ešte o chlp luxusnejšie. Zaoberaný rám vyrobený z hliníkového kompozitu je z vnútornej strany dokonca doplnený ocelovou výstuhou, čo má v kombinácii s penou zabezpečiť zvýšenú odolnosť pri pádoch na tvrdú zem.

Povrch zadnej strany v prípade testovanej vzorky obstaralo sklo, a to konkrétne Gorilla Glass 7i, no v ponuke je možné nájsť aj luxusnejšie pôsobiacu verziu s eko kožou – ide o silikónový polymér, ktorý sa dobre čistí. Klasický sklenený povrch je síce náchylný na odtlačky prstov, ale pravidelné drhnutie vlhčenou handričkou tento problém hravo vyrieši. Redmi Note 14 Pro+ sa môže pochváliť i certifikáciou IP68, ktorá zaručuje plnú odolnosť voči prachu



a vodotesnosť ponorením do hĺbky až 1,5 metra na dobu 30 minút. V tejto cenovej kategórii ide dnes už o štandardnú výbavu.

Prednej strane telefónu Xiaomi Redmi Note 14 Pro+ dominuje 6,67-palcový AMOLED displej s ostrým 1,5 K (1 220 x 2 712 pxl) rozlíšením pri pomere strán 20 : 9. Vďaka hustote pixelov 446 ppi a podpore variabilnej obnovovacej frekvencie 120 Hz tu máme ďalšie výrazné preklopenie do prémiových vôd. Displej je po novom chránený odolným sklom Corning Gorilla Glass Victus 2. Ako som spomínal vyššie, stará sa ruka v ruke o navýšenie odolnosti s vnútorným vystužením pri pádoch na tvrdú zem. Vďaka maximálnemu jas, ktorý papierovo presahuje 3 000 nitov, je displej výborne čitateľný aj na priamom slnku. Podpora HDR10+ a Dolby Vision zaručuje bohaté

farby, vysoký kontrast a hlbokú čiernu, čo oceníte pri sledovaní filmov a videí. Ako je na tom batéria, ktorá musí tú vizuálnu parádu panelu zásobovať energiou? O dlhú výdrž sa stará akumulátor s kapacitou 5 110 mAh. Za asistencie optimalizovaného softvéru dokáže telefón vydržať viac ako jeden deň, a to aj počas náročného spôsobu používania. Hoci nabíjací adaptér nie je súčasťou balenia, s kompatibilnou 120 W nabíjačkou dobijete telefón z nuly na sto percent za menej ako pol hodinky.

Výkon a AI

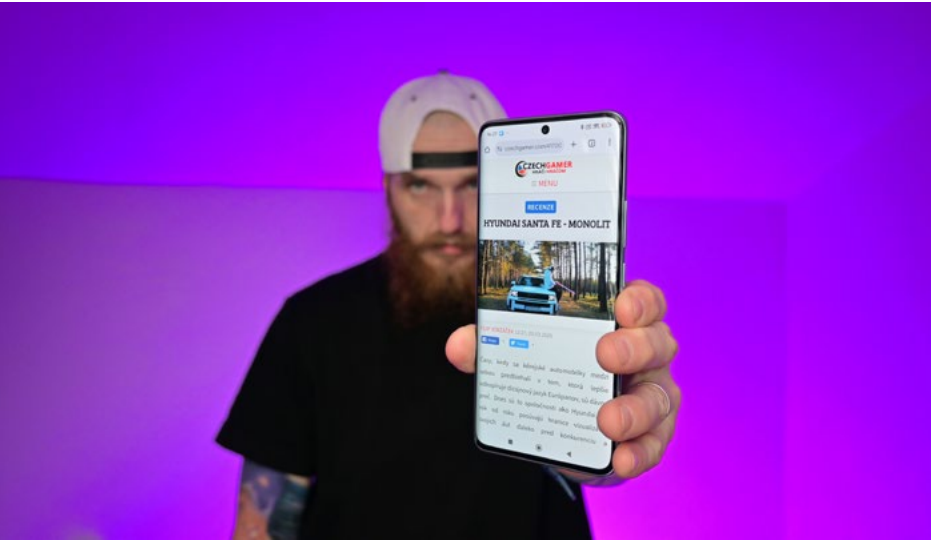
V strojovni tohto výkonného zástupcu strednej triedy, ktorý sa v mnohých aspektoch snaží kamuflaovať za vlajkovú loď, pracuje čipset Qualcomm Snapdragon 7s Gen (4nm), ktorý v kombinácii s 8 alebo 12 GB RAM zaistí uje plynulú prevádzku



– o grafiku sa stará Adreno 710. Jediným nedostatkom strojovne je použitie staršieho formátu UFS 2.2 úložiska, čo v praxi pri kopírovaní väčších objemov dát môže prinášať dlhšie čakania. V tejto cenovej kategórii (viac ako 400 eur) je logické automaticky očakávať zvládanie náročnejšieho spôsobu používania, a preto som sa počas zbierania informácií o kvalite kontrolnej jednotky zameral nielen na bežnú každodennú prevádzku, ale rovnako tak som nevynechal ani multitasking, postprodukcii a hranie náročnejších hier. Vo všetkých troch bodoch mobil dokázal podľa môjho názoru rozhodne naplniť očakávania a bol schopný mi zabezpečiť absolútne plynulý chod bez sekania a iných komplikácií. Negatívum, ktoré som zmieňoval počas testovania základného modelu Note 14 5G, čiže prehrievanie, sa v prípade Pro+ modelu vytratilo.

Zariadenie je dodávané s predinštalovaným operačným systémom HyperOS, ktorý je nadstavbou pre Android 14. Ako už však býva zvykom pri Xiaomi telefónoch, aj v tomto prípade je nutné rátať s vyšším počtom aplikácií, ktoré mnohí používatelia nevyužívajú. 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 a dnes toľko proklamovaných AI funkcií. Než sa však budem venovať AI v súvislosti s postprodukcii fotiek, určite musím z toho zoznamu jasne spomenúť lokálnu podporu prekladateľa (nielen textového, ale aj audio a video asistenta počas telefonovania). V čase testovania som súbežne recenzoval unikátny AI diktafón



značky Plaud a musím povedať, že aj keď je práve Plaud určený pre ľudí, ktorí potrebujú sumarizáciu hovoreného slova a následne podrobné roztriedenie s minimom preklepov, umelá inteligencia v súčasných Xiaomi mobiloch môže spomenutému hardvéru pokojne konkurovať. Ako bonus má užívateľ po ruke Gemini v rámci Google účtu a nechýba, samozrejme, ani funkcia vyhladávaní zvaná Circle to Search. Čo sa týka zasahovania do audiovizuálnej tvorby, AI tu primárne zabezpečuje možnosť vystrihnutia objektov, úpravu pozadia aj s efektným dopočítaním vymazaných prvkov či prípadne vytvorenie video koláže z vami vybraných fotografií.

Teraz samotný modul. Základom fotomodulu je papierovo predimenzovaný 200 Mpx (f/1,7) snímač od Samsungu s optickou stabilizáciou a 8 Mpx (f/2,2) kamera určená pre širokouhlé zábery. Zoznam nám uzatvára absolútne nepotrebné 2



Mpx makro a 20 Mpx (f/2,2) selfie kamera umiestnená v priestrele displeja. Redmi Note 14 Pro+ je schopný prostredníctvom tejto zostavy zabezpečiť nádherné živé a ostré snímky s krásnym dynamickým rozsahom. Dokonca aj v prítomnosti šera vás predmetná novinka nenechá v šticu a bude schopná, ruka v ruke s postprodukcii, zabezpečiť nadpriemernú kvalitu.

Ak dám bokom miestami nie zrovna správnu kalibráciu HDR, fotografovanie prostredníctvom všetkých uvedených snímačov ma vlastne ničím nesklamalo. Kvalita videí (4K/30fps) sa aj vďaka elektronickej stabilizácii obrazu dá hodnotiť rovnako uspokojivo.

Xiaomi Redmi Note 14 Pro+ je opäť dôkazom majstrovstva v spájaní kvalitných komponentov do harmonického celku. Pre tých, ktorí hľadajú smartfón s vynikajúcim pomerom ceny a výkonu v strednej triede, je tento model jasnou voľbou. Ak váš rozpočet osciluje okolo štyroch stoviek eur a túžite po spoľahlivom a výkonnom zariadení, práve tento mobil by mal byť na vrchole vášho zoznamu.

Verdikt

To lepšie zo strednej triedy mobilných telefónov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 420€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + AI funkcie + Výkon + Displej + Fotoaparát	- Starší formát úložiska
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Xiaomi Pad 7

ŠŤASTNÁ SEDMIČKA?



Tablety – zariadenia, ktoré dnes, na prekvapenie mnohých skeptikov, stále vnímame ako neodmysliteľnú súčasť našej digitálnej éry – prešli dlhú a fascinujúcu cestu vývoja. Od prvých futuristických konceptov, ktoré sa objavili v sci-fi literatúre a filmoch (pozdravujem ortodoxných Trekkies), až po moderné, vysoko výkonné zariadenia, ktoré sú schopné poslúžiť súčasne na prácu, zábavu aj komunikáciu. Prvé náznaky tabletov sa objavili už v šesťdesiatych rokoch 20. storočia, no skutočný prelom nastal, pochopiteľne, až s príchodom dotykových displejov a výkonných procesorov. Dnes, keď sa trh s tabletmi nad'alej rozvíja, prichádza spoločnosť Xiaomi s už siedmym modelom svojho modelového radu Pad, ktorý si'ubuje priniesť prémiový zážitok za dostupnú cenu. V nasledujúcich riadkoch sa pozrieme na to, či práve tento tablet dokáže nadviazať na úspech svojich predchodcov

a či si zaslúži miesto na trhu, ktorý je dnes už vyložené preplnený konkurenciou.

Prvé, čo sa na vývoji tabletov ako takých dá zhodnotiť naprieč celým spektrom, je klasický dizajn a konštrukčné stenčovanie. Xiaomi Pad 7 sa v tomto ohľade môže pochváliť elegantným dizajnom, vyrezaným z hliníka a skla, ktorý pôsobí neuveriteľne tenko (6,2 mm pri váhe 500 g) a súčasne prémiovo. Spracovaním zadnej časti, a špeciálne ostrovčeka s fotomodulom, sa dizajnéri snažili cielene inšpirovať aktuálnou vlnkou lod'ou mobilných telefónov značky Xiaomi, čo celý ten elegantný akcent výrazne umocňuje – je to trochu vtipné, keďže v tom obrovskom ostrovčeku sa reálne nachádza len jeden jediný snímač. Hlavnou dominantou je však pochopiteľne displej. Ide o AMOLED panel s uhlopriečkou 11,2 palca, pomerom strán 3:2, rozlíšením 3,2K a obnovovacou frekvenciou 144Hz. Pri

tejto frekvencii by som len rád podotkol, že tento peak dosahuje len v rámci používania prehliadaču Chrome, pričom všade inde klesá frekvencia na 120 Hz. Trochu ma najprv zamrzelo, že len drahšia Pro verzia tohto tabletu dostala 12-bit panel a základná verzia sa musí uspokojiť s 8-bit hĺbkou farieb. Avšak aj tá, spolu so zvýšenou hustotou pixelov, zabezpečila úžasný vizuálny zážitok, ktorý som počas testovania zariadenia doslova hltal očami. Nádherná ostrosť, živé farby, obstojné HDR10 a Dolby Vision sa – aj vďaka jasu na úrovni 800 nitov – stali jasnou prednosťou novej „dosky na krájanie“ od čínskeho gigantu.

Slabšia bezpečnosť

Aj keď sa v tomto prípade pohybujeme v takzvanej strednej triede tabletov – ostatne, cenovka bez akéhokoľvek príslušenstva, nachádzajúca sa hlboko pod hranicou

štyroch stoviek, je toho jasným dôkazom – očakával som, že Xiaomi trochu viac pritlačí na bezpečnosť. Na elegantnom kovovom šasi modelu Pad 7 však nenájdete žiadnu čítačku odtlačkov prstov a jediný, nie úplne spoľahlivý spôsob odomknutia pomocou akej-takej biometrie padá na ramená rozpoznávania tváre. Čo však v tele tabletu naopak nechýba, je štvorica prekvapivo pôsobivo hrajúcich reproduktorov s Dolby Atmos, ktoré dokážu vyčarovať dostatočnú úroveň hlasitosti a hlavne čistý zvuk. O výkon sa stará procesor Snapdragon 7+ (Gen 3), ktorý si hravo poradí nielen s náročnejšími aplikáciami, ale zároveň dokáže bez problémov zvládnuť aj graficky náročnejšie videohry. V kombinácii s rýchlym úložiskom UFS 4.0 a 12 GB RAM dokázal tento hardvér v praxi zabezpečiť plynulý a používateľsky príjemný zážitok z interakcie. V tejto súvislosti môžeme hovoriť o zameraní sa na produktivitu, a teda využití aj mimo bežnej škály úkonov. Režim Workstation v HyperOS 2.0 (nastavba Androidu 15) zvláda multitasking obstojne, podobne ako na klasickom kancelárskom notebooku. Je však nesmierne dôležité, koľko náročných aplikácií máte súčasne otvorených – nie že by vám systém zamrzol alebo úplne spadol, ale akonáhle som si na pozadí pustil video, dve hry a do toho sa ešte rozhodol upravovať fotografie, bolo možné sledovať mierny pokles plynulosti pri prepínaní medzi aplikáciami. Samotný Workstation však stále podlieha vývoju a nie všetko v ňom by sa dalo charakterizovať ako dostatočne praktické – jednoducho to chce ešte čas. Kto by bol ochotný zdvojnásobiť váhu zariadenia,



môže investovať do fyzickej klávesnice s podsvietením a trackpadom alebo pripojiť dotykové pero Focus Pen, operujúce s viac ako ôsmimi tisíckami úrovňami tlaku.

Vo vnútri precízne skonštruovaného kovového šasi sa nachádza batéria s kapacitou 8850 mAh. Ide skutočne o úctyhodný akumulátor, schopný udržať tablet pri živote takmer dvadsať hodín, a to aj pri náročnejšom používaní. Ďalšou veľkou výhodou je možnosť rýchleho nabíjania

výkonom 45 W – z nuly na sto percent sa tablet nabit za necelých osemdesiat minút. Za zmienku určite stojí aj dvojica fotoaparátov, kde zadný (13 Mpx, f/2.2) dopĺňa predný 8 Mpx (f/2.28) modul. Za hlavný snímač sa v tomto prípade považuje práve ten určený na snímanie vašej tváre, keďže ho počas videohovorov budete využívať primárne. Práve tu sa natíska spomenúť fakt, že predná kamera zvláda len video vo Full HD rozlíšení. To síce nie je zásadnou prekážkou pri videohovoroch, ale radšej by som oželel slabší zadný fotoaparát na skenovanie dokumentov a mal lepší selfie modul než naopak. Posledným, pre mnohých určite zásadným negatívom, môže byť len dvojročná podpora operačného systému – s čím je však Xiaomi už pomerne povestné.

Verdikt

Ideálny spoločník pre študentov, kreatívne zmýšľajúcich ľudí, ale aj pre tých, ktorí hľadajú len tablet na zábavu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 360€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a spracovanie	- Krátka podpora
+ Displej	- Workstation
+ Variácie	potrebuje doladiť
+ príslušenstva	- Nie tak veľký update
+ Batéria	voči minulej generácii
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Samsung Galaxy Ring

JEDEN PRSTEŇ VLÁDNE VŠETKÝM... TEDA ASPOŇ MÔJMU SPÁNKU



Hoci sa zdá, že inteligentné prstene sú relatívne novým hráčom na trhu nositeľných technológií, ich korene siahajú hlbšie do akéhosi technologického sna o miniaturizácii. Od prvotných konceptov, ktoré pripomínali skôr nerealizovateľné sci-fi vízie, cez pionierske pokusy s jednoduchými notifikáciami sa nositeľné smart krúžky na prstoch postupne transformovali na sofistikované zariadenia, schopné relevantne monitorovať zdravie a celodennú aktivitu. Jedna vec je však kvalita samotnej technológie a druhá jej predaj čo najširším masám platiacich zákazníkov. Spoločnosť Oura Ring so svojím prsteňom (od roku 2015) nastavila latku v oblasti sledovania spánku a regenerácie natoľko vysoko, že konkurencii trvalo niekoľko rokov, kým sa na ňu dokázala dotiahnuť. Ja sám som vám v posledných dvoch rokoch ponúkol recenzie hneď

na niekoľko inteligentných prsteňov od firiem ako RingConn či Ultrahuman, avšak až s príchodom technologického gigantu ako Samsung začína skutočné spopularizovanie tohto segmentu. Prvý model Galaxy Ring mi zdobil prst viac než mesiac v kuse a v nasledujúcich riadkoch vám priblížim, v čom vyniká a kde naopak za konkurenciou ešte zaostáva.

Prechod od inteligentných hodínok k inteligentným prsteňom, ako je práve Galaxy Ring, predstavuje významný posun v snahe o maximalizáciu pohodlia pri celodennom nosení. Pochopiteľne sa tu zameriavame na špecifickú sortu tých z vás, ktorým záleží na svojom zdraví a chcú mať dostatok informácií o vlastnom tele. V porovnaní s hodinkami, ktoré aj napriek neustálemu zlepšovaniu dizajnu a funkčnosti nikdy nedosiahnu úroveň komfortu klasického

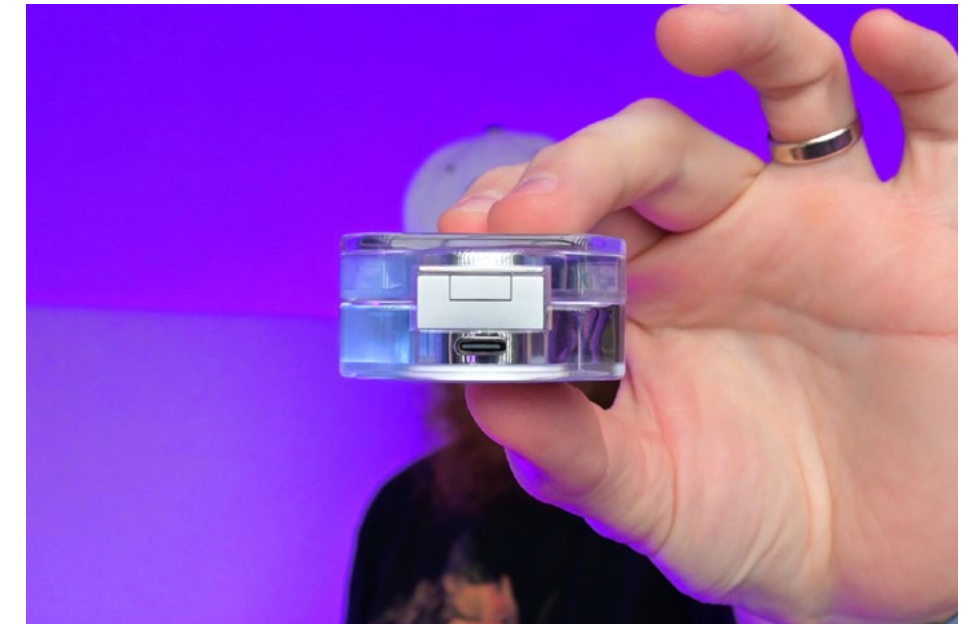
prsteňa, sa Galaxy Ring stáva zaujímavou alternatívou. Označiť preto tento typ hardvéru za bežný by bolo pochopiteľne viac ako nepresné, keďže jeho proporcie a použité senzory prinášajú úplne nové možnosti monitoringu celodennej aktivity – hodinky na ruke môžu niekomu vyložené prekážať, špeciálne ak ich má mať na zápästí aj počas spánku, a prsteň je jednou z ciest, ako zostať informovaný a nepociťovať nepohodlie. Než vám však posuniem svoje zistenia o kvalite výstupných dát v rámci testovanej vzorky, prejdime si jej dizajnové a konštrukčné spracovanie.

Je zaujímavé, že Samsung nasadil cenovku, ktorá podlieza jednu jedinou konkurenčnú značku, a tou je už v úvode spomínaný Oura Ring. Cena sa pohybuje na sume štyroch stoviek s tým, že zákazník nemusí, na rozdiel od aktuálne už štvrtej

generácie Oura Ring, platiť žiadnu formu dodatočných poplatkov za správu dát. Prvý prsteň od Samsungu je možné objednať si v troch farbách (zlatá, strieborná, čierna) a vo veľkostiach od 5 po 15. Ide o štandardizované veľkosti prsteňov, ktoré si v prípade neistoty viete overiť pomocou špeciálneho sadu zaslaného výrobcom (samozrejme za malý poplatok) alebo návštevou kamennej predajne s oficiálnym zastúpením spoločnosti Samsung.

Vysoká odolnosť

Keďže cena je oproti konkurenčnému RingConn Gen 2 takmer dvojnásobná a funkcie sú podobné, budem v rámci porovnávania používať najviac práve tento prsteň s debutom krúžku od Samsungu. Po dizajnovej stránke sa Galaxy Ring rozhodne radí medzi tie tenšie zariadenia – so šírkou 7 mm, hrúbkou 2,6 mm a váhou od 2,3 gramu (záleží na veľkosti) sa nie je čomu čudovať. Každopádne spomínaný RingConn Gen 2 zostáva nateraz stále najtenším a najľahším smart prsteňom na trhu. Väčšiu váhu a proporcie by si niekto mohol automaticky spájať s lepšou výdržou batérie, ale paradoxne je to RingConn druhej generácie, ktorý dokáže vydržať viac než Galaxy Ring, a to v priemere o celé tri dni. Pochopiteľne je v tom veľá premenných, o ktorých ešte budem písať počas definovania jednotlivých funkcií,



tak či onak oba spomínané prstene v mnou použíwanej veľkosti 13 od seba skutočne delil markantný časový údaj.

Späť k dizajnu. Jednotlivé spoločnosti zaoberajúce sa vývojom vlastných prsteňov si dávajú skutočne záležať na detailoch ich produktov tak, aby zákazník vedel jasne odlíšiť jeden od druhého. Samsung v tomto ohľade zabil dve muchy jednou ranou, keď bežný rovný tvar prsteňa mierne narušil konkávou – opúchajúce prsty sa tak nebudú

zarezávať do titánových hrán. Na spodnú časť navyše umiestnil signifikantnú čiarku, ktorá indikuje umiestnenie senzorov, a tým pádom vás nabáda k tomu, aby ste si krúžok pravidelne napravovali do správnej polohy. Ideálnym prstom na dosiahnutie presných dát aj nad'alej ostáva ukazovák nedominantnej ruky. Ak ste pravák, dajte ho na ľavú a naopak.

Konštrukčné spracovanie je na vysokej úrovni, a to z oboch strán – odolnosť voči





vode a prachu má certifikát IP68 a potopenie je možné do úrovne 10 ATM. Vonkajší leštený titán navodzuje ten správny pocit luxusu a naopak transparentné vnútro odliate z vytvrdeného epoxidu disponuje klasicky zelenými a červenými LED diódami. Ide o fotopletyzmografický (PPG) senzor, ktorého úlohou je monitorovať okysličenie a obieh krvi. Ponuku snímačov ešte dopĺňa senzor teploty pokožky a akcelerometer. Akcelerometer je prítomný na zaznamenávanie počtu krokov, ako aj rýchlosti prechodu medzi bežnou prechádzkou a behom.

Predmetná automatizácia fungovala v praxi skôr sporadicky a prsteň vedel sám od seba rozoznať len dlhé fázy behu alebo chodenia a nič medzi tým. Okrem uvedených funkcií má Galaxy Ring v talóne monitorovanie dýchania, tepu, HRV (variabilita srdcovej frekvencie) a komplexné monitorovanie spánku. Výsledné dáta sú podľa očakávania zrovnateľné s akýmkoľvek prémiovými smart hodinkami s tým, že v prípade prsteňov je štandardne presnosť štatisticky o niečo väčšia.

Čo v súvislosti s konkurenčným prsteňom RingConn chýba prsteňu Samsung, je algoritmus vyhodnocujúci riziká spojené so spánkovým apnoe. Podľa medzinárodných výskumov trpí spánkovým apnoe viac ako jedna miliarda ľudí na celom svete, pričom 80 % prípadov zostáva nediagnostikovaných. Práve prsteň značky RingConn, konkrétne jeho druhá generácia, je schopný na základe monitorovania vášho tela počas spánku zaznamenať uvedený problém a včas vás o ňom informovať, respektíve odporúčať návštevu lekára. Spoločnosť

RingConn uvádza, že na základe vykonania klinických štúdií dokázala nastaviť softvér vo svojom prsteni tak, aby bol schopný odhaliť spánkové apnoe s presnosťou 90,7 %. Všetko je to, samozrejme, hlavne o zbere dát či realizácii špecifických štúdií. Jedným dychom by som rád dodal, že ani Samsung so svojím rokmi budujúcim košiarom „spotených zákazníkov“ ovešaných ich smart produktmi na tom v tomto smere nie je vôbec zle. Ostatne, Samsung Health im denne t'ahá dáta od viac ako šesťdesiatich miliónov aktívnych používateľov. To sa s trojročnou existenciou prsteňov RingConn dá len sotva porovnávať.

Dokonalé puzdro

Ak sa v rámci tohto debutu spoločnosti Samsung niečo vyložene podarilo a to až tak, že s prehľadom preskočili akúkoľvek konkurenciu, je to rozhodne skonštruovanie dokovacej stanice, respektíve dobíjacieho puzdra. Juhokórejský gigant prináša rozmerovo kompaktné nabíjacie puzdro vyrobené z priesvitného plastu, ktoré sa otvára klasicky na štýl krabičky od šperkov. V jeho strede je umiestnený LED pásik naznačujúci kapacitu vstavanej batérie (361 mAh) bez prsteňa a po vložení následne aj kapacitu samotného prsteňa. Ten je schopný sám o sebe (pri už spomínanej veľkosti 13, keďže aj veľkosť rozhoduje o výdrži) ostať pri živote niečo málo cez päť dní. Praktické puzdro ho zvládá dobiť z nuly do plna takmer dvakrát. Apropo, výdrž prsteňa určuje aj ten fakt, s akým zariadením ho spárujete. Ak budete využívať Galaxy Ring v kombinácii s Galaxy hodinkami, výdrž sa navýši o 30 % a Galaxy Ring sa tak razom dotiahne na RingConn

Gen 2. Dôvodom je neustála BT komunikácia medzi hodinkami a prsteňom, kde môže prsteň využiť dáta zo snímačov hodínok a ušetriť si tak energiu. Samotná rýchlosť dobitia je pomerne slušná a za necelých osemdesiat minút by ste mali mať krúžok dotankovaný z nuly až po „hrdlo“. Hodinky spomínam zámerne, keďže použité metriky prsteňa a aktuálnych modelov Galaxy Watch sú totožné. Navyše výstupné dáta (opäť asi sotva šokujúca informácia) sú užívateľovi podávané priamo cez Samsung Health. Počas testovania som sa, okrem zbierania dát z fyzicky náročnej aktivity ako beh, zameral aj na relevanciu takzvaného energetického skóre spánku. Ide o stupnicu kvality spánku, kde umelá inteligencia určí na základe nazbieraných dát, nakoľko bola úspešná regenerácia tela v rámci spánku. Z toho, čo som mal možnosť vypožorovať po mesiaci testovania, sa AI pomerne triafala do môjho stupňa únavy, a to aj pri porovnaní s konkurenciou, kde sú využívané podobné algoritmy.

Galaxy Ring predstavuje z môjho pohľadu zaujímavý krok vpred v oblasti nositeľnej technológie, ponúkajúc komplexné sledovanie zdravia a aktivity v elegantnom a diskretnom dizajne. Aj keď ide o prvú generáciu tohto zariadenia a je tu cítiť evidentné nedostatky, jeho funkcie a dizajn môžu slúžiť ako silná motivácia k lepšej starostlivosti o svoje zdravie. Presnosť dát, ktoré prsteň poskytuje, vám pomôže lepšie porozumieť svojmu telu a v prípade záujmu nastúpiť na cestu nápravy zlovykov. Nechajte sa preto aj takouto cestou inšpirovať k pozitívnym zmenám, ktoré po čase dozaista povedú k lepšiemu spánku, aktívnejšiemu životu a celkovej harmónii vašej duše. To vám píšem ja, človek, ktorý mal ešte pred rokom stodvadsať kilogramov a slovo „beh“ považoval za nadávku.

Verdikt

Prvý inteligentný prsteň od Samsungu dopadol nad očakávania a uvidíme, kam tento koncept posunie Samsung v budúcnosti, najmä ak zlepší výdrž batérie a pridá nové funkcie na sledovanie zdravia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 449€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Praktický dizajn	- Bez NFC
+ Konštrukčná a prémiová kvalita	- Cena
+ Bez poplatkov	- Nespolahlivá detekcia aktivity
+ Pohodlie pri nosení	
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

SENNHEISER Momentum Sport

KRV, POT A SLZY



Je to už necelý rok, odkedy som začal aktívne behať a vymenil bicykel za bežeckú obuv. Kto by to bol kedy povedal, že tie časy, keď som sa na základnej škole ulieval z telesnej len z lenivosti a vrcholom mojej fyzickej aktivity sa stalo zdolanie tých pár schodov vedúcich do mojej detskej izby, raz zamením za atletickú dráhu. Život je však skutočne často plný prekvapení a aj z decka, čo od otecka pýta ospravedlnenky z telesnej výchovy, sa raz môže stať nadšenec do fyzicky náročného športu. Nie, nemám v pláne v najbližšej dobe ubehnúť polmaratón, no s pribúdajúcimi kilometrami, ktoré dokážem na dráhe vyprodukovať, vidím na sebe jasný progres.

Nedávno mi jedny z testovaných hodínok od Huawei pripli na hrud' virtuálnu medailu za pokorenie desiatich kilometrov bez prestávky a ja som bol v tom momente na

seba nesmierne hrdý. Chut' prekonávať vlastné rekordy v tomto prípade môžem jasne oprieť o používanie kvalitných bezdrôtových slúchadiel. V momente, keď už mám na dráhe pocit, že by bolo vhodné dať si pauzu a odpočinúť si, započúvam sa do hudby alebo podcastov a prinútim telo pokračovať ďalej. Segment slúchadiel, špeciálne štipľov do uší, ktoré dokážu poskytnúť kvalitnú audio kulisu aj pri náročnejšej športovej aktivite, je dnes plný rôznorodých modelov, ale len zopár z nich sa pýši tým, že sú určené vyložene pre športovcov. Jeden z takýchto modelov sa mi pred viac ako mesiacom dostal do rúk a nemohol prísť vo vhodnejšom čase.

Nemecká spoločnosť Sennheiser, ktorej vznik sa datuje na, z pohľadu histórie, nie práve idyllický rok 1945, si dokázala do dnešných čias zachovať plnú nezávislosť

a samostatnosť. Táto firma je neustále zárukou vysoko kvalitných produktov z oblasti audiotechniky a nech už sa rozprávame o hardvéri určenom pre bežného konzumenta, alebo súčasne o výrobkoch cielených na profesionálnych pilotov lietadiel, v oboch prípadoch právom pretrvávajú vysoké očakávania. Očakávania spojené s moderným dizajnom a rovnako tak s čo najdokonalejším technickým prevedením. Na našom webe, respektíve v našom magazíne, sme už mali možnosť otestovať si samotné nároky prostredníctvom desiatok rôznych slúchadiel opatrených ich logom, avšak dnes nastal čas pozrieť sa práve na špecifický segment fitness štipľov, a to vďaka testu modelu Sennheiser Momentum Sport.

Ak moje recenzie na slúchadlá čítate často, tak ste si už určite všimli istú



metodiku opretú o niekoľko pevne daných hodnotiacich bodov. Na prvom mieste v tomto zozname je rozhodne kvalita a odolnosť zariadenia idúca ruka v ruke s dizajnom. Momentum Sport sú štipule do uší v cenovej relácii atakujúcej hranicu 300 eur, čo by vo vás malo automaticky vyvolávať vysokú konštrukčnú odolnosť a jedinečný dizajn. Prvý bod by som ako tak vedel ešte



potvrdiť a dať mu uznanlivé pokývanie hlavou (IP54/IP55 a vhodne vybraný typ pogumovaného plastu na puzdre ako aj slúchadlách celkovo hovorí v prospech zariadenia), avšak o jedinečnosti dizajnu by sme mohli viesť dišputy. Realita je taká, že čierne puzdro je zbytočne veľké (68 x 65 x 30 mm) a tvar samotných štipulov s jednotlivou váhou 6,4 gramu nepôsobí zrovna exkluzívnym dojmom. Výrobca tu jednoducho jasne vsádza na funkčnosť a niekú estetiku dáva úplne bokom.

Za mňa to nie je, samozrejme, negatívom, keďže počas behania chcem, aby slúchadlá v prvom rade držali pevne v ušiach, a to sa v tomto prípade darí. Obvod každého slúchadla totiž lemuje akási vymeniteľná anténka, vďaka ktorej vám štipule krásne zapadne do drážky nad sluchovodom a vydrží tam aj pri prudkých otrasoch hlavy. V balení sa nachádza hneď niekoľko takýchto náhradných pomôcok vrátane klasických silikónových koncoviek v rôznych veľkostiach a nechýba ani praktické pútko zjednodušujúce prenos zariadenia v ruke.

Pogumovaný povrch zbiera prach

Testovanú vzorku som so sebou brával na rôzne reportáže či eventy a zakaždým, keď som sa vrátil domov, bolo nutné z povrchu puzdra odstrániť nanosy prachu a rôznej špiny – ideálne vlhčenou utierkou. Puzdro samotné sa však krásne otvára aj pomocou jednej ruky, keďže jeho vrchné veko nemá klasický pánt, ale akúsi flexibilnú lamelu. Štipule do drážok ochrannej a súčasne dobijacej krabičky zapadnú rýchlo a bezpečne vďaka prítomnosti silných magnetov. Je zaujímavé, že aj USB-C konektor tu má svoju vlastnú gumenú krytku a to z toho dôvodu, aby sa do neho nedostávala prípadná vlhkosť. Osobne som si však na behanie brával len samotné slúchadlá a puzdro nechával doma.

Keďže ide o hardvér určený pre športovcov, výrobca zámerne siahol po poloopenom dizajne – koncové mriežky sú perforované tak, aby do ucha prepúšťali viac okolitých ruchov a to aj v momente, keď máte aktivované ANC. Dôvodom je snaha o zvýšenie bezpečnosti v prípade, ak sa so slúchadlami pohybujete po rušnom meste alebo v blízkosti frekventovanej cesty. Musím povedať, že v tomto smere odvedol Sennheiser výbornú prácu, keďže pri aktivovanom ANC slúchadlá dokážu krásne odrezat' zvýšenú fyzickú námahu (tep srdca, dych, dopady nôh na zem atď.) a nechať vyniknúť hlavne počúvané audio. Samotné aktívne potlačanie hluku je však možné vďaka aplikácii v telefóne prepínať do rôznych modusov, medzi ktorými je aj väčšia priepustnosť okolia – počas telefonovania a súčasne silnom vetre slúchadlá automaticky deaktivujú vonkajšie mikrofóny, a tak si môžete realizovať hovor bez toho, aby človek na druhom konci linky počul ostré šumy. Osobne si nemyslím, že tieto slúchadlá v zmysle kvality ANC môžu konkurovať o stovku lacnejším FreeBuds Pro 4 od Huawei, avšak

svojím zameraním na funkcie spojené vyložene s fitnessom cieľia predsa len na iný štandard koncového zákazníka.

Spomínané zameranie na športovcov najlepšie demonštruje integrácia zdravotných senzorov. Slúchadlá sú schopné pomerne presne detegovať telesnú teplotu (dobré viete, že teplota sa dá pomocou lúča zmerať aj cez ucho) a rovnako presné sú aj v prípade monitorovania srdcovej frekvencie. Obe funkcie sú prítomné vďaka spolupráci so spoločnosťou Polar a špeciálne využívaniu ich technológií – Momentum Sport sú vôbec prvé slúchadlá do uší, ktoré využívajú aj pokročilé funkcie športových hodín značky Polar.

V tomto ohľade však, metaforicky povedané, zaháčkovanie nadšenca do športu zdieľa nekonečno. V prípade prepojenia s aplikáciou Polar (stiahnuť si môžete app Sennheiser Smart Control a práve Polar) v telefóne si užívateľ vie spustiť separátny monitoring tréningovej aktivity a hajúci dáta zo slúchadiel a k tomu celému si ešte pridať GPS. Výsledkom sú prehľadné výstupy, ktoré môžem pokojne zrovnať s dátami softvéru z dielne známej konkurencie.

V uvedenom softvéri som si vedel naprogramovať aj funkcie spojené s dotykovým ovládaním. V tomto bode mám však jednu dosť zásadnú sťažnosť. V čase testovania padala vonkajšia teplota výrazne pod nulu, čo znamenalo, že som neraz musel nosiť na beh čiapku. Akonáhle sa mi pod ňou začala potiť hlava a vlhkosť prenikla aj do oblasti slúchadiel, tie z ničoho nič začali reagovať prepínaním úrovne hlasitosti, posúvaním skladiel atď. Toto všetko sa dialo aj napriek tomu, že v schéme ovládania neexistuje možnosť interakcie jedným poklepaním prsta na povrch slúchadla – vždy sú to minimálne dve a viac. Očakávam, že podobné problémy



môžu spôsobovať prípadne aj dlhšie vlasy pritlačené ku hlave nejakou čelenkou, avšak to v praxi overené nemám.

Zvuk a batéria

Slúchadlá Momentum Sport sú vybavené 10 mm meničmi s citlivosťou 110 dB/1 kHz pracujúcich pri frekvenčnom rozsahu 15 Hz až 18 kHz. Hardvér ponúka podporu kodekov SBC, aptX/Adaptive a AAC, to všetko hnané cez Bluetooth 5.2. Po stránke audio profilu aj bez nejakej cielenej regulácie cez ekvalizér nejde o žiadny priemer, čo by ste pri takomto drahom zariadení s opatreným logom známeho výrobcu audio techniky určite ani neočakávali.

Oceňujem pôsobivú basovú linku previazanú s tlmenými výškami a správne vybalanovaným stredom. Skutočne je v tom zvukovom profile badať istú Sennheiser skúsenosť, a to je rozhodne jeden z pádných a kladných argumentov pred kúpou. Na margo batérie je to ale už s nadšením o niečo slabšie. Pri aktívnom ANC sú slúchadlá schopné vás počas

športovej aktivity podržať viac ako 5 hodín, čo je v zmysle športu super (ja osobne nebehám viac než 1,5 hodiny), každopádne, ak by ste po športe chceli tento produkt ďalej využívať aj ako bežné štipule do uší, či už v práci, alebo kdekoľvek inde, razom je to fakticky len priemer. Samotné puzdro vám dokáže behom desiatich minút dotankovať ďalšiu hodinu počúvania a celkovo to natiahnuť na viac než 20 hodín. Celková výdrž je silne ovplyvnená využívaním monitorovania zdravotných funkcií a tu je zásadným problémom informácia, že ich neviete nijakým spôsobom deaktivovať.

Momentum Sport od spoločnosti Sennheiser sú bezdrôtové štipule do uší, ktoré primárne potešia milovníkov rôznych športov a zvýšenej fyzickej námahy. Vďaka rozumne nastavenej priepustnosti okolitých ruchov s nimi viete bezpečne fungovať aj v nie zrovna bezpečnom prostredí a napriek tomu sa neukrátiť o dávku kvalitného audia.

Akonáhle však potrebujete slúchadlá zamerané viac na komplexnosť, mimo športovej aktivity s Momentum Sport budete narážať na rôzne prekážky, ktoré by vás v prípade konkurencie nečakali a ešte by ste ušetrili minimálne 100 eur.

Verdikt

Stvorené v prvom rade na športovanie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožíchal: Sennheiser	Cena s DPH: 290€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Konštrukčná kvalita	- Na puzdre sa usádza veľa prachu
+ Kvalita zvuku	- Problémy s dotykovým ovládaním
+ Monitorovanie zdravotných funkcií	
+ ANC	
HODNOTENIE:	★★★★☆

SONY Bravia 9

MINI-LED VS OLED



Vlajkovou loďou televíznej techniky z dielne spoločnosti SONY bola v minulom roku Bravia 9. Nám sa do redakcie dostal uvedený model vo veľkosti 65 palcov, pričom v ponuke má výrobca ešte varianty 75 a 85 palcov. S televízorom som strávil intenzívny mesiac testovania, a to v rámci bežnej prevádzky ako aj záťažového testu v spojení s konzolou PlayStation 5. Mám pre vás niekoľko zásadných zistení, ktoré by mohli prihodit' nemalú porciu zrníček piesku na tie povestné misky váh počas rozhodovania sa o kúpe nového panelu. Už vopred vás, milovníkov OLED obrazoviek, však musím pripraviť na menší šok. Japonský gigant SONY sa rozhodol, že ich vlajková loď televízorov bude po novom vybavená mini-LED obrazovkou, ktorá, v kombinácii s ich novou technológiou podsvietenia, nakope do zadku doteraz stále nedostižné OLED displeje. Čo myslíte, podarilo sa?

Pochopiteľne vám o celkovej kvalite obrazu tohto 4K monštra v hodnote 3 000 € patrične poreferujem, avšak začneme už tradične od samotného dizajnu. Prémiové moderné televízory sú naprieč všetkými veľkými značkami dnes vyhotovované v duchu praktického minimalizmu. Pod rovnakou poučkou skonštruovali v SONY aj aktuálny model Bravia 9, ktorý ponúka odolný hliníkový rám s tenkým predným profilom a flexibilné plastové krytie zadnej časti. Pri pohľade spredu si užívateľ nemá šancu všimnúť miniatúrnú hranu rámy, a tak pri zapnutom stave vníma iba obrazovku – rozprávame sa o 7 mm hranke. Naopak, už spomínaný chrbát je plný praktických krytiel určených na vedenie kabeľáže a rovnako obsahuje dvojaký spôsob inštalácie kovových nosných nôh. V prípade, ak používate soundbar a potrebujete pod spodnou hranou obrazovky

dostatok miesta na jeho inštaláciu, maximálne pevná konštrukcia tohto modelu vám dáva priestor na namontovanie stojanu po stranách aj s výškovou rezervou (priestor pre štyri rôzne polohy). Kto naopak nepotrebuje nič inštalovať do bezprostrednej blízkosti obrazovky, môže si obe nohy namontovať tak, aby ich z prednej časti nebolo vidieť. Musím uznať, že som už dlho nemal na testovanie televízor s jednoduchým dizajnom chrbta, čo je síce pochvala, avšak vo finále stále platí, že samotnú TV zozadu aj tak nikto nikdy nevidí, takže je to vlastne úplne jedno.

Prémiový zvuk

Pri pohľade na spomínanú zadnú časť vám určite neunikne niekoľko výrezov zvukovej sústavy. Bravia 9 je v tomto prípade vybavená systémom obsahujúcim lúčové



výškové reproduktory, ktoré nasmerujú audio nahor. Keď narazí na strop, vytvára neuveriteľne autentický priestorový 3D efekt. Ďalšie duo výškových reproduktorov je inštalované po bokoch tak, aby spoločne cieľili priamo na sledujúcich. Nič z tohto audio hardvéru by však nemohlo patrične fungovať bez správnej softvérovej podpory. Pri Bravia 9 sa o ňu stará technológia Acoustic Multi-Audio, monitorujúca kompozíciu prehrávaných scén, spolu s umelou inteligenciou (Voice Zoom 3) zlepšujúcou hovorené slovo.

Určite ste si už pri mnohých filmoch a seriáloch všimli, že počas akčných scén sa hovorené slovo často stráca na pozadí. Práve na tento problém reaguje Voice Zoom 3, ktorý dokáže správne vytiahnuť intenzitu rozhovorov do popredia a zlepšiť divákovi zážitok. TV, samozrejme, podporuje Dolby Atmos a DTS:X, s tým že prostredníctvom režimu Acoustic Center Sync ho viete využívať aj vo forme bezdrôtového reproduktora.

Dôvod, prečo sa spoločnosť SONY rozhodla vybaviť svoju vlajkovú loď televíznej techniky iným než OLED panelom, tkvie v použití ich XR Backlight Master Drive s technológiou High Peak Luminance. Klúčovým elementom je historicky najvyšší jas mini-LED obrazovky, ktorá je navyše doplnená vysokým kontrastom, prepracovaným systémom lokálneho stmievania a vysokou komplexnosťou zobrazenia čiernej farby – podsvietenie operuje s väčším množstvom LED modulov. Určite už viete, že najlepšiu čiernu vám v rámci televízorov poskytne práve OLED panel. Musím však uznať, že pokrok, ktorý v tomto ohľade ukázal nový model Bravia 9 s mini-LED displejom, je citeľný a dávam tomu maximálne dva roky, než sa ešte ako tak prítomné rozdiely ohľadom hĺbky čiernej farby definitívne rozplynú. Testovaná vzorka disponovala antireflexnou vrstvou obrazu. V kombinácii s vysokým jasom to ocenia predovšetkým väčšie rodiny sediace okolo TV v kruhu – môžeme sa tu rozprávať o slušnom pozorovacom uhle.

Mozgom predmetnej novinky je výkonný procesor XR starajúci sa o bezproblémový chod operačného systému Google TV.

Akonáhle si zariadenie prepojíte so svojím Google účtom, môžete ho priamo ovládať cez telefón alebo tablet, nehovoriac o nekonečnom množstve dostupných aplikácií ako aj dlhej podpory v rámci aktualizácií. Majiteľov Apple zariadení určite poteší podpora AirPlay2. Jediné, čo je v súčasnosti nechceným, ale stále pretrvávajúcim trendom, je nemožnosť eliminovania všetkých tých reklám, ktoré sa vám na hlavnom paneli budú neustále zobrazovať.

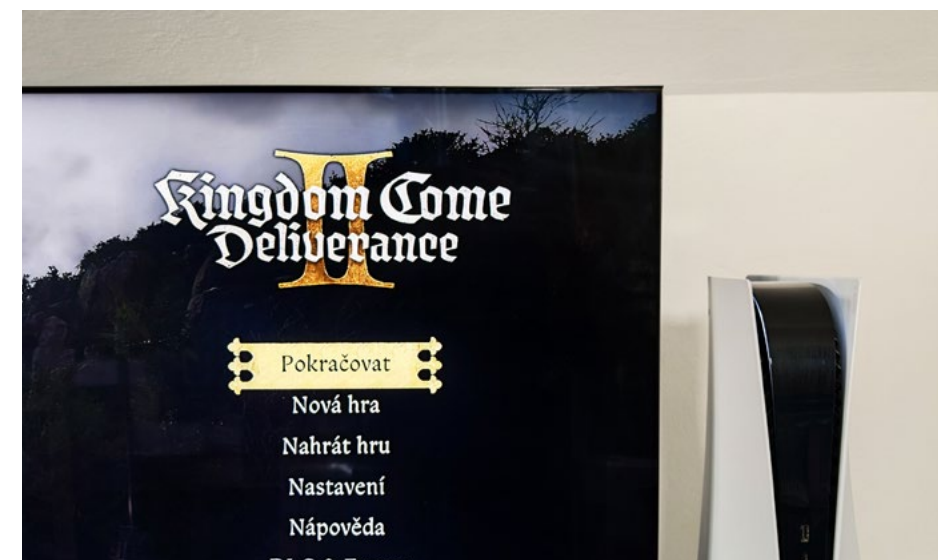
Podpora hlasového ovládania

Vyššie spomínaný procesor XR opäť, tak ako tomu bolo aj v predchádzajúcich generáciách modelového radu Bravia, ponúka niekoľko užitočných funkcií na zlepšenie kvality obrazu. V prvom rade je prítomný 4K upscaling pre HD a rovnako tak video obsah s nízkou kvalitou rozlíšenia, ktoré združuje funkcia XR Clear Image a aj zníženie rozmazania pohybu a chvenia spadajúca pod XR Motion Clarity. Ďalej si prostredníctvom dvojice nabíjateľných diaľkových ovládačov (jeden je väčší a druhý menší) viete aktivovať funkciu X-Wide



Angle pomáhajúcu obrazu zachovať celistvý kontrast v prípade, ak naň pozeráte z uhla, a v neposlednom rade funkciu X-Anti Reflection znižujúcu odlesky v miestnostiach preplnených umelým zdrojom svetla.

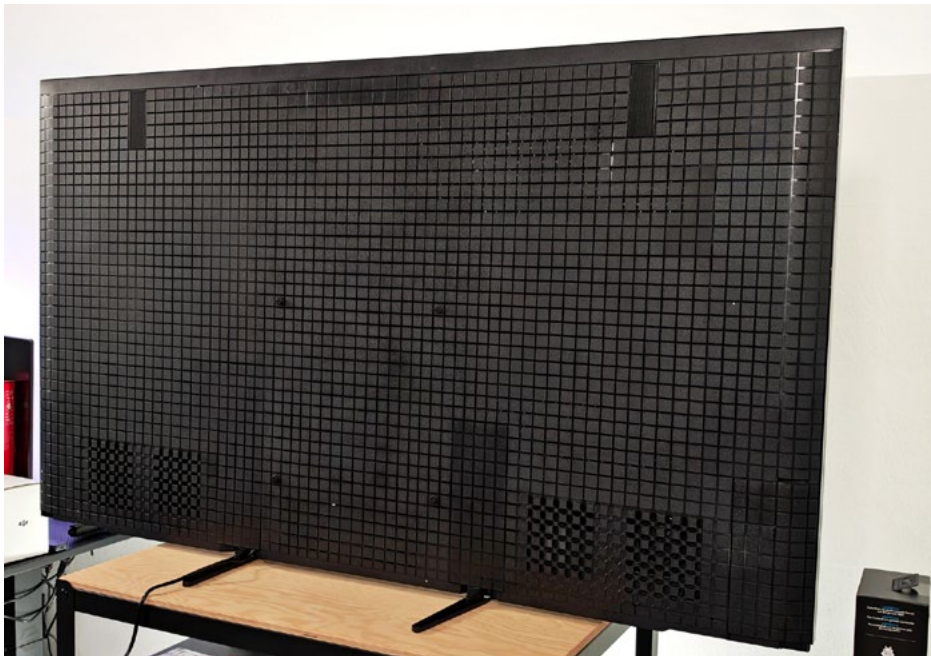
Pri prémiovej televíznej technike v cenovej relácii okolo 3 000 € je potom úplne zbytočné sa d'alej púšťať v hodnotení kvality obrazu počas sledovania filmov/seriálov/dokumentov/športov, keďže ten je sám o sebe aj v prípade modelu Bravia 9 viac než vysoko. Podme sa preto spoločne pozrieť cez rameno herného modusu, ktorého kvalite som sa počas testovania venoval najviac. Mal som to štastie v dobe recenzovania daného TV súčasne testovať aj druhý diel Kingdom Come: Deliverance,





ktorý mi poslúžil ako ideálny lakmusový papierik gaming modusu Bravia 9.

Je pochopiteľné, že akonáhle do SONY televízora zapojíte konzolu PlayStation 5, všetky procesy nastavenia, vrátane otravnej regulácie HDR, prebehnú plne automaticky. To však neznamená, že do jedného z dvoch plne vybavených HDMI 2.1 portov nemôžete zapojiť napríklad Xbox Series X a očakávať



opak. Hráč má tak identickú kompatibilitu pre obe uvedené, a nateraz stále next-gen platformy, v ktorej nechýba automatické znižovanie latencie (ALLM), plné 4K pri 120 Hz a VRR. Jediné, v čom sa konzola od Microsoftu líši je podpora pre FreeSync Premium Pro a Dolby Vision. Bez DP sa tu, samozrejme, nevieme preklenúť cez limity spomínaného stropu rozlíšenia a Hz.

Každopádne, televízor Bravia 9 odporúčam každému milovníkovi interaktívnej gaučovej kultúry, ktorý má v pláne kupovať nový panel, a spoločnosť SONY je jeho srdcu blízka. Vďaka výkonu nového mini-LED displeja je možné predmetný televízor

naplno využívať nielen vo svetlých, ale rovnako tak aj v tmavých miestnostiach bez toho, aby to malo dopad na výslednú kvalitu obrazu. Okrem spomínanej českej RPG, ktorá mi svojou kvalitou (doslova) vyrazila poistky, som cez Bravia 9 skúšal rôznorodé AAA produkcie zo súčasnosti ako aj nedávnej minulosti a vo všetkých prípadoch televízor obstál.

Bravia 9 zaujme v mnohých aspektoch. Po štyroch rokoch, počas ktorých SONY do svojich vlajkových televízorov tlačila výhradne OLED panely, sa táto japonská spoločnosť rozhodla siahnuť po inej technológii, a zdá sa, že sa im tento risk podaril. Nová Bravia ponúka extrémne vysoký jas, perfektné lokálne stmievanie hodné zrovnania s konkurenčným OLED-om a množstvom využiteľných funkcií nielen pre hráčov, ale aj bežných divákov. So 65-palcovou verziou som bol nadmieru spokojný, a preto ju prípadným záujemcom môžem bez váhania odporúčať.

Verdikt

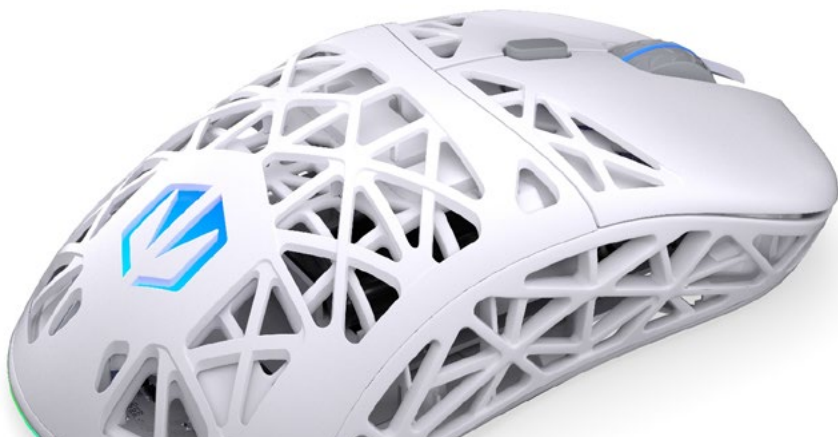
Všestranná prémiová TV, ktorá sadne každému.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
SONY	2 999€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Otravné reklamy
+ Herný modus	- Málo HDMI
+ Lokálne stmievanie	2.1 portov
+ Výborný zvuk	- Bez HDR10+
+ Vysoký jas	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Súťaž

1. Cena ENDORFY LIV Plus Wireless Onyx White



2. Cena ENDORFY LIV Wireless Onyx White



3. Cena ENDORFY LIV Onyx White



Otázka: Na aký produkt značky ENDORFY bola v čísle 159 recenzia? Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.4.2025

Poznáme nového Snapea a McGonagallovú



Ešte len minulý mesiac HBO oznámilo prvé meno z plánovaného obsadenia seriálu, ktorý vzniká na základe knižnej Harry Potter série a tento mesiac k Dumbledoreovi pribudli už aj profesor Snape a profesorka McGonagallová.

Seriál má byť vernou adaptáciou kníh a preto aj viaceré obsadenie sa vekovo viac prikláňa knižnej verzii. Toto bude vidieť napríklad na postavách Dursleyovcov alebo aj samotného Snapea. Snape by mal byť v porovnaní s filmami, kde túto úlohu stvárnil milovaný Alan Rickman, v 30 rokoch - presnejšie mal by byť vo veku 31 rokov. Toto vysvetľuje obsadenie Paapa Essiedu, ktorý má trochu cez 30.

Profesorku Minervu McGonagallovú, ktorú vo filmoch stvárnila ikonická Maggie Smith, si v seriálovej sérii zahrá Janet McTeer. Tu ale vekový rozdiel nie je až taký zásadný, pretože McTeer je len o pár rokov mladšia ako bola Smith keď začalo natáčanie filmov. S týmto obsadením HBO len potvrdilo že séria bude aktuálnejšia aj čo sa týka diverzného hereckého obsadenia, čím sa podobou prikláňa bližšie k divadelnému prevedeniu hry Harry Potter and a Cursed Child.

Black Mirror - 7 séria

Streamovacia spoločnosť Netflix v Marci uviedla prvú ukážku na dlho očakávanú 7 sériu futuristického sci-fi seriálu Black Mirror.

Už tradične táto ukážka tiež znamená že diváci už nemusia dlho na seriál čakať - seriál príde na obrazovky už 10. apríla.

Čo sme sa z ukážky okrem iného dozvedeli je, že zase nebude núdza o zaujímavý dej odohrávajúci sa v alternatívnych realitách ale aj o to že sa oficiálne vraciame do deja jednej z najkultovejších epizód v histórii tohto seriálu USS Callister.

Seriál bude pozostávať zo 6 častí a je opäť preplnený známymi menami ako Awkwafina, Milanka Brooks, Peter Capaldi, Emma Corin, Paul Giamatti, Chris O'Dowd alebo Will Poulter.



Odysea

Christopher Nolan má momentálne v gréckej Methonii a Corynthe plné ruky práce s natáčaním svojej, ale aj Homérovej, Odysey.

Nolan ale aj Universal Studio zatiaľ držali v tajnosti rozdelenie rolí svojho hviezdneho obsadenia.

Prvými informáciami bolo len to, že Matt Damon si zahrá Itackého kráľa Odysea. Z prebiehajúceho natáčania ale už vieme aké ďalšie postavy sa vo filme objavia.

Tom Holland si zahrá Odyseovho syna Telemachusa. Anne Hathaway bude Penelope - manželka Odysea.

Zendaya si zahrá bohyňu Aténu a Charlize Theron mystickú Circe. Kráľ Agamemnona a jeho manželku Clytemnestru si zahrá Benny Safdie a Lupita Nyong'o.

Ide stále len o veľmi malú časť obsadenia, ktorého rolu poznáme.

Pre ďalšie známe mená ako Robert Pattinson, Jon Bernthal, Mia Goth, Samantha Morton, John Leguizamo, Elliot Page, Himesh Patel, Corey Hawkins, Bill Irwin, Jesse Garcia,



Will Yun Lee, Nick Tarabay, Jimmy Gonzales alebo Maurice Compte - rola ešte stále nebola oznámená. K tomuto obsadeniu sa v posledných dňoch pridalo ďalšie

meno a to je Ryna Hurst, ktorého okrem iného mali možnosť diváci vidieť v rolích v seriáloch Sons of Anarchy, The Walking Dead alebo vo filme Spomienka na titánov.

Oscary 2025



V Marci sme sa dozvedeli, kto si odniesol vytúženú zlatú sošku filmovej akadémie na 97. ročníku Oscarov.

Jednoznačným víťazom bol prekvapujúco film Anora, ktorý si odniesol až 5 ocenení vrátane cien za najlepšiu réžiu a najlepší film večera.

Film Emilia Pérez, ktorý bol pre mnohých favoritom a tiež filmom s najväčším počtom nominácií - mal ich na konte až 13, si nakoniec odniesol len 2, pre najlepšiu pieseň a herečku vo vedľajšej úlohe pre Zoe Saldanu.

Čo sa týka filmov Wicked a The Brutalist oba snímky si premenili iba pár zo svojich 10 nominácií.

Wicked primárne v kategóriách zameraných na vizuálne a kostýmové efekty.

Film The Brutalist primárne reprezentoval herec Adrien Brody, ktorý si prevzal hlavné mužské herecké ocenenie za stvárnenie architekta László Tótha.

Jeho druhý Oscar od roku 2002 kedy si ako 29 ročný prevzal ocenenie za film The Pianist. Čo sa týka filmu A Real Pain ten získal jedno ocenenie pre Kierana Culkina vo vedľajšej role.

A Real Pain

NETRADIČNÝ FILM, KTORÝ VÁS NAUČÍ TRÚCHLIŤ



Herec Jesse Eisenberg si pridol do svojho profilu v novom filme A Real Pain alebo Pravá Bolest' už svoj druhý režisérsky zárez. Film Pravá Bolest' v sebe kombinuje trochu netradičný žáner road movie, ale aj chémiu dua Eisenberg a Culkin.

Eisenberg pri réžii tejto snímky trochu vystúpil zo svojej komfortnej zóny a rozhodne sa mu to oplátilo, aj keď on sám je poľského pôvodu s rodinnými väzbami na holokaust. Svoj poľský pôvod aj oficiálne potvrdil, keď počas natáčania filmu požiadal o poľské občianstvo, ktoré mu bolo pridelené. Esencia jeho osobnosti je jasne viditeľná v celej snímke. Ak by sme tento film chceli porovnať s jeho režijným debutom z roku 2022, s filmom When You Finnish Saving the World, sú tu niektoré prvky, ktoré oba spájajú. V oboch prípadoch ide o netradičné komédie, ktoré čerpajú z napätia a často komplikovaných rodinných vzťahov.

Súčasná a minulá rodinná história

Dej filmu sa začína na letisku v New Yorku, kam prichádza vystresovaný David Kaplan (Jesse Eisenberg), aby so svojím bratrancom Benjim (Kieran Culkin) absolvovali zájazd spojený s históriou poľského holokaustu. Tento zájazd si zaplatili za dedičstvo, získané po starej mame, ktorá v mladom veku prešla týmto peklom a neskôr emigrovala do Ameriky. Oba majú na starú mamu nádherné spomienky, ako na osobu plnú životného elánu a lásky, ktorá sa napriek nepriazni osudu, ktorý zažila už v takom mladom veku, dokázala povzniesť a začať svoj život odznova.

Po pomalom úvode sa naše duo dostáva do Poľska, kde sa pripája k skupine turistov z Ameriky a Kanady. Táto skupina má rozdielnu históriu a dôvody, prečo sa na tomto zájazde

účastnia – či už ide o podobnú rodinnú históriu, priamu traumatu, kde si osoba tiež prešla holokaustom v Rwande alebo len záujem o tento „temný“ turizmus. Túto skupinu sprevádza britský sprievodca s množstvom vedomostí o všetkých aspektoch holokaustu, James (Will Sharpe).

Sila Pravej Bolesti je v postavách

Už v úvode filmu je jasné, že Benji je dosť excentrickou postavou. Ležérny životný štýl, bez stálej práce, s prenájmom u rodičov, doplnený občasným užívaním marihuany, nie je práve ukážkou zodpovednej osoby v 30tych rokoch. David je jeho opakom, no aj tak svojho bratranca miluje a obdivuje za to, že nič v živote neberie až tak vážne. Aj napríklad názory okolia, že na svoj vek by už mal viesť usporiadanejší život. To, že je Benji ťažký „pohodák“, si veľmi rýchlo všimne aj zvyšná skupina



Postavy, ktoré nás nútia hlbšie preskúmať emócie a identitu

Predposledným momentom, kedy je naša netradičná skupina spolu, je večera v tradičnej židovskej reštaurácii, kde má Benji jeden z posledných menších výlevov. Počas jeho krátkej neprítomnosti sa David skupine zverí, ako veľmi má svojho bratranca rád, ale pritom ho rovnako aj nenávidí, práve kvôli jeho toxickému správaniu. Tiež spomína to, že má oňho strach, pretože vie, ako blízko mal k starej mame, ale aj kvôli tomu, že jeho labilita raz skončila pokusom o samovraždu. Toto dá skupine menšie porozumenie k jeho správaniu a k bolesti, ktorú počas tohto zájazdu pociťuje, keď vidí, čím si jeho stará mama musela v začiatku svojho dospelého života prechádzať.

Na ďalší deň, predtým ako sa Benji a David od nich oddelia aby navštívili rodný dom ich babičky, ide skupina na poslednú skupinovú prehliadku. Touto zastávkou je koncentračný tábor Majdanek, kde bola situovaná aj ich stará mama. Toto je veľmi ťažká scéna,



kde aj samotný Eisenberg limitoval hovorené slovo svojich postáv. Silným momentom je keď Benji a David vstupujú do ubytovacích barakov a vidia, v akých podmienkach bola ich babička väznená.

Po tomto zážitku nasleduje posledný bod ich programu v Poľsku, návšteva malej poľskej dediny a ešte menšieho rodného domu. Ako vravia aj samotné postavy, od tohto momentu očakávali silnejší emotívny zážitok, ktorý sa však nedostavil. Na tomto mieste chceli zanechať aspoň kamienky, ako je židovským zvykom, ale aj to im zakázal príliš opatrný sused. Film sa končí príchodom dvojice do New Yorku, ich návratom do bežného života – v Benjiho prípade života spojeného s ničnerobením a v prípade Davida k rodinnému životu.

Čo sa týka snímky ako celku, ide o režírne veľmi jednoduchý, skromný až indie film. Jeho sila je v hereckom obsadení, ktorému jednoznačne dominuje Kieran Culkin. Jeho chémia s Eisenbergom je tým, čo film ženie dopredu. Culkin si za túto rolu odniesol mnoho ocenení a dokonca aj cenu za najlepšie herecký výkon vo vedľajšej úlohe na Oscaroch. Eisenberg na jeho obsadení trval ešte skôr, než mali vôbec akékoľvek testovanie scenárov, lebo si bol jeho schopnosťami istý. Toto sa mu nadmieru vyplatilo.

Film Pravá Bolest' nás divákov prehovára, aby sme verili svojim inštinktom spojeným s našimi emóciami. V súčasnej dobe sa pravé emócie dávajú do úzadia, aby sme nevytŕčali z davu alebo nevytvárali pre ostatných ľuďov nepríjemné situácie. Toto je jednou z hlavných myšlienok, ktoré sa v nás Eisenberg snaží (okrem iného) na konci filmu zanechať, aj keď sa to možno mierne stráti v jeho režijnom štýle plnom trošku excentrických, no veľmi charizmatických postáv.

„Bratrance David a Benji sa vyberajú na zájazd do Poľska, aby sa dozvedeli viac o histórii holokaustu a traumách, ktorým musela čeliť ich babička.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Jesse Eisenberg	Rok vydania: 2024 Žáner: Komédia / Dráma
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obsadenie + Scenár + Hudba	- Excentrické situácie a chaotický charakter - Miestami pomalšie tempo
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Mickey 17

NARODENIE. PRÁCA. SMRŤ. A ZAS ODZNOVA.



Juhokórejský režisér Bong Joon-ho, známy svojimi brilantnými a spoločensky angažovanými filmami ako Parazit, Snowpiercer alebo Okja, prichádza s novým, ambicióznym projektom – Mickey 17. Tento film je výborným príkladom toho, ako Bong dokáže skombinovať rôzne žánre, od sci-fi až po komédiu, pričom sa nevyhýba silnej politickej satire a filozofickým otázkam o identite, kapitalizme a existencii.

Príbeh o živote, smrti a identite

Tento film, adaptovaný podľa sci-fi románu Mickey7 od Edwarda Ashtona, nás zavedie do dystopického sveta. Robert Pattinson hrá postavu Mickeyho Barnesu, muža, ktorý sa zúčastňuje nebezpečnej vesmírnej misie ako expendable, teda niečo ako obetný baránok, ktorý je neustále zabíjaný a následne znovu naklonovaný, aby vykonával najnebezpečnejšie úlohy. Po smrti je jeho vedomie replikované a prenesené do nového tela, čím sa proces znovuzrodenia opakuje do nekonečna. Tento cyklus smrti a života je však

narušený, keď je Mickey 17 po jednej z misií mylne prehlásený za mŕtveho a jeho miesto obsadí nový klon – Mickey 18. Konflikt medzi oboma verziami Mickeyho vytvára napätie, ktoré ťahá príbeh dopredu.

Mickey 17 je láskavý a pokojný, zatiaľ čo Mickey 18 je nekompromisný a tvrdý. Bong Joon-ho sa rozhodne využiť túto základnú myšlienku na rozvinutie príbehu, ktorý sa dotýka otázok o identite, existencii a hodnotách jednotlivca v spoločnosti. Mickey, ktorý je opakovane nahrádzaný, sa postupne začína zamýšľať nad zmyslom života a dôstojnosťou, čo ho posúva k hlbšiemu pochopeniu svojej vlastnej existencie a k tomu, čo znamená byť človekom.

Politická satira a arogancia moci

Rovnako ako v predchádzajúcich filmoch, aj v Mickey 17 Bong Joon-ho využíva silné spoločenské a politické témy, aby divákov prinútil zamyslieť sa nad

naším svetom. Hlavnými témami sú vykorisťovanie pracovníkov v rámci kapitalizmu, dehumanizácia a ekologické problémy. Mickey ako postava reprezentuje bežného človeka, ktorého život a práca sú bezvýznamné v systéme, ktorý ho považuje za nástroj na dosiahnutie svojich cieľov. Korporácie a mocní jednotlivci, ako napríklad postava Kennetha Marshalla, ktorého stvárňuje Mark Ruffalo, sú karikatúrami dnešného kapitalizmu – bezohľadní, arogantní a často aj absurdní ľudia. Cyklus neustáleho umierania a reštartovania môže byť chápaný ako symbol súčasného kapitalizmu, v ktorom sa jednotlivci často cítia ako nástroje, ktoré sa dajú ľahko vymeniť, ak sa stanú nepoužiteľnými.

Režisér vo filme nešetrí ani politickou kritikou. Bong sa vo filme dotýka aj ďalších spoločenských otázok, ako je xenofóbia, vojenský imperializmus a kult osobnosti. Postava Kennetha Marshalla je zjavnou paródiou na populistických lídrov ako Donald Trump. Marshall je vodcom kolonizačnej misie, ktorý sa správa, ako

keby mal božské právo na rozhodovanie o osude iných, pričom je absolútne odtrhnutý od reality. Ruffalo výborne stvárňuje túto postavu charizmatického, no zároveň nebezpečného lídra.

Toni Collette hrá postavu Ylfy, manželky Marshalla, ktorá je jeho rovnocennou partnerkou v manipuláciách a intrigách. Jej postava je nebezpečne ambiciózna a je výborným doplnkom k Ruffalovej postave. Spolu vytvárajú pár, ktorý v mnohých ohľadoch zosobňuje súčasné politické pomery, kde je moc koncentrovaná v rukách bezohľadných jednotlivcov, ktorí využívajú svoju pozíciu na osobný prospech.

Vizuálne a technické spracovanie

Vizuál filmu je jednou z jeho najsilnejších stránok. Bong Joon-ho v spolupráci s kameramanom Dariom Khondjim a výtvarným oddelením vytvorili premyslený futuristický svet, ktorý pôsobí chladne a fascinujúco zároveň. Každý záber je prepracovaný, od stiesnených priestorov vesmírnej lode až po nehostinné povrchy vzdialenej planéty, kde sa dej odohráva. Technické efekty nikdy nepreberajú kontrolu nad príbehom, ale citlivo ho dopĺňajú a pomáhajú vytvárať pocit izolácie, úzkosti aj absurdnosti. Atmosféra je hutná, no stále vizuálne prítiahľivá, čo je typický znak Bongovho štýlu.

Zaujímavou súčasťou filmu sú aj mimozemské bytosti, tzv. „creepers“, ktorých dizajn pôsobí na prvý pohľad roztomilo – sú chlpaté, podivní, akoby z detskej rozprávky, no zároveň predstavujú reálnu hrozbu. Práve táto dvojitá povaha je dôležitá. Bong tu neukazuje klasických nepriateľov, ale niečo, čo je ľuďom cudzie a preto okamžite vnímané ako nebezpečné. Tento motív funguje ako metafora kolonializmu – nová planéta s neznámym obyvateľstvom sa



stáva cieľom kolonizačnej misie, ktorá sa ani nepokúša porozumieť jej pôvodným obyvateľom a jednoducho ich chce odstrániť, bez toho, aby ich bližšie spoznala.

Pattinson ako komediálny génius

Robert Pattinson vo svojej úlohe predvádza vynikajúci výkon. Po jeho neortodoxných rolách v Batmanovi či nezávislých filmoch je stvárnenie Mickeyho 17 ďalším dôkazom jeho hereckej všestranosti. Pattinson je nielen fyzicky, ale aj emocionálne prítomný v každom momente filmu, od jeho vtipných a absurdných dialógov, až po okamihy, keď sa musí vysporiadať s vážnejšími otázkami svojej existencie.

Zložitosť deja a občasný chaos

Aj keď je Mickey 17 vizuálne fascinujúci a ponúka silné herecké výkony, niektoré jeho aspekty môžu pôsobiť trochu nevyvážené. Príbeh sa občas zdá byť príliš zložitý rozvetvený, čo môže pôsobiť ako zbytočné komplikovanie deja. Niektoré vedľajšie zápletky a scény sa príliš ťahajú a nevedú k ničomu podstatnému, čo

narúša plynulosť filmu. Hoci Bong Joon-ho často využíva humor a absurditu, niektoré vtipy môžu byť príliš očividné a občas sa film zdá byť až príliš samoučelný v tom, ako sa snaží kombinovať rôzne žánre.

Záver

Provokatívny a originálny film, ktorý neosloví každého

Mickey 17 je film, ktorý rozhodne nie je pre každého. Ide o dielo, ktoré nehrá na istotu a nevyhýba sa provokatívnym témam. Bong Joon-ho opäť ukázal svoju schopnosť vytvárať filmy, ktoré kombinujú silný politický podtext s originálnym a vizuálne fascinujúcim spracovaním. Aj keď film nie je bez chýb, ako je občasná rozvlácnosť, stále ponúka množstvo nezabudnuteľných momentov, ktoré sú nielen zábavné, ale aj podnetné. Mickey 17 je povinným filmom pre všetkých, ktorí hľadajú niečo nové a originálne v súčasnom filmovom svete.

„V blízkej budúcnosti sa ľudstvo snaží prekonať vlastné limity a expandovať do neznámeho vesmíru. Mickey Barnes slúži na palube kolonizačnej lode ako pracovník, ktorý musí podstupovať smrteľne nebezpečné operácie a to s vedomím, že jeho telo po smrti vždy nahradí nová verzia.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Džun-ho Bong	Rok vydania: 2025 Žáner: Sci-Fi / Dráma / Komédia
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Originálny koncept + Herecké výkony + Spoločenská a politická satira	- Rozvetvenosť deja - Zdĺhavé scény
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 Lončák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko,
Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Róbert Gabčík,
Viliam Valent, Matúš Kuníľák, Miroslav Beták,
Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková,
Miroslava Glassová, Maja Kuffová, Nataša Bóžiková,
Simona Tlacháčová, Vanesa Svetíková, Nikola Rusnačíková,
Bianka Slobodníková, Denisa Lutovská, Viktória Podolinská,
Simona Slivová, Pavol Košík

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

2025 ROG Strix SCAR

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DŮLEŽITÉ UPOZORNĚNÍ

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

KINGSTON
FURY™



KINGSTON FURY FAMILY

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

Kúpite tu:



www.kingston.com

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

//

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

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

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

AXIS[®]
COMMUNICATIONS