

# GENERATION

**HRALI SME**  
*The Last of Us™*  
Part II Remastered

## **TÉMA**

Zvuk, ktorý cítiš:  
Creative spája výkon  
s estetikou

## **TESTOVALI SME**

GIGABYTE MO27Q2

## **VIDELI SME**

Adolescence

## **RETRO**

Aladdin

**SÚŤAŽ**



**Supremo FM6**

850W



 smarty.sk

MŮŽETE  
KÚPIŤ TU



88617580301866677  
technology is more than  
just a creativity, passion and craft  
it's technology heroes.



T0-3603



**Supremo FM6**

1000W



Vytvorené pre stabilitu,  
navrhnuté pre ticho

3.1

**ATX**

**EY7A011**  
**EY7A012**

 **More at**

[www.endorfy.com](http://www.endorfy.com)

 **ENDORFY**

We are all *technology* heroes



## Vôňa tradície

Piaty mesiac je pre mňa v mnohom dôležitý. Nielen že mi na jeho samotnom konci naskočí na konto ďalší klinček do rakvy, ale súčasne sa hneď v jeho začiatku automaticky spustí v mojich ústach Pavlov reflex.

Máj mám totiž, okrem vlastných narodenín, úzko spojený s pojedaním cigánskych pečienok – dúfam, že sa to v dnešnej precitlivej dobe stále môže takto nazývať. Môj otec nakladal mäso už niekoľko dní dopredu a to v takých enormných porciách, že by ste z toho zvládli nasýtiť malú dedinku. Po jeho smrti som sa rozhodol, že v tejto tradícii obžerstva určeného pre blízku rodinu a najbližších priateľov budem hrdo pokračovať. Nakladať mäso na kilá, nakupovať žemle v mechoch a dochucovať podľa preferencií každého jednotlivca. To je moja vlastná prvomájová misia.

V čase, keď čítate tento príhovor, je už pravdepodobne všetko zjedené a žĺčníky na Záhorí doslova plačú. Ale aby som dodržal ešte jednu zo svojich tradícií, pozývam vás aspoň na inú formu pochúťky. Aj do tohto čísla magazínu Generation sme si totiž pripravili dostatočne šťavnatý obsah zo sveta softvéru, hardvéru a multimédií ako takých.

Prajem vám dobrú chuť a teším sa, že sa po boku celej našej redakcie opäť pripojíte k tejto našej písmeňká vstrebávajúcej tradícii.

**Filip Voržáček**

zástupca šéfredaktora

---

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

**GIGABYTE™**

**Kingston**  
TECHNOLOGY

**Fractal**

**msi**

**logitech**

**CyberPower**

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

---

## Hyundai Tucson Plug-in Hybrid

MECHANICKÉ ORIGAMI



Nie, ani po necelej desiatke automobilových testov sa stále necítim ako plnohodnotný odborník na akékoľvek štvorkolesové tátoše, a len pre kontext aktuálne sa rozbiehajúceho textu by som rád dodal, že to ani nikdy nebolo mojím cieľom. Z pozície technologického redaktora som do tohto segmentu vstupoval s cieľom odlíšiť sa od všetkých kolegov naprieč dvoma republikami, ktoré si navzájom rozumejú oveľa lepšie, než často a v rôznych situáciách priznávajú, a myslím, že nateraz sa pôvodnej idej stále a pevne držím. Osobne som v živote kupoval už niekoľko automobilov a mal som to št'astie či možno odvahu, že väčšina z nich nemala na tachometri viac než pár stoviek kilometrov. Aj preto si myslím, že som schopný sa dostatočne vcítiť do pozície niekoho, kto sa chystá investovať svoje drahocenné peniaze do nástroja na cestovanie – do nástroja, ktorý nie je len o presune z bodu A do bodu B, ale o každodenných rituáloch, o bezpečnom priestore pre svoje deti, o pokoji

v duši, keď vám na zadných sedadlách zaspáva niekto, koho milujete najviac na svete. Preto sa pri hodnotení auta neďívam len na dizajn, výkon či technológie, ale aj na to, ako veľmi mi daný model dokáže znížiť tep pri predstave prudkého brzdenia, nočnej jazdy v daždi alebo pri náhlom predbehaní na diaľnici. Veľmi mi pri skladaní jednotlivých partov textu pomáha ústredná metafora, čo ste si, v prípade, ak tie moje (ne)odborné články reálne čítate až do konca, už určite dozaista všimli. Inak tomu nebude ani pri aktuálnej verzii SUV Tucson od spoločnosti Hyundai, s ktorou som mal možnosť jazdiť celý týždeň.

Metaforu pre benzínový plug-in hybrid s pohonom všetkých kolies a výkonom 252 koní som vymyslel už pri prvom skúmaní jeho dizajnu. Ďalšie autíčko, ktoré juhokórejská automobilka pomenovala podľa mesta, tentokrát v štáte Arizona, ku mne prehováralo jasným jazykom. Tucson akoby vznikol pod rukami dizajnéra s dušou

origami majstra. Jeho ostré lomy plechov, napnuté plochy a dôsledne zalomené línie vytvárajú karosériu, ktorá pôsobí nielen futuristicky, ale súčasne aerodynamicky a funkčne. Tento dizajnový jazyk však nie je prvoplánový, keďže každý záhyb má svoj účel, či už ide o zníženie odporu vzduchu alebo vizuálne rozbitie predstavy o objemných SUV krabiciach. Vzadu vás jednoducho musí zaujať súvislý LED pás, ktorý vizuálne prepája svetlá a vo mne doslova evokuje most. Čiže architektonický prvok, čo v takomto prevedení nielen efektne spája, ale aj podopiera celkový dizajnový koncept. Navyše, v noci pôsobí tento svetelný podpis ako z inej dimenzie. Je technologicky úderný, no zároveň elegantný. Facelift Tucsonu cielene ubral z prednej masky pár svetlometov, a to hlavne v snahe dosiahnuť celistvosť v rámci novej parametrickej mriežky. Keď sa preto naň pozriete čisto spredu, v prvom momente máte pocit, ako keby sa na vás rútila hlava mýtického príšery – škoda len, že nemám

dostatok talentu na to, aby som ju vedel v duchu svojej metafory reálne poskladať z kusu papiera. Nové svetlomety prichádzajú s Matrix režimom a počas jazdenia v horších svetelných podmienkach nádherne odkrývajú obrovský kus z okolia ciest.

## SUV ako trend

Hyundai Tucson si v Európe vybudoval pozíciu bestselleru v segmente kompaktných SUV, a to nielen tak náhodou. Ja sám som človek, ktorému typ týchto áut nikdy neprekážal (ostatne, pred rokmi som vlastnil model ix35), a preto si dobre uvedomujem, prečo si získavajú čoraz väčšiu priazeň. Navyše, facelift pre modelový rok 2025 prichádza v čase, keď plug-in hybridné



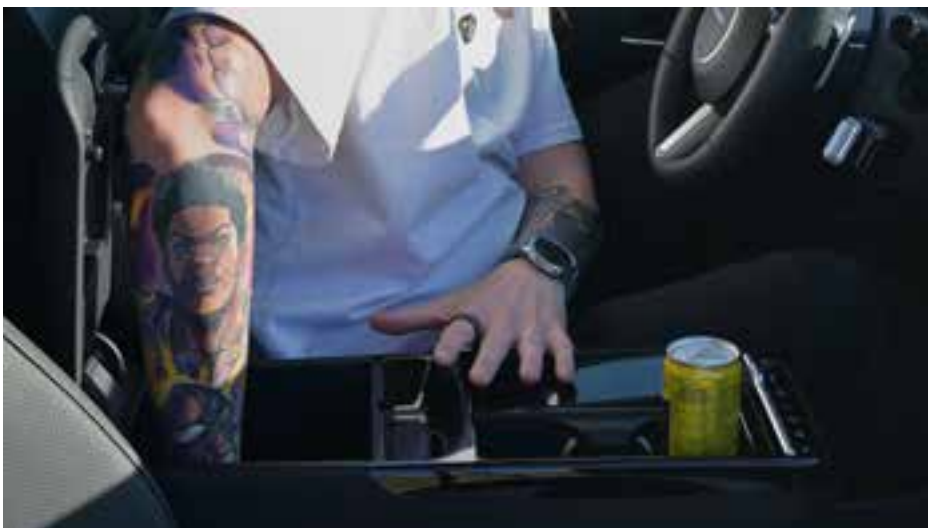
(d'alej už len PHEV) varianty nadobúdajú čoraz väčší význam. Na jednej strane ich poháňa tlak emisných noriem, na druhej strane stále viac vodičov hľadá rovnováhu medzi elektrifikáciou a praktickosťou, ktorá v základe stále pracuje so spalovacím motorom. A Tucson? Práve ten sa v tomto smere ukazuje ako elegantne poskladaný kompromis. Auto som prevzal vo výbave Premium, ktorá bola navyše doplnená o niekoľko v praxi cenných príplatkov. Premium ako také začína na sume 45890 €, avšak v prípade, ak by ste nepotrebovali pohon všetkých štyroch kolies a súčasne trvali na PHEV, štartovná cenovka tohto vozidla je niečo málo cez 40000 €. Ostaňme ešte krátko pri cene. Zatiaľ čo základná výbava Style na mňa pôsobí ako čistý, rovný list papiera, Premium už pripomína výrazne precíznejšie poskladané origami. Cenový rozdiel 3700 € tak nevidím ako prehnaný, ostatne, s ním prichádzajú väčšie disky (19"), adaptívne LED svetlá, digitálny kl'úč, kvalitnejšie audio či 360-stupňový kamerový systém. Ešte dôležitejší je však za mňa onen dôraz kladený na bezpečnosť. Funkcie ako autonómne brzdenie, sledovanie mŕtveho uhla priamo v prístrojovej doske

(kamera umiestnená v spätných zrkadlách vám prenáša obraz z oboch strán vozidla). Toto všetko sú presne tie veci, za ktoré by som si ja osobne vždy rád priplatil.

Kým exteriér dostal skôr okrajový facelift (ostatne, toto origami malo cveng už v prvej verzii), interiér naopak prešiel brutálnou rekonštrukciou. Hyundai

evidentne počúva názory vlastných zákazníkov, a keďže im logicky chce vyhovieť, kabína Tucsonu pre rok 2025 pôsobí oveľa uhladenejším dojmom, navyše s dôrazom na funkčnú estetiku.

Dominantou palubovky je nový a smerom ku šoférovi zakrivený panel, ktorý v sebe spája dva 12,3-palcové displeje. Podobne ako pri Santa Fe, ktoré som „pitval“ pred viac než mesiacom, aj v prípade nového Tucsonu je jeden panel určený na zobrazovanie základných informácií, či už o rýchlosti, otáčkach alebo spotrebe, a druhý preberá úlohu infotainmentu. Displeje sú dostatočne ostré, plynulé a v zmysle ovládania intuitívne, čo ako človek živiaci sa testovaním rôznych technológií musím extra kvitovať. Ak mám niečo vyložené vytknúť, tak to bude miestami mierne zahltenie informáciami, avšak toto sa dá potlačiť prispôbením vlastného profilu. Čo naopak ja osobne v servírovaní informácií v súčasných autách s H na kapote vyslovene milujem? Keď si ráno sadnem do vozidla a prvé, čo mi vyskočí na obrazovke, je veta: Váš obl'úbený MLB tím vyhral svoj posledný zápas. Pokiaľ





toto číta niekto z kompetentných, bol by som rád, ak by do softvéru mimo bejzbalu pridali konečne aj americký futbal. Týmto by sa moja náklonnosť voči možnostiam Hyundai áut ešte znásobila. Späť však k ovládaniu ako takému. Výrobca sa našťastie nenechal naplno presvedčiť o tom, že budúcnosť komfortu v interiéroch áut znamená obsluhovať jeden jediný tablet a tým je to vybavené – ono nie vždy je rozumné sa skrývať za minimalizmus.

Preto v tomto prípade môžete očakávať hromadu fyzických ovládačov, spínačov a prepínačov. Jednoducho analógových hračiek, ktoré zvládnete nahmatat' aj po slepičky. Nie snáď, že by v stredovej konzole chýbali dotykové plochy, tie tu sú, avšak v tomto duchu ide o rozumne namiešaný kompromis. Súčasťou stredového panelu je jedna Qi nabíjačka spojená s NFC funkciou (za predpokladu, že chcete auto štartovať bez kľúča), hromada USB-C portov a samozrejme aj bezdrôtové Android/Apple služby.



## Priestranná a vzdušná kabína

Po dizajnovej stránke opäť všetko korešponduje s mnou toľko omieľanou metaforou. Horizontálne línie, čisté plochy a menej vizuálneho chaosu.

Volant je rovnako nový, trojramenný a opatrený morzeovkou, konkrétne skratkou pre písmeno H (štyri bodky). Volič prevodovky, tak ako pri spomínanom Santa Fe alebo v sérii Ioniq, bol zakomponovaný do stĺpiku riadenia a v praxi pôsobí maximálne prémiovým dojmom. Na stredovej konzole je ostatne práve vďaka tomu viac zmysluplne využiteľného priestoru na odkladanie vecí, nehovoriac o otvorenej priehradke pred spolujazdcom. Palec hore dávam za vykrojený stredový tunel, do ktorého som si pri svojej výške 195 cm mohol pohodlne vpratať koleno, a ani pri dlhej jazde som preto nepocítil žiadnu formu nepohodlia.

Kabína, či už sa nachádzate na predných alebo zadných kreslách s výborným držaním

tela, je maximálne priestranná a pôsobí vzdušne. Zadné sedačky si viete prispôsobiť v rámci sklonu operadla a dokonca aj stredová časť dokáže uspokojiť dospelého človeka menšieho vzrastu. Čo sa týka batožinového priestoru, tu máme kapacitu 558 litrov, ktorá vás podrží aj pri ceste na dlhšiu dovolenku. Musím jedným dychom oceniť aj dvojité dno s praktickou priehradkou určenou pre domácu nabíjačku. Ak ste totiž už prípadne zabudli, táto testovaná origami beštia so sebou tiahla PHEV chvost a ten ja teraz použijem ako oslí mostík k opisu jazdných vlastností a spotreby.

V prvom rade musím spomenúť pestrú škálu jazdných režimov. Vyberať si môžete z EV (čisto elektrický režim), Hybrid (automatické prepínanie medzi spaľovacím a elektrickým pohonom) a módu Sport (výrazne ostrejšia reakcia na plyn). Prechod medzi elektrickým a spaľovacím motorom prebieha veľmi hladko a vo väčšine situácií je pre vodiča takmer nepostrehnuteľný.

Boli síce momenty, kedy som samotné prepnutie zaregistroval, avšak proces nebol vôbec rušivý a nebolaj nejaký nepríjemný. Celkový výkon 252 koní je viac než postačujúci na každodenné jazdenie, vrátane predbiehania či plynulého zaraďovania sa do rýchlejšieho pruhu. Apropos, vďaka kamerovému systému zvládalo toto konkrétne auto meniť jazdné pruhy len pomocou aktivácie smerovky.

V športovom režime je odozva na plynový pedál výraznejšia, avšak pri vyšších otáčkach môže byť zvuk motora vnímaný ako rušivejší a to najmä v porovnaní s tichým chodom v elektrickom režime. Silnou stránkou hybridného Tucsonu je predovšetkým jazdný komfort. Podvozok je nalaďovaný mätko, veľmi dobre filtruje nerovnosti nespevnených ciest a zabezpečuje všeobecne stabilnú a pohodlnú jazdu, ktorú sa nebojím prirovnať ku segmentu vozidiel vyššej

triedy. Pri dynamickejšom tempe alebo na vyložene extrémne drsnom povrchu môžete očakávať občasné plávanie karosérie, ale to je pri proporciách tohto ranku bežné. Oveľa podstatnejšie sú presné reakcie na pohyb volantu, aj keď v tejto súvislosti musím dodať, že tuhosť posilňovača riadenia bola aj na môj vkus prehnane vysoká.

## Ticho

Zvuková izolácia je na veľmi vysokej úrovni a pri jazde na diaľnici sa pokojne môžete porozprávať s pasažiermi na zadných sedačkách. Práve výbava Premium t'azí z akusticky laminovaných bočných okien, čo pozitívne vplýva na celkový dojem z jazdy. V jazdnom režime ECO si navyše viete prispôbiť intenzitu spomaľovania pomocou rekuperácie, čím šetríte brzdy a zároveň za jazdy dobíjate batériu. K dispozícii je automatický režim, ktorý volí rekuperáciu podľa jazdných podmienok, ale rovnako aj štvorstupňový manuál regulovaný páčkami pod volantom. A čo tá spotreba?

V praxi pochopiteľne závisí najmä od spôsobu používania a frekvencie nabíjania. Deklarované hodnoty podľa metodiky WLTP (teda 1,3 l/100 km + 18,7 kWh/100 km) sú dosiahnuteľné pri maximálnom využití elektrického pohonu a hlavne pravidelnom nabíjaní. Mnou nazbierané skúsenosti počas jarného obdobia, kedy sa vonkajšia teplota pohybovala okolo 20°C, sú trochu triezvejšie.

V hybridnom režime s takmer vyčerpanou batériou (auto si vždy necháva 10 až 12 % kapacity) bola spotreba niečo málo cez 7 l/100 km. Pri kombinovanej jazde s plne nabitou batériou spotreba ukázala 4 l benzínu a 11,6 kWh elektrickej energie na 100 km. Čisto elektrický režim mi poskytol približne 50 km dojazdu. Na dlhších trasách alebo pri



obmedzenom prístupe k nabíjačkám sa auto správa ako štandardný hybrid s rozumnou, no zd'aleka nie špičkovou spotrebou. Nabíjanie je vďaka 7,2 kW palubnej nabíjačke rýchlejšie než pri Santa Fe, ale stále nejde, pochopiteľne, o žiadnu hitparádu.

Faceliftovaný Hyundai Tucson PHEV na mňa zapôsobil ako starostlivo zložený origami model. Zdanlivo jednoduchý, no pri bližšom pohľade majstrovsky poprekladaný z desiatok detailov, ktoré spolu vytvárajú harmonický a funkčný celok. Silnou stránkou tohto auta je najmä schopnosť prispôbiť sa. V mestskom prostredí jazdí vďaka EV ticho a úsporne, na diaľnici sa lusknutím prsta prepne do hybridného režimu a vďaka režimu Sport dokáže ponúknuť aj dostatok dynamiky. V zmysle použitých technológií je nový Tucson na vysokej úrovni. Ohúri duálnymi displejmi, hlasovým ovládaním,

live indikáciou obsadenosti nabíjajúcich staníc, ostrým prenosom obrazu z kamier, variabilnou rekuperáciou, ventilovanými sedačkami a hromadou bezpečnostných asistentov. Na druhej strane, plug-in hybridný pohon má svoje špecifiká. Spotreba je výrazne závislá od spôsobu nabíjania a pri vybitom akumulátore nie je PHEV nijako zásadne úspornejší.

Toto je jednoducho auto určené pre toho z vás, kto denne najazdí približne 50 km a má prístup k domácejmu „lacnejšiemu“ nabíjaniu. A práve v takomto scenári môže Tucson PHEV predstavovať jedno z najpraktickejších riešení v segmente.

Za predpokladu, že sa vo vyššie načrtnutom scenári reálne vidíte a spomínané cenovky sú pre vás dosiahnuteľné, odporúčal by som vám zaskočiť do najbližšej predajne vozidiel značky Hyundai a objednať si testovaciu jazdu. Mechanické origami s názvom Tucson už na vás netrpezlivo čaká.

## Verdikt

Uhladený, premyslený a hlavne funkčný rodinný automobil.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Hyundai  
Cena s DPH: 46 000€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Vzdušný a priestraný interiér  
+ Originálny dizajn  
+ Jazdný komfort  
+ AC 7,2 kW  
- Spotreba

### HODNOTENIE:



## Zvuk, ktorý cítiš: Creative spája výkon s estetikou



### Creative Pebble X Plus

S reproduktormi Creative Pebble X Plus dosiahnete atraktívnu rovnováhu medzi výkonom a vzhľadom, hlavne vás však úplne očarí bohatý zvuk s hlbokými basmi, o ktoré sa stará úplne novo navrhnutý kompaktný subwoofer a vylepšené

2,75" meniče vyladené presne na mieru, doplnené o vizuálne vylepšenie.

Reproduktory Creative Pebble X Plus si zachovávajú obľúbený vzhľad radu Pebble a sú vybavené 2,75" meničmi s plným rozsahom, ktoré poskytujú akustický výkon až 15W

RMS a celkový špičkový výkon 30W pri pripojení k portu USB-C počítača.

V spojení s kompaktným subwooferom s dvoma pasívnymi žiaričmi dokážu reproduktory sprostredkovať vyvážený, bohatý zvuk a hlboké basy.

**MOC:** 139,99 EUR

### Creative Sound Blaster GS5

Univerzálny RGB herný soundbar s technológiou SuperWide™

Navrhnuté pre vašu TV aj pracovný stôl, tento soundbar poskytuje bohatý a pohlcujúci zážitok.

Užívajte si konzistentný zvukový výkon s hlbokými basmi vďaka výkonným racetrack meničom a vstavanému portu na zadnej strane. S maximálnym výkonom až 60 W znie všetko, od šepkaných dialógov až po ohlušujúce

	 <b>CREATIVE PEBBLE X PLUS</b>	 <b>CREATIVE PEBBLE X</b>	 <b>CREATIVE PEBBLE PLUS</b>	 <b>CREATIVE PEBBLE PRO</b>
Reprodukčný systém	2.1	2.0	3.1	2.0
Ovládanie HMI	✓	✓	✗	✓
Mediálny procesor	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zvuk s mediálnym efektom USB</li> <li>Bluetooth 5.3</li> <li>Vstup AUX in 3.5 mm</li> <li>Aplikový port HDMI/eSATA</li> <li>3.5mm port mikrofonu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zvuk s mediálnym efektom USB</li> <li>Bluetooth 5.3</li> <li>Vstup AUX in 3.5 mm</li> <li>Aplikový port HDMI/eSATA</li> <li>3.5mm port mikrofonu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Náboje USB</li> <li>Vstup AUX in 3.5 mm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Zvuk s mediálnym efektom USB</li> <li>Bluetooth 5.3</li> <li>Vstup AUX in 3.5 mm</li> <li>Aplikový port HDMI/eSATA</li> <li>3.5mm port mikrofonu</li> </ul>
Rozmery	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduktor: 139.5 x 140 x 136 mm</li> <li>Subwoofer: 158.4 x 158 x 158.5 mm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduktor: 139.5 x 132 x 136 mm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduktor: 116 x 122 x 116 mm</li> <li>Subwoofer: 150 x 130 x 202 mm</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reproduktor: 123 x 123 x 118 mm</li> </ul>
Výstupný výkon	<ul style="list-style-type: none"> <li>Celkový výkon sústavy až 15W RMS<sup>1</sup></li> <li>Špičkový výkon až 30W</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Celkový výkon sústavy až 30W RMS<sup>1</sup></li> <li>Špičkový výkon až 60W</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Celkový výkon sústavy až 15W RMS<sup>1</sup></li> <li>Špičkový výkon až 30W</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>Celkový výkon sústavy až 30W RMS<sup>1</sup></li> <li>Špičkový výkon až 60W</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Celkový výkon sústavy až 30W RMS<sup>1</sup></li> <li>Špičkový výkon až 60W</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Celkový výkon sústavy až 10W RMS<sup>1</sup></li> <li>Špičkový výkon až 20W</li> </ul>
Ménice	2,75" reproduktory s plným rozsahom a 3,5" subwooferom s 2x pasívnymi žiaričmi	2,75" širokopásmové meniče	2" reproduktory s plným rozsahom a subwooferom	Prepracované širokopásmové reproduktory 2,25"
Režim High Gain	Auto	Auto	Manuálny prepínač	Auto
Zvukové technológie	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizer</li> <li>Accurate Engine</li> <li>EQ</li> <li>Dialgeq</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizer</li> <li>Accurate Engine</li> <li>EQ</li> <li>Dialgeq</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Clear Dialog</li> <li>Realizer</li> </ul>





explózie, jasne a pôsobivo. Technológia SuperWide™ rozširuje zvukovú scénu a ponúka pohlcujúci zážitok aj napriek kompaktným rozmerom. SuperWide ponúka 2 režimy: Near Field pre stolné použitie a Far Field pre obývaciu izbu. Teraz si môžete užívať hranie so širokou zvukovou scénou vo svojej izbe alebo filmy v obývačke.

**MOC:** 69,99 EUR

## Creative zen hybrid gen 2

Slúchadlá Creative Zen Hybrid Gen 2 s hybridným aktívnym potlačením hluku a 40mm meničom vlastnej konštrukcie poskytujú pohlcujúci zvuk s nízkou latenciou po celý deň (i noc) a výdržou batérie až 70 hodín.

### Ovládanie hluku a bezdrôtový

**zvuk** - Prepínajte medzi hybridným aktívnym potlačením hluku a režimom Ambient, uvoľnite svoj osobný Zen alebo si uvedomte svoje okolie. Vďaka



Pro TV



Rozšírený zvukový  
prostor



Více RGB  
přednastavení



Bezdrátové připojení



Napájeno přes  
adaptér



S IR dálkovým  
ovladačem

Bluetooth 5.4 si vychutnajte filmy a hudbu bez väzby na zariadenie.

**Počúvajte celý deň a noc s výdržou batérie až 70 hodín** - Majte vypnutú nabíjačku a hudbu zapnutú vďaka výdrži batérie až 70 hodín. USB Audio vás udrží v prevádzke, aj keď sa batéria vybije.

**Maximálne pohodlie s viacbodovým pripojením** - Vďaka viacbodovému pripojeniu môžete bez problémov pripojiť až dve zariadenia Bluetooth súčasne.

**Buďte počuť kdekol'vek, kedykoľvek** - Creative Zen Hybrid je vybavený dvoma

mikrofónmi a funkciou potlačenia okolitého hluku, ktorá eliminuje nežiaduce okolitý hluk a poskytuje lepší zážitok z handsfree hovoru.

**Prispôbte si zvuk** - Pomocou aplikácie Creative si prispôbte nastavenie zvuku a prispôbte si ho podľa svojich predstáv.

Vďaka 40mm neodymovým meničom prináša Creative Zen Hybrid pohlcujúci zvuk, ktorý vám umožní vnímať hudbu a byť priamo vo filme.

**MOC:** 49,99 EUR



## Zachyt'te najlepšie okamihy svojho života s inovatívnym smartfónom HONOR 400 Lite



Predstavujeme vám smartfón HONOR 400 Lite, ktorý je určený pre všetkých moderných "Vibe Shaperov" - teda pre tých, ktorí sa neboja žiť život naplno – stláčať tlačidlo spúšťa a zachytávať všetky dôležité momenty svojho života. Je to nástroj pre tých, ktorí hľadajú zážitky a prepájajú skutočný a digitálny svet. Veríme, že „Vibe Shapers“ nie sú len bežní používatelia – sú to tvorcovia, kurátori a hybné sily vlastných jedinečných momentov. Chápú, že ak sa o momenty podelia, nezmnú – naopak, premenia sa na niečo väčšie, pretvoria sa na niečo kolektívne. Chceme zmeniť mýtus, že mladým ľuďom uniká život, pretože sa stále pozerajú do svojich telefónov. Naopak, oslavujeme skutočnosť, že s HONOR 400 Lite nielen

žijú svoj život, ale zachytávajú ho a zdieľajú v reálnom čase. Život nečaká na druhý záber. Ani vy by ste nemali.

### Revolúcia vo fotografovaní pomocou tlačidla AI fotoaparátu

HONOR 400 Lite prináša ako prvý smartfón s Android systémom vylepšené funkcie s tlačidlom AI fotoaparátu. Toto samostatné tlačidlo sa používa na ovládanie fotoaparátu, ako aj na inteligentné vizuálne rozpoznávanie vďaka funkcii Google Lens. Stlačením tlačidla sa fotoaparát okamžite spustí, krátkym stlačením sa urobí obrázok. Pri nahrávaní videa stačí podržať tlačidlo, čím sa okamžite spustí nahrávanie.

Ľahkým ťuknutím zaostrí a posunutím prsta plynulo priblíži. **Tlačidlo AI fotoaparátu** navyše poskytuje rýchly prístup k aplikácii **Google Lens**, čo vám umožní ľahko preskúmať svoje okolie. Rozpoznáva rastliny, zvieratá a umelecké diela, prekladá cudzojazyčné texty v reálnom čase do viac ako 100 jazykov.

Riešenie úloh do školy alebo nakupovanie skenovaním produktov – Google Lens otvára nový svet možností priamo vo fotoaparáte. Tlačidlo napájania, prednastavené na spustenie služby Google Gemini, navyše rozširuje funkčnosť zariadenia o rýchly prístup k nástrojom AI Zmizík a AI Rozšírenie obrazu, ktoré vám umožňujú jednoducho upravovať a vylepšovať fotografie.

## Výnimočný fotografický zážitok

HONOR 400 Lite je vybavený 108Mpx hlavným fotoaparátom a 5Mpx ultraširokouhlým a hĺbkovým objektívom, čo vám umožní zachytiť dôležité momenty s úžasnou kvalitou a detailami. Prirodzený bokeh efekt napodobňuje ľudské videnie – rozmazáva blízke objekty a jemne zvýrazňuje vzdialené, čím vytvára umelecké a pútavé portréty. Okrem toho je zariadenie vybavené tromi špecializovanými režimami portrétu – Environmental Portrait, Classic Portrait a Close-up Portrait, ktoré vám poskytnú flexibilitu pri prispôbovaní sa rôznym ohniskovým vzdialenostiam a kreatívnym efektom.

Predný fotoaparát HONOR 400 Lite sa môže pochváliť pôsobivým rozlíšením 16 Mpx, ktoré vám umožní zachytiť živé a detailné selfie aj v náročných svetelných podmienkach.

## Kvalitný displej s ochranou vašich očí

HONOR 400 Lite je vybavený ohromujúcim 6,7-palcovým AMOLED displejom, ktorý ponúka živé farby a výnimočný jas pre dokonalý zážitok zo sledovania. Navrhnutý je s ohľadom na pohodlie a zdravie vašich očí - je vybavený siedmimi technológiami starostlivosti o oči, ktoré pomáhajú znižovať ich únavu a zlepšujú pohodlie pri sledovaní. Vďaka 3840Hz



PWM stmievaniu je blikanie displeja minimalizované a zároveň nízka úroveň modrého svetla na hardvérovej úrovni znižuje vystavenie škodlivému modrému svetlu. Dynamické stmievanie automaticky upravuje jas tak, aby napodobňoval prirodzené slnečné svetlo, čo pomáha znižovať únavu očí. Cirkadiánny nočný režim potom večer prepne obrazovku na teplejšie tóny, čím podporuje lepší spánok zvýšením hladiny melatonínu.

## Tenký a štýlový dizajn

HONOR 400 Lite je k dispozícii v troch moderných farebných variantoch – Velvet Grey, Velvet Black a Marrs Green. Vďaka nízkej hmotnosti a štíhlemu profilu je HONOR 400 Lite ľahký a pohodlný na nosenie. Taktiež je vybavený technológiou IP64 Wet-Hand Touch, ktorá umožňuje plynulý chod aj vo vlhkých alebo mokrych podmienkach.

**Odporúčaná cena smartfónu  
HONOR 400 Lite je 299€.**

# Huawei hľadá talenty schopné zachrániť našu budúcnosť

## ZÁCHRANNÁ BRZDA



V čase, keď sa náš svet mení rýchlejšie ako kedykoľvek predtým a všetky hriechy minulých generácií sa nám čoraz väčšmi pletú pod nohy, zostáva jedna vec istá – budúcnosť patrí tým, ktorí rozumejú technológiám a vidia v nich skutočný kl'úč k záchrane života tak, ako ho poznáme dnes. Spoločnosť Huawei si presne toto uvedomila už pred vyše 15 rokmi, keď odštartovala globálny vzdelávací program s názvom Seeds for the Future. Jeho cieľ bol už od začiatku prostý, no napriek tomu nesmierne ambiciózný – podchytiť mladé talenty v oblasti informačných a komunikačných technológií a dať im prostriedky nazrieť do sveta inovácií. Osobne som si to nazval akosi záchrannou brzdou. Nejde vyložené o nejaký environmentálny program, aj keď udržateľnosť ako taká tu hrá svoju nemalú úlohu, ale je to celé primárne technicko-inovačný projekt, v ktorom sa riešia ekologické a spoločenské problémy výhradne pomocou moderných technológií.

Od prvého ročníka v Thajsku sa program rozšíril do vyše 140 krajín a prešlo ním viac než 18-tisíc študentov. Každý rok sa vybraná skupina zúčastňuje intenzívneho školenia, ktoré spája technológie, biznis a kultúrnu výmenu. Študenti sa počas celého týždňa ponoria do sveta 5G, umelej inteligencie, cloudu či digitálnej energetiky. Prednášajú im experti priamo z Huawei a v

rámci workshopov riešia konkrétne výzvy práve zo sveta technológií. Najzásadnejším prvkom, minimálne z pohľadu študentov, je dozaista tímová súťaž. V nej účastníci navrhujú inovatívne riešenia reálnych spoločenských problémov opreté o vyššie spomínané ICT témy. Nejde však ani náhodou len o nejakú víziu s možnou realizáciou o dekády neskôr, aj keď aj na tieto koncepty Huawei pochopiteľne myslí a investuje do nich nemalé financie. V tomto konkrétnom prípade sa cieľi výhradne na okamžité výsledky.

Pre rok 2025, ktorý z pohľadu projektu Seeds for the Future (ďalej už len SFTF) začal formálnymi raňajkami na jednej z lokálnych vysokých škôl, očakáva Huawei záujem desiatok nadšených študentov. Mal som tú možnosť byť priamo na mieste a sledovať zrod potencionálnych záchranných brzd. Musím povedať, že som cítil malé mrazenie vzadu na krku. Najprv som si myslel, že je to len prievan, keďže za mnou bolo otvorené okno, ale dôvod bol predsa len trochu iný. Sledoval som mladých ľudí, z ktorých hláv sa môže potencionálne zrodiť idea, ako nás všetkých zachrániť pred smrteľným nebezpečenstvom. Práve vďaka programu SFTF totižto reálne vznikla obrovská hromada užitočného softvéru a zariadení, z čoho vyberiem napríklad brazílsky projekt TrashTrack

využívajúci senzory, umelú inteligenciu a cloudové technológie na optimalizáciu zberu odpadu v mestách alebo katarské zariadenie TactoBraille, ktoré pomocou kamery a haptických senzorov prevádza v reálnom čase text do Braillovoho písma.

Ako vidíte, to staré otrepané klišé o tom, že mládež je naša budúcnosť, v prípade projektu spoločnosti Huawei skutočne naberá až príjemne mrazivé kontúry. Ak ste študentom technicky zameranej vysokej školy a máte chuť pomocou technológií reálne meniť svet k lepšiemu, program SFTF môže byť vašou ideálnou štartovacou rampou. Toto nie je program pre tých, ktorí sa uspokojia s minimom, ale je pre ľudí, ktorí chcú myslieť vo veľkom, pracovať na niečom, čo má skutočný zmysel a raz možno v čiernom roláku stáť na pódiu ako tvorca čohokol'vek, čo zachráni našu rasu, planétu alebo nám aspoň ušetrí hromadu nervov. Aby to však neostalo len pri peknej vízii, Huawei ponúka úspešným tímom oveľa viac, než len zážitok z tvorby samotného projektu. Tí najlepší dostanú príležitosť navštíviť centrálu Huawei v Číne, kde sa dostanú priamo do centra technologického diania a popri tom získajú aj nesmierne cenné skúsenosti, ktoré môžu odštartovať ich budúcu úspešnú kariéru.

Filip Voržáček

# Motorola predstavila unikátny Edge 60 Fusion

JARNÉ PREBÚDZANIE



**Nesmierne populárna spoločnosť Motorola sa v rámci tohto roka pomaly, ale isto prebúdzajú 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 prvý 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 spoliehajúci 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



## AI mení svet kamerových systémov

GLOBALNY PRIESKUM S ÚDAJMI OD TAKMER 6 000 RESPONDENTOV UKAZUJE KLÚČOVÉ TRENDY



Odborníci na video dohl'ad vidia v zapojení AI jeden z 3 najdôležitejších trendov, ktorý bude ovplyvňovať fungovanie trhu bezpečnostných technológií. Porovnatel'ným trendom však zostáva kyberbezpečnosť a ochrana súkromia, ako ukazuje globálna správa The State of AI in Video Surveillance spoločnosti Axis. „Obavy súvisiace s AI sú často spôsobené neporozumením základných pojmov, strachom z neznámeho a z nových technológií,“ komentuje český expert Dalibor Smažinka.

Spoločnosť Axis Communications, líder v oblasti video dohl'adu a sieťových bezpečnostných technológií, vydala report The State of AI in Video Surveillance (2025), ktorý prináša unikátny pohľad na využitie umelej inteligencie (AI) v oblasti video dohl'adu a jeho prínosu pre bezpečnosť, prevádzkovú efektivitu a strategické rozhodovanie. Správa vychádza z 11 expertných rozhovorov a dvoch medzinárodných prieskumov, na ktorých sa zúčastnilo 4 900 respondentov z distribučného a partnerského kanála v 68 krajinách a 900 koncových zákazníkov zo 64 krajín.

### AI ako transformačná technológia bezpečnosti

Medzi klúčovými závermi správy sú:

- 66% seniorských manažerov bezpečnostných firiem vníma AI a

generatívne AI ako najdôležitejší trend ovplyvňujúci budúcnosť odvetvia.

- 61% koncových zákazníkov za hlavnú výzvu a prioritu považuje kyberbezpečnosť a ochranu súkromia.
- Dochádza k posunu smerom k hybridným AI architektúram, kde edge computing a cloud spolupracujú pre škálovateľnosť, nízku latenciu a efektívnu správu dát.
- AI mení kamerové systémy na inteligentné senzory – s využitím napr. pre detekciu pohybu, analýzu zvukov, predikciu incidentov alebo automatické sledovanie objektov.

Správa zároveň upozorňuje na potrebu zodpovedného prístupu k AI, ktorý bude v súlade s EÚ AI Act, dôrazom na privacy-by-design, transparentnosť algoritmov a ľudský dohl'ad.

### AI v obore funguje dlho. Klúčom je nepliesť si pojmy

Dalibor Smažinka, bezpečnostný expert a manažér spoločnosti Axis pre klúčových zákazníkov v ČR a SR, dopĺňa lokálny pohľad: „Prvky umelej inteligencie sa v bezpečnostných technológiách používajú už zhruba 10 rokov. Jedná sa najmä o strojové a hlboké učenie. Pozornosť však v ostatných zhruba dvoch rokoch získava masívny nástup generatívnej AI. Tá sa pritom vo fyzickej bezpečnosti nepoužíva, až na niektoré

výnimky, napríklad v podobe forenzného vyhl'adávania v záznamoch pomocou vol'ného popisu objektu. Náš trh je pritom veľmi citlivý na otázky súkromia a legislatívy – práve preto Axis presadzuje etické a transparentné využitie AI, kde má vždy posledné slovo človek. Zbytočné obavy vzbudzuje nepochopenie základných pojmov a technológií – napr. biometrická identifikácia, ktorú obmedzuje AI Act, nemusí vždy vyžadovať zapojenie AI. A naopak zapojenie AI neznamená, že systém musí akokoľvek pracovať s osobnými údajmi.“

### AI nás posúva od pasívneho monitoringu k proaktivite

„V budúcnosti vidím tri hlavné smery, akými sa teraz bude vyvíjať AI v bezpečnostných technológiách a najmä kamerových systémoch,“ pokračuje Dalibor Smažinka. „Za prvé je to využitie AI na strane senzorov, teda kamier, ktoré sa budú pasovať do role univerzálnych senzorov spracúvajúcich rôzne informácie, medzi nimi aj zvuk alebo kvalitu ovzdušia, a spoločne budú poskytovať multimodálny a úplnejší obraz o situácii. Za druhé to generatívna AI, ktorá prinesie prirodzenejšie ovládanie systémov hlasom alebo jednoduchým zadaním. A napokon za tretie, na strane záznamových zariadení a systémov správy videa, to budú rýchlejšie a efektívnejšie reakcie, vyhl'adávanie záznamov, prípadne predikcie a odporúčania včasných riešení a reakcií. Tým sa posúvame od pasívneho monitoringu k proaktívnemu zabezpečeniu.“



## Externý SSD disk XS2000

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

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

## Externý SSD disk XS1000

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

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

### Nintendo Switch 2



**Nintendo konečne ohlásilo nasledovníka Nintendo Switch s príznačným názvom Nintendo Switch 2, a tak sa mu pod'me pozrieť trochu na zúbok.**

Po podpriemerne predávajúcej sa konzole Wii U (ktorá bola inak podľa môjho skromného názoru veľmi dobrá mašina) Nintendo potrebovalo veľký hit. Spoločnosť stavila na hybridnú konzolu Nintendo Switch, ktorá spájala handheldové hranie s hraním na tradičnej domácej konzole a výsledok hovorí sám za seba. Od roku 2017 sa dodnes predalo vyše 150 miliónov kusov, čo ju zaradilo na tretie miesto v predajnosti konzol. Prvé miesto si dodnes drží PlayStation 2 s vyše 160 miliónmi a druhé Nintendo

DS s vyše 154 miliónmi. Otázkou teraz je, či sa nasledovníkovi podarí k uvedeným číslam aspoň priblížiť.

Najprv si zhrniem technické špecifikácie konzoly. Zariadenie je o poznanie väčšie a dominuje mu veľká, 20 cm uhlopriečková LCD obrazovka s rozlíšením 1080p. Obrazovka ponúka podporu HDR10 a až do 120 Hz VRR. Za grafickou kartou stojí NVIDIA, ktorá pre Nintendo Switch 2 pripravila custom procesor. Úložisko bude o poznanie väčšie oproti prvému NS, avšak ani tak nebude borit mýty. NS2 ponúkne 256 GB priestoru na hry. Maximálny output konzoly je 3840x2160 pri 60fps. Podporované rozlíšenie pri 120 Hz pri 1920x1080 a 2560x1440.

V handheldovom móde dosiahnete najvyššie rozlíšenie 1920x1080. Podľa Nintendo má batéria konzoly vydržať 2 až 6,5 hodín. Nabitie v spánkovom móde má zaberať približne 3 hodiny.

Bájne tlačidlo C, ktoré tak mútilo hlavy všetkých fanúšikov, je nakoniec tlačidlo, ktoré umožní komunikáciu medzi hráčmi v štýle discordu. Avšak to môžete využívať, len ak si zaplatíte službu Nintendo Switch Online. Avšak Nintendo spočiatku vyjde hráčom v ústrety tak, že až do 31. marca 2026 bude táto služba bezplatná. Tento takzvaný GameChat umožní až 12 hráčom naraz počas hrania chatovať, pričom vidieť sa na obrazovke môžu naraz až 4 hráči. Je nutné podotknúť, že aby ste sa videli, musíte si zaobstarat špeciálnu, samostatne sa predávajúcu, kameru.



Teraz k hrám. Ceny hier poriadne stúpnu a v našich končinách sa budú pohybovať až do takmer 95 eur. Bude samozrejme záležať od jednotlivých hier, no Mario Kart World sa v súčasnosti predáva za horibilných 95 eur, zatiaľ čo nový open-world „deštruktívny“ Donkey Kong Bananza za 85 eur. Zároveň boli ohlásené tzv. Game-key Card, čo sú retail verzie hier s normálnymi kartridžmi avšak bez hier. Po vložení kartridžu sa hra sama automaticky stiahne.

Nintendo Switch 2 vychádza 5. júna 2025.



## TES IV: Oblivion Remastered



**Bethesda ohlásila, Bethesda vydala, Bethesda zvíťazila. To, o čom sa už dlhšie šuškalo, a o čom sme už dlhšie aj tak trochu tušili, sa stáva realitou.** Bethesda ohlásila The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered a zároveň ju aj vydala na PC, PS5 a Xbox Series. Hra je skôr grafickým remakom a zároveň updatovanou verziou pôvodnej hry, než klasický remaster. Totižto jadro hry beží stále na engine Gamebryo, ktoré sa stará o chod skriptov, Radiant AI a podobne a grafika, úplne prepracovaná, beží na Unreal Engine 5. Hra ako taká vyzerá v novej grafike vynikajúco, aj keď obsahuje zmenenú paletu farieb, čím viac zosivela. UE 5, podľa očakávaní, s peknou grafikou prináša avšak tragickú optimalizáciu, s ktorou si nedokážu poraziť ani tie najsilnejšie zostavy.

## Breath of Fire IV na GOG



**Klasika JRPG žánru Breath of Fire IV na PC už vyšla, presne dva roky po vydaní pôvodnej PS1 verzie, a tentokrát sa konečne dostáva na GOG.** Avšak to, že to nejde len o re-release pôvodnej PC verzie, nasvedčuje fakt, že GOG verzia prináša oproti prvej PC verzii mnoho technických vylepšení. Tak ako v prípade znovu vydaných hier Resident Evil či Dino Crisis sa dá povedať, že na GOGu vyšli vlastne technické remastery, ktoré sa tak stávajú definitívnymi PC verziami týchto hier. GOG verzia ponúka napríklad zaradenie do programu GOG Preservation Program, plnú kompatibilitu s Windows 10 a 11, vylepšené renderovanie DirectX, nové renderovacie možnosti (Windowed mode, VSync, Gamma Correction, Integer Scaling, AA), či plnú podporu moderných ovládačov.

## Nová Mafia v auguste



**Povedzme si to na rovínu - Mafia: The Old Country príliš „hajpu“ nateraz nevyvolala.** Nielenže štúdio Hangar 13 vzbudzuje určité pochybnosti po priemernej Mafia 3, no predovšetkým o hre vlastne nie je vôbec nič počuť. Pamätáte, kedy ste o hre vlastne počuli naposledy? Tak vidíte. To sa má našt'astie už čoskoro zmeniť, pretože už budúci mesiac tvorcovia predstavia plnohodnotný gameplay s tým, že by hru mali podľa leaknutých informácií vydať 8. augusta. Mafia: The Old Country má byť lineárnou akčnou hrou ako prvý, respektíve druhý diel a má nás zaniest' do roku 1900, konkrétne na Sicíliu, kde budeme svedkami zrodu toho, čomu dnes hovoríme moderná mafia. Hra bude plnohodnotne predstavená už 8. mája na PAX East, kde by mali tvorcovia eventuálne potvrdiť dátum vydania.

## Expanzia pre RoboCop v júli



**Prakticky najlepšia RoboCop hra všetkých čias, RoboCop: Rogue City, zabodovala na všetkých frontoch.** Úžasná atmosféra, priam dokonalá simulácia RoboCopa, príjemná hrateľnosť a dobrý feeling zo striel'ania. Ved' čo je lepšie ako v koži (ehm...) polorobota vytasit' zbraň zo svojho mocného ocel'ového stehna a ochraňovať mesto od zločinu. Rogue City bola podarená hra. A podľa tvorcov bola natol'ko dobrá, že sa pre ňu rozhodli pripraviť samostatnú expanziu Unfinished Business. Nedokončený biznis sa bude týkať veže OmniTower, cez ktorú sa RoboCop musí dostať, podlažie po podlaží, aby sme sa ocitli až na jej vrchole a dali bodku za krvilačnými zločincami. Samostatne stojaca expanzia vychádza 5. júla na PC, PS5 a XONE. A nezabúdajte, s Murphysm prichádza zákon!

## Ghost of Yotei v októbri



**Vcelku fajn hra Ghost of Tsushima, ktorá zabodovala predovšetkým svojou peknou poetikou** (o opakujúcej sa hrateľnosti už ale radšej pomlčíme), a ktorá dostala svojho času aj expanziu Iki Island, prichádza s vol'ným pokračovaním Ghost of Yotei presne 2. októbra tohto roku. Samozrejme (zatiaľ!) len na PlayStation 5. Hra by to mala byť podobná predchodcovi, čo sa lyrizmu prostredia týka i naplní samotnej hry, avšak tvorcovia prizvukujú, že tentokrát budú mať hráči ešte väčšiu kontrolu nad príbehom a hlavne hráči budú môcť o dost' viac ovplyvňovať príbeh. Dočkáme sa teda Ghost hry s konsekvenciami podobným tým v The Witcher III: Wild Hunt? Ak sa tvorcovia poučili z neduhov prvej hry, ktoré dost' trápili hrateľnosť, možno budeme v októbri oslavovať novú klasiku.

## HoM&M: Olden Era v lete



**Netrpezlivo očakávaná taktická t'ahová stratégia Heroes of Might & Magic: Olden Era sa hráčom v predbežnej hernej verzii predstaví už počas leta.** Táto hra vyjde v programe Early Access, pomocou ktorého budú chcieť tvorcovia spolu s feedbackom od hráčov dotiahnuť hru do úplnej spokojnosti všetkých. Aspoň teda väčšiny. Hra sa bude prirodzene hrateľnosťou podobat' na svojich predchodcov, avšak predovšetkým bude vychádzať z toho najobľúbenejšieho dielu Heroes of Might and Magic III. Čo je, iste usúdite, veľmi dobrá správa. Čo bude v tomto diele výraznejšou novinkou, sú prepracovanejšie RPG prvky. Príbehovo bude hra zasadená na kontinente Jadame, ktorý sme naposledy videli ešte pred mnohými rokmi v hre hlavnej série Might and Magic VIII: Day of the Destroyer.

# Aladdin

KÚZELNÝ KOBEREC



Keď Disney začiatkom deväťdesiatych rokov vypustil do sveta animovaný film Aladdin, okamžite si získal srdcia divákov naprieč generáciami. Inšpirovaný príbehom z Tisíc a jednej noci, výrazne upraveným pre moderné publikum, sa tento film stal hitom. Jedným z hlavných dôvodov bola živočíšna energia hlavných postáv, skvelý humor a nezabudnuteľný Džin v podaní Robina Williamsa. Úspech bol taký obrovský, že v krátkom čase vzniklo celé malé univerzum:

**Pokračovania šírené na VHS kazetách, animovaný seriál, neskôr muzikál a dokonca aj hraný remake z nedávnej doby. Nebolo by to však plnohodnotné zrodienie legendy, keby sa Aladdin skôr či neskôr nedostal aj na obrazovky vtedy populárnych domácich konzol.**

Pri tejto príležitosti vás preto rád pozývam na malé oprášenie spomienok, na prvé interaktívne dobrodružstvo nášho hrdinu z pieskom zaviazaných ulíc.

Priblížim vám konkrétne verziu pre Super Nintendo Entertainment System (SNES), ktorá sa od iných (napríklad tej na Sega Genesis) líši nielen vizuálnym štýlom, ale aj samotnou hrateľnosťou. Takže si nasad'te poriadne turban, nabrúste šabl'u a vyprášte čarovný koberec. Vyrážame rovno do 16-bitového Agrabahu!

No dobre, tú šabl'u na SNES vlastne potrebovať nebudete, lebo toto je jedna z vecí, ktorou sa táto verzia práve odlišovala! Za jej vývojom stál legendárny Capcom, ktorý v tej dobe (hra k nám dorazila na prelome rokov 1993/1994) už mal na konte úspešné Disney tituly a bol známy špecifickým prístupom k žánru akčných plošinoviek. Série Mega Man a Street Fighter hovoria samé za seba. A Capcom, zrejme aj na popud Disneyho, poňal Aladdina viac akrobaticky než bojovo. Ovládanie bolo presne také, aké by ste od Capcomu v zlatej ére 16-bitov čakali. Svižné, intuitívne a predovšetkým neskutočne návykové. Aladdin sa dokázal nielen v sekunde efektne rozbehnúť, ale následne vedel svižne skákať cez prekážky, súčasne sa šikovne zachytával o hrany a s gráciou sa hojdal na tyčiach



či lanách. Celý pohyb pritom pôsobil ako z Prince of Persia, ale bez tej úmernej spomalenosti, ktorú som osobne na predmetnej Ubisoft legende nenávidel.

Namiesto šermovania ste na nepriateľov skákali, podobne ako v Super Mario Bros. alebo toho času ešte čerstvejšom dobrodružstve Donkey Kong Country. Podržaním skoku pri dopade Aladdin urobil efektný premet, ktorý vás dostal vyššie, čo bola šikovná mechanika na objavovanie tajomstiev alebo prekonávanie prekážok. A keď bolo treba predsa len zaútočiť inak než skokom, mohli ste na protivníkov hádzať jablká, ktoré ste zbierali po úrovniach. Tie síce väčších nepriateľov len omráčili, ale na otravné netopiere stačili.

Čo tu máme ďalej? Hra bola plná zberateľských predmetov. Klasické drahokamy (100 zelených sa rovná automaticky život, tie červené boli skôr výzvou pre poctivých pátračov), chlieb a kura na doplnenie energie, srdiečka na rozšírenie zdravia a, samozrejme, čarovné lampy pre extra životy. Super vychytávkou sa stal kus hodvábu, ktorý vám umožnil plachtiť vzduchom a spomaliť pád. Neoceniteľná schopnosť v mnohých pasážach plných skákania. A kto našiel zlatého skaraba a dokončil úroveň, dostal sa k Džinovmu kolesu šťastia, čo bola fajn bonusovka na získanie ďalších výhod.

Dizajn úrovni ešte aj dnes hodnotím maximálne pozitívne. Hoci boli levely skôr lineárne, Capcom ich navrhol tak, aby vás postupne naučili všetky triky a následne preverili vaše schopnosti. Spomenutý Agrabah bol na začiatku svojou náročnosťou skôr len tutoriálom, no neskôr, konkrétne napríklad v Džinovej úrovni alebo pri úteku z Jaskyne zázrakov, sa poriadne pritvrdilo. Celkovo síce SNES verzia bola všeobecne vnímaná ako tá ľahšia z dvojice Nintendo/SEGA a určite nebola až tak drsná, ako sme od Capcomu boli zvyknutí, ale to



neznamená, že ste dokázali hrou preletieť na prvýkrát, tobôž nie s prstom v nose.

A vizuál? Jednoducho nádhera! Capcom vedel z Nintendo konzoly vyžmýkať maximum. Jasné, žiarivé farby, detailné, živé pozadia. Jednoducho, už spomínaná atmosféra filmu tu bola zachytená dokonale, farebnosťou možno aj lepšie ako na konkurenčnom SEGA stroji. Áno, je pravda, že samotné postavičky (sprity) vyzerali menšie a animácie neboli také neveriteľne plynulé ako v Genesis verzii, ktorá mimochodom využívala priamo prácu reálnych Disney animátorov, no napriek tomu mali svoj šarm, boli perfektne čitateľné a hlavne výborne ovládateľné. Tie malé detaily, ako smejúce sa stráže keď ste ich trafili, alebo Abúove akrobatické kúsky, hre dodávali onú v úvode spomínanú živočíšnosť. V podstate to bol kompromis. Menej filmová animácia, ale za to farebnejšia paleta, detailnejšie prostredia a hlavne ono precíznejšie ovládanie. Jediný technický problém, ktorý si pamätám, padal na hlavu cititeľného spomalenia pri finálnom súboji s Jafarom v podobe hada. Ten obrovský sprite cez pol obrazovky dal možnostiam SNES hardvéru poriadne zabrat'.

Aj hudobnú stránku musím zhodnotiť kladne. Zvukový čip SNESu tu predviedol

vtedajšie kvality. 16-bitové verzie známych melódií z filmu ako „One Step Ahead“ alebo „A Whole New World“ zneli fantasticky, často lepšie a orchestrálnejšie než na spomínanom Genesis. Škoda len, že chýbala napríklad adaptácia „Prince Ali“.

Čo sa týka zvukových efektov, tak tie boli štandardne síce počtom skromné, no hlavne prirodzené. Príbeh verný rozprávkovej predlohe sa posúval pred hráčom pomocou statických obrazoviek s textom umiestneným medzi úrovňami, s tým že SEGA verzia disponovala oveľa menej detailnejšími animáciami.

Čo dodať záverom? Pre mňa osobne je SNES verzia Aladdina od japonského Capcomu jedným z klenotov tejto platformy a skvelou ukážkou majstrovstva v žánri akčných plošinoviek. Aj keď sa večná debata „SNES vs. Genesis Aladdin“ asi nikdy neskončí, práve táto verzia ponúkla fantastické ovládanie, nádherný vizuál a úžasnú hudbu. Možno nebola taká revolučná v gameplay animáciách ako jej konkurent, ale ako plošinovka vedomá si mantinelov danej éry hier bola vyladená takmer k dokonalosti. Ešte dnes si ju rád zahrám v rôznych moderných variáciách a portoch a vám odporúčam to isté.

## Verdikt

Nie je Džin ako Džin... s tonikom.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
2D plošinovka	CAPCOM	Redakcia

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Precízne ovládanie	- Aladdin bez šable?
+ Hratel'nosť	- Technické problémy proti záverečnému súboji
+ Zvuk	
+ Grafika	
+ Vernosť predlohe	

### HODNOTENIE:



## Remaster Croc Legend of the Gobbos

DEFINITÍVNA VERZIA KLASICKEJ HOPSAČKY



**Keď sa minulý rok zo záhrobia ozvalo štúdio Argonaut Games, veľmi som sa potešil. Na mnoho hier z tohto štúdia sa pamätám ešte z mojich mladších čias a niektoré z nich ma formovali aj ako hráča. Zo všetkých musím spomenúť úžasný survival horor FPS Alien Resurrection, z ktorej som dlhé roky mával aj nočné mory, či veľmi podarené akčné dobrodružstvo Harry Potter and the Philosopher's Stone a Harry Potter and the Chamber of Secrets. Puto medzi mnou a pôvodným štúdiom bolo silné. A tak, keď sa Argonaut Games vynorilo z rieky Styx, rozhodlo sa všetkým ukázať, že v ňom stále tľie silné srdce, oznámením remasterovanej verzie roztomilej plošinovky Croc: Legend of the Gobbos. V tej chvíli som zapriadol ako mačiatko.**

Pôvodný Croc: Legend of the Gobbos z roku 1997 bola príjemná, avšak nie príliš dlhá skákačka, vtedy vyšla na PC, prvý PlayStation a Sega Saturn. Spočiatku to ani nemal byť Croc, ale nová hra

s Yoshim v hlavnej úlohe (spin-off série Super Maria), avšak po tom čo Nintendo návrh projektu odmietlo, boli tvorcovia z Argonaut Software nútení hru prepracovať do inej podoby. Tak sa zrodil Croc. Teraz, keď už túto zaujímavú analógiu poznáte, je ťažké toho Yošiho v Crocovi nevidieť, že áno? Každopádne, v súčasnosti je Croc medzi fanúšikmi plošinoviek braný ako taký malý kult, ku ktorému je treba pristupovať s citom. Ak ste jedným z týchto fanúšikov, tak vedzte, že Argonaut Games pristúpilo k remasteru presne týmto spôsobom.

Dôvod, prečo je aj dnes Croc tak veľmi obľúbený, nie je vôbec žiadna veda. Hra je aj v súčasnosti stále ľahko hrateľná, neobsahuje prakticky žiadnu vatu, vyvaruje sa hluchým miestam a zakaždým prináša niečo nové, čiže nápady sa ani len nestihnú opozerať. Bohužiaľ, hra má aj svoje negatívum, ktoré sa prejavilo v jej krátkosti. Ak ste čo i len trochu šikovnejší, dokážete ju prebehnúť za jedno popoludnie.

Na druhej strane, v žiadnom prípade nechcem tvrdiť, že hra je nejakou „prechádzkou ružovou záhradou“. Tak to ani omylom. Croc má síce roztomilý vzhľad, lenže jeho pazúry sú ostrejšie ako čepele Wolverina. No, možno by som mal trochu pribrzditiť. Croc Legend of the Gobbos rozhodne nie je žiadnym Dark Souls medzi plošinovkami, ale postupom sa náročnosť citelne zvyšuje a obzvlášť, ak ju budete chcieť dohrať na 100%. Vtedy sa poriadne zapotíte.

V dnešnej dobe, keď už ani samotní vývojári nedokážu objasniť rozdiel medzi remakom a remasterom, si radšej upresníme, čo nová verzia Croc: Legend of the Gobbos prináša. V prvom rade sú to textúry vo vysokom rozlíšení, ktoré navyše na sebe nechávajú poznať zásah umelej inteligencie. Osobne proti takémuto prístupu nemám nič proti, dôležitý je pre mňa výsledok. Remaster si zachováva pôvodnú víziu nielen čo sa týka vyznenia textúr, ale taktiež aj nasvetenia a saturácie farieb. Po



tejto stránke nie je hra čo vytknúť. Remastery by sa mali robiť presne takto. Čo bolo prepracované viac, boli postavy – obzvlášť model Croca. V remasteri mu to naozaj veľmi sluší. Odstránili sa pôvodné hranaté vnady a predstavuje sa nám v krásnom oblom a plastickom vyznení. Opäť ale musím pripomenúť, že aj on bol vylepšený s citom, a preto si určite pomyslíte, že takto ste Croca predsa vnímali vždy. Ak by ste sa o tom chceli presvedčiť, stlačením tlačidla sa viete prepnúť na starú grafiku a určite zbadáte ten rozdiel. Croc je v remasteri iný, no zostáva familiárny.

Po stránke hratel'nosti nebolo zmenené alebo upravené vôbec nič. Nečakajte žiadne moderné vylepšenia, pomôcky či navigácie. Všetko si budete musieť odskákať sami. Dokonca tu tvorcovia nepridali ani prípadné checkpointy, čiže po vyčerpaní životov musíte level opakovať od začiatku. To ale zväčša nepredstavuje problém, pretože dĺžka levelov nebola nikdy silnou stránkou Croca a ani tie najnáročnejšie vás nepotrápia nadhlo. Levely sú prevažne



lineárne, hoci častokrát ponúkajú aj nejakú odbočku. Podobá sa to na niečo medzi Crashom Bandicootom a Spyro the Dragon, pričom ručička váh sa viac prikláňa na stranu Crasha Bandicoota. V leveloch zbierate kryštály, ktoré slúžia ako vaše životy, zachraňujete malých Gobbov, sprístupňujete si tajné úrovne a zbierate kl'úče, pomocou ktorých si

odmokýnate zamknuté dvere či klietky. Občas si aj zaplávate. Inšpirácia Crashom Bandicoot je tu zrejme, hoci Croc nie je ani taká rýchla a ani explozívna hra. Ved' krokodíly sú pomalšie než vačkovce. A to iba dokazuje, že Croc Legend of the Gobbos sa drží pravdy (retro rules!).

Aj keď majú levely stále vyššiu náročnosť a prepracovanejší, zaujímavejší dizajn, jedna vec na nich nestojí za príliš veľa. Narážam na boss fights. Tie už ani vo svojej dobe neboli nič moc, ale dnes ich (nebojím sa to priznať) primitívnosť zaráža do očí, ako keď do seba narážajú častice v urýchľovači v Cerne. Boss fights sú všetko, len nie zaujímavé a už toľko nepredstavujú

niečo, na čo by ste sa tešili. Kostrbaté, ťažkopádne a nezábavné. Jednoznačne tá najhoršia časť hry, ktorú budete chcieť mať rýchlo za sebou. Vlastne, kvôli ich krátkosti aj budete.

Čo tvorcovia mohli vylepšiť bol príbeh. Od plošinovky nikto neočakáva príbehové zvraty na úrovni veľkolepých RPG. Avšak poprepájať jednotlivé úrovne nič nehovoriacimi prestrihovanými scénami, ktoré bežia len v 30 fps, nebolo najlepšie rozhodnutie. Na začiatku hry je malý Croc „adoptovaný“ malými huňatými guľičkami Gobbov, ktorí ho nájdu v košíku plaviac sa po rieke. Jedného dňa, keď vyrástol na veľkého Croca, je dedina Gobbov napadnutá barónom Dantom, ktorý unesie ich kráľa Rufusa. Croc neváha, vezme na chrbát batoh a beží na záchrannú misiu.

Problém príbehu nie je jeho námet, ale skôr to, ako s ním ďalej pracuje. No, nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Hra s ním nepracuje vôbec. Ide iba o sled za sebou idúcich misií, pričom vôbec netušíte, prečo sa levely odohrávajú v





zalesnenom údolí, následne v horúcich piesočných dunách či vo vysokej veži. Z času na čas sa spustí animácia, v ktorých barón Dante premení nejaké zvieratko, či niečo iné dvojnohé alebo štvornohé (v jednom prípade plutvové), na väčšiu a silnejšiu verziu ich predchádzajúceho „ja“, a to má predstavovať protivníka v boss fight. Ani scény ako také nepôsobia veľmi dobre. Máte z nich pocit amatérskeho prístupu. Hra navyše nepodporuje ovládanie myšou a kompletne chýba aj možnosť editovania kláves. Preto ju odporúčam hrať výhradne s ovládačom.

Recenziu, ale ukončíme v pozitívnom duchu. Najprv vychválim soundtrack, ktorý sa okamžite stal jedným z

mojich najobľúbenejších v celom plošinovkovom žánri. Predovšetkým skladba In the Forest mi každú chvíľu vyhráva v izbe. Soundtrack ako taký je jemný, hravý, niekedy priam dojemný. Taktiež musím pochváliť obrovské množstvo bonusového materiálu dostupného z hlavného menu.

Môžete si pozrieť dlhé rozhovory s tvorcami, prečítať niekoľko strán z pôvodného konceptu hry, prezerat' artworky, počúvať oficiálny soundtrack alebo rozpracované verzie niektorých skladieb, či dozvedieť sa informácie o prototypoch levelov (čo je to za level, aký mal význam a prečo nebol umiestnený do plnej hry). Zakaždým ide

o hodnotné informácie, ktoré vhodne dopĺňajú výbornú hru. Definitívnu bodku za textom dáva poznámka ohľadom vylepšeného ovládania. Pôvodný Croc sa ovládal ako Tomb Raider, čiže pomocou tankového vládania. Remaster prináša schému s bezproblémovým otáčaním kamery okolo vlastnej osi, čím sa z Croca stáva moderný titul a s ovládaním, na ktoré ste bezpochyby zvyknutí. Hra s ním takto funguje na výbornú.

Argonaut prišiel, Argonaut ohlásil, Argonaut zvíťazil. Remaster Croc Legend of the Gobbos je vďaka svojim vylepšeniam a množstvu zaujímavých bonusov jednoznačne definitívnu verziu hry. Ak sa vám pôvodná hra páčila, rozhodne si kúpte aj túto novú verziu. Nielenže podporíte znovuzrodené štúdio Argonaut Games, no taktiež sa vám dostane klasickej plošinovky v príjemnom modernom vizuáli, ktorý zachováva pôvodnú víziu artštýlu, a navyše sa pritom aj o dosť lepšie ovláda.

Maroš Goč



#### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Žáner:</b> plošinovka	<b>Výrobca:</b> Titanium Studios	<b>Zapožičal:</b> Redakcia
-----------------------------	-------------------------------------	-------------------------------

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ krásny moderný remaster	- lajdácka prezentácia príbehu
+ nádherný hudobný doprovod	- boss fighty boli už vo svojej dobe veľkou slabinou
+ jednoduchá ale náročná hrateľnosť	

#### HODNOTENIE:



## Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition

KRAJŠIE, AVŠAK PRIAMOČIAREJŠIE



**Možno aj vy poznáte ten pocit, že keď sa vrátite niekam, kde ste sa pred nejakým časom cítili veľmi dobre, už to nie je presne také, ako si pamätáte. Nemyslím to teraz v negatívnom zmysle slova. Jednoducho je to niečo iné, nie však automaticky úplne horšie. Zároveň taktiež zistíte, že to, čomu ste sa predtým radšej vyvarovali, vám už nerobí problém a chápete jeho pôvodný zmysel. Tak presne takto, dámy a páni, som sa cítil, keď som sa opäť vrátil na tú krásnu planétu Mira v Xenoblade Chronicles X, respektíve v tomto prípade v jej definitívnej edícii.**

Xenoblade Chronicles X bol vždy takým čiernym koňom v sérii Xenoblade Chronicles. Bol to v prvom rade spin-off, ktorý upustil od tradičnej fantasy plnej kúziel a mečov a vytasil s tvrdou sci-fi, ktorej dominovali ťažkotonážne strelné zbrane, mimozemské civilizácie a mechom podobné obrie stroje Skelly. Hra už taktiež nerozprávala veľký príbeh s častými cutscénami, bol už skôr paradoxne k veľkoleposti námetu skromnejší, držiaci sa

v úzadí a taktiež nechával hráčom veľký priestor na vlastnú interpretáciu. Hlavnou víziou hry bol totiž prieskum neznámeho prostredia planéty Mira, objavovanie fauny a flóry a plnenie množstva rôznorodých misií. Ľudstvo sa totiž ocitlo uprostred boja dvoch mimozemských civilizácií, ktorých vojna zničila Zem. To sa, aj napriek veľkým stratám, našťastie dostalo do bezpečia a začalo putovať do neznáma. Teda aspoň na chvíľu, kým sa nebezpečenstvo nevrátilo a pri novom útoku sa jeden z tých koráblov nezrútil na neznámu planétu. Príbeh hry začína dva mesiace po stroskotaní...

Aby som bol úprimný, necítim sa veľmi na to, aby som opäť raz opisoval pôvodnú hrateľnosť, ktorej rozľahlosť je taká dychvyrážajúca, že sa menej trpezlivým hráčom môže stať, že im jej rozsiahle možnosti prívodia depresiu (pretože nebudú vedieť, čo skôr). V prvom rade preto, lebo si to môžete prečítať v mojej recenzii pre desať rokov starú originálnu Wii U verziu, a v druhom rade preto, lebo by som sa chcel skôr zamerať na to,

čo táto definitívna edícia mení a ako to pôsobí na hru ako celok. Zmien je totižto dosť a sú zároveň značne zásadné. Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition je na prvý pohľad v podstate rovnaká hra, no ak sa do nej dostanete, zistíte, že je zároveň dosť iná na to, aby otriasla základmi pôvodnej vízie.

Tak na začiatku tu opäť máme možnosť vytvoriť si svoju postavu. Tentokrát je ale tvorba o niečo viac robustnejšia, avšak stále sú možnosti dosť obmedzené v porovnaní s takým Skyrimom alebo novším Cyberpunkom 2077. Pri úvodnom videu zistíte, že sa hra až tak veľmi zasa neodlišuje od Wii U verzie. Upravené sú skôr len malé detaily, trochu upravené nasvetlenie, no kompozícia scén a objekty sú úplne rovnaké. Holt, ide o remaster a nie remake. Keď sa už ale objaví prvá hlavná postava (zasvätení vedia, hrou ešte nepoškvrnení nie) Elma, spoznáte prvé zmeny. Tak ako v prípade remasteru prvého Xenoblade Chronicles, aj v prípade tejto hry sú postavy



krajšie, ľudskejšie, majú prirodzenejšie proporcie a lepšie sa na nich pozerá.

Časom si ale uvedomíte, že celkovo, čo sa in-game grafiky týka, sa hra až tak nezmenila. Mimo postáv sú textúry zväčša rovnaké, len to nasvetlenie má ako keby väčšiu hĺbku. A tým sa dostávame k prvému neduhu. To, že sa grafika nezmenila, znamená, že sa nezmenili ani výrazné neduhy pôvodnej hry.

Tú trápilo veľké doskakovanie objektov v hlavnom a jedinom meste hry New Los Angeles (NLA), kde sa objekty objavovali doslova pár metrov pred vami. Vzhl'adom na výkonnosť konzoly a škálu hry sa dali prížmúriť nad obmedzeniami očí, avšak na výkonnejšej konzole, akou je Nintendo Switch, hra mala rozhodne bežať lepšie. Iste, máme tu vyššie rozlíšenie, no skutočne nešlo doskakovanie aspoň obmedziť? Čo sa už ospravedlniť nedá, je, že pohybujúce sa objekty ako autá v uliciach NLA nemajú opäť žiadne kolízie, a teda vami len tak prejdú ako keby ste boli duch.

Keď sme už pri tých nepríjemných prekvapeniach, tvorcovia z Monolith Soft sa rozhodli úplne odstrániť základnú a dôležitú zložku pôvodnej hry – Blade levels a nadväzujúce aspekty s nimi súvisiace. Blade je organizácia mesta NLA, ktorá sa delí na divízie a tie sa starajú o rôzne aspekty prežitia. Jedna z divízií sa stará o prieskum mimo mesta, iná sa zaberá problémami vo vnútri NLA, ďalšia sa zaoberá zabíjaním nebezpečných monštier, a tak ďalej. Celkovo je ich v hre osem. V pôvodnej hre to fungovalo tak, že pridaním sa do jednej z divízií ste dostali zvýšenie určitých štatistík a zároveň ste za vykonávanie činností ako objavovanie nových miest či implementovanie probov dostávali pre divíziu body. Síce v tomto nezáležalo v akej divízii ste, vždy ste

dostávali body za všetky činnosti, no napríklad ak ste boli v divízii starajúcej sa o proby, ich implementovanie zabezpečovalo viac bodov, než keby ste implementovali proby ako člen inej divízie.

Získané body v divízii zvyšovali jej level, a to zároveň ovplyvňovalo celkový level Blade. Na čo vlastne však levely Blade boli? Tie mali vplyv na hneď niekoľko vecí, napríklad zvyšovanie levelov field skillov – mechanický (umožňoval otváranie pozemských kontajnerov), biologický (umožňoval skúmať mimozemskú flóru a faunu) a archeologický (umožňoval skúmať mimozemské artefakty a vraky) či odomknutie väčšieho počtu základných misií. No a teraz zavrite oči a predstavte si, že nič z toho, čo som napísal, v hre zrazu neexistuje. Žiadne levely divízií, field skillov a ani Blade. Teraz oči otvorte a pozrite sa na Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition. Zrazu si to už predstavovať nemusíte, pretože to, na čo sa dívate, je presne také. Bohužiaľ...

To, čo robilo pôvodnú hru skvelou a teda pocit, že ste súčasťou niečoho veľkého,

že ste súčasťou nejakého tímu, čo vám pridávalo určité bonusy, to v tejto verzii neexistuje. A to je obrovská škoda. Iste, dalo by sa povedať, že pôvodný systém bol snáď až prekombinovaný, no fungoval a mal logické zázemie. Skutočné RPG je o tom, že sa pre niečo rozhodnete a má to nejakú konzekvenciu.

V tejto verzii hry nezáleží na tom, v akej divízii ste, pretože vždy za všetko dostávate rovnaký počet expov a neexistujú tu žiadne levely divízií. A teda ak tu nie sú tie, neexistujú ani levely organizácie Blade, a tak si ani nezvyšujete úroveň jedného z field skillov. V pôvodnej hre boli jednotlivé skúmateľné objekty obmedzené levelmi 1 až 5, čo znamenalo, že ak ste mali napríklad biologický skill na úrovni 3, mimozemskú flóru či faunu na leveli 4 ste preskúmať nemohli. V tejto verzii je to opačne. Skillly ako také existujú, avšak hra má všetky skúmateľné objekty do levelu 4 odomknuté a nepreskúmateľné sú len tie, ktoré mali v pôvodnej hre level 5. Skillly na ich odomknutie sa tentokrát už naučíte postupne v misiách.

Je to veľký a citeľný zásah do hrateľnosti. Našťastie iné prvky, ktoré boli v pôvodnej hre skvelé, tu boli zanechané. Tak môžete znova ťažiť rudu prostredníctvom spomínaných probov a môžete ich linkovať pre vyšší bonus, môžete odomknúť segmenty mapy, nastavovať si ukazovatele a HUD pre čo najlepšiu imerziu a minimalizovať handholding, čítať si skvelý a detailný beštiár, objavovať zákutia obrovského crafting systému a taktiež dokonca dotovať výskum miestnych výrobcov zbraní a brnení, aby prichádzali so stále lepšou ponukou.

A to už ani nehovorím, samozrejme, o Skelloch ako takých, ktorí, až získate licenciu na ich používanie, odomknú potenciál a prieskum prostredia, či online





hranie pre „transformáciu“ hrateľnosti do štýlu MMO, aby ste s ďalšími hráčmi čelili tým úplne najdesivejším monštrám. Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition má aj napriek orezaniam stále veľkú hĺbku.

Ak sa ešte ale vrátim späť k prvému odseku, aby som vysvetlil, čo som tým myslel. Pôvodnú hru som pred desiatimi rokmi skritizoval za to, že príbehové misie sú locknuté určitými podmienkami a zároveň vyzdvihol svet ako jeden z najkrajších vo videohrách vôbec. Tak mi teraz dovoľte upraviť svoje tvrdenie. Príbehové misie sú tu stále zamknuté napríklad podmienkou určitého odhalenia miestnej mapy či nadväzovaním vzťahov s určitými postavami na určitú úroveň, avšak teraz už chápem, prečo to tak tvorcovia navrhli.

Vy ako hráč ste novým a mladým členom Blade a aby ste mohli plniť stále náročnejšie misie organizácie, musíte mať niečo, čomu sa ľudovo hovorí, že „mať odžitie“. A to vlastne súvisí so spoznávaním sveta i zapadnutím do miestneho kolektívu. Na druhej strane prostredie síce pôsobí rovnako krásne, no po tých rokoch na sebe badám, že by som v hre prijal viac dungeonov. Prechádzanie sveta Mira je inak stále podmanivé a vzrušujúce.

Týmto som sa chcel dostať k priznaniu, že som pôvodnej hre asi ukrivdil viac, než som mal a že až časom som dokázal plne oceniť jej kvality. Tomu mi koniec koncov dopomohla aj skúsenosť s touto definitívnou edíciou. Pri nej som si nielenže uvedomil, aká prepracovaná pôvodná verzia bola, no zároveň tiež to, že aj keď z nej odstránite také podstatné funkcie ako levely divízií, Bladov a vylepšovanie field skillov, tak z nej stále ostane výborná a prepracovaná hra. Tomu sa nemôže povedať nijako inak než nadčasová klasika. Samozrejme, k tomu, aby aj táto



orezaná verzia dostala rovnaké hodnotenie, musela priniesť aj nejaké chvályhodné vylepšenia. Tak napríklad hra má krajšie a prehľadnejšie UI a menu, prináša nový obsah v podobe rozšíreného konca a nového prostredia a taktiež napríklad aj to, že si členov do partie môžete pohodlne pridať cez menu. Už postavy nemusíte pracne hľadať a žiadať ich o to, aby sa k vám pridali na výpravu.

Súbojový systém, odomkňovanie a vylepšovanie si povolání, zbraní a brnenia či levelovanie skillov ostalo rovnaké, a to je chvályhodné poznanie. Až na jednu novinku, o ktorej som si doteraz nie celkom istý, či je dobrá alebo nie. Súbojový systém tu funguje na základe aktivácie skillov v bojoch, ktoré majú určitý cooldown pred ich ďalším použitím. Novinka v tejto verzii je, že máte nový ukazovateľ, ktorým môžete skilly ako keby odznova naštartovať, a tak ich použiť okamžite bez nutnosti čakania, kým sa cooldown nenaplní. Rozpoltený v názore som preto, lebo vďaka tomu sú súboje dynamickejšie a plynulejšie, no zároveň však hra tým pádom umožňuje spamovať ten istý

najsilnejší útok znova a znova. Hra je totiž v tomto novom ukazovateli veľmi štedrá a podľa mňa asi umožňuje trochu viac, než by mala, aby boli súboje vyváženejšie. To ale platí len pre začiatok súbojov, až sa vám ukazovateľ minie, chvíľu to trvá, kým sa znova naplní a súboje v tom prípade začnú mať punc pôvodnej hry.

Pri hraní Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition som bol najprv skeptický, predsa len veľká časť hrateľnosti bola odstránená, no časom sa mi aj táto verzia hry dostala pod kožu a už som si tie všetky známe questy, prostredia či poletovanie vo vnútri Skellu znova naplno užíval.

Aby som bol úprimný, aj keď táto hra nesie v názve Definitive Edition, pre mňa tou definitívnou edíciou nie je a pôvodnú hru považujem za lepšiu. Taktiež ma ohlásenie Nintendo Switch 2 núti premýšľať, prečo Monolith Soft nepočkal až na novú konzolu, aby sa všetky technické neduhy zdedené z Wii U verzie, konečne nepodarilo opraviť. Hra by si to určite zaslúžila. Xenoblade Chronicles X: Definitive Edition je tak či tak stále obrovský monument s hrateľnosťou hlbokou ako Mariánska priekopa, a tak neváhajte a choďte do neho. Mimochodom, až mám chuť zmeniť pôvodnej verzii hodnotenie zo 4 na 5 hviezd...

Maroš Goč



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: akčné RPG Výrobca: Monolith Soft Zapožičal: Conquest

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšený vizuál  
+ monštruózne mohutná hrateľnosť  
+ fantastický herný svet planéty Mira  
- zbytočné orezanie pôvodnej hrateľnosti  
- doskakovanie objektov stále veľkým problémom

#### HODNOTENIE:

★★★★☆

# Forza Horizon 5

NADUPANÁ AKČNÁ ARKÁDOVKA ZAOPALENÁ DO KRÁSNEHO VIZUÁLU



Séria Forza Horizon prvýkrát prekonáva „hranice ekosystému“ a prichádza na PlayStation konzoly. Už je to nejaký piatok, čo hry od Microsoftu pomaly, ale isto kúpíte aj v modrom tíme a my si radi zvykáme na tento štandard. Dôvodov je niekoľko, ale hlavný je ten, že nemusíte zaobstarávať nový hardvér, aby ste si tieto exkluzivity zahrli. Je to podľa mňa win – win situácia, z ktorej profitujú obe strany. Pod'me sa teda pozrieť, o čo Sony hráči prichádzali, pretože táto séria patrí k tým najobľúbenejším v zelenom tíme.

Ako fanúšik konkurenčnej značky, ktorá je viac simulačne zameraná, som bol veľmi zvedavý – hlavne z dôvodu obrovského hynu okolo Forzy samotnej. Evidujem ju už roky, no až teraz som mal prvýkrát možnosť zahrat' si ju. Môžem povedať, že som mal čo robiť, aby som to stíhal spracovať.

Podobnosť s inými značkami je čisto náhodná... alebo? Poviem to otvorene, chvíľkami som mal pocit, že som konečne

dostal poriadnu Need for Speed hru. Ako som povedal, vždy som bol viac zameraný na simulátorové preteky, aj keď som vyrastal práve so sériou NFS. Dokonca som tejto značke dal po dlhšej dobe šancu znova a neoslovilo ma to dostatočne natolko, aby som to vôbec dohral.

V prípade Forza Horizon 5 som išiel okamžite do nastavení, prepol si prevodovku na manuál, nastavil riadenie na „simulátor“ a vybral sa na cesty. To riadenie „simulátor“ patrí medzi úvodzovky, lebo od reality to malo veľmi ďaleko, ale nejako ma to nevyrušovalo. Jediným problémom bol zvuk, aby som vôbec počul zvuk auta a vedel radiť. Po pár minútach hrania ale bolo všetko nastavené a pripravené na zábavu. A tú som veru dostal.

Hra sa s tým nepárá, hneď na začiatku vás vyhodí z lietadla na sopku a vy ju musíte zísť, potom vás vyhodí v džungli, neskôr v púšti do piesočnej búrky a podobne. Dá vám pocítiť, čo

vás čaká a to všetko v plnej rýchlosti. Zabudnite na krátky a pomalý tutoriál, čo je dobré, pretože to korešponduje s tým, čo hra reprezentuje – sandboxovú akciu v podaní šialených áut krížomkrážom naprieč Mexikom.

Ale takto, Forza Horizon 5 je tu už od roku 2021, naozaj nebudem rozoberať každý detail, akoby išlo o novinku. Každý, kto má rád autá a videohry, ktoré sa ich týkajú, má túto hru pozretú, kde sa len dá. Vás zrejme zaujíma len jedno – ako sa podaril port na PS5? Môžem povedať, že výborne. Za celú dobu hrania som nenašiel na jediný problém, hoci sa vyskytlo pár vecí, s ktorými som tak úplne nepočítal. Napríklad s tým, že spustenie hry vyžadovalo prihlásenie do Microsoft účtu aj v prípade, že som chcel iba singleplayer. Najviac ma však zaskočilo, že najviac reklamované „atrakcie“ som nemohol spustiť, lebo neboli štandardnou súčasťou titulu a nedali sa ani dokúpiť, keďže na PS Store neexistovali. Možno časom prídu, avšak Rallye a Hot Wheels



zatiaľ skončili mimo jedálnička a ja som si musel nechať zújsť chuť.

Niežby tam aj bez toho nebolo dost obsahu. Čo spočiatku vyzeralo ako jemné rozbiehanie, skončilo po pár hodinách plnou mapou, až to na mňa pôsobilo mierne unavujúco - nevedel som si vybrať. Možností je naozaj veľa, okrem štandardných pretekov tu nájdete aj príbehy alebo adventúry. Napríklad vojdete do búrky hľadať lietadlo, ktoré tam pristálo pri pyramídach a do toho tam musíte rozostaviť satelity. Áno, nie všetko dáva zmysel a možno chceli vývojári len pridať čo najviac rôznorodých vecí, aj keď mne to prišlo mierne od vecí, keďže som musel prísť na konkrétne miesto a zastaviť tam, čo nebolo vždy jednoduché nájsť, čiže viac ako na šoférovanie som sa sústredil na minimapu.

Odhliadnuc od týchto miernych „nezmyslov“ musím povedať, že som si hru naozaj užíval. Nehľadáte tu logiku či reálne jazdenie. Tu ide o krásu áut v najvyšších možných rýchlostiach.



Forza Horizon 5 vyzerá fantasticky, autá sú prepracované a biotopy takisto.

Možností, ako sa tu vyblázniť, je habadej a keďže ide o skutočne otvorený svet, tak vám nič nebráni skúmať mapu hore-dolu už od začiatku. Vlastne to od vás samotní vývojári chcú, keďže vám počítajú rôzne veci, ktoré ste objavili, prípadne

zrazili. Keby tu ešte boli policajti, tak by som použil jednu legendárnu hlášku z Nollanovho Batmana. Lenže v tomto Mexiku policajti buď neexistujú, alebo s vami súťažia v civile, ťažko povedať.

Tak benevolentný štát voči pouličným pretekom, kde demoláciu ocenia aj domáci, nikde na svete nenájdete, čo je jeden z dôvodov, prečo ho odporúčam navštíviť.

Čerešničkou na torte je tlačidlo „vrátiť čas“. Ten, čo prišiel s touto myšlienkou, musel byť génius na úrovni Stephena Hawkinga. Nejednakrát mi ušetril nervovú sústavu pred zrútením, hlavne pri šprinte, ktorý trval skoro pol

hodinu a ja som minul predposledný checkpoint v rýchlosti 260km/h o dva milimetre... Ak by som musel opakovať preteky, tak ten ovládač asi zjem.

## Verdikt

Obrovské množstvo možností a kopa krásnych áut čakajú, kedy vám pomôžu zabudnúť na realitu bežného dňa. Proste si sadnúť a na plný plyn jazdiť za nosom, pretože je jedno, kam sa vydáte, cestou aj na jej konci bude určite čakať zábava.

Róbert Gabčík

### ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Pretekárska Výrobca: Playground G. Zapožičal: Microsoft

### PLUSY A MÍNUSY:

+ krásne modely áut	- veľa ikon na mape
+ veľa peknej krajiny	- veľa lákadlá nie sú k dispozícii ani len na zakúpenie
+ rôznorodosť biotopov	
+ česká lokalizácia	
+ veľa ikon na mape	

### HODNOTENIE:

★★★★★

## PGA Tour 2K25

2K ZNOVU UKAZUJE, ŽE ŠPORTY JEDNODUCHO VEDIA



O novom prírastku do zabehnutej golfovej série by sme mohli povedať, že prišiel trochu neskoro, ale predsa. Mysleli sme, že sa ho dočkáme na jeseň ako predchádzajúce dva ročníky, no napokon sme si museli ešte pár mesiacov počkať. Bol som zvedavý, predsa len, vývojári z HB Studios majú s golfovými titulmi veľké skúsenosti – ide už o šiesty kúsok za jedenásť rokov a posledný, ktorý som recenzoval, ma naozaj bavil. Navyše, k tomuto kanadskému štúdiu mám vrelý vzťah aj vďaka nostalgii. Pamätám si, ako som pred osemnástimi rokmi na svojom notebooku veselo hral Rugby 08, čo dodnes považujem za zabudnutý videoherný klenot (ale som pravdepodobne jediný, haha). Čas však neúprosne plynie, od rugby sa presunuli k trochu menej akčnému športu a za roky si vybudovali pomerne veľkú fanúšikovskú základňu, ktorá sa na PGA Tour 2K25 poriadne tešila. Ako teda dopadla táto očakávaná hra?

### Vynikajúci golf a polovičatá kariéra

Pozitívne s niekoľkými malými ale. Na začiatku (a aj v ďalších častiach) skonštatujem, že v jadre ide o kvalitný titul a čo sa týka samotnej hrateľnosti, tam sa fanúšikovia rozhodne nemajú na čo sťažovať. Pre porovnanie som si nainštaloval aj dva roky starú konkurenciu od EA a čo sa týka spracovania samotného športu, PGA Tour 2K je o level vyššie. Golf je jednoducho zábava ako pre jeho fanúšikov a veteránov série, tak aj pre nováčikov – vylepšené ovládanie prejde rýchlo do krvi, ale aby ste sa stali naozaj dobrým virtuálnym odpaľovačom loptičiek na greene, bude potrebný tréning a tréning. V tomto ohľade to vývojári zvládli na jednotku.

Hlavným singleplayerovým módom je aj tentokrát kariéra, v ktorej sa budete chcieť stať najlepším golfistom na svete a vyhrávať jeden turnaj za druhým. Žiaľ, tento režim

je znovu tak trochu nedopečený, ako to bolo aj v prípade ročníkov 2K21 či 2K23. Chýba mu šmrnc, taká tá pozlátko okolo, ktorá z fajn zážitku urobí špeciálny. Nie, vývojári nemusia ísť až do extrému ako v prípade basketbalovej série od 2K, kde do toho zakomponovali aj hudbu a podobné veci, ale čím si by sa mohli inšpirovať. Čo takto vymyslieť nejaký príbeh so zopár cutscénami? Možností je neúrekom a keďže je to neprebádaná oblasť, úplne by stačil aj obyčajný príbeh s posýpkou v podobe športových klišé. Niečo v štýle „chudobný študent si náhodou raz zahrá golf, bohatý sponzor si všimne jeho talent, dá mu šancu a on sa potom pomaly prediera rebríčkom vyššie a vyššie, ale popritom zažíva aj pády a dôležité lekcie“. Chápete ma, že? Samozrejme, zaobídeme sa bez toho, dôležitá je hrateľnosť, ktorá je tu výborná, ale občas ani tá nestačí, ak je toho obsahu pomenej. Základ je slušná klasika – v komplexnom editore si vytvoríte hráča, vyberiete si z piatich archetypov a hor sa do toho. Nasleduje kolotoč tréningov,

špeciálnych udalostí a turnajov, ktoré občas pretne výber nového rivala či tlačová konferencia. Práve komunikácia s médiami je jednou z mála noviniek a spočiatku sa mi pozdávala. Vaše odpovede (na výber sú občas vtipné hlášky) formujú vašu osobnosť, ktorá zas poskytuje menší bonus popularity. Žiaľ, nejaký väčší vplyv to v celkovom kontexte nemá, skôr je to iba taká kozmetická vec, ktorá časom začne otravovať. A tak sa z toho všetkého potom stane iba taká rutina, keď idete od turnaja k turnaju, občas si vylepšíte hráča, skontrolujete sponzorov, XXX

## Náročné, ale výborné ovládanie

Golf je šport, ktorého základy pochopíte ľahko, ak sa však chcete stať majstrom,



to je úplne iná liga. A to isté platí aj pre jeho videoherné spracovanie. Pokiaľ si zvolíte najnižšiu obtiažnosť, bude to v podstate prechádzka ružovou záhradou a hra vám odpustí aj výraznejšie chyby. Keď vám to občas uletí do vody či do bunkra, nič sa nedeje, turnaj dokážete vyhrať aj s niekoľkými jamkami zahranými nad par. Potom však príde na rad zvyšovanie obtiažnosti alebo súboj proti reálnym hráčom a vy si budete čoraz viac uvedomovať, že si musíte dávať pozor na mnoho vecí. Aká je sila vetra? Jeho smer? Vybral som si vhodnú palicu na tento odpal? A zabudnúť nesmieme ani na to, že okolie jamky môže byť poriadne členité a ak to netrafíte správne, loptička môže skončiť aj niekoľko metrov mimo vysnenej lokality. Hoci to nie je jednoduché a pre mnohých to môže znieť hrozivo, ak si dáte záležieť, časom sa všetky tieto veci naučíte, v čom zároveň tkvie čaro golfu samotného. Jednoducho to nie je iba o tom, že odpálite loptičku čo najďalej, ako sa dá.

Pre nováčikov je tu znovu pripravený výborný tutoriál, ktorý im ozrejmí všetky herné mechanizmy a v neposlednom rade aj základy ovládania. K dispozícii máte dva

loptičky a tréningový režim. Zelenáčov poteší aj možnosť zvoliť si obtiažnosť s názvom Perfect Swing, ktorá znižuje vplyv vonkajších faktorov na švih, čo by som priravnil k pomocným kolieskam na bicykli. Na začiatku to určite pomôže.

druhy – Swing Stick alebo 3-Click Swing, kde si vystačíte s tromi klikmi. Systém švihy je zas postavený na precíznom ovládaní analógovej páčky a tak trochu simuluje realitu. Aj po hodinách cviku sa sem-tam stane, že vám to proste uletí, rovnako ako to občas pokazia aj profesionáli. Nie je to však problém, presne na to je určený vylepšený systém feedbacku po každom odpálení



## Ach, tie mikrotransakcie

Nuž a teraz sa na chvíľu vrátim do minulosti. Priznám sa, že občas si so slzou v oku spomeniem na časy, keď boli športové videohry naozaj iba o športe a nenašli ste v nich žiadnu virtuálnu menu zakúpiteľnú za reálne peniaze. Mnohými hráčmi nenávidený fenomén mikrtransakcií je totiž strašiakom, ktorý dokáže pokaziť zážitok aj z inak kvalitného titulu. Spája sa totiž s grindom, na ktorý už často nemáme toľko času – a tak nám vývojári šikovne servírujú mikrotransakcie, vďaka ktorým ho môžete ľahšie obísť. Samozrejme, iba ak si zaplatíte. A to sa, žiaľ, deje aj v prípade PGA Tour 2K25, ktorú kvári podobný problém ako mnohé ďalšie hry pod vydavateľskou taktovkou 2K.

Mikrotransakcií je tu jednoducho priveľa a sprezdávajú vás na každom kroku, pričom

najviac je to viditeľné pri vylepšovaní hráča. To, že si za reálne peniaze môžete kúpiť lepšie náradie, nejako prehliadnem, pretože hra vás do toho nenúti (hoci vám na mnohých miestach naznačuje, že to môžete urobiť).

Ak si však chcete pridať nejaké bodíky do štatistik golfistu, okrem tzv. „attribute points“, ktorých som po pár hodinách mal neúrekom, potrebujete... áno, hádate správne, aj virtuálnu menu s názvom VC. Hoci sa to na prvý pohľad nezdalo ako veľký problém, pretože VC získavate za plnenie rôznych úloh či samotné hranie, rýchlo som si uvedomil, že tieto odmeny sú chudobné. Zamrzí to o to viac, že keď hra vyšla v predbežnom prístupe, vývojári boli oveľa štedrejší, ale tesne pred normálnym



vydaním ich poriadne zredukovali. Ak si teda človek zaplatil, aby mohol hrať skôr, získal výraznú výhodu. Mrzuté a trochu neférové.

## Pozera sa na to dobre

Po grafickej stránke musím tvorcov pochváliť, hra je na tom lepšie ako predchodca a pozerá sa na ňu naozaj dobre. Ku kvalite konkurenta

od EA jej ešte kúsok chýba, ale ten rozdiel rozhodne nie je tak okatý ako v minulosti.

Modely postáv sa viac podobajú svojim reálnym predlohám, spracovanie samotných ihrísk je detailnejšie a uveriteľnejšie a dobre sa pozerá aj na rôznorodé animácie – a všetko to beží plynulo bez nejakých padaní či framedropov. Pozitívne slová, žiaľ, nemôžem

povedať na adresu komentátorskej dvojice Luke Elvy a Rich Beem, ktorá je veľmi strojená, monotónna a ich hlášky sa často opakujú. Rozumiem, že golf je o čosi pokojnejší šport ako napríklad vyššie spomínaný basketbal a nečakám vrieskanie, keď sa mi podarí odohrať jamku na eagle, ale trochu viac energie by nezaškodilo.

Nuž, čo povedať na záver? PGA Tour 2K25 je výborný kúsok s niekoľkými ale. Čo sa týka golfu a jeho prezentácie, tam v podstate nemám čo vytknúť. Do hry sa dostanete rýchlo a návyková zábava na seba nenechá dlho čakať.

Ak ste fanúšikmi golfu, prípadne máte chuť vyskúšať niečo nové, kúpu určite neol'utujete. Len škoda, že mikrotransakcie sú naozaj agresívne, kariére chýba šmrnc a čo sa týka licencií, tiež to nie je bohviečo (ihrísk je dosť, ale hrateľných golfistov je pomenej). Teraz je to teda ešte na štyri hviezdičky, ale pokiaľ sa autori nepoučia, o dva roky už nemusím byť tak zhovievavý.

## Záver

Milovníci golfu sa môžu radovať, vývojári z HB Studios opäť prinášajú výborný golf. Len si dajte pozor na zákerné pokušenia v podobe mikrotransakcií.

Pavol Hirka



**ZÁKLADNÉ INFO:**

<b>Žáner:</b> Športový sim.	<b>Výrobca:</b> HB Studios	<b>Zapožičal:</b> Cenega
--------------------------------	-------------------------------	-----------------------------

**PLUSY A MÍNUSY:**

+ Kvalitný golf	- Nemastná-neslaná kariéra
+ Možnosti úpravy golfistu a náradia	- Opakujúci sa komentár
+ Prepracované ovládanie	- Mikrotransakcie

**HODNOTENIE:** ★★★★★

## The Last of Us™ Part II Remastered

REMÁSTER NA KTORÝ PC HRÁČI ČAKALI



**Ked' som pred piatimi rokmi prvýkrát hral druhý diel The Last of Us, ani vo sne by mi nenapadlo, že si ho raz zahrám na klávesnici a myši. Ako PC hráč som vždy vnímal gamepad ako nutné zlo – nástroj, ktorý som vytáhoval len pri špecifických simuláciách ako FIFA alebo Microsoft Flight Simulator. Prípadne vtedy, keď som zapol PlayStation 4 a pustil sa do SONY exkluzív, ktoré v tom čase na PC neexistovali. No nikdy to nebolo ono. A práve preto, keď som sa dozvedel, že druhý diel príde na PC, nemohol som sa dočkať. Tešil som sa na to, že si ho opäť zahrám. Tentoraz však na rozhraní, kde sa cítim ako doma...**

### Ved' viete, ako to je so Svetlonosmi

Určite ste už hrali prvú časť tejto hry, ktorá prvotne vyšla v roku 2013. A ak náhodou nie, rozhodne to napravte, alebo si aspoň

pozrite stručnú rekapituláciu na YouTube. Bude sa vám to hodiť, pretože príbeh v pokračovaní priamo nadväzuje na udalosti z prvého dielu. A to nie iba tak voľne, sú s nimi veľmi úzko prepojené. Nebojte sa, spoilery tu nehrozia. Ponechávam všetko objavovanie na vás. Spomeniem len pár detailov, ktoré stojí za to vyzdvihnúť.

V prvom rade vyzdvihnem príbeh, ktorý je výborný. V porovnaní s prvým dielom je viac silnejší, komplexnejší a emocionálne nabitejší. Nájdete v ňom všetko, čo má kvalitný herný príbeh obsahovať. Tvorcovia si dali skutočne záležať a cítiť to v každom momente.

Po druhé, v pokračovaní si nezahráte len za jednu postavu. Hlavnou protagonistkou zostáva Ellie, ktorú budete sprevádzať naprieč prítomnosťou a minulosťou. Odhalíte pritom množstvo skrytých

tajomstiev. Okrem nej však dostanete možnosť zahrať si aj za Abby, ktorá do deja prináša úplne nový pohľad. Aj v jej príbehu budete preskakovať medzi rôznymi časovými líniami, čo hre pridáva na hĺbke a vrstevnatosti.

### RPG systém je len na oko

Ešte keď som hral The Last of Us Part II na PlayStation 4, trochu ma iritoval RPG systém. Nehovorím, že je vyslovene zlý, len pôsobí až príliš prvoplánovo.

Náboje a suroviny sú rozhádzané po svete vopred určeným spôsobom, a hoci to vytvára ilúziu objavovania, v skutočnosti je väčšina vecí „akože“ preddefinovaná. Niektoré vylepšenia či nové zbrane sú ukryté na konkrétnych miestach, ktoré môžete počas hrania ľahko minúť. Každá hrateľná postava má vlastný strom schopností, ktorý



si vylepšujete zbieraním piluliek. Tie potom míňate na jednotlivé upgrady. Stromy sa odomykajú, napríklad nájdením časopisu. To je síce dobrý nápad, ale pôsobí trochu umelo. Mal som pri tom klasické FOMO: „Nestrácam zbytočne pilulky na nesprávny strom? Nebudem túto schopnosť neskôr l'utovať? Vybral som si dobre?“ Podobne si viete upravovať aj zbrane. Tie viete vylepšiť vd'aka náhradným dielom, ktoré počas hrania nachádzate. Každá zbraň má určité vylepšenia, ktoré vám v hre istotne pomôžu. Ale pozor! Zbraň si viete vylepšiť iba na určitých miestach – na ponkoch. Tie nenájdete len tak všade.

Priznávam, druhýkrát som hru prechádzal na jednej z tých l'ahších obt'ažností, takže to nebolo až také dramatické. Navyše, hral som väčšinou „Rambo štýlom“, pretože stealth mi nikdy nešiel.

Čo ma ale úplne dorazilo, bol patch, teda aktualizácia, ktorá dorazila, keď som mal hru rozohranú. Okrem toho, že som musel s't'ahovať d'alších 80 GB dát, spôsobila poriadny chaos. Stromy so schopnosťami, ktoré som mal už vylepšené, sa mi úplne



rozhodili. Niektoré šli odomknúť znova, iné zasa nie, a musel som na ne znovu minúť pilulky. Keby som hral na vyššej obt'ažnosti, bol by som, slušne povedané, v háji. Dokonca mi zmizli aj niektoré upgrady, ktoré som už predtým našiel.

Našťastie sa to dalo zvládnuť a hrať d'alej. Takže zhrnutie – RPG systém v hre nie je katastrofa. Len je trochu

plochý, má svoje muchy a spomínaný patch ho navyše ešte trochu „dorazil“.

## Hratel'nosť je výborná

Počas hrania narazíte nielen na zmutovaných l'udí, teda všakovakých „hubových zombíkov“, ale aj na rôznych d'alších nepriateľov. Niektorí používajú klasické strelné zbrane, iní vás ostrel'ujú šípami, a d'alší sa zas pokúsia zmlátiť vás palicou. Variácií je dosť, takže o zábavu rozhodne nebude nuda.

Aj vy budete neustále meniť zbrane, zháňať muníciu a šetriť si ju, ako sa len dá. Často príde vhod aj obyčajná palica, ktorú si môžete vylepšiť, alebo taktika na silnejších nepriateľov. Napríklad môžete ich nalákať

na jedno miesto a zahádzať molotovmi. Hratel'nosť je jednoducho výborná. Súboje sú dobre dávkované, nie je ich priveľa, ale ani tak málo, aby vám chýbali. Výborne dopĺňajú dialógy a nádherne spracované cutscény. A navyše, v hre nájdete český preklad!

Ako som už spomínal vyššie, v hre si zahráte za dve hlavné postavy. Každá z nich má trochu iné schopnosti, čo výrazne prispieva k tomu, že hra nepôsobí repetitívne.

Priznávam, že príbehová linka Abby ma spočiatku trochu iritovala. Aj keď som pochopil jej motivácie a dôvody, prečo konala tak, ako konala, stále som mal problém prijať fakt, že musím hrať za postavu, ktorú som spočiatku vnímal negatívne (aj keď, technicky vzaté, ide o obyčajný l'udský príbeh). Ako charakter mi bola Abby sympatická, ale nedalo sa zabudnúť na veci, ktoré jej predchádzali. Úplne mi skresl'ovali pohľad na ňu.

Mimochodom, áno, hra sa dá hrať na klávesnici a myši, čo by sme pri PC porte, samozrejme, očakávali. Problém je však v tom, že vývojári už na začiatku upozorňujú, že titul je optimalizovaný







pre gamepad a odporúčajú ho tak aj hrať. Ja som sa tomu chcel vyhnúť a povedzme si na rovinu – mali pravdu.

Ovládanie na klávesnici a myši pôsobí trochu neohrabane. Prehadzovanie zbraní je otravné, mierenie je zvláštne necitlivé a stealthovanie s klávesom „Q“ rozhodne nie je pohodlné. Nie že by sa hra nedala hrať, len to nie je ono. Napriek tomu som to ako hrdý PC hráč vydržal s myšou a klávesnicou až do konca.

### Graficky je to rozhodne upgrade, ale bolo to treba? Asi áno...

Z akéhokol'vek uhla sa na hru pozriete, je omnoho krajšia než verzia pre PlayStation 4. Chápem, že ak ju chceli tvorcovia preniesť na novú konzolu alebo na PC, nejaký

vizuálny posun bol potrebný. Napriek tomu mi v hlave stále vrta ten červík: „Nebolo by lepšie venovať ten čas a energiu radšej vývoju novej hry s čerstvým príbehom?“

Jasné, viem, že do remastru nejde tol'ko zdrojov ako do vývoja úplne nového titulu. No aj tak. Neberte to ako frflanie na niečo, čo nám štúdio prinieslo v dobrom. Som skôr zástancom nových zážitkov než večného recyklovania toho, čo sme už raz hrali. Ale dost' bolo negativity!

Hra je nádherná po grafickej aj zvukovej stránke. Bez výhrad. Atmosféra, nasvietenie, ambientné efekty, všetko pôsobí premakane a moderne. Čo ma však trochu rušilo, boli rôzne grafické glitche, ktoré sa počas hrania objavovali. Najčastejšie na ne natrafíte v cutsécnoch ako blikajúce elementy na pozadí, čo naozaj pokazí zážitok. A občas sa stalo,

že postavy mali čudné textúry na tvárach alebo oblečení, akoby sa na nich lámalo svetlo z opačného smeru, než by malo.

Niektoré z týchto problémov sa podarilo vyriešiť aktualizáciou ovládačov grafickej karty, no iné sa vracali späť. Takže, hoci hra vyzerá parádne, technicky by si zaslúžila ešte trochu doladiť.

### Záverečné hodnotenie

Na PC port The Last of Us Part II som sa nesmierne tešil. Rozhodne ma nesklamal. Ide o výborný titul, ktorý by si mal každý PC hráč minimálne raz zahrať. Ak ste doteraz frflali, že SONY si svoje exkluzivity drží len pre seba, tu máte jasné riešenie.

Vizuálny facelift posúva hru na nový level. Hoci originál hra vyšla v roku 2020, vďaka remastru vyzerá ako čerstvá novinka. Ak ste fanúšikom kvalitných videohier, tento titul by mal stáť v knižnici na čestnom mieste. Bez výhovoriek!

Lubomír Čelár



#### ZÁKLADNÉ INFO:

<b>Žáner:</b>	<b>Výrobca:</b>	<b>Zapožičal:</b>
Striel'ačka z 3. osoby	Naughty Dog	Sony Int. Ent.

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |                      |                                   |
|----------------------|-----------------------------------|
| + príbeh a postavy   | - zvláštne bugy po prvom patchi   |
| + grafický kabát     | - zo začiatku grafické glitche    |
| + skvelá hrateľ'nosť | - ovládanie na klávesnici a myške |
| + preklad do češtiny |                                   |

#### HODNOTENIE:



## Samsung Odyssey 3D, OLED G8 & G9

**Spoločnosť Samsung predstavila novú generáciu herných monitorov Odyssey pre rok 2025, vrátane modelov Odyssey 3D, Odyssey OLED G8 a ultraširokého Odyssey G9. Slovenskí zákazníci si ich môžu predobjednať od 31. marca s cenami od 1 199 EUR.**

Odyssey 3D (27") prináša 3D obraz bez okuliarov vďaka sledovaniu pohľadu a šošovkovému sklu. Aplikácia Reality Hub je nutná pre zobrazenie 3D obrazu, ktorý dodáva hrám hĺbku. Samsung spolupracuje s Nexon (The First Berserker: Khazan) a Neowiz (Lies of P) pre maximálne využitie 3D

technológií. Monitor umožňuje aj konverziu 2D videa do 3D pomocou AI. Ponúka obnovovaciu frekvenciu 165 Hz, odozvu 1 ms GtG, AMD FreeSync Premium a NVIDIA G-SYNC. Nechýba ani Edge Lighting a ergonomický stojan.

Odyssey OLED G8 prichádza v 27" a 32" verziách. 27" model je prvým 4K monitorom od Samsungu s obnovovacou frekvenciou 240 Hz a hustotou pixelov 166 ppi. QD-OLED panel zaručuje živé farby a vysoký kontrast. Technológia Glare Free eliminuje odlesky a Samsung OLED Safeguard+ chráni pred vypálením pixelov. Monitor má odozvu 0,03

ms GtG a podporuje AMD FreeSync Premium Pro a NVIDIA G-SYNC. Dizajn je tenký s Core Lighting+.

Odyssey G9 (49") je cenovo dostupný ultraširoký monitor s rozlíšením Dual QHD a zakrivením 1000R.

Obnovovacia frekvencia je 144 Hz a odozva 1 ms GtG. Podporuje AMD FreeSync Premium Pro a má certifikáciu VESA DisplayHDR 600 a HDR10+ GAMING.

Funkcie Picture-by-Picture a Picture-in-Picture uľahčujú multitasking. Auto Source Switch+ automaticky rozpozná pripojené zariadenia.



## Kingston Digital DC3000ME



**Kingston Digital uvádza DC3000ME Enterprise Class SSD s U.2 PCIe 5.0 NVMe, spätne kompatibilný s PCIe 4.0.**

K dispozícii v kapacitách 3,84/7,68/15,36 TB s päťročnou zárukou a bezplatnou podporou. Disk číta až 14 000 MB/s, zapisuje 10 000–9 700 MB/s, náhodné 4K dosahuje 2,8 mil. IOPS čítania a 500 000 IOPS zápisu pri latencii <10/70 µs. Enterprise PLP chráni dáta pri výpadku napájania. AES 256 šifrovanie a TCG Opal 2.0 zabezpečujú ochranu citlivých dát. Podpora NVMe MI umožňuje vzdialený monitoring stavu disku. Spotreba od 8 W v nečinnosti cez 8,2 W pri čítaní po 24 W pri zápise. MTBF 2 mil. hodín a endurance 1 DDPD zaručujú dlhú životnosť. Ideálny pre AI, HPC, OLTP, cloudové služby a edge computing.

## CyberPower UPS Advanced PFC Sinewave



**CyberPower uvádza radu UPS Advanced PFC Sinewave pre racky. Poskytujú čisté sínusové výstupné napätie kompatibilné s aktívnym PFC.**

Patentovaná technológia GreenPower UPS™ zvyšuje efektivitu a šetrí energiu. Tri modely CP1200EIPFCRM2U, CP1600EIPFCRM2U a CP2000EIPFCRM2U ponúkajú AVR, ochranu proti prepätiu, EMI/RFI filtre, dátovú ochranu a hot swap batérie. Farebný LCD displej a softvér PowerPanel Business či SNMP/HTTP umožňujú monitorovanie a vzdialenú správu. Kompaktný dizajn uľahčuje inštaláciu. Rad je vhodný pre firmy, školy, nemocnice, úrady, hotely aj domácnosti, kde chráni herné PC, NAS servery alebo multimediálne centrá. Investícia do UPS minimalizuje výpadky, riziko dát a poškodenie hardvéru.

## Samsung Séria Galaxy Tab S10 FE



**Spoločnosť Samsung Electronics predstavuje dva nové tablety Galaxy Tab S10 FE a Galaxy Tab S10 FE+.**

Oba modely sa vyznačujú tenkým telom s hrúbkou 6 mm a zníženou hmotnosťou

(FE je o 4,9 % ľahší). Štíhle rámičky okolo displeja merajú len 8,5 mm pri FE a 8,1 mm pri FE+. Galaxy Tab S10 FE ponúka 10,9 inch displej, verzia FE+ prináša 13,1 inch obrazovku takmer o 12 % väčšiu než predchodca s jasom až 800 nitov,

obnovovacou frekvenciou 90 Hz, Vision Booster na automatické prispôsobenie jasu a redukciu modrého svetla. Batériu dopĺňa pero S Pen s nízkou latenciou a odolnosť IP68. O výkon sa stará osemjadrový Exynos 1580, ktorý zvýšil výkon CPU o 38 %, GPU o 43 % a NPU o 200 %, čo zabezpečuje plynulú prácu pri náročných úlohách. Zadný 13 Mpix fotoaparát prináša vylepšenú kvalitu snímok a videí. Oba modely sú dostupné v konfiguráciách 8 GB RAM/128 GB a 12 GB/256 GB. Bezpečnosť zaisťuje Samsung Knox s end to end šifrovaním a detekciou hrozieb. Softvér One UI 5.1 prináša vylepšené gestá a optimalizované notifikácie. AI funkcie ako Circle to Search, Galaxy AI a Best Face na retuš fotografií. Podpora populárnych kreatívnych aplikácií. Integrovaný multitasking umožňuje súčasné spustenie viacerých aplikácií v rozdelenom okne. Dostupné vo Wi-Fi a 5G verziách s Androidom 13. Nabíjanie cez USB-C s podporou 45 W rýchleho nabíjania. Na Slovensku od 2. apríla 2025 v šedej, striebornej a modrej farbe, ceny sa pohybujú od 519 EUR do 769 EUR podľa modelu a pamäte.

## GIGABYTE MO27Q2

OLED SO VŠETKÝM, ČO K TOMU PATRÍ



Výber správneho monitoru je hráčmi často prehliadaný krok. Väčšina rozpočtu ide na výkonnú grafickú kartu, najnovší procesor, kopolu RAM či fúru úložného priestoru. Hrať s tým najnadupanejším hardvérom na FullHD displeji, ktorý zvládne maximálne 60 Hz, je častejší jav, ako by si niektorí mysleli. Ak ste sa v týchto riadkoch náhodou našli, alebo ešte len plánujete vylepšovať hardvér, potom určite zbystríte, pretože spoločnosť Gigabyte priniesla novinku, ktorá ponúka asi všetky vychytávky, po ktorých môžu hráči túžiť. Hoci stále nejde o cenovo najdostupnejšie riešenie, je už aspoň mimo nedosiahnuteľných sfér. Monitor s menom GIGABYTE MO27Q2 je konečne tu a minimálne na papieri hovoríme o skutočnej lahôdke.

Monitor MO27Q2 nie je pre spoločnosť Gigabyte žiadnym novým počínom, nakoľko

na trhu s OLED a QD-OLED panelmi sa pohybujú už nejaký ten rok. Tento kúsok je však oproti predošlým modelom o čosi lepší, o čosi nadupanejší a aj o kúšтик dostupnejší.

### Obal a jeho obsah

MO27Q2 sa vyznačuje minimalistickým a elegantným dizajnom. Matná tmavosivá povrchová úprava dodáva monitoru moderný vzhľad, ktorý sa hodí do rôznych prostredí. Stožan je robustný a ponúka plnú nastaviteľnosť vrátane výšky (až 130 mm), náklonu (-5° až +21°), otočenia (-15° až +15°) a možnosti pivotovania o 90° do vertikálnej polohy, ktorú ocenia programátori a možno aj tvorcovia obsahu.

Monitor je tiež kompatibilný s VESA držiakmi (100 x 100 mm), čo umožňuje flexibilné možnosti montáže.

### Technické parametre a konektivita

MO27Q2 je vybavený 27-palcovým QD-OLED panelom s rozlíšením 2560 x 1440 pixelov (QHD rozlíšenie) a obnovovacou frekvenciou 240 Hz. Technológia QD-OLED kombinuje výhody OLED displejov, ako sú hlboké čierne odtiene a vysoký kontrast s kvantovými bodkami pre ešte širší farebný gamut a vyššiu úroveň jasů. Monitor dosahuje 99 % pokrytie farebného priestoru

DCI-P3 a podporuje 10-bitové farby, čo zaručuje verné a živé zobrazenie farieb. Pri používaní vedľa „obyčajného“ IPS panelu je rozdiel medzi životom farieb naozaj priepastný. Tam, kde je na MO27Q2 čierna farba naozaj hlboká a tmavá, vyzerá IPS panelu šedivo. O živosti farieb ani nehovorím. V oblasti konektivity ponúka



MO27Q2 širokú škálu portov. Základom sú dva HDMI 2.1 porty, jeden DisplayPort 1.4, USB-C (s podporou DisplayPort Alt Mode a napájaním 18 W), 2x USB 3.2 Type-A (downstream), USB 3.2 Typ-A (upstream) a 3,5 mm audio výstup pre slúchadlá. Tieto porty umožňujú pripojenie viacerých zariadení súčasne vrátane herných konzol, počítačov a mobilných zariadení. Monitor tiež disponuje integrovaným KVM prepínačom, vďaka ktorým možno ovládať viacero zariadení jednou súpravou periférií, čo je obzvlášť užitočné pre používateľov pracujúcich s viacerými počítačmi. MO27Q2 tiež ponúka dva reproduktory s výkonom 5W, no osobne by som sa na ne nespoliehal, nakoľko kvalita prednesu nie je ničím výnimočná, skôr vás môže sklamať.

## Obraz a výkon

Vďaka QD-OLED technológii poskytuje MO27Q2 vynikajúcu obrazovú kvalitu s

hlbokými čiernymi odtieňmi a vysokým kontrastom. Obnovovacia frekvencia 240 Hz a extrémne rýchla odozva 0,03 ms GtG zabezpečujú plynulé zobrazenie aj pri rýchlych akčných scénach, čo ocenia najmä hráči FPS hier. Monitor podporuje technológie AMD FreeSync Premium Pro a je kompatibilný s NVIDIA G-Sync. Vďaka tomuto sa eliminuje trhanie obrazu a zlepši sa celkový herný zážitok. MO27Q2 je tiež certifikovaný podľa štandardu VESA DisplayHDR True Black 400, čo znamená, že dokáže dosiahnuť maximálny jas až 1000 nitov pri HDR obsahu (pri 3% APL). To zaručuje realistické a živé zobrazenie HDR obsahu s výraznými detailmi v svetlých aj tmavých oblastiach.

## Herné funkcie a odozva

Gigabyte vybavil MO27Q2 viacerými funkciami zameranými na hráčov. Okrem už spomínaného KVM prepínača



ponúka monitor aj funkcie ako zobrazenie zameriavacieho križa, časovača či počítadla FPS, ktoré môžu poskytnúť hráčom konkurenčnú výhodu. Monitor je tiež vybavený dvojicou 5 W reproduktorov, ktoré poskytujú slušnú kvalitu zvuku pre bežné použitie. Ovládanie je tak ako pri väčšine Gigabyte a Aorus monitorov možné joystickom, ktorý sa zo zadnej strany presunul na spodnú hranu monitora, ale takisto je možné ho pripojiť s počítačom USB káblom a ovládať priamo cez program Gigabyte Control Center a rozšírenie Sidekick.

## Zhrnutie

Výkonný herný monitor, ktorý kombinuje najnovšie zobrazovacie technológie s praktickými funkciami pre hráčov aj profesionálov. QD-OLED panel s vynikajúcou kvalitou obrazu, zatiaľ čo vysoká obnovovacia frekvencia a rýchla odozva zabezpečia plynulé a ostré zobrazenie aj pri najnáročnejších hrách.

Široká konektivita a integrovaný KVM prepínač pre zvýšenú univerzálnosť – to je všetko to, čo robí z GIGABYTE MO27Q2 atraktívnu voľbu pre tých, ktorí hľadajú špičkový monitor pre hranie hier aj prácu.

Daniel Paulini



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte      Cena s DPH: 650€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ 240 Hz obnovovacia frekvencia	- Stále vyššia cena
+ Funkcionalita zameraná na hráčov	- Menej kvalitné reproduktory

### HODNOTENIE:



## Cosori Dual Blaze 6.4L Smart

PRAKTICKÝ POMOCNÍK



Teplovzdušné fritézy, dnes už stálica v mnohých domácnostiach, zažili za poslednú dekádu doslova raketový vzostup. Ich príbeh sa začal ako odpoveď na túžbu po chrumkavom, ale zdravšom jedle - čiže bez vedra oleja a páčivých včičiek. Prvé modely boli hlučné, pomalé a veľakrát skôr sušili ako fritovali. No ako išla predmetná technológia klasicky dopredu, pribúdali čoraz výkonnejšie varianty, obojsmerné prúdenie vzduchu, presnejšie senzory a neskôr aj dnes toľko potrebné smart funkcie. Z obmedzeného pomocníka na polotovarové hranolčeky sa tak stal plnohodnotný digitálny kuchár, ktorý toho zvládne predsa len o niečo viac. A práve na špičke tejto kuchynskej evolúcie prichádza spoločnosť Cosori so svojím modelom Dual Blaze Smart. Ide o zariadenie, ktoré si ubuže nielen dostatočný výkon a objem, ale aj schopnosť myslieť za vás a šetriť váš drahocenný čas. S testovanou vzorkou, ktorú som rozbalil

v rámci našej domácnosti a následne podrobil viac než mesiac trvajúcemu testu, vás teraz pokúsím zoznámiť a to cez tradičný strom plný pozitív, ale aj negatív. Za predpokladu, že ešte váhate a nevíete sa rozhodnúť, ktorú z aktuálnych teplovzdušných fritéz si dotiahnuť do svojej vlastnej kuchyne, tak nasledujúce riadky by mohli byť pre vás užitočné.

Cosori Dual Blaze Smart pôsobí už na prvý pohľad ako rozumne navrhnutý kuchynský pomocník - dizajnovo čistý, robustný a zároveň dostatočne elegantný, takže bez problémov zapadne do väčšiny moderných, ale aj starších kuchýň. Ako niekto, kto už mal v minulosti možnosť testovať niekoľko fritéz tohto typu, oceňujem najmä šikovne spracovaný štvorcový kôš s kapacitným objemom 6.4 litra, ktorý je nielen praktickejší než dnes už zastarané okrúhle alternatívy, ale hlavne výrazne lepšie využíva dostupný priestor. V tomto

kapacitnom spracovaní som nemal problém do vamičky dostať veľké kurča, ktoré sa vďaka vrchnému aj spodnému ohrevu dokázalo krásne prepiecť. Povrchová úprava z tvrdého plastu je síce trochu náchylná na zber odtlačkov, no z hľadiska celkového spracovania a kvality použitých materiálov ide cez to všetko o prémiový kus techniky, ktorý vás nebude stáť ani dve stovky - ak by ste prípadne chceli ešte ušetriť a nepotrebuje smart funkcie spojené s Wi-Fi modulom, stačí siahnuť po verzii bez označenia „Smart“. V balení sa okrem fritézy, vamičky s neprilnavého povrchu a vyberateľnej podložky pre vybraný typ pokrmov, nachádza aj päť ihlíc na špízy a grilovacia mriežka.

### Intuitívne ovládanie

Najväčším lákadlom Cosori Dual Blaze je jednoznačne už vyššie spomínaná technológia duálneho ohrevu Thermo

IQ 360°, ktorá kombinuje výhrevné telesá zhora aj zdola. Vďaka tomu sa aj objemnejšie porcie surovín rovnomerne prepečú - bez nutnosti pretrepávania alebo otáčania. Rôzne režimy vrátane manuálne zadanej intenzity ohrevu si viete prispôsobiť na základe konkrétneho typu jedla. Fritéza ponúka celkovo 12 automatických programov, ktoré dokážete jednoducho manuálne upravovať a to aj počas už rozbehnutého procesu. Intuitívne ovládanie cez dotykový panel umiestnený na prednej hrane dopĺňa možnosť prepojenia s mobilnou aplikáciou VeSync (áno, značka Cosori spadá pod tento známy čínsky koncern). Vďaka aplikácii môžete fritézu ovládať na diaľku, sledovať priebeh varenia a dokonca si prezerat' recepty. Nechýba ani hlasové ovládanie cez Alexu či Google Asistenta. Smart funkcie ako také vnímam ako fajn doplnok, no cez to všetko tu máme pár obmedzení. Rozhranie je plne v angličtine, spustenie programu je vyložene manuálne a v balení sa navyše nachádza nie zrovna kvalitne lokalizovaný návod na obsluhu samotnej fritézy. Palec hore dávam za automatické vypnutie procesu prípravy pri vysunutí vaničky a súčasne absolútne jednoduchý proces umývania - či už v umývačke, alebo klasickým spôsobom.

Čo sa týka hlučnosti, tá je prekvapivo nízka - nameram som niečo okolo 60 dB. Fritéza vás teda pri procese prípravy nebude vyrušovať, špeciálne ak máte kuchyňu spojenú s obývačkou, a v tejto triede ide jasne o jedno z najtichších zariadení, s akým som sa v rámci testov stretol. Cosori Dual Blaze 6.4L Smart, čo je mimochodom kompletný názov verzie, ktorú sme dostali na test, je silný hráč vo vyššej strednej triede teplovzdušných fritéz. Drvivá



väčšina jedál, ktoré som v nej pripravil boli rovnomerne prepečené, chrumkavé a to všetko bez prehnaných dávok oleja. Akokoľvek technológia duálneho ohrevu funguje v praxi dobre, cez to všetko je nutné sa naučiť s fritézou pracovať a na určitú sortu jedál si v rámci ich prípravy vyskúšať rôzne postupy, vrátane občasného otočenia alebo pretrepania. Zariadenie zvláda poskytnúť celkový výkon 1 700 W a pracovať s teplotami od 75°C do 205 °C, čo jej dáva dostatočnú variabilitu pri realizácii rôznych pokrmov. Už uvádzané kurča som vedel behom hodinky dostať do stavu, za aký by sa nemusela hanbiť ani

seriózna reštaurácia a ten istý výsledok by som v klasickej trúbe a za taký krátky čas rozhodne nedosiahol. A keďže u nás sa napríklad pokrmy zo zemiakov jedia na pravidelnej báze, okrem polotovarových hranolčiek a krokiet, som do vaničky opakovane sypal rôznorodé domáce varianty tejto suroviny. Čokoľvek v rámci pečenia, grilovania a súčasne varenia vám v súvislosti s 6.4L vaničkou napadne, dokáže Cosori Dual Blaze komfortne, rýchlo a s minimom starostí zrealizovať.

Cosori Dual Blaze 6.4L Smart je jedna z najlepších teplovzdušných fritéz s jedným košom na trhu. Nezmení síce svet úplne každému z vás, no v praxi ponúka skvelý mix výkonu, kapacity, komfortu a tichej prevádzky. Ak preto hľadáte rozumného pomocníka na každodenné varenie, určite stojí za zváženie.

## Verdikt

Ak fritéza, tak presne takáto.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec  
Cena s DPH: 190€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Elegantný dizajn
- + Tichá prevádzka
- + Smart funkcie
- + Výkon a variabilita teplôt
- Bez lokalizácie a s chabým návodom
- Nutnosť naučiť sa pracovať s rôznymi druhmi jedál

### HODNOTENIE:



## SILVERCREST Aku čistič na čalúnenie a koberce

SPRA 20 A1



Ak máte doma deti, psa alebo mačku, a ešte aj nevinný biely koberec, gratulujem vám – žijete skutočne na hrane. V takejto domácnosti sa špina totižto nemnoží, naopak, ona tam doslova bujnie. Jedno dieťa vám na gauči vytvorí Pollockovu maľbu z jahodového jogurtu, druhé si myslí, že kakao nepatrí do žalúdka, ale priamo na stenu. A pes? Tak ten sa práve vrátil z bahennej kúry a špacíruje si to rovno cez obývačku. A práve do tohto špinavého chaosu sa v dnešnej dobe priam pýta prizvať všemožných a najmodernejších elektronických pomocníkov. Po tom, čo sme vám roky servírovali testy inteligentných, ale aj bežných vysávačov a mopov, tu máme aktuálne ďalší milník – akumulátorový čistič na čalúnenie a koberce, ktorý predávajú hneď vedľa sekcie ovocia a zeleniny aj vo vašom lokálnom LIDL markete. Malý, prenosný, cenovo dostupný

**a vraj aj dostatočne výkonný – aspoň to tvrdí PR materiál od SILVERCRESTU. No vie si naozaj poradiť s realitou vyššie načrtnutej rodičovskej apokalypsy?**

Rozprávať sa budeme konkrétne o modeli SILVERCREST SPRA 20 A1, ktorý sa v čase testovania predával za sumu cca 90 eur (batéria je súčasťou). V balení, ktoré je tradične vyložené nekvalitné a samotná papierová krabica je schopná sa vám rozpadnúť už v rukách pri nakladaní do auta, môžete očakávať samotnú hlavnú jednotku, flexibilnú striekaciu/saciú hubicu s otočnou rukoväťou, špeciálnu hubicu na čalúnenie s integrovanou kefou a striekacou dýzou a štrbinovú hubicu pre ťažšie dostupné miesta. Keďže ide o akumulátorový tepovač, súčasťou balenia je aj vymeniteľná 20V batéria značky Parkside zo série X 20V Team, ku ktorej je pomerne jednoduchý prístup

po zložení vrchného veka. Materiálové spracovanie presne odzrkadľuje uvedenú cenovú reláciu. Šasi je prevažne plastové, doplnené o gumové tesnenia na nádržkách a spojoch. Moje pocity z konštrukčnej pevnosti zostali však napriek tomu solídne, a tepovač aj preto nepôsobí ako nejaká hračka, ktorá by sa mala rozpadnúť behom pár dní. Vďaka rozmerom 33 × 17 × 28 cm, váhe cca 4 kg a praktickým úchopom v hornej časti je možné zariadenie jednoducho prenášať – a môžete si s ním tak vybehnúť von a vyčistiť prípadné škvرنy na sedačkách v automobile.

Prvý kameň úrazu – akonáhle si prišraubujete sponu na uchytienie dva metre dlhej gumovej hadice – však objavíte v celkovom výkone. Deklarovaný príkon 200 W je na pomery zariadení určených na mokré čistenie a súčasne extrakciu vody jednoducho podpriemerný. Tento





parameter úzko súvisí so sacím výkonom, ktorý je pri tepovačoch vyložene kľúčový. Na efektívne odstránenie nečistôt z textilných vlákien je potrebné nielen aplikovať čistiaci roztok, ale aj vytvoriť dostatočný podtlak na účinné odsávanie kontaminovanej kvapaliny späť do zbernej nádržky. Zariadenia v tejto kategórii bežne pracujú s vyšším príkonom – napríklad káblový Bissell SpotClean Pet Pro má odber približne 5,7 A pri 120 V (cca 680 W). Aby sme ostali pri LIDL výrobcovi, drahšie Parkside extraktory s káblovým napájaním dosahujú výkon až 1600 W. V porovnaní s týmito hodnotami je práve 200 W pri modeli SPRA 20 A1 limitujúcim faktorom, najmä pri čistení starších a zaschnutých škvŕn. Zariadenie je tak vhodnejšie skôr na priebežné čistenie čerstvých nečistôt než na akúkoľvek hĺbkovú údržbu kobercov a čalúnenia – o čom však ešte v texte bude reč.

Za predpokladu, že pátrate po kompaktnom tepovači fungujúcom bezkáblovo, ako pohotovostnom riešení čerstvých škvŕn v

domácnosti (koberec, čalúnený nábytok, sedačky v aute), má pre vás model SPRA 20 A1 teoreticky zmysel. Sám často volám profesionálneho tepovača na náš textilom potiahnutý gauč, na ktorom sa špina zbiera jedna radosť, a stojí ma to jednorazovo práve toľko, koľko stojí SPRA 20 A1. Pre používateľov, ktorí už vlastnia batérie a nabíjačky zo série X 20V Team, je však vlastníctvo SILVERCREST tepovača oveľa väčšou výhodou.

Dá sa totiž očakávať, že pribalený akumulátor začne časom degradovať, a cena 4 Ah batérie sa dnes pohybuje okolo 40 € – k tomu si ešte prirátajte aj samotnú nabíjačku. Dodatočné náklady v budúcnosti tak robia porovnanie s káblovými modelmi typu „všetko v jednom“, ako je Bissell SpotClean Pet Pro alebo niektoré káblové modely Parkside, oveľa relevantnejším – hoci majú vyššiu nákupnú cenu.

Mal som možnosť otestovať čistič SPRA 20 A1 v rôznych podmienkach, zahŕňajúcich gauč a koberec v obývačke – od rýchlej

akcie po čerstvo rozliatom mlieku až po neľútostný boj so zaschnutým fl'akom. Ako som spomínal už vyššie, v praxi sa ukázalo, že zariadenie funguje spoľahlivo predovšetkým pri čerstvých a hlavne menších škvŕnách. Naopak, pri väčších plochách alebo odolnejších nečistotách prístroj citel'ne strácal dych. Systém striekania a nasávania síce p

ôsobí jednoducho – aplikujete roztok cez dýzu na hlavicu kefy a následne nasávate znečistenú tekutinu späť – no pri príkone len 200 W je proces sania limitovaný, čo sa prejavilo najmä pri pokusoch o dôkladnejšie čistenie. Akokoľvek, musím uviesť, že účinnosť čistenia do veľkej miery závisí od zvoleného čistiaceho prostriedku. Zatiaľ čo obyčajná voda v drvivej väčšine prípadov nič nezmože, kvalitný prípravok dokázal výrazne zlepšiť samotný výsledok. Prístroj je síce kompaktný, prenosný a manipulácia s nádržkami je intuitívna, no kombinácia slabšieho nasávania, potreby opakovaného manuálneho kefovania a obmedzenej výdrže batérie (cca 35 minút) znamená, že na dôkladné čistenie treba nielen trpezlivosť, ale aj väčšiu fyzickú námahu.

SILVERCREST SPRA 20 A1 je lákavý svojou cenou a bezdrôtovým komfortom v rámci systému X 20V, no jeho veľmi nízky výkon reálne limituje účinnosť samotného čistenia. Je vhodný najmä na drobné, čerstvé škvŕny a ideálny pre používateľov, ktorí už vlastnia batérie X 20V a chcú niečo mobilné na občasnú havarijnú zásahu. Pre náročnejšie úlohy, staršie škvŕny, chlpy od domácich miláčikov alebo väčšie plochy je tento tepovač nevhodný. Pokiaľ nehľadáte len mobilitu, ale aj reálny výkon, radšej investujte do silnejšieho modelu. SPRA 20 A1 jednoducho funguje len ako doplnok pre ľahké a rýchle čistenie – nie ako hlavný a silný bojovník proti špina.

## Verdikt

SPRA 20 A1 ponúka výbornú mobilitu, no kvôli nízkemu výkonu a obmedzenej účinnosti sa oplatí len na ľahké, občasnú čistenie.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lidl  
Cena s DPH: 89€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktnosť	- Slabý výkon 200 W
+ Kompatibilita s X20V	- Väčší hluk
+ Jednoduchá obsluha	- Výdrž batérie
+ Obsah balenia	- Zaschnutú špinu nezvláda
+ Vymeniteľná batéria	

### HODNOTENIE:



## Razer Blackshark V2 X – White Edition

SLÚCHADLÁ TVOJE KAŽDODENNÉ



Razer je synonymom vysokokvalitného herného príslušenstva, za ktoré si síce častokrát priplátite, no na druhej strane viete veľmi dobre, že za svoje peniaze dostanete dobrú kvalitu. Aspoň tak znie marketingové posolstvo spoločnosti. Realita však ukazuje, že niektoré produkty túto charakteristiku spĺňajú, iné za ňou mierne zaostávajú. Do ktorej kategórie teda budú patriť slúchadlá Blackshark V2 X?

### Pohodnosť aj pre PS5

Model, ktorý sme mali možnosť testovať v redakcii, je oficiálne licencovaný pre PlayStation 5 – a samozrejme aj pre PC. V praxi to však veľa neznamená, keďže ide o drôtové slúchadlá, ktoré zapojíte všade, kde sa nachádza 3,5 mm jack. Niektorí to môžu považovať za nevýhodu, keďže väčšina podobných modelov už prešla na USB pripojenie. Osobne to však za nevýhodu nepovažujem – práve naopak. Slúchadlá sú tak vďaka tomu kompatibilné aj s konzolami Xbox či Switchom.

Balenie je strohé a jednoduché – okrem samotných slúchadiel v ňom nájdete len textilné vrecko na ich odloženie. Vďaka káblovému prevedeniu a absencii batérie sú slúchadlá ľahké, pričom vážia príjemných 240 g. Kombinácia nízkej

váhy a pamätavej peny na náušníkoch zaručuje pohodlie aj pri dlhšom hraní. Dizajnovo ide o štandardne vyzerajúce slúchadlá, ktoré však na ľavej strane ponúkajú ovládanie hlasitosti a fyzické tlačidlo na aktiváciu/deaktiváciu mikrofónu. Dvojmetrový kábel je plne postačujúci, bez ohľadu na to, či budete slúchadlá používať s konzolou alebo s počítačom.

### Basy znejú dobre... Ale

Headset disponuje 50 mm meničami Razer TriForce, ktoré by mal teoreticky rozdeliť jednotlivé zložky zvuku do troch samostatne ladených častí. Výsledkom by mali byť silné basy, jasné vokály a čisté výšky. Samozrejme, treba mať na pamäti, že nejde o prémiové slúchadlá. A tu prichádzajú moje výhrady. Áno, basy sú prenikavé a dobre vyvážené, no výšky znejú nevýrazne – ani po úpravách v ekvalizéri nebol výsledok ideálny. Napokon sa mi ich síce podarilo vyladiť do použiteľnej podoby, kde basy zostali hlboké a výšky nezneli plechovo, no nemožno povedať, že by zvukový výstup dosahoval špičkovú úroveň. Na druhej strane, vzhľadom na cenu ide stále o veľa slušný pomer ceny a výkonu.

Vďaka kompatibilite s PlayStation 5 sa môžete tešiť aj na podporu PS5

Tempest Audio, a taktiež na podporu 7.1 priestorového zvuku na iných zariadeniach.

### Mikrofón tiež nie je bez viny

Ďalšou technológiou, ktorou sa Razer chváli, je HyperClear Cardioid. Puzdro mikrofónu by malo potláčať okolité zvuky – a tento účel skutočne spĺňa. Redukcia šumu a presný záber mikrofónu patria medzi jeho hlavné prednosti.

Vďaka ohybnosti si mikrofón ľahko prispôbíte podľa potreby. Keďže slúchadlá sú určené najmä pre kompetitívnych hráčov (e-sportovcov), ide o vítané vlastnosti. Pri bežnej komunikácii však posluži rovnako dobre.

Problém však nastáva pri zachytávaní nižších tónov, ktoré znejú plechovo. Tento nedostatok sa mi nepodarilo odstrániť ani pri rôznych nastaveniach. Výsledkom je teda mikrofón, ktorý síce ponúka čistý prenos hlasu a dobré potlačenie okolitého hluku, no jeho kvalita zaostáva za drahšími alternatívami.

### Verdikt

Razer BlackShark V2 X White je solídnu voľbu pre hráčov, ktorí hľadajú kvalitný a pohodlný headset za rozumnú cenu. Hoci má niekoľko drobných nedostatkov – ako napríklad nekonzistentnosť v reprodukcii zvuku či menšie rezervy pri mikrofóne – celkovo ponúka veľa dobrý pomer ceny a výkonu. Ak hľadáte spoľahlivý headset na každodenné hranie, BlackShark V2 X rozhodne stojí za zváženie.

Dominik Farkaš

#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer  
Cena s DPH: 75€

#### PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoká kvalita zvuku vzhľadom na cenu	- plechový zvuk mikrofónu
+ pohodlný dizajn	- výšky nie sú až tak ideálne
+ podpora PS5 Tempest Audio	

#### HODNOTENIE:



# ELDEN RING™ NIGHTREIGN



**16**<sup>TM</sup>  
www.pegi.info

**BANDAI NAMCO**

**DOSTUPNÉ OD 30.05.2025**  
**MÔŽETE KÚPIŤ NA WWW.PGS.SK**

**PGS**  
**PLAY GO SMART**

## Govee Neon Rope Light 2

DOMINANCIA POKRAČUJE



S čínskou spoločnosťou Govee sa to za posledné mesiace v rámci popularity natoľko zlepšilo, že aj v lokálnych vodách je táto značka už viac než silno etablovaná a ten, kto sa aktívne zaujíma o inteligentné a hlavne komplexné riešenie osvetlenia domácnosti, či už v zmysle interiéru alebo exteriéru, dávno vlastní minimálne jeden z ich výrobkov. Nám sa pred časom dostala do redakcie opäť nová várka rôznorodého Govee hardvéru, z čoho vám dnes predstavím takzvané lanové svetlo s prekvapivo širokou škálou využitia.

Govee Neon Rope Light druhej generácie si viete zakúpiť v dvoch veľkostiach, a to v 5-metrovom variante za sumu cca 90 eur a v o niečo menšej 3-metrovej dĺžke za necelých 70 eur. Spoločným menovateľom predmetného inteligentného pásiku je absolútne flexibilná konštrukcia s gumovým povrchom, ktorú nemusíte

na prvú dobrú inštalovať výhradne len niekam na stenu. Než sa však dostanem k ďalším spôsobom využitia tohto RGBIC zariadenia, určite si musíme spoločne prebehnúť obsah samotného balenia. Nám sa v rukách ocitla už spomínaná dlhšia verzia, ktorá v ekologicky príhodnom balení ponúkala samotný pásik s rýdzo bielym dizajnom zakončeným klasickým napájacím adaptérom. Pre inštaláciu na pevný povrch, pochopiteľne nie nutne len na stenu, vás v balení čaká 15 plastových vodičov s otvorom pre upevnenie pomocou šraubov (aj tie sú po boku príchytiek súčasťou balenia) a 10 kovových spôn. Kombinácia spôn s vodičmi dáva užívateľovi možnosť vytvarovať kdekoľvek na rovnej ploche nápis alebo obrázok podľa svojich preferencií pomocou ohýbania pásiku. Spodná časť meria na šírku 7 milimetrov a je vysoká celkovo 20 milimetrov s tým, že v hornej hrane má pásik vďaka zaobleniu šírku o 3 milimetre

väčšiu. Vďaka týmto proporciám sa pri pohľade na rozsvietený pásik spredu vytvára onen očarujúci 3D efekt.

### Stena nie je jediná, ktorá ho docení

Celková váha pásiku pri odpojení adaptéru je zhruba 700 gramov, a preto je nutné vodiace lišty k stene skutočne pripevniť pomocou šraubov, inak riskujete, že po ich prilepení vám to celé časom padne na zem. Adaptér sa v prepojení so sieťovým káblom dokáže natiahnuť od konca pásiku až na vzdialenosť 70 centimetrov, čo v praxi zabraňuje zbytočnému namáhaniu sa s predĺžovacou kabelážou, a je možné to rovno napojiť do zásuvky. Proces pevnej inštalácie je nutné dobre zvážiť, keďže asi nechcete mať stenu rozvrtanú ako ementál a až potom si tvar obrazca alebo nápis úplne rozmyslieť. Akonáhle je jasné,

čo sa ide robiť, samotné spony a vodiace lišty majú zo spodnej strany slabú vrstvu lepidla, vďaka ktorému ich viete dostať na povrch a vopred si nastaviť tvar pásiku. Keď to budete mať hotové, stačí už len porobiť diery, všetko zvesiť zo steny, zasunúť príchytky, opätovne nahodiť a dotiahnuť priloženými šraubami – zvyšok inštalácie je už vyložene hračka. Fyzické ovládanie celého pásiku v základnej forme obstaráva nám už dobre známy adaptér, avšak plnohodnotné možnosti padajú na ramená toľko spomínanej aplikácie Govee Home, spravujúcej celý ekosystém smart osvetlenia uvedeného výrobcu. Apropos, Neon Rope Light 2 podporuje štandard Matter ako aj hlasové ovládanie od Google a Amazonu.

Uvedenú aplikáciu Govee Home nájdete v ponuke obchodov Google Play a iOS Store s tým, že je aj naďalej plne bezplatná. Akonáhle si vytvoríte konto, spárujete do siete zapojený pásik pomocou dvoch postupov. Systém vám umožňuje hardvér regulovať na diaľku cez lokálnu Wi-Fi alebo prípadne cez Bluetooth na krátku vzdialenosť. Softvér ostáva aj naďalej plne bez lokalizácie, no ako som spomínal už pri minulých recenziách Govee svetiel, jeho rozhranie je maximálne intuitívne. Aj keby ste nevedeli po anglicky ani „ň“, tak štýlom pokus-omyl nakoniec zistíte všetko podstatné.

Páči sa mi, že hardvér nesúci logo vyššie opakovaného výrobcu spadá pod jednu a tú istú aplikáciu a čo je ešte dôležitejšie, rovnako tak vám umožňuje v celom portfóliu spustiť nie len výrobcom predefinované efekty.

Mimo základných šablón viete opäť využiť komunitou vytvorené druhy diskoték a rovnako tak sami, vďaka funkcii Finger sketch, prispieť so svojimi vlastnými kreáciami. Je logicky iné vytvárať efekty pre vianočné závesy, ktorých kvalitu som vám hodnotil koncom minulého roka a naopak sa realizovať na rôzne pozohýbanom



gumovom hadovi. Každopádne mimo klasických druhov ambientného podsvietenia s maximálnou slobodou, čo sa týka odtieňov/farieb/intenzity/rýchlosti, si viete jednotlivé úseky pásiku zadefinovať podľa seba a nechýba ani ukladanie tvarov pod vlastné profily (pásik má 420 svetelných zón).

Užitočnou funkciou je dozaista asistancia umelej inteligencie, na konci ktorej vám osvetlenie môže pomôcť zlepšiť duševnú pohodu alebo nečakane ozvláštniť atmosféru na chystanej oslave. Takmer všetky tieto špecifické funkcie sú však výhradnou doménou originálnej aplikácie Govee a v už spomínanom rozhraní Matter by ste ich len márne hľadali.

## Nechýba už tradične snímač zvukov

Nemyslel som si, že počas overovania kvality Govee Neon Rope Light 2 budem zo samotného zariadenia natoľko nadšený, že ho okamžite a s obľubou zapriahnem do svojej každodennej pracovnej rutiny. Ako ste určite správne vyzozorovali z priložených fotografií, ja osobne som tento pásik

nenainštaloval na stenu, ale naopak som ho začal aktívne používať na produktové fotenie a nakrúcanie videí. Na tohto RGBIC hada s drsným pogumovaným povrchom sa síce dosť neprijemne lepia čiastočky prachu a dosť často som ho preto musel pretierať vlhčenou utierkou, ale stálo to zato, keďže jeho viac ako 400 svetelných zón natiiahnutých do dĺžky 5 metrov dokáže už pri minimálnej intenzite svietivosti ozvláštniť konkrétny bod priestoru alebo vyšperkovať akúkoľvek v základe fádnu scénu.

Áno, na trhu so smart osvetlením sa dnes pohybuje množstvo výrobcov s hromadou rôznych produktov, ale čo sa týka výslednej komplexnosti, nad nimi suverénne v pomere cena – výkon vládne spoločnosť Govee a nezdá sa, že by sa na tom do budúcnosti malo niečo zásadne meniť, ba naopak. Preto na záver len dodám, že ak ste uvažovali o skrášlení svojej domácnosti v zmysle zaujímavého svetelného motívu vystupujúceho priamo zo steny, bez váhania rozbite prasiatko a do košíka si hod'te jeden z variantov Govee Neon Rope Light 2. Garantujem vám, že nebudete ľutovať.

## Verdikt

Flexibilná svetelná šou na stene, ale aj mimo nej.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčaľ: TygoTec      Cena s DPH: 90€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ 420 zón  
+ Možnosti aplikácie  
+ Nádhorne efektné osvetlenie  
+ Flexibilita  
- Povrch zbiera prach a špinu

### HODNOTENIE:



## SILVERCREST Soundbar stereo BT

SSB 30 B1



Soundbary vznikli ako reakcia na jeden konkrétny paradox modernej televíznej techniky. Čím tenšie boli novšie a novšie televízory, tým horšiu kvalitu zvuku ponúkali. Výrobcovia preto pochopiteľne hľadali spôsob, ako priniesť kvalitný audio zážitok bez nutnosti ťahať káble po celom dome a inštalovať viackanálové sústavy. Prvé soundbary sa objavili už na prelome milénia, a toho času išlo v podstate o účelovo predĺžené reproduktory umiestnené pod televízorom, ktoré ponúkali jednoduchšiu alternatívu k ozrútnym domácim kinám. Priekopníkom bol model YSP-1 od spoločnosti Yamaha, ktorý využíval technológiu „digitálneho zvukového projektora“ na simuláciu priestorového zvuku. S rastúcou popularitou streamovacích služieb sa soundbary behom krátkej doby stali vyložene mainstreamom. Postupne sa do nich začali pridávať rôzne vylepšenia – ako subwoofery, podpora

Dolby Atmos, bezdrôtové pripojenie či podpora hlasových asistentov. Dnes už preto na trhu môžeme siahnuť po cenovo rôznorodých modeloch, ktoré bez problémov nahradia klasické 5.1 krabice, a čo je dôležité – to všetko zvládnu v elegantnom dizajnovom prevedení. Ja vás dnes pozvem na zhodnotenie kvalít toho lacnejšieho z aktuálnej ponuky, a ako už asi tušíte, opäť bude v hre LIDL a ich značka SILVERCREST.

Soundbary opatrené logom SILVERCREST ostávajú verné filozofii svojej materskej značky, čo znamená, že chcú ponúknuť funkčný základ za rozumné peniaze. Po vizuálnej stránke ide o klasický podlhovastý dizajn s oválnym zaoblením hrán, ktorý sa snaží byť čo najmenej nápadný. Čierna farebná schéma, jednoduché línie a predná mriežka (v tomto prípade z kovu) sú navrhnuté tak, aby nenarušili estetiku bežnej obývačky. Môžete si testovať

model SSB 30 B1 bez problémov položiť pod spodnú hranu monitora na svojom pracovnom stole alebo ho, pochopiteľne, umiestniť pred televízor – rozmery sú 60 x 7,5 x 10,4 cm pri váhe 1,55 kg. Po materiálovej stránke nejde o nič, čo by vás malo ohúriť – ostatne, tu (mimo už spomínanej mriežky) dominujú plasty, ktoré maximálne zodpovedajú cenovej kategórii podliezajúcej hranicu 100 eur. Konštrukčné spracovanie je presne také, aké by ste čakali od zariadenia v tejto triede: solídne, ale bez ambícií konkurovať prémiovým značkám. Musím však oceniť bohatosť balenia, ktoré – okrem HDMI kábla, diaľkového ovládača a sieťového adaptéra – zahŕňa aj AUX kabeláž a dokonca súpravu pre prípadnú montáž na stenu.

Akokoľvek sa v tomto prípade výrobca jasne snaží ohúriť cenou, nemenej úspešne sa mu to darí aj v zmysle konektivity. Testovaná



vzorka totižto disponuje HDMI ARC, ktorý zvláda prenos zvuku z TV a pohodlné ovládanie cez diaľkové ovládanie televízora vďaka CEC. Nechýba digitálny optický vstup (Toslink) ako spolažlivá alternatíva k HDMI, ani klasický 3,5 mm AUX jack pre staršie zariadenia. Na zadnej strane tela sa navyše nachádza aj USB port, ktorý slúži na prehrávanie hudby (MP3, WAV) priamo z externých klúčov (do 128 GB), a ten sám o sebe podporuje FAT16, FAT32 aj exFAT.

V zmysle bezdrôtového prenosu je k dispozícii Bluetooth 5.0 – v mojom prípade práve toto znamenalo jednoduché prepojenie s pracovným laptopom a ušetrenie nervov zo zamotaných káblov. Párovanie je jednoduché a v reálnych podmienkach bez nechcených výpadkov signálu. Celkovo je práve takáto forma konektivity v danej cenovej kategórii nadštandardná, a preto to zámerne spomínam.

Soundbar Silvercrest SSB 30 B1 je učebnicovým príkladom základného audio systému, ktorý cieľi na nenáročných používateľov hľadajúcich lacné, ale aspoň trochu zmysluplné zlepšenie zvuku svojho televízora. V tejto cenovej kategórii býva často najväčšou výzvou nájsť kompromis medzi prijateľnou cenou a uspokojivou kvalitou – a práve v tomto ohľade ponúka testovaný model viac, než by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Výrobca stavil na digitálny zvukový procesor (DSP) a sadu prednastavených režimov ekvalizéra, medzi ktorými nechýba ani ten určený špeciálne pre dialógy. To je vítaný krok, pretože zrozumiteľnosť reči býva tradične najslabším článkom integrovaných TV reproduktorov. V praxi je však výsledný zvukový dojem mierne rozporuplný. Zvuková scéna pri filmoch a seriáloch pôsobí tlmenejšie, než by bolo žiaduce, a chýba jej potrebná dynamika. Výraznejšou slabinou je najmä basová zložka – klasická Achillova päta všetkých 2.0 systémov bez samostatného subwoofera. SSB 30 B1 v tomto smere nevybočuje z radu: absentuje



mu hĺbka, údernosť a hutnosť, ktorá by dala filmovým efektom či hudbe potrebný objem.

Deklarovaný výkon 2 x 15 W je pre menšie miestnosti dostatočný, no pri vyšších hlasitostiach sa začína prejavovať skreslenie a úbytok dynamiky, čo limituje použitie v otvorenejších alebo akusticky náročnejších priestoroch. Klúčovou otázkou preto zostáva: čo vlastne od lacného soundbaru očakávate? Ak je vaším cieľom predovšetkým zlepšiť zrozumiteľnosť dialógov, zvýšiť hlasitosť a posunúť sa zvukovo nad úroveň zabudovaných TV reproduktorov, SSB 30 B1 svojou úlohou v istej forme zvládne. V malých až stredne veľkých miestnostiach bude na bežné sledovanie filmov, seriálov či športových prenosov úplne postačovať (inak, začala nám už MLB sezóna, a tak som to pri testovaní náležite využil). Ak však túžite po zážitku ako pri návšteve kina, narazíte na limity – a to najmä v oblasti basov a celkovej zvukovej dynamiky. No vzhľadom na cenu ide o očakávané kompromisy.

Ako vidíte, SSB 30 B1 jasne patrí medzi lacné soundbary. Jeho zvuková kvalita je priemerná, najmä čo sa týka basov, a nemôže sa postaviť čo i len trochu drahšej konkurencii, ktorá ponúka lepší zvuk a

vyššiu spolažlivosť. Za mňa však produkt obstál aspoň v zmysle jednoduchosti ovládania – a to či už pribaleným ovládačom na batérie, alebo pomocou fyzických spínačov umiestnených na pravej strane konštrukčne solídneho šasi. Pre tých z vás, ktorí hľadajú základné vylepšenie zvuku za nízky peniaz, je práve tento model od SILVERCREST rozumnou voľbou. No pre náročnejších poslucháčov by to bola vyložené nerozumná investícia.

## Verdikt

Úplný základ, ktorý síce dokáže pomôcť zlepšiť zvuk na vašom TV, avšak len za špecifických podmienok.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lidl  
Cena s DPH: 99€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Solídna konštrukcia
- + Jednoduchá obsluha
- + Obsah balenia
- + Vhodný aj k PC
- + HDMI ARC
- Len do menších miestností
- Kvalita zvuku
- Basová linka

### HODNOTENIE:



## Endorfy Supremo FM6 850 W

OPTIMÁLNA VOĽBA



**Pri výbere PC komponentov hrá napájací zdroj kľúčovú úlohu, týka sa to najmä upgradov, pri ktorých musí efektívne podporovať výkonnejšie grafické karty. Vzhľadom na rastúce požiadavky už nestačí dostatočná kapacita – zdroj musí zabezpečiť nepretržitý, stabilný a spolahlivý prísun energie. Ak plánujete používať grafické karty rady NVIDIA RTX 5070 alebo AMD RX 9070, mali by ste vedieť, že odporúčaná kapacita zdroja je väčšinou 850 W.**

Model Supremo FM6 850 W je ideálnym riešením pre najnovšie verzie grafických kariet, ktorými sú NVIDIA RTX 5070 Ti a AMD RX 9070 XT. Hoci niektorí výrobcovia udávajú minimálny požadovaný výkon na úrovni 750 W, mnohí odporúčajú práve 850 W, čo predstavuje ideálnu hodnotu pre tento očakávaný a kvalitne hodnotený hardvér.

Medzi najdôležitejšie komponenty patrí procesor a grafická karta. Pri CPU je rozhodujúce TDP. Typickou voľbou pre nové grafické karty sú desktopové procesory AMD Ryzen 7 7800X3D alebo 9800X3D s TDP 170, respektíve 120 W. Lenže pri Intel Core i9-

14900K môže hodnota spotreby dosahovať až 253 W. Najväčším spotrebiteľom energie je však grafická karta – u AMD RX 9070 XT a NVIDIA RTX 5070 vám môže presiahnuť 300 W. Ostatné komponenty sú o niečo menej náročné, no tiež profitujú z kvalitného napájacieho zdroja.

Dôležitým aspektom je počet PCIe konektorov pre grafickú kartu. Je vybavený tromi PCIe konektormi (8-pin/6+2-pin). Niektoré grafické karty dnes využívajú 16-pin (12VHPWR) konektor, pričom tento zdroj dokáže prostredníctvom neho poskytnúť až 600 W, čím spĺňa požiadavky štandardu PCIe 5.1.

Supremo FM6 850 W podporujúci 80 PLUS Gold certifikáciu a ATX verziu 3.1, je plne modulárny, pričom všetky káble sú odpojiteľné. Disponuje sieťovým vypínačom a je vybavený ventilátorom FLUCTUS 120 mm s 1 400 RPM. Jeho hĺbka je 140 mm a obsahuje prémiové kondenzátory z Japonska.

Rovnako ako recenzovaná verzia Supremo FM6 1000 W, aj 850 W verzia ponúka 8 Serial ATA konektorov. Okrem toho

poskytuje ochranu proti prepätiu (OVP), podpätiu, nadprúdovú ochranu (OCP), ochranu proti preťaženiu (OPP), skratu (SCP), prehriatiu (OTP) a nárazom (SIP).

Inštalácia je jednoduchá – konektory sa pripájajú a odpájajú bez akýchkoľvek komplikácií. Výhodným vylepšením sú farebne odlíšené konektory – sivá farba určená pre napájací zdroj korešponduje so sivými konektormi, zatiaľ čo čierne konektory sa pripájajú k hardvéru.

Vďaka konštrukcii a použitým súčiastkam je hlučnosť veľmi nízka. Ventilátor, riadený pomocou PWM (Pulse Width Modulation), inteligentne prispôbuje svoje otáčky aktuálnej teplote. Princíp spočíva v regulácii dodávanej energie prostredníctvom rýchleho prepínania medzi stavom zapnutia a vypnutia.

Počas testovania bol Supremo FM6 850 W mimoriadne stabilný, pričom zvládol 5 dní nepretržitej prevádzky. Scenár zahŕňal beh bez zát'aže, a to aj pri maximálnom vyt'ažení cez prime95. Stabilitu potvrdili aj aplikácie HWinfo64 a hardvérový analyzátor Thermaltake Dr. Power III, ktoré zobrazovali konzistentné hodnoty.

Endorfy Supremo FM6 850 W sa osvedčil ako spolahlivý a stabilný zdroj aj pri maximálnom zaťažení. Vďaka kvalitným japonským komponentom a premyslenému dizajnu poskytne dlhodobú bezchybnú prevádzku, čoho dôkazom je záruka na desať rokov. Predstavuje optimálnu voľbu pre náročnejšie zostavy s aktuálnymi komponentami.

*Pavol Košík*

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy  
Cena s DPH: 134,90€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ stabilita  
+ kvalitné japonské súčiastky  
+ ostáva tichý aj pri zát'aži  
- nič

### HODNOTENIE:

★★★★★



## ADATA SD810 External SSD 1 TB

NEUTOPÍŠ MA, ANI NEROZBIJEŠ



Značka ADATA je tu s nami od nepamäti. Spomínam si, ako som si až s posvätnou úctou kupoval svoje prvé SDRAM pamäte. Vyznačovali sa dobrou kompatibilitou a skvelým pomerom cena/výkon. Odvtedy ubehli tri dekády a v dnešnej modernej dobe už i externé úložiská majú formu SSD diskov. Nami recenzovaný ADATA SD810 External SSD 1 TB je práve jedným z takýchto diskov. Vyznačuje sa niekoľkými zásadnými vlastnosťami, ktoré si tu rozoberieme.

Externý disk ADATA SD810 je vybavený rozhraním USB 3.2 Gen 2x2 umožňujúci rýchlosť čítania aj zápisu až 2000 MB/s. S rozmermi 12,24 × 44 × 72,7 mm a hmotnosťou 41,7 g je kompaktný a ľahko prenosný. Jeho hliníkový kryt zabezpečuje efektívny odvod tepla, čím pomáha udržiavať optimálny výkon. Vďaka svojej robustnosti poskytuje spoľahlivú ochranu dôležitých súborov. Je ideálny na použitie v rozličných prostrediach, a to bez obáv z vplyvu vonkajších podmienok.



Model SD810 je navrhnutý tak, aby spĺňal prísne štandardy IP68, čo znamená, že poskytuje vysokú odolnosť voči prachu a vode. Je takmer úplne nepriepustný pre prachové častice a môže byť ponorený do vody hlbšej než meter po dobu až 60 minút bez poškodenia.

Okrem toho je externý SSD plne kompatibilný s najnovšími hernými konzolami, čo umožňuje pohodlné uloženie hier, ktoré sa nezmestia do interného úložiska zariadenia. Pre maximálnu odolnosť spĺňa aj vojenský štandard MIL-STD-810G 516.6, čím zaručuje zvýšenú ochranu voči nárazom a fyzickému poškodeniu.

Bez ohľadu na to, či pracujete s Androidom, macOS, Windows alebo inými operačnými systémami, kompatibilita nie je problém. Stačí ho pripojiť cez Type-C alebo Type-A port a okamžite ho môžete začať používať.

### Záver

SD810 je ideálny na prenos, zálohovanie a archiváciu veľkých súborov. Menej vhodný je na veľké množstvo malých súborov, avšak v dnešnej dobe gigabajtových súborov tento scenár už nie je až tak častý.

Vyššia teplota disku nie je chybou, ale vlastnosťou súčasných SSD. Otázkou zostáva, ako to ovplyvní jeho funkčnosť z dlhodobého hľadiska. Počas celej doby testovania išiel bezchybne, a keďže som mu dal riadne zabrat', podarilo sa mi „odhaliť“ vyššie teploty a pomalší zápis malých súborov

Pavol Košík

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
ADATA

Cena s DPH:  
99,90€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktnosť
- + USB-C kábel v balení
- + rýchlosť na Mac mini M4
- nepodarilo sa dosiahnuť rýchlosť 2000 MB/s
- teplota pri dlhobej zát'aži

### HODNOTENIE:



## POCO F7 Pro

DRAVEC STREDNEJ TRIEDY



Značka POCO vznikla pred siedmimi rokmi ako akási bokovka Xiaomi telefónov, pričom jej cieľom bolo priniesť atraktívne smartfóny s výborným pomerom cena/výkon, po ktorých s radosťou siahnu aj technologicky zorientovaní používatelia. Prvým modelom sa stal POCO F1, ktorý si rýchlo získal popularitu vďaka výkonnému hardvéru za zlomok ceny vlajkových lodí širokej konkurencie. Úspech F1 pomohol značke etablovať sa na globálnom trhu a dnes sa osobne nebojím povedať, že minimálne na lokálnom trhu sú POCO telefóny často atraktívnejšie než práve vlajkové lode materskej spoločnosti Xiaomi. Je to už päť rokov, čo sa POCO osamostatnilo ako separátne značka – hoci naďalej využíva výrobné a softvérové zdroje čínskeho koncernu Xiaomi. Značka POCO vznikla sedem rokov dozadu ako akási bokovka Xiaomi telefónov, pričom jej

cieľom bolo priniesť atraktívne smartfóny s výborným pomerom cena/výkon, po ktorých s radosťou siahnu aj technologicky zorientovaní konzumenti. Prvým modelom sa stal POCO F1, ktorý si rýchlo získal popularitu vďaka výkonnému hardvéru za zlomok ceny vlajkových lodí širokej konkurencie. Úspech F1 pomohol značke etablovať sa na globálnom trhu a dnes sa osobne nebojím povedať, že minimálne na lokálnom trhu sú POCO telefóny oveľa viac atraktívnejšie než práve vlajkové lode materskej spoločnosti Xiaomi. Je to už päť rokov čo sa POCO osamostatnilo ako separátne značka, hoci naďalej využíva výrobné a softvérové zdroje čínskeho koncernu Xiaomi. Odvtedy rozšírila svoje portfólio o viacero modelových radov (F, X, M a C), pričom si naďalej zachovala filozofiu „technológie s minimom kompromisov“. To všetko za rozumnú cenu, a najmä pre

mladšiu, herne a výkonovo orientovanú komunitu. Inak tomu evidentne nie je ani v prípade aktuálneho dua POCO F7 Pro a F7 Ultra, z ktorého prvý menovaný mobil zavítal pred viac než mesiacom aj do našej redakcie na testovanie.

Počas rozbalovania predmetnej novinky som ostal jemne v šoku. Okrem samotného telefónu a očakávanej kabeláže (USB-A na USB-C) som totižto z krabice vytiahol nie len silikónové puzdro ale hlavne adaptér s výkonom 90 W. Najprv som si myslel, že sa výrobcovi nejakým zázrakom podarilo ešte naposledy obísť smernice Európskej Únie, avšak až neskôr mi dočvaklo, že mi bola na test evidentne zaslaná recenzentská vzorka ktorá nie je určená pre náš trh. Takže áno, v krabici síce okrem mobilu nájdete aj obal, kábel a spinku, avšak o spomínanom adaptéry si môžete nechať len zdať. Nové

POCO sa v rámci verzie Pro u nás predáva za sumu cca 570 eur (12/256GB) a to v troch farebných prevedeniach - čierna, modrá a strieborná. Posledná menovaná verzia je tá, ktorú ste už určite dávno identifikovali na základe priložených fotografií a musím povedať, že v duchu celkového dizajnu, mi práve strieborná padla vyložene do oka. Zadný a plne sklenený chrbát je totižto rozdelený do dvoch častí, z čoho horná tretina je lesklá a zvyšok skôr matný. Matný segment na seba nepriťahuje tak zásadne špinu a odtlačky ako leštená horná tretina, ale na nej sa mi naopak zase páčil akýsi efekt CD nosiču. Okolo jemne vystúpeného ostrovčeka s foto modulmi je totižto naznačené niečo čo skutočne pripomína dnes už zabudnuté kompaktné disky.



## Na hry ako stvorený

Jemne zaoblené hrany hliníkového rámu, v kombinácii s celkovými rozmermi (160,3 × 75,0 × 8,1 mm) a hmotnosťou 206 g, sa starajú o pohodlie pri držaní. Pevnú konštrukciu podčiarkuje ochrana voči vode a prachu s certifikátom IP68, čo znamená, že mobil vám pokojne môže spadnúť do záchodu aj na pol hodiny – a nič sa mu nestane. V tomto smere ide o výrazný pokrok oproti predchádzajúcej generácii, ktorá disponovala „len“ IP54.

Hlavnou dominantou je, pochopiteľne, predný 6,67" OLED panel, pod ktorým sa nachádza spol'ahlivá čítačka odtlačkov prstov – konkrétne ide o ultrazvukový senzor. Užívateľ'a určite poteší aj už nalepená fólia, ktorá v základe chráni odolné Gorilla Glass 7i sklo. Obrazovka disponuje rozlíšením 3200 × 1440 px (526 ppi), obnovovacou frekvenciou 120 Hz a pomerom strán 20 : 9. Bez akéhokol'vek prehánania môžem povedať, že takto vybavený panel s 12-bitovou farebnou hĺbkou a podporou HDR a Dolby Vision by sa nestratil ani v prémiovejších sférach –

hoci by mu tam už pravdepodobne chýbala variabilná obnovovacia frekvencia, keďže nejde o LTPO panel. Počas testovania som bol z displeja nadšený – a nadšenie pretrvalo aj po zmeraní maximálneho peaku svietivosti 3200 nitov. V automatickom režime sa jas držal tesne pod hranicou 1400 nitov, čo je rozhodne viac než dost' aj pre jasné slnko. Rovnako ako zvyšok portfólia



telefónov vychádzajúcich z koncernu Xiaomi, aj najnovší POCO F7 Pro beží výhradne na nadstavbe HyperOS 2 v rámci Androidu 15. Výrobca deklaruje minimálne štyri veľké aktualizácie a šesť rokov bezpečnostnej podpory. Ako už býva pri Xiaomi zvykom, treba rátať s prítomnosťou väčšieho množstva predinštalovaných aplikácií – mnohé z nich možno nevyužijete, no väčšinu sa dá bez problémov odstrániť. Stále sa však, prirodzene, nejedná o ekvivalent čistého Androidu.

Čo ma v rámci systému príjemne prekvapilo, bola možnosť individuálne nastaviť obnovovaciu frekvenciu pre konkrétne aplikácie. V hernom režime si tak môžete napevno aktivovať 120 Hz bez toho, aby ste museli riešiť, či sa frekvencia skutočne prepla. Okrem toho nechýba množstvo praktických AI funkcií – napríklad lokálny prekladač, ktorý funguje nielen pre texty, ale aj počas hovorov (audio a video asistent). Bonusom je prítomnosť Gemini v rámci Google účtu a funkcia Circle to Search. Čo sa týka tvorby, AI zabezpečuje funkcie ako vystrihnutie objektov, úprava pozadia s dopočítaním, prípadne video koláže z



vybraných fotiek. O výkon sa stará dnes už mierne odstrkovaný, no stále výkonný čipset Snapdragon 8 Gen 3, ktorý v kombinácii s 12 GB RAM a grafikou Adreno 750 zvláda aj náročné procesy – vrátane moderných hier či postprodukcie – a to všetko bez výrazného prehrievania. Kto však túži po ešte silnejšom stroji, nech siahne po verzii F7 Ultra vybavenej čipsetom Snapdragon 8 Elite. A čo batéria? V útrobach tenkého tela sa ukrýva kapacitne nadpriemerný článok s 6000 mAh, čo je o 1000 mAh viac než u predchodcu. Pri bežnej zát'aži vydrží bez problémov viac než dva dni, pri náročnom využití jeden plný deň. Testoval som výdrž pri hraní náročnej mobilnej hry (vysoké rozlíšenie + 90 Hz) a telefón sa vypol až po 7 hodinách čistého herného času – čo je skvelý výsledok. Ak sa vám podarí zohnať originálny alebo aspoň rovnako výkonný 90 W adaptér, telefón nabijete z 0 na 100 % za 40 minút. Jedinou výraznejšou slabinou v tomto ohľade je absencia bezdrôtového

nabíjania, čo môže pri cene nad 500 eur niktorým používateľom prekážať.

### Makro je kde?

V ponuke jednotlivých foto modulov sa oproti minulému roku veľa nezmenilo. Výrobca, chvalabohu, definitívne zrušil zbytočný 2 Mpx makro senzor, no zachoval identický hlavný snímač Light Fusion 800 (50 Mpx / f/1,6 / 24 mm ohnisková vzdialenosť). Tomu sekunduje len sotva dostačujúci ultraširokouhlý modul s 8 Mpx (f/2,2). Na prednej strane nájdeme 20 Mpx selfie kameru, čo je síce pokrok oproti modelu F6 Pro (ten mal len 16 Mpx), no nie až taký výrazný, ako by sme možno očakávali. Hlavný snímač však zvláda produkovať farebne vyvážené, ostré a detailné zábery, a to bez prehnaneho zásahu postprocesingovej AI. V portrétovom režime sa kvalita nijako výrazne nezhoršuje, čo poteší. Potešilo aj nočné fotenie – aj pri horšom osvetlení dokáže hlavný

snímač zachytiť konzistentné, použiteľné zábery. 2-násobné priblíženie dokonca často ponúkalo detailnejšiu štruktúru než štandardné 50 Mpx snímky. Fotografie z hlavného modulu jednoducho pôsobia dobre – a to nielen na sociálnych sieťach.

Sklamaním je však ultraširokouhlý snímač, ktorý má problémy so zaostrovaním a postprodukcia mu skôr škodí než pomáha. Na poli videa si POCO F7 Pro vedie omnoho lepšie – hlavný snímač podporuje 4K pri 60 FPS, a dokonca aj 8K pri 24 FPS. Z doplnkových funkcií stojí za zmienku efektívna stabilizácia obrazu, snímanie pohybujúcich sa objektov či prehľadný profesionálny režim.

POCO F7 Pro prináša množstvo zaujímavých vylepšení oproti predchádzajúcej generácii a s minimom kompromisov spĺňa to, čo slubuje – výborný výkon, krásny displej, dlhú výdrž batérie a použiteľný fotoaparát.

### Verdikt

Pre hardcore hráčov s low-key rozpočtom.

Filip Voržáček



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: Xiaomi      Cena s DPH: 580€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- |           |                         |
|-----------|-------------------------|
| + Dizajn  | - Ultraširokouhlý modul |
| + Batéria | - Panel bez LTPO        |
| + Displej | - V EU bez adaptéru     |
| + Výkon   |                         |
| + Zvuk    |                         |

#### HODNOTENIE:



# VLNY



KOMPROMITUJÚCA NAHRÁVKA  
MÔŽE ZMENIŤ DEJINY.

OBETUJETE PRE VLAST  
SVOJU RODINU?

Pozerajte tu



## Alienware AW2725Q

ČAS NASKOČIŤ NA OLED VLNU?



Posledné roky vám aj ja osobne prostredníctvom recenzií dookola papagájujem skratku OLED. Verím, že ste si z jednotlivých textov dokázali vytiahnuť ako tak zmysluplne podané informácie a viete, aké benefity či naopak problémy sa spájajú s týmto formátom displejov. Doteraz som však ešte neurobil jednu dôležitú vec a tou je krátko ohliadnutie sa cez rameno. Skratka OLED znamená Organic Light-Emitting Diode, teda dióda vyžarujúca organické svetlo, a jej história sa začala písať v polovici minulého storočia. Kl'účový prelom celej technológie nastal ale až v osemdesiatych rokoch s vývojom prvého funkčného OLED panelu v laboratóriách spoločnosti Kodak. Následne o dekádu neskôr vd'aka štúdií od mien Ching W. Tang a Stevena Van Slyke, ktorá výraznejšie poodhalila možnosti tejto zobrazovacej technológie budúcnosti. Po prelome tisícročia sa OLED zariadenia

začali pozvol'na etablovať do komerčného využitia v rámci malých displejov (často to boli MP3 prehrávače) a v roku 2007 do toho naplno vkročil gigant SONY, ktorý na trh uviedol vôbec prvý televízor vybavený OLED obrazovkou. Model XEL-1 mal len 11 palcov a stál šialených 2 500 dolárov. Začiatky nádejných technológií sa vždy spájajú s obrovskou finančnou záťažou, pričom všetko záleží od následného vývoja a etablovania sa na trhu. Ak je jasne vidieť progres, čiže predmetná technológia sa zlepšuje, predlžuje sa jej životnosť, efektívnosť a v tomto prípade flexibilita displejov, náklady na výrobu ruka v ruke s čoraz väčším dopytom klesajú. Etablovanie OLED obrazoviek vo sfére herného náradia je voči tomu kancelárskemu/kreatívnemu stále skôr v plienkach. Každopádne to, čo sa ešte donedávna zdalo byť nemožné, ako napríklad vysoká obnovovacia frekvencia

spojená s vysokým rozlíšením a dobrou výslednou cenovkou, je dnes realitou. Toho dôkazom je model Alienware AW2725Q, ktorý sa nám pred časom dostal na test.

Nielen herná divízia spoločnosti DELL si pre potenciálnych záujemcov o investíciu do vyššie proklamovanej technológie nachystala svoje železko v ohni. Herné a špeciálne 27-palcové monitory s vysokým rozlíšením a obnovovacou frekvenciou, ktorých cenovka s úspechom podlieza hranicu tisíc eur, budú v aktuálnom roku veľkým trendom. Testovaný model AW2725Q sa mi dostal do rúk ako úplne nový kus, čo nebýva pri tomto špecifickom druhu hardvéru v rámci našich novinárskych kruhov zrovna bežným štandardom, ale súčasne som si tak sám mohol natiahnuť do nosa ničím nenarušený mimozemský p(r)ach. Áno, uvedomujem si, že značka Alienware historicky nepatrí medzi

tie lacnejšie továrne na gamingové náradie. Čo sa jej však nedá uprieť, je absolútne svojský dizajnový jazyk a udržateľná vysoká kvalita aj po dlhom čase náročného spôsobu používania. Tento spol'ahlivý hardvér opatrený svietiacou hlavou mimozemšťana môžete buď milovať, alebo nenávidieť. Čo si myslíte, že som cítil ja, keď som pomocou ostrého nožička zbavil krabicu dvojice plomb a slávnostne zdvihol vrchné veko?

Prvé dojmy už po strhnutí plastových ochranných obalov boli vyložene pozitívne. Dizajnový akcent je v tomto monitore doslova na každom centimetri. Zadná časť plne plastového šasi nesúceho veľkú obrazovku s uhlopriečkou 26,7 palca a s pomerom strán 16:9 vyzera ako vystrihnutá z interiérových kulís filmu Mars Attacks! Ide o špeciálny dizajn nazvaný AW30, ktorý bol vytvorený pri príležitosti osláv troch dekád existencie hernej divízie spoločnosti DELL. Miesto pre uchytenie dostatočne variabilného stojanu, ktorý sa do monitora zasúva klasicky pomocou spínačového mechanizmu s poistkou, je akýmsi ostrovčekom, z ktorého vykúka logo v podobe svietiacej hlavy nasledované spodnou lištou plnou dôležitých fyzických vstupov. Ak dám bokom trojicu USB-A a jeden USB-C konektor (môžete si cez neho nabíjať, napríklad, telefón, avšak maximálne



pri výkone 15 W), z čoho sa časť nachádza priamo na spodnej hrane obrazovky, tak zvyšok zastupuje jeden DisplayPort (1.4), jeden HDMI (2.0) a rovnako osamotený HDMI (2.1). Tu by som sa rád zastavil, a to špeciálne pri rozhodnutí výrobcu integrovať DisplayPort (1.4). Prečo je v ponuke HDMI (2.1), je asi každému jasné, jednoducho ide primárne o vstup na prepojenie s hernou konzolou, ktorá v danom rozhraní nevytlačí zo seba nič viac než 4K a 120 Hz. Prečo však Alienware pri DP nešiel vyššie než za štandard z roku 2016 a neponúkol verziu 2.0,

je mi tak trochu záhadou a to aj v súvislosti s tým, čo už oznámila konkurencia v avizovanej vlně nových OLED monitorov na rok 2025.

Vyššie spomínaná variabilita nosného ramena vám umožňuje monitor otočiť dokonca aj na takzvaný „biznis štýl“ s tým, že vedenie kabeľáže zjednodušuje tunel v spodnej časti ramena. Dostatočne pevný stojan nijako invazívne nezasahuje do priestoru pred monitorom, a tak aj v prípade, ak nemáte príliš veľký stôl, s týmto hardvérom dozaista nebudete bojsovať o každý jeden centimeter voľného miesta. Výrobca tentokrát vynechal akékoľvek spodné krytie koncoviek káblov, čo je v rámci praktickosti určite pozitívom.

Či sa vám bude vizuálne pozdávať jediný farebný odtieň monitora, akási námornícka modrá, to je už, samozrejme, vecou vášho vkusu, každopádne mne táto konkrétna farba prišla pomerne elegantná, a to hlavne voči zvyšku dnes už notoricky známej kombinácie bielej/čiernej, ktorú Alienware často používa v rámci svojho bohatého portfólia. Napájací adaptér je našťastie priamo súčasťou už uvedeného ostrovčeka na zadnej strane šasi, a tak vám stačí do spodnej hrany len zasunúť bežný elektrický kábel a pomocou osvetleného spínača na pravej dolnej strane viesť zariadenie





do chodu. Všetky procesy ovládania OSD sa zadávajú cez malý, ale dobre reagujúci joystick umiestnený presne v strede spodnej hrany alebo prostredníctvom Alienware aplikácie nainštalovanej vo vašom PC.

Monitor som počas mesačného skúšania spároval s niekoľkými hernými notebookmi a s tromi konzolami – s Xbox Series X, PlayStation 5 a Nintendo Switch. Vo všetkých uvedených prípadoch sa jednalo o zapojenie cez DP, HDMI (2.1), respektíve v prípade Nintendo o HDMI (2.0). Na kvalite panelu ponúkajúceho 4K rozlíšenie pri maximálnej obnovovacej frekvencii 240 Hz/0,03 ms (neplatí pre konzoly, ale len pre počítače prepojené s monitorom cez DP) som aj v kancelárskom využití musel doceniť vyložene krásnu hustotu pixelov 166 PPI. Panel má však v zálohe všetky dôležité synchronizačné procesy ako VESA Adaptive-Sync, AMD FreeSync Premium Pro, Nvidia G-Sync Compatible a ALLM. Ďalej ponúka DCI-P3 pri 99 %, Dolby Vision HDR a VESA DisplayHDR True Black 400.

Schopnosť reprodukcie obrazu môžem v prípade Alienware AW2725Q označiť za excelentnú – prednosti OLED obrazovky, ktorá dokáže ponúknuť čiernu ako z vesmíru, a teda nekonečný kontrast, sa v spojení s vysokým rozlíšením a rovnako tak vysokou obnovovacou frekvenciou ukázali byť vyložene nedoceníteľné. Realisticky presné a živé farby však v spojení s týmto panelom budete vedieť zúročiť aj v prípade náročnej vizuálnej postprodukcie, či už pri fotografiách, alebo videu a tým si pokojne pred sebou ospravedlniť kúpu ako takú.

Áno, v súčasnosti sa už v kvalite zobrazenia na OLED začína dot'ahovať konkurenčná technológia mini-LED, avšak to pri priamom porovnaní herných monitorov a špeciálne v tmavšej scenérii bude vyznievať vždy lepšie pre prvú menovanú formu displejov. Herný monitor Alienware AW2725Q aj preto dokáže dominovať vo všetkých dôležitých aspektoch, ktoré hráč alebo kreatívne zmyšľajúci jedinec dnes vyžaduje. Jeho jedinou slabinou, ktorá však ide ruka v ruku

s technológiou OLEDov samotných, je nízky jas. Dolná hranica jasu v SDR sa pohybuje okolo 260 nitov a horný peak končí na maximálnej hodnote 1 000 nitov – vyššiu hranicu jasu zvláda displej dosiahnuť len za určitých podmienok, a to, napríklad, pri krátkodobom zobrazení objektu na menšej ploche. Predmetný monitor sa jednoducho nehodí do svetlom presýtených miestností, čo je jeho nevýhodou. Nepredpokladám však, že sa medzi vami nájde nejaký náruživý hráč, ktorý si svoju interaktívnu vášeň užíva v spoločnosti ostrých slnečných lúčov.

To najlepšie na koniec. Testovaná vzorka sa začína predávať za odporúčanú sumu cca 900 eur, čo je jasným dôkazom veľkého pokroku v rámci OLED panelov. Hranice sa nám posúvajú a Alienware je jednou z tých značiek, ktoré sú právom pri tom.

## Verdikt

Mimozemšťan si ku svojim 30. narodeninám nadelil skutočne podarený herný monitor, na ktorý sa budete môcť spohľahnúť.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: DELL      Cena s DPH: 900€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a konštrukčná kvalita  
 + OLED  
 + Možnosti polohovania  
 - Len DisplayPort (1.4)

### HODNOTENIE:





## DJI Osmo Action 4

NAOZAJ POTREBUJETE GOPRO?



**V čase, keď sa na trhu pozvoľna udomácnuje už piata generácia akčnej kamery Osmo od DJI, som sa rozhodol, priznám sa, že trochu netradične, spraviť krok smerom dozadu a než sa ku mne vôbec dostane vzorka s číslom 5, náležite otestovať jeho predchodcu. DJI Osmo Action 4 je tu s nami konkrétne už rok a pol a keďže s príchodom novej generácie náležite padá aj cenovka tej predchádzajúcej (reálne o viac ako sto eur), príde mi príhodné sa na kvalitu staršej verzie pozrieť súčasťou optikou.**

Celosvetovou vlajkovou lod'ou akčných kamier, ak si môžeme požičať tento už aj mimo segmentu mobilných telefónov dobre zaužívaný termín, je rozhodne Hero od amerického výrobcu GoPro. Aj keď sa v tomto prípade musím už z povahy vecí vyhábať slovíčko monopol, realita je taká,

že na trhu síce nájdete desiatky rôznych výrobcov akčných kamier, ale dominantné postavenie si reálne držia len dve firmy. Asi viete, že v spojitosti s dronami ako takými je úplne na mieste hovoriť o monopole, ale to si necháme do inej recenzie.

Série DJI Osmo Action a GoPro Hero sú dvaja hlavní konkurenti na trhu s akčnými kamerami. Hoci obe značky ponúkajú v základe podobné produkty, ich filozofie sa v niektorých aspektoch líšia. Čínska strana sa v tomto ohľade snaží zamerať na širšie spektrum užívateľov a súčasne im ponúknuť technologické inovácie za konkurenčné ceny, zatiaľ čo americká strana stavia na svojej tradičnej značke obľúbenej medzi nadšencami do extrémnych športov, vysokej odolnosti a rozsiahlej ponuke príslušenstva. Súboj oboch spoločností už dávno prešiel do takzvaného kanibalizmu

a jeden vykráda druhého, len aby nestratil kontakt s koncovým zákazníkom, čo je úplne prirodzené. Ja som sa pri testovaní v úvode spomínaného a viac ako rok starého modelu Action zamerával na reálne využitie kamery počas mnou preferovaných športových „výkonov“ a pri recenzovaní automobilov. Medzi spomínané športy spadá skutočne ošekaná verzia amerického futbalu zvaná Flag football (už o pár rokov bude tento šport debutovať na letnej olympiáde) a beh v teréne ako aj na dráhe. Ako som bol s kamerou spokojný?

### Kompaktnosť a jednoduchá obsluha

Odpichnime sa od toho očividného, čiže od celkových rozmerov. Štvrtá generácia Osmo Action je vyložené kompaktná a vďaka proporciám 70,5 × 44,2 × 32,8 mm



sa vám doslova stratí v dlani. Celková váha kamery bez akéhokoli príslušenstva je rovnako skromná, konkrétne 145 gramov.

Problém, s ktorým sa v drvinej väčšine prípadov stretnete pri konkurencii, čiže iných výrobcov než DJI a GoPro, je takmer nulová odolnosť voči vonkajším vplyvom bez použitia dodatočného príslušenstva.

Osmo Action 4 sa v tomto ohľade môže pochváliť schopnosťou zniesť tlak vody do hĺbky 18 metrov s tým, že akonáhle ho zavriete do špeciálneho puzdra, môžete



sa skočiť pozrieť na morské dno, ako tam muréna s morským čertom mastia mariáš.

Počas testovania v rámci spomínaného futbalu som mal kameru umiestnenú priamo v oblasti hrudníka, čo je pre overenie odolnosti elektroniky tohto druhu vyložene ideálne miesto, keďže práve tam často pri nedokonalom zachytení letiacej šišky končí jej rotujúci hrot. Keďže hold nie každý z nás sa narodil ako Darrell „Housh“ Doucette, ostrá špička do kamery opakovane narážala. Nielenže sa jej predný displej s uhlopriečkou 1,4 palca ako aj sklo chrániace 1/1,3 palcov veľký CMOS snímač nepoškodili, na povrchu z tvrdeného plastu to navyše nezanechalo čo i len malý škrabanec.

Jediné, čo môže, špeciálne pôvodným majiteľom GoPro kamier, prísť pri

zoznamovaní sa s konkurenčným DJI zariadením čudné, je akási obsesia magnetmi. Primárne uchytenie mimo niekoľkých kliečok z dielne tretích strán sa totižto krúti okolo špeciálnej magnetickej svorky. Bez nej je vám kamera v rámci nosenia kdekoľvek na tele reálne k ničomu. Samotné uchytyvanie svorky do spodnej hrany odolného šasi realizujú nie len magnety, ale aj kovové kliešte, čo vám v praxi zabezpečí istotu aj pri drsnom páde alebo mnou opísanej zrážke s cudzím predmetom.

Nadviažem teraz na už uvádzaný predný panel, ktorý je praktickým pomocníkom pri nakrúcaní zo selfie perspektívy a zoznam obrazoviek doplním zadnou a rovnako tak dotykovou LCD obrazovkou. Jej veľkosť je 2,25 palca a vďaka dostatočne



vysokému jas sa budete vedieť v nej počas interakcie zorientovať aj pri nápre ostrých slnečných lúčov. Pod fyzickými krytkami, ktoré majú chrániť kameru pred vodou a prachom, sa nachádza slot na vymeniteľnú batériu a rovnako tak aj zásuvka na microSD karty. DJI oficiálne udáva podporu pre maximálnu kapacitu 512 GB, preto som s malou dušičkou zasunul do kamery výkonnú kartu s 1 TB, no kamera s ňou nemala žiadny problém.

## Rýchla a intuitívna

Zapínanie kamery podržaním bočného tlačidla a spustenie nahrávania rovnako tak dlhším stlačením vrchného spínaču. To sú dva spôsoby fyzickej aktivity v rámci ovládania. Všetko ostatné tu obstaráva váš prst behajúci po dotykových paneloch – je to rýchle, maximálne intuitívne a bez technických problémov. Jednotlivé režimy snímania, predstavte si pod tým klasický zoznam modusov (spomalený záber, časozber, ultraširokohlý záber a podobne) viete v rýchlosti prehadzovať bez latencie a nezmeškať tak ani jeden vzácny moment zo svojho adrenalínom napumpovaného života. Kto by aj napriek tomu chcel mať už vopred pripravené nejaké šablóny, tak intuitívne rozhranie kamery vám dáva priestor si pripraviť viacero profilov s vami preddefinovaným nastavením – všetko je možné spravovať aj priamo cez predný displej.

Systém poháňa vymeniteľná batéria s kapacitou 1 770 mAh, ktorá reálne dokázala podržať kameru pri zázname v 4K/60FPS viac než hodinu a prítomnosť zvýšenej teploty som v chladných podmienkach logicky nezaznamenal. Akonáhle som zrazil snímokovanie na polovicu, výsledný test výdrže sa zvýšil zhruba o pol hodinku.



V súvislosti s dotankovaním energie prostredníctvom fyzického USB-C portu musí užívateľ ov potešiť rýchlosť dobíjania, ktorá vás z úplného dna až na úroveň 80 % dostane za necelých dvadsať minút. USB-C vstup spomínam zámerne, keďže do neho viete zapojiť aj externý mikrofón (ten vstavaný je skôr priemerom) a rovnako tak ho využívať aj pri funkcii webovej kamery v rámci Live Streamu.

DJI má perfektne spracovanú aplikáciu s názvom DJI Mimo, ktorá vám prostredníctvom Wi-Fi a Bluetooth umožňuje nielen aktualizáciu hardvéru, ale aj jeho ovládanie na diaľku. V appke som si všimol pre mnohých dovolenkárov určite užitočnú funkciu zmazania selfie tyčky z vybraných krátkych záznamov pre sociálne siete. Tu je dobré vedieť, že bez aplikácie DJI Mimo a vytvorenia DJI účtu nie je možné Osmo Action 4 vôbec uviesť do chodu.

Snímač CMOS (1/1,3 palca) zvláda mimo štandardu aj D-Log M (10-bitové spracovanie obrazu) a rovnako tak nahrávanie videa s pomerom strán od 4:3 až po 16:9, to všetko pri 4K/120FPS, 2,7K/120FPS alebo 1080p/240FPS. Výhodou uvedeného snímača je schopnosť solídnej výstupnej kvality aj pri slabšom osvetlení, čo je vec, s ktorou spoločnosť DJI pomerne slušne preskakuje svoju konkurenciu.

S kvalitou nahrávok som bol vyložene spokojný aj po stránke stabilizácie – softvér sa stará o simulovanie gimbalu a s úspechom zvláda odfiltrovať častý problém s otrasmí a vlnením. V rámci ultraširokohlého záberu (155 stupňov pri clone 1/2,8) však zvláda kamera zaostriť až od vzdialenosti 0,4 metrov, čo pri špecifických podmienkach môže spôsobovať isté problémy. Kto by chcel kameru využiť



na zachytávanie fotografií, má k dispozícii 10 Mpx snímky pri pomere strán 4:3.

## Osmo Action 4 alebo 5?

Výstupná kvalita, akú vám ponúka dnes už starší model kamery Osmo Action od DJI si podľa môjho názoru zaslúži stále relevantnú pozornosť. Ešte som nemal možnosť otestovať Osmo Action 5, ale z papierových rozdielov je možné vyčítať, že nová generácia prichádza s nasledujúcimi rozdielmi – OLED obrazovka, jemne zvýšená odolnosť voči vode (z 18 na 20 metrov), dlhšia výdrž batérie, 40 Mpx fotky, HDR pri 4K/60fps a vstavané úložisko s kapacitou 47 GB. Komu sa uvedené prednosti novinky javia ako nedostatočný argument na kúpu, dozaista môže ostať pri štvorke alebo s ňou prípadne vstúpiť do sveta akčných kamier.

## Verdikt

Ani v roku 2025 nestráca na relevantnosti.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SmartWear  
Cena s DPH: 235€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Konštrukcie a odolnosť  
+ 10 bit  
+ Kvalita obrazu a jednotlivé režimy  
- Spôsob prvej aktivity

### HODNOTENIE:



## MSI MAG 321CUPDF

ZVOL'TE SI SVOJ ŠTÝL BEZ KOMPROMISOV



Monitorov značky MSI sme mali v redakcii už naozaj neúrekom. Každý model v nás zanechal prevažne pozitívne pocity a pri každom jednom sme sa pýtali samých seba – kam to ešte firma dokáže posunúť a ako je možné, že stále niečím prevapí? MSI nám ale zasa raz vytreli zrak a priniesli niečo na poli monitorov veľmi zriedkavé. Čo presne máme na mysli a ako celkovo obstál monitor v našich testoch, si povieme v nasledujúcich odsekoch.

MSI MAG 321CUPDF je elegantný 31,5-palcový zakrivený monitor s hodnotou zakrivenia 1500R, LCD VA panelom a pomerom strán 16 : 9. Je široký 71,1 cm, vysoký 42,3 cm (bez stojana) a hlboký

26,7 cm s váhou 6,6 kg. Na jeho zadnej strane nájdeme joystick na ovládanie

a prispôbenie monitora a takisto DisplayPort 1.4, 2x HDMI 2.1 a USB-C s podporou prenosu obrazu, ktoré inak viete využiť aj ako 15 W zdroj napájania, povedzme pre nabíjanie rôznych periférií. Nechýba ani výstup na slúchadlá. Monitor má naozaj nádherný dizajn, pôsobí mohutne, no zároveň decentne a skvelo by sa hodil ako do herného brlohu, tak aj do kancelárie.

Možno vás zarazili chýbajúce údaje o rozlíšení a obnovovacej frekvencii. Tu sa veľmi rýchlo dostávame k hlavnému bodu recenzie a k tomu, čo robí tento monitor takým špeciálnym

– technológiou „Dual Mode“. Monitor si tak viete sami nastaviť do režimu 4K s frekvenciou 160Hz alebo do FullHD s

frekvenciou 320Hz. Prepínanie medzi jednotlivými režimami je navyše veľmi jednoduché a vy už nebudete musieť robiť kompromisy a pri každej hre si sami zvolíte to, čo vám vyhovuje viac. Ako bonus si navyše viete zmeniť aj veľkosť obrazovky, aby vám zobrazovala obraz len ako 24,5-palcový resp. 27-palcový monitor. Firma MSI tak odpovedá na požiadavky hráčov, ktorí preferujú obnovovaciu frekvenciu a menší pomer strán, napríklad pri kompetitívnych FPS, ale takisto si radi užijú top kvalitu pri príbehových hrách.

Všeobecne pri produktoch značky MSI sme zvyknutí na špičkovú kvalitu a inak tomu nie je ani teraz. Práca s monitorom je maximálne pohodlná a jeho kvality a výkon hodne mena firmy, ktorá nám rok čo rok prináša tie najlepšie (nielen)



herné zariadenia. Obraz je krásny, farby sýte, čierna je naozaj čiernou, omeškanie takmer nulové a široké spektrum nastavení vám dovolí prispôbiť si monitor presne podľa vašich preferencií.

Štandardom sú už rôzne vylepšenia a vychytávky. V prvom rade nechýbajú technológie, ktoré šetria zrak, ako napríklad režim s výrazne menším obsahom modrého svetla alebo technológia znižujúca preblikávanie displeja. V druhom rade nájdete

inteligentný zameriavací kríž, AI vízia alebo optické priblíženie. Tieto funkcie napomáhajú hráčom a zvyšujú pohodlie pri hraní. Prvý menovaný mení farbu zameriavača, napríklad, podľa pozadia, ak sa až príliš prekrývajú. AI vízia zas upravuje jas v hre, aby bol prirodzenejší a optické priblíženie dokáže po použití klávesovej skratky priblížiť časť obrazu pre lepšie zameriavanie v FPS hrách.

Nechýba ani konzolový režim kompatibilný s konzolami Playstation a Nintendo Switch, kde kvôli zabudovanému HDMI CEC (Consumer Electronic Control) viete za pomoci ich ovládačov prebudit' monitor zo spánku a dokonca podporuje aj funkciu VRR pre konzoly. Trhanie obrazu pri hraní je tak už nadobro minulosťou.

Komu by sa nechcelo meniť nastavenia manuálne priamo na monitore, môže využiť Display Kit priamo od MSI a

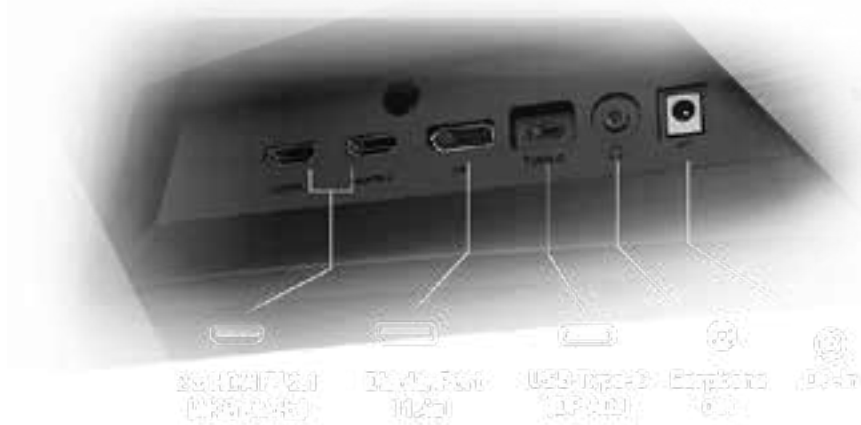
nastaviť si všetko tam. Samozrejme nechýba ani možnosť vytvoriť si tam viacero profilov a následne si ich už len meniť podľa potreby a preferencií.

Nevýhody a negatíva sme hľadali len márne. Jediným, ani nie tak problémom, ako skôr varovaním, je veľkosť monitoru a to, že sa nehodí na naozaj malé a úzke stoly, pretože pri ňom budete sedieť príliš blízko. My aktuálne fungujeme v trochu obmedzených podmienkach a presne s tým sme sa museli popasovať.

## Verdikt

Monitor MSI MAG 321CUPDF je skutočným klenotom medzi hernými monitorami, ktorý kombinuje špičkový výkon, moderný dizajn a inovatívne funkcie. Tento 32-palcový zakrivený monitor je ideálnou voľbou pre hráčov, ktorí hľadajú dokonalý zážitok z hrania hier, ale aj pre profesionálov, ktorí potrebujú top kvalitu na prácu.

Ondrej Ondo



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI  
Cena s DPH: 649€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn  
+ kvalita obrazu  
+ technológia dual mode  
+ možnosti nastavenia  
- nič

### HODNOTENIE:



## Google Pixel 9a

LACNEJŠÍ PIXEL



**Neubehol ešte ani rok od momentu, keď spoločnosť Google spustila predaj svojej stále aktuálnej vlajkovej lode Pixel 9, a ak si dobre spomínate na moju recenziu, tak z výslednej kvality verzie PRO XL som bol skutočne nadšený. Dnes vám však poreferujem o prednostiach cenovo dostupnejšieho variantu v rámci deviatej série, ktorá sa s prívlastkom 9a čerstvo dostala na náš trh.**

V plne ekologickom balení Pixel 9a nečakajte nič viac než mobil a kabeláž. Zásadná zmena však prichádza v oblasti dizajnu, keďže aktuálne šasi zahadzuje zaoblené krivky svojho predchodcu a prechádza na oveľa minimalistickejší, plochý štýl. Pixel 9a prosto stavil na jednoduchosť a maximálne čisté línie. Predná aj zadná strana sú úplne rovné, boky z kovu ploché a rohy sotva badateľne zaoblené. Vďaka

tomu vizuálny aspekt pôsobí uhladene a súčasne stále dostatočne moderne. Najväčšou zmenou voči predchádzajúcej generácii je rozhodne absencia ikonického ostrovčeka s fotoaparátmi, ktorý definoval sériu Pixel už od šiestej generácie. Namiesto neho sú šošovky decentne zapustené do malého výstupku v ľavom hornom rohu a takmer splývajú s telom. Je to dnes vlastne vzácnosť – položiť mobil vyššej strednej triedy chrbtom na stôl bez toho, aby sa následne nekýval ako bývalý český prezident pri slabšom poryve vetra. Dôvodom takejto zásadnej zmeny je nové usporiadanie vnútornej časti mobilu a zmena komponentov. S väčšou batériou a odparovacou komorou na chladenie by pri zachovaní ostrovčeka telefón pôsobil príliš hrubo. Rozmery sú napriek tomu 154,7 x 73,3 x 8,9 mm a hmotnosť 186 g. V porovnaní s Pixelom 8a je predmetná

novinka o niečo vyššia a širšia, avšak hrúbka aj hmotnosť zostávajú takmer rovnaké. Hoci 9a zdieľa 6,3-palcový displej s prémiovým kolegom Pixel 9, pocit pri držaní oboch zariadení sa vďaka plochému tvaru a použitému materiálu diametrálne odlišuje. Za mňa je vyváženie a pocit istoty pri držaní 9a určite na vyššej úrovni než pri aktuálnej vlajkovej lodi Pixel série, avšak aj tu platí, že rozhoduje veľkosť dlane.

### Prémiová konštrukcia

Použitie materiálov s prehladom zodpovedajú strednej vyššej triede. Prednú stranu chráni síce opäť staršie, ale stále spoľahlivé sklo Corning Gorilla Glass 3 (žiadne Gorilla Glass Victus či Victus 2 sa nekoná), zadná časť je z matného plastového kompozitu a rám zostáva hliníkový s príjemne saténovou povrchovou úpravou. Google

opäť raz zdôrazňuje ekologický rozmer s tým, že minimálne 20 % hardvéru tvorí recyklovaný materiál, pričom rám je zo 100 % recyklovaného hliníka a zadný kryt z 81 % recyklovaného plastu. Za mňa však oveľa dôležitejším vylepšením oproti Pixel 8a je dosiahnutie vyššej odolnosti voči vode a prachu. IP67 sa mení na IP68, čo v praxi znamená, že telefón zvládne ponorenie do hĺbky 1,5 m a to po dobu 30 minút.

Zadná strana má navyše povrchovú úpravu odolnú voči odtlačkom prstov a zbieraniu špiny z rúk, čo dozaista poteší každého, kto neznáša neustále leštenie telefónu handričkou. Vráťme sa späť ku kvalite samotného panelu. Displej oproti svojmu predchodcovi narástol o dve desatiny



AnTuTu 10 dosahuje Pixel 9a mierne slabšie výsledky než Pixel 9 a rozdiel v jednojadrovom výkone je napríklad len okolo 3 %. Tento rozdiel môžu spôsobovať tri faktory: menšia operačná pamäť (8 GB oproti 12/16 GB), lacnejšie zapúzdrenie čipu (IPoP namiesto FOPLP) a zásadné rozdiely v tepelnom manažmente. V porovnaní s top čipmi ako Snapdragon 8 Gen 3 alebo Apple A17 Pro Tensor G4 logicky stále zaostáva, no v strednej triede má svoje miesto a dokáže naplniť potreby menej náročných spotrebiteľov. Z toho, čo som mal možnosť v rámci mesačného testovania vypožičovať, je výkon na bežné úkony – medzi ktoré patrí prehliadanie webu, práca s viacerými aplikáciami, fotky a ich postprodukcia, AI funkcie – viac než dostatočný. Telefón reaguje svižne, bez nechcených zásekov a zadržávaní.

palca a výrobca ho v zmysle technológie tentoraz vymenil za POLED s rozlíšením 1080 x 2424 pxi. Hustota pixelov 422 ppi a pomer strán 20:9 zaručujú dostatočne ostrý obraz, a rovnako tak veľký priestor na prezeranie multimédií. Nechýba ani funkcia Smooth Display, ktorá umožňuje adaptívnu obnovovaciu frekvenciu od 60 do 120 Hz, takže frenetické posúvanie obsahu v praxi nevykazovalo žiadne nechcené trhanie. Sonda ukázala maximálny jas 2700 nitov v HDR peaku a 1800 nitov v bežnom režime. Ako som uvádzal už vyššie, jediné negatívum padá na margo absencie LTPO, čo znamená, že používateľ nemôže využiť variabilnú obnovovaciu frekvenciu.

Pod kapotou Pixelu 9a bije srdce menom Tensor G4. Tu by ste mali spozornieť, keďže ide o rovnaký čip, aký nájdeme aj v už spomínaných prémiových modeloch série Pixel 9. Vyrobený 4 nm procesom, osemjadrový, so zostavou 1x Cortex-X4 (3,1 GHz), 3x Cortex-A720 (2,6 GHz) a 4x Cortex-A520 (1,9 GHz). O grafiku sa

stará Mali-G715 MP7. Na papieri teda vyzerá 9a výkonovo veľmi podobne ako drahší súrodenci. Aká je však realita? V benchmarkoch ako Geekbench 6 alebo

Mierne zaváhania môžu prísť až pri náročnom multitaskingu. Čo sa týka hier, testovaná vzorka v pohode rozbehla Call of Duty Mobile na stredných detailoch s tým, že príjemná plynulosť hrania bola





zachovaná. Čoho som sa mierne obával – teda vyššej teploty – sa nakoniec v praxi nepotvrdilo. Pri sérii Pixel 9, špeciálne modeloch Pro, sa totižto citeľne objavovalo prehrievanie. No 9a v tomto ohľade prekvapilo. Výkon pod záťažou síce klesal, ale bez dramatických výkyvov a hlavne extrémnych teplôt. Google si evidentne názory odbornej, ale aj laickej verejnosti zozbieral k srdcu a zapracoval na chladení.

## Lepší než klasické fotoaparáty?

Pixel telefóny boli vždy tak trochu čarodejníkmi, keď prišla reč na

fotografovanie a Pixel 9a si túto reputáciu náležite udržiava. Tentoraz prichádza s prepracovaným duálnym zadným modulom, v ktorom dominuje hlavný 48 MPx (f/1.7 namiesto f/1.9) snímač so stabilizáciou (OIS) a, nečakane podporou makro ostrenia. Hlavný snímač následne dopĺňa 13 MPx (f/2.2) ultraširokouhlý modul. Čo sa týka selfie kamery, tá má rovnako 13 MPx (f/2.2). Na prvý pohľad sa môže zdať, že ide oproti predchádzajúcej generácii o downgrade – z pôvodného 64 Mpx senzora v 8a sme zrazu na 48 Mpx. Realita je však, našťastie, iná. Google opäť mieša svoj softvérový elixír, ktorého výsledkom sú síce

zábery s výstupným rozlíšením 12 Mpx, no majú ten klasický „Pixel look“ – teda skvelý dynamický rozsah, presné farby a čisté detaily. Aj v zhoršených svetelných podmienkach si vďaka HDR+ a nočnému režimu Pixel 9a vedie oveľa lepšie, než by ste podľa špecifikácií čakali. Ultraširokouhlý objektív je solídny pomocníkom na fotenie krajiny alebo v stiesnených priestoroch. Síce vás nijak neohúri, no ani nesklame, keď ho naozaj potrebujete. A teraz späť k makro – po prvýkrát v sérii „a“ máme makro režim. Google na to išiel šikovne: nepoužil ultraširokouhlý senzor ako drahšie Pixely, ale práve hlavný 48 Mpx snímač. Výsledok? Menej skreslenia a výrazne viac detailov. Z toho, čo sa mi podarilo zachytiť v teréne, si myslím, že niektoré fotografie by hravo obstáli v porovnaní s klasickými fotoaparátmi. V segmente strednej triedy ide o hotový úkaz, ktorý ešte zvyrazňuje tradične skvelá softvérová podpora. Pre lepšiu predstavu teraz vypíšem niektoré funkcie, ktoré dokážu z bežnej fotky urobiť hotové umelecké dielo – a hlavne, všetko prebieha automaticky alebo na pár klikov. Nájdem tu napríklad Magic Editor, ktorý umožňuje meniť pozadie, presúvať objekty či upravovať atmosféru záberu. Reimagine dokáže celý záber kompletne prepracovať a Auto Frame ho automaticky oreže tak, aby bol dobre vyvážený. Best Take spojí viac fotiek z tej istej série a vyberie najlepší výraz tváre každého človeka – ideálne pre skupinové fotky. Add Me (novinka v sérii Pixel „a“, ktorá debutovala minulý rok v sérii 9) zas spojí dve skupinové fotky tak,





aby v zábere nikto nechýbal. Magic Eraser odstráni nežiaduce objekty zo záberu a Audio Magic Eraser zasa rušivé zvuky z videa – napríklad vietor či krik v pozadí. Ďalej tu máme Photo Unblur a Face Unblur, ktoré zaostria rozmazané snímky, Real Tone zabezpečí verné zachytenie odtieňov pleti a Portrait Light umožní dodatočne upraviť osvetlenie ako zo štúdia. Čo sa týka videa, Pixel 9a zvláda 4K/60 FPS cez hlavný snímač a 4K/30 FPS cez prednú kameru. Kvalita je dobrá, stabilizácia funguje obstojne, no stále je priestor na zlepšenie.

Ďalšie výrazné vylepšenie sa týka výdrže batérie. Tento Pixel totiž dostal najväčšiu batériu v histórii série – článok s kapacitou 5100 mAh, čím prekonáva nielen svojho predchodcu 8a (4492 mAh), ale aj prémiové modely Pixel 9 a 9 Pro XL. V praxi to znamená výdrž na úrovni 30 hodín pri bežnom používaní a až 100 hodín v extrémne úspornom režime. Mne osobne telefón vydržal viac než deň aj pri intenzívnom používaní. Treba však dodať, že výdrž veľmi závisí od toho, či ste pripojení na Wi-Fi alebo využíváte mobilné dáta – v druhom prípade modem Exynos 5300 spotrebuje výrazne viac energie. Nabíjanie je o čosi rýchlejšie než pri 8a (23 W káblom, 7,5 W bezdrôtovo), no stále zaostáva za konkurenciou v rovnakej triede.

Plné nabitie trvá vyše 1,5 hodiny, úplné dobitie ešte o niečo dlhšie. A ako som spomínal v úvode – nabíjačka v balení chýba kvôli nariadeniam EÚ. Nechýba však funkcia Bypass Charging, ktorá napája telefón priamo bez dobíjania batérie, čo sa hodí napríklad pri hraní hier. Celkovo je teda batéria silnou stránkou Pixelu 9a, najmä čo sa týka kapacity, no jej prínos závisí od spôsobu používania dát. Laicky povedané: telefón konečne vydrží, ale pri mobilných



dátach sa vybíja rýchlejšie – a keď sa vybijie, na plné nabitie si chvíľu počkáte.

Pixel 9a ponúka čistý a prehl'adný Android bez zbytočností – presne tak, ako to fanúšikovia Pixelov majú radi. Najväčším lákadlom je podpora až siedmich rokov aktualizácií systému, bezpečnostných záplat aj nových funkcií, čo je v tejto cenovej kategórii bezkonkurenčné a veľmi cenné najmä pre tých, ktorí si telefón nechávajú dlhšie. Čo sa týka umelej inteligencie, užívateľ'ovi pomáha asistent Gemini, ktorý zvládne pomáhať v aplikáciách, pri písaní textov, v konverzáciách a možno s ním komunikovať výlučne hlasom. Medzi ďalšie známe funkcie patrí Circle to Search (vyhl'adávanie zakrúžkovaním), Pixel Call Assist (pomoc pri hovoroch), Audio Emoji (zvuky počas hovoru), Live Translate (preklad v reálnom čase) a podobne.

Pre súčasných majiteľ'ov Pixelu 8a alebo tých, čo sa rozhodujú medzi dnes už

lacnejším 8a a novým 9a, zopár kl'účových rozdielov: Pixel 9a má väčší a jasnejší displej, novší čip Tensor G4, podstatne väčšiu batériu, mierne rýchlejšie káblové nabíjanie a vyššiu odolnosť IP68. Na druhej strane má nižšie rozlíšenie hlavného fotoaparátu (čo však nemá výrazný dopad) a rovnaký modem Exynos 5300, ktorý má svoje muchy.

Dizajnovovo je 9a plochý, bez typického ostrovčeka. Softvérovovo však 9a víť'azí vo všetkých smeroch. Rozhodnutie medzi týmito dvoma modelmi závisí od vašich priorit. Ak sú nimi výdrž batérie, displej a dlhodobá softvérová podpora, 9a je jasná voľ'ba. V konkurencii okolo hranice 500 € si Pixel 9a vedie výborne – najmä vďaka batérii, softvérovej podpore a odolnosti IP68. Ponúka bezdrôtové nabíjanie, ktoré mnohí konkurenti nemajú, no zaostáva v rýchlosti nabíjania, výkone, a často aj v kapacite RAM a úložiska. OnePlus ponúka vyšší výkon, Nothing Phone viac štýlu a pamätajte a iPhone 16e zas osloví fanúšikov Apple.



## Verdikt

Google Pixel 9a ponúka skvelú výdrž, jasný displej a dlhoročnú podporu, no vyžaduje kompromis v podobe pomalšieho nabíjania a potenciálnych problémov so starším modemom

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Google      Cena s DPH: 560€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a prémiové spracovanie  
 + Výdrž batérie  
 + Displej a jeho úroveň jasú  
 - Exynos 5300  
 - Rýchlosť nabíjania

### HODNOTENIE:



# Nothing Phone (3a) Pro

NA KOLKO SI CENÍTE JEDINEČNOSŤ?



Ako ďalší krok v snahe Carla Peia o predefinovanie technologického priemyslu prichádza na trh nový telefón Nothing. Pei, vizionár, ktorý už neraz dokázal rozvíriť stojaté vody trhu so smartfónmi, sa opäť púšťa do ďalšieho dobrodružstva s cieľom priniesť svieži vietor do dnes čoraz populárnejšieho segmentu strednej triedy. Jeho vízia zasa nestojí a nepadá na vytvorení ďalšieho bežného mobilu, na ktorý konzument v úvodzovkách zabudne už po pár dňoch používania, ale o vytvorení zážitku, ktorý zvláda výrazne presahovať hranice bežného používania. Prístup jedného zo zakladateľov značky OnePlus opakovane pripomína alchymistov snažiacich sa premeniť obyčajné na výnimočné, alebo prípadne architekta stavajúceho mosty medzi technológiou a umením. Nothing Phone (3a) Pro som už od prvého zoznamovania vnímal ako plátno,

na ktorom práve Pei mal uje vlastné videnie budúcnosti smartfónov, kde sa snúbia dizajn a funkčnosť v harmonickom celku. V tejto recenzii sa pozrieme na to, či sa mu podarilo preniesť samotnú víziu do reality a či sa práve tento mobil stane novým majákom v mori čoraz prehustenejšej strednej triedy.

Pri cenovo dostupnejších mobilných telefónoch je logické, že výrobcovia sa snažia ich v rámci ponuky funkcií cielene osekáť. Aby ste si však v spojitosti s testovanou vzorkou a cenou nepredstavovali nejaký prímer k bežnému nákupu v supermarkete, model Nothing Phone (3a) Pro sa cenovo pohybuje tesne pod hranicou piatich stoviek – je to teda naozaj čistokrvná stredná trieda. Len pre kontext uvediem, že v predaji je aj o takmer dve stovky lacnejší model bez prívlastku „Pro“, ktorý však neobsahuje periskopický teleobjektív s trojnásobným

optickým zoomom, čo automaticky mení dizajn fotomodulu a rovnako tak má výrazne slabšiu prednú selfie kameru. Než sa však vôbec prepracujem, dúfam, že stále aj po vašom boku, k hodnoteniu kvality fotenia a nakrúcania videí, podme sa spoločne pozrieť na toľko proklamovaný výzor.

Nový Phone (3a) Pro jasne pokračuje v dizajnovom jazyku celého portfólia mobilov značky Nothing. Zadná strana je plne transparentná a odhaľuje nielen komunitou milované LED svetlá Glyph. Pod odolným skleneným chrbtom (ide o materiál s názvom Panda Glass, ktorý strieda voči minuloročnému modelu predsa len výrazne lacnejšie pôsobiaci plast) si môžete jasne všimnúť malé kovové skrutky, pliešky a vedenie kabeláže. Ako celok na mňa mobil zapôsobil vyložene ohromujúcim industriálnym

dojmom. Dominantou zadnej strany je už spomenutý kruhový ostrov nesúci v sebe 3 kamery. Fotomodul lemuje kovový kruh a asymetrické usporiadanie samotných snímačov má navodzovať pocit, že sa pozeráte na hlavu inteligentného robota.

Ploché hrany plastového rámu s drsným povrchom a váha jemne presahujúca hranicu dvesto gramov, to všetko napomáha výbornému pocitu počas manipulácie so zariadením. Tých zásadnejších zmien voči minulej generácii je tu, samozrejme, viacej, no za zmienku rozhodne stojí nárast odolnosti z IP54 na IP64. To síce stále nie je dorovnanie cenovo zrovnateľnej konkurencie (napríklad Redmi Note 14 Pro+ má IP68), ale aj v tomto prípade platí, že je lepšie mať aspoň odolnosť voči postriekaniu vodou než takmer žiadnu – poznáte to o tom drôte v oku, však?

Čo sa týka konštrukčných novínok, vôbec najvýznamnejšou je prídanie špeciálneho fyzického AI spínaču s názvom Essential Key. Ide o tlačidlo umiestnené v dolnej časti pravej hrany, ktoré je len kúsok pod klasickým gombíkom na zamknutie/odomknutie systému. Essential Key je tak síce stále na dosah palca, avšak ak tento prst nemáte vyložene krátky, bude sa vám s ním trochu náročnejšie interagovať.

A teraz k čomu vlastne slúži. Po jeho krátkom stlačení vás systém mobilu prepne do sekcie Essential Space, kde si viete jednoduchými skratkami hromadiť a organizovať rôzne typy obsahu, ako sú snímky obrazovky, fotografie, zoznamy úloh a ďalšie. Operačný systém využíva na kategorizáciu a usporiadanie tohto obsahu AI, čím uľahčuje používateľom nájsť to, čo potrebujú. Výrobca do budúcnosti garantuje rozširovanie možností umelej inteligencie v spojitosti s (3a) Pro, ale v čase testovania mobilu som mal priestor len na analyzovanie



zachytených snímok a spomínaných hlasových poznámok s prepisom.

Čo sa týka vyhodnotenia obsahu fotografií, všetko prebiehalo plus-mínus v poriadku, no prepis hovoreného slova, i keď evidentne podporuje Slovenčinu, bol vyložene chabý a plný chýb. Uvidíme, ako to Nothing zvládne časom vyladiť. Kto pravidelne používa komunikačného AI asistenta, určite ocení prítomnosť ChatGPT.

Hrúbka 8,35 mm je v rámci segmentu strednej triedy priemerom. Nový Nothing je osadený 6,77-palcovým AMOLED displejom (10-bit) s pomerom strán 20:9, s FHD+ rozlíšením (1080 x 2392 pxl) a variabilnou obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Pod ním sa nachádza spolaživá čítačka odtlačkov prstov čoby záruka bezpečnosti v rámci ochrany vašich dát. Trocha zamrzí nie úplne dobre pokrytá podpora HDR obrazu a čo sa týka maximálneho peaku udávaného výrobcom (3 000 nitov), ten tu treba brať rovnako s istou rezervou. Reálne budete dostávať niečo málo cez 1 300 nitov, čo je však stále pochopiteľne viac ako dostatočná

svetlosť na to, aby ste s mobilom mohli fungovať aj pod náporom ostrých slnečných lúčov. Len pre predstavu, minuloročný model nezvládol prekročiť ani hranicu 1000 nitov, takže to treba brať ako jasný progres.

Z obrazovky ako takej som mal celkovo dobrý pocit a aj keď v nej nevidím nejaký zásadný posun od minulej generácie, stále ide o konkurencieschopný panel, na ktorom budete s radosťou sledovať akýkoľvek multimediálny obsah. Keďže operačný systém NothingOS navyše využíva výhradne akúsi monochromatickú vizuálnu schému, kým priamo nespustíte videohru alebo streamovací obsah, všetky pre oči namáhavé farebné tóny vám ostanú cielene skryté. Aj tento účelový nepomer napomáha konzumovať obsah zaujímavou formou tak, ako to pri bežných mobiloch nie je pravidlom.

Keď už som nahryzol operačný systém, podme sa teraz povenovať trochu nemu. NothingOS je nadstavbou Androidu 15 a ponúka vyložene tematickú schému rôznych balíčkov zasahujúcich nielen do vizuálu, ale rovnako tak aj komplexnosti aplikácií. Nie





je možné, aby si v tom aj ten náročnejší z vás nenašiel niečo, čo ho nadchne.

Už spomínané monochromatické pojatie umocňuje celý ten vonkajší dizajn zariadenia a zámerne nízke rozlíšenie odkazujúce na éru pixelov to celé len potrháva. Samostatnou kategóriou OS je obrovská škála prispôbení pre Glyph. Trojicu LED svetiel umiestnených pod skleneným chrbtom je, mimo audiovizuálnych oznámení, možné využívať na množstvo praktických vecí, avšak stále sa výraznejšie nenavyšila podpora aplikácií od tretích strán – máme tu predovšetkým spoluprácu s Google alebo Uberom.

Vo vnútri telefónu sa nachádza batéria s kapacitou 5 000 mAh, ktorá vás dokáže s prehľadom podržať viac ako jeden deň (moje merania pri bežnom spôsobe používania ukázali takmer pätnásť hodín). V balení nabíjaci adaptér nečakajte, je tam len kábel a opäť umelecky pojatá spinka na vytáhovanie slotu pre SIM kartu (apropo, systém umožňuje registráciu dvoch kariet). V prípade, ak máte doma adaptér s výkonom aspoň 50 W, môžete si nový Nothing dotankovať z úplného dna po maximum už behom trištvrte hodinky.



## A čo výkon?

O výkon sa tentokrát stará Qualcomm Snapdragon 7s (Gen 3), ktorému asistuje 12 GB operačnej pamäte a úložisko s veľkosťou 256 GB. Vyššie už raz zaznel názov konkurenčného telefónu od Xiaomi, ktorý spadá práve do rovnakej triedy ako nový Nothing. Preto si Redmi Note 14 Pro+ rád vypožičiam aj v prípade hodnotenia výkonu, keďže tieto dva telefóny majú vyložene podobné výsledky v zmysle benchmarkov. Od mobilu v tejto cenovej kategórii je logické očakávať zvládanie náročnejšieho spôsobu používania, a preto som sa počas zbierania informácií o kvalite kontrolnej jednotky zamerlal nielen na bežnú každodennú prevádzku, ale rovnako tak som nevynechal ani multitasking, postprodukcii a hranie náročnejších hier. Vo všetkých troch bodoch dokázal Nothing podľa môjho názoru rozhodne naplniť očakávania a bol schopný mi zabezpečiť absolútne plynulý chod bez sekov a iných komplikácií. Dokonca aj pri vysokých otáčkach nedochádzalo k žiadnemu enormnému nárastu teplot, a to po celej ploche hardvéru. Na samotný záver som si nechal hodnotenie už v úvode spomínaných kvalít onoho ostrova s trojicou foto

snímačov. Základom je 50 Mpx (f/1,9) modul nasledovaný ultraširokouhlým 8 Mpx (f/2,2) snímačom so 120-stupňovým uhl'om a celé nám to uzatvára 50 Mpx (f/2,6) periskop s trojnásobným optickým priblížením. Klasický priestrel v hornej hrane obrazovky ešte skrýva 50 Mpx (f/2.2) selfie kameru schopnú nahrávať v 4K/30 Fps a produkovať v rámci strednej triedy krásne a na detaily bohaté selfie fotky – zachytená tvár je plná aj vyložene voľným okom nepostrehnuteľných detailov. Nesmierne si cením, že Nothing sa v prípade fotomodulu vykašlal na absolútne zbytočné makro a získanie komplexnej štruktúry záberu postavil na teleobjektíve. Áno, z tohto mobilu nikdy nebude adept na foto-telefón roka, ale napriek tomu sa oň môžete oprieť aj pri horších svetelných podmienkach a vo finále dostať viac než len nejaký uspokojivý výsledok. Nabudúce by som však PR oddeleniu spoločnosti Nothing odporúčal nevytáňovať kartu istej konkurencie s ovocím v názve aj logu. Ich novinku v rámci strednej triedy hodnotím síce nadpriemerne, no čo sa týka kvality fotografií, ešte stále sa to nedá zrovnávať Nothing s Apple. Získavanie videí hlavným snímačom je ohraničené maximálnym rozlíšením 4K pri 30 Fps a ak je v niečom (3a) Pro v zmysle videí vyložene nečakane dobrým mobilom, tak je to v schopnosti potláčať akékoľvek zahltenie scény svetlom. Výsledné videá sú krásne vyvážené, živé a prirodzene farebné.

Carl Pei a jeho tím opäť dokázali, že vedia vytvoriť zariadenie, ktoré nie je len ďalším klonom v rade, ale má svoju vlastnú dušu. Nothing Phone (3a) Pro je za mňa skutočne ekvivalentom kompasu v mori smartfónov strednej triedy. Ukazujú smer k inovácii a dizajnu, ktorý sa nebojí odlišiť. Hoci nie je dokonalý, práve tento mobil prináša svieži vietor do segmentu preplneného klonmi. Jeho Glyph Interface, výborný fotoaparát a čistý operačný systém sú jednoducho ako maják pritaľujúci pozornosť.

## Verdikt

Ak ste pripravení vystúpiť z davu a hľadáte smartfón s charakterom, Nothing Phone (3a) Pro je tou správnou voľbou.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Nothing  
Cena s DPH: 480€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Jedinečný a svojský dizajn  
+ Nothing OS  
+ Výkon  
+ Fotoaparát  
- Essential Space je v plienkach  
- Slabá podpora HDR

### HODNOTENIE:





Igor  
ceo

# Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe  
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

## SilverCrest SEMK 105 B2

CENOVU DOSTUPNÝ VÝROBNÍK L'ADU



Príbeh spoločnosti Lidl sa začal v malom nemeckom meste Neckarsulm v tridsiatych rokoch minulého storočia. Toho času to bol malý obchodík s bežnými potravinami, no už vtedy sa začali formovať základné princípy, ktoré definujú Lidl tak, ako ho poznáme dnes – jednoduchosť, efektívnosť a dôraz na uspokojivú kvalitu za rozumnú cenu. Postupne sa zo skromnej vízie stala silná a rešpektovaná značka, ktorá dokázala expandovať do celej Európy. Dnes je Lidl synonymom pre inteligentné nakupovanie, kde zákazník nájde široký sortiment spoľahlivých produktov za výhodné ceny a akýmsi strojcom tých našich po duchu lapajúcich postkomunistických saní, ktoré sa po páde ostatných drôtov hromadne čudovali nad tým, ako sa v jednom obchode môže predávať zelenina vedľa elektroniky. Práve táto filozofia sa odráža aj v produktoch značky SilverCrest, ktoré spadajú do bohatej ponuky tovaru nachádzajúceho sa pod koncernom Lidl.

Posledné mesiace som vám v jednotlivých recenziách prinášal názor na kvalitu SilverCrest. Pochopiteľne sa nedá celoplošne hovoriť o jasnej spoľahlivosti a suverénnej dominancii v segmente cenovo dostupnej elektroniky. Drvivá väčšina prístrojov, ktoré sa mi postupne ocitli v redakcii, bola schopná vo výsledku obstáť. Keďže dobre vidíme, ako sú tieto pre vás evidentne užitočné články čítané, budeme v nich pokračovať aj naďalej a dnes sa zameriame na ďalšieho praktického pomocníka do domácnosti, ktorý vám v letnom období môže zachrániť život.

Kde sú tie časy, keď sa za dokonale vychladeným nápojom skrývala drina enormných rozmerov. Nič pokrokové, ako to už tak býva, nejde „bez krvi a potu“ a história výroby ľadu v potravinárskom priemysle je fascinujúcim príbehom inovácií a technologického pokroku, ktorý zmenil spôsob, akým dnes uchováme

a konzumujeme potraviny. Už v časoch staroveku ľudia využívali prírodný ľad na uchovávanie potravín. Zbierali ľad z riek a jazier v zime a skladovali ho v izolovaných jamách alebo pivniciach. V osemnástom storočí sa rozšírili takzvané ľadové domy, ktoré slúžili na skladovanie blokov zmrzutej vody určených následne pre domáce a predovšetkým komerčné použitie. Prvý človek, ktorý si v roku 1834 patentoval chladiaci systém, bol Jacob Perkins, ktorého o necelé dve dekády nasledoval John Gorrie s primitívnou mašinou určenou na výrobu ľadu. Toho času sa Gorrieho stroj využíval primárne na chladenie vzduchu v nemocniciach, avšak od neho to už s postupom histórie a pokrokom v oblasti technológií rástlo do podoby, akú v rámci výroby ľadu poznáme dnes.

Ľad sa vyrába v rôznych formách, vrátane kociek ľadu, drveného ľadu a vločkového ľadu. Trend amerických chladničiek, ktoré



nám rovnako patrične precvičili naše žuvacie svaly, so sebou pritiahol aj do našich končín vynález automatických výborníkov ľadových „kostičiek“ a logicky lacnejším variantom sa stali separátne výrobníky, akým je napríklad produkt SilverCrest SEMK 105 B2.

## Prvá várka

S mojou stručnou sondou do histórie vývoja uchovávaní a výroby ľadu ako takého ide ruka v ruku ten fakt, že dnes už na trhu nájdete hromadu bielej techniky schopnej v krátkom čase vypl'úvať kúsky ľadu, a to aj v tých najhorších horúčavách. SilverCrest SEMK 105 B2 je jedným z nich a v zmysle ceny sa drží na úrovni 100 eur – konkurencia v tejto cenovej hladine a s tým, aký výkon výrobník z Lidlu ponúka (105 W), je minimálna.

V balení rozmerovo štandardnej plechovej krabice s plastovým vekom (25,3 x 31,5 x 37,2 cm) sa nachádza príslušenstvo v podobe vyberateľného košíka, kam ľad padá, a nechýba ani klasická a dostatočne široká naberačka. Paradoxne to najkvalitnejšie na celom produkte bola už na prvý pohľad papierová krabica, avšak to je pri značke SilverCrest tak nejako zaužívaným faktom. Viac než obal ma ale zaujímalo, ako rýchlo a kvalitne dokáže testovaná vzorka do spomínaného košíka vypl'úvať ľadové kocky. No, nie sú to, samozrejme, kocky, ale oválne čiapčky s dierou v strede, ktoré si užívateľ vie veľkostne regulovať v dvoch verziách. Po otvorení vrchného veka máte k dispozícii

2,1-litrovú nádrž na vodu s jasne označenou ryskou maximálnej hladiny, do ktorej nalejete čistú vodu (len vodu, akákoľvek iná tekutina porušuje záruku a môže spôsobiť poškodenie prístroja). Následne sa spustením hlavného spínača natiahne

do vrchnej priehradky s kovovou vidlicovou špirálou tekutina a už po štvrt' hodinke vám v košíku zacinkajú prvé kúsky ľadu.

Mal som tú možnosť stretnúť sa s hromadou podobných pomerne kompaktných tovární na ľad (8,6 kilogramu zase nie je váha, ktorá by vám zabráňovala si produkt hodiť do kufra auta a vyraziť s ním na dovolenku) a vo všeobecnosti si boli všetky fakticky nesmierne podobné. Výnimkou nie je dozaista ani verzia od SilverCrest, ktorá v prvej várke ľadu ponúka skôr skúšobnú kvalitu než niečo, čo by ste si hneď chceli nasypať do pohára.

Je tu veľa faktorov, ktoré kvalitu prvých (ne) kociek ovplyvňujú a tým najhlavnejším je pochopiteľne okolitá teplota. Akonáhle sa však vidlicová špirála patrične aklimatizuje a natrénuje samotnú výrobu, razom vám v košíku schopnom pojať celkovo 800 gramov ľadu zacinkajú ukážkové kúsky osvieženia. Následne už ide o automatické dopĺňanie, ktoré sa zastaví až v momente, keď v nádrži nebude žiadna voda alebo keď sa košík naplní až po vrchnú hranu. Nepríjemnosťou je ten fakt, že v oboch prípadoch zastavenia produkcie sa neozve žiadny zvukový signál a jediné, čo indikuje ukončenie produkcie, je červená LED ikonka svietiacia na vrchnej hrane – zapípanie by bolo oveľa nápomocnejšie. Tak či onak, s kvalitou ľadu a spol'ahľivosťou jeho neustáleho dopĺňania v rýchlosti tempe som bol maximálne spokojný a nevidím rozdiel v podobných výrobníkoch predávaných dnes inými firmami až za dvojnásobok ceny.

Kvalita spracovania testovanej vzorky ma potešila. Očakával som, že v prevádzke bude agregát vydávať oveľa väčší hluk. Realita je však taká, že SEMK 105 B2 vás nebude rušiť ani ak si sadnete priamo vedľa neho a pustíte si film, seriál alebo



svoju obľúbenú videohru. Proces čistenia jednotlivých vnútorných komponentov okolo špirály, špeciálne po sezóne, si vyžaduje lokálne aplikovanie prostriedkov na odvápnenie (záleží aj od tvrdosti vody), každopádne to je len malá daň za chladné potešenie. Zo spodnej strany sa nachádza výpustný ventil s gumovým tesnením, ktorý pomáha pri zbavení sa prebytočnej vody. Osobne síce dávam prednosť rýchlejšiemu spôsobu, keď jednoducho zoberiem celú mašinu k vani a naklonením ju zbavím všetkej tekutiny, ale to je môj spôsob.

Predstavte si horúci letný deň a vašu túžbu po osviežujúcom nápoji s ľadom. Ale čo ak sa vám v mrazničke miesto ľadu chladí len posledný kúsok svadobnej torty? Odpoveďou je spol'ahlivý a cenovo dostupný SilverCrest SEMK 105 B2, výrobník ľadu, ktorý pripraví osvieženie pre vaše nápoje, a to už v priebehu pätnástich minút.

## Verdikt

Tento výrobník ľadu z Lidlu si môžete bez obáv zaobstarat' aj do vášho domova.

*Filip Voržáček*

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lidl  
Cena s DPH: 99€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Cena
- + Rýchlosť produkcie ľadu
- + Jednoduchá obsluha
- + Spol'ahľivosť
- Chýba zvykový signál
- Prvá várka ľadu je nepoužiteľná

### HODNOTENIE:



## Samsung 9100 PRO

PCIe 5.0 PREMIÉRA



Prvé funkčné SSD disky sa objavili už v 70. rokoch minulého storočia, no ich skutočný rozmach prišiel až v 21. storočí s nástupom NAND flash pamätí. Tie umožnili rýchlejšie, spoľahlivejšie a energeticky úspornejšie úložiská oproti tradičným HDD. Najskôr sa SSD používali najmä v špičkových serveroch a vojenskej technike, no postupným zlacňovaním a zlepšovaním výkonu sa rozšírili aj do rôznych spotrebiteľských zariadení, s akými dnes bežne pracujeme. Zásadný prelom nastal s nástupom rozhraní NVMe a PCIe, ktoré dramaticky zvýšili rýchlosti čítania a zápisu. Aktuálne, s príchodom PCIe 5.0, prichádza na scénu vôbec prvý reálny PCIe 5.0 SSD značky Samsung, ktorý sa nám pod kódovým označením 9100 PRO, pred časom dostal do redakcie. Len pre info, na scéne sa medzi časom objavilo už viacero PCIe 5.0 SSD diskov, a to od rôznych spoločností, takže z

pohľadu Samsungu, môžeme hovoriť o menšom zaspání na vavrínoch. Čo myslíte, prejavilo sa toto aj na kvalite výsledného produktu?

Testovaná vzorka prišla vo veľkosti 1 TB a to priamo vo verzii s chladičom. Jej cena sa na našom trhu pohybuje okolo hranice 200 eur a výrobca má v ponuke







d'alej model s 2 TB (300 eur) respektíve 4 TB (550 eur) - Samsung má plán tento rok priniesť aj vôbec najdrahšiu verziu a to s astronomickou kapacitou 8 TB. Akokoľvek to v kontraste s úvodom tohto článku bude znieť trochu podivne, tak tento konkrétny disk cieľi primárne na vyložene náročnejšiu sortu spotrebiteľov a nebojím sa dokonca povedať, že ide o disk určený do firiem pracujúcich s kvantami dát a AI.

Vďaka vlastnému ovládaču od Samsungu, pokročilej V-NAND TLC (V8) flash pamäti a vyrovnávacej pamäti LPDDR4X DRAM je model 9100 PRO optimalizovaný na extrémne rýchly prenos dát a súčasne dlhú životnosť. Zároveň prináša až o takmer 50 % vyššiu energetickú efektívnosť oproti predchodcovi (990 PRO), čo z neho robí úspornejšiu voľbu pre náročné výpočtové úlohy.

Vo všetkých našich testoch cez CrystalDiskMark disk jasne obstál. Samsung 9100 PRO SSD je bez akýchkoľvek pochybností relevantným zástupcom PCIe 5.0 Gen4x4. Je schopný

reálne dosahovať extrémnych rýchlostí – až 14 800 MB/s pri čítaní a 13 400 MB/s pri zápise, čím sa radí medzi najrýchlejšie dostupné SSD pre bežných používateľov ochotných si priplatiť, ale súčasne aj pre firemné riešenia. Na rozdiel od riešení, ktoré využívajú softvér od iných spoločností, tento model stavia výhradne na technológii Samsung, konkrétne na radiči Presto PCIe 5.0 a V-NAND TLC (V8), čo dokázateľne zabezpečuje lepšiu súhru hardvéru a firmvéru, vyššiu efektívnosť a dlhšiu životnosť - pri kapacite 4 TB a vyššie sa rozprávame o 800 W.

Jediným prekážateľným problémom je nárast teploty v prípade, ak si kúpite verziu bez chladiča, čo však nebol prípad našej testovanej vzorky. Ďalšou prekážkou, špeciálne pre bežného konzumenta, sa stáva už tradične cenovka. Samsung evidentne nemá chuť tento druh komponentu dotovať, a preto v porovnaní s konkurenciou ide s cenou oveľa vyššie - súvisí to aj s tým, že práve konkurencia začala s predajom PCIe 5.0 diskov fakticky už o dva roky skôr.

Záverom tu mám ešte pár poznámok, ktoré by som nerád vynechal. Počas testovania/merania náhodného výkonu bola predmetná novinka schopná operovať s čítaním 2 200 000 IOPS respektíve zápisom 2 600 000 IOPS. Práve tieto výsledky sú potvrdením zacielenia disku na prácu v prostredí, kde lietajú tie najkomplikovanejšie operácie v rámci postprodukcie.

Preto ak by ste aj uvažovali o tom, že napríklad ako majitelia konzoly PlayStation 5 skúsíte tento druh SSD využiť, bolo by to pre vás maximálne neekonomické riešenie – posledný PlayStation nie je na podobné rýchlosti zápis/čítania totižto stavaný. Počas testovania som sa zameral, aj na základe skúseností s predchádzajúcou generáciou, na aspekt spoľahlivosti. Ak neviete, tak u predchádzajúcich modelov (990 PRO / 980 PRO) sa dôsledkom série update balíčkov vyskytli v tomto smere rôzne problémy. Tak či onak, nateraz vyzerá byť všetko ready, a ak náhodou ešte nevlastníte žiadny z PCIe 5.0 diskov a uvažovali ste o tom najspoľahlivejšom riešení, Samsung 9100 PRO si bez obáv môžete hodiť na zoznam.

## Verdikt

PCIe 5.0 premiéra v podaní Samsungu dopadla takmer na výbornú.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung      Cena s DPH: 200€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ Široká ponuka v rámci kapacít  
+ Rýchlosť náhodného čítania/zápisu  
- Nič pre herné konzoly  
- Cena

### HODNOTENIE:



## Endorfy Supremo FM6 1000 W

STABILNÝ, TICHÝ, VÝKONNÝ, KVALITNÝ



Pri výbere komponentov pre PC je napájací zdroj jedným z najdôležitejších prvkov, obzvlášť pri upgradoch, kde hrá zásadnú úlohu pri podpore výkonných grafických kariet. S rastúcimi nárokmi na výkon už nestačí len dostatočná kapacita. Je kl'účové, aby zdroj dokázal nepretržite dodávať stabilnú a spol'ahlivú energiu. Ak chceš špičkovú grafickú kartu, počítaj s tým, že bez kapacity aspoň 1000 W sa nezaobídeš. Práve preto je dnes ešte dôležitejšie správne zvolit' nielen dostatočný výkon, ale aj ostatné parametre, ktoré ovplyvňujú stabilitu a efektivitu zdroja i celej zostavy.

Najzásadnejšími komponentami sú procesor a grafická karta. Pri CPU zohráva hlavnú úlohu TDP (Thermal Design Power), teda maximálny tepelný výkon, ktorý musí chladiaci systém zvládnuť. Inak povedané, ide o množstvo

energie v Wattoch, ktoré procesor pri bežnej zát'aži premieňa na teplo.

Pri desktopových AMD CPU je maximum Ryzen 9950X3D s TDP 170W, zatiaľ čo Intel Core i9-14900KS dosahuje až 320W. Najviac energie však spotrebúva grafická karta – AMD RX 9070 XT môže prekročiť 302W, pričom NVIDIA RTX 5090 dosahuje až 575W. Ostatné komponenty tiež profitujú z kvalitného zdroja, no ich spotreba je marginálna.

Teraz trochu teórie o zdrojoch. Zameriam sa na aktuálny štandard 80 PLUS Gold. Kl'účové je dostatočné množstvo PCIe konektorov pre grafickú kartu – testovaný zdroj Endorfy disponuje tromi PCIe (8-pin/6+2-pin) konektormi. Pri najvyšších modeloch grafických kariet sa dnes používa 12V-2x6 16-pin konektor a kábel, ktorý v prípade Supremo FM6 1000 W dokáže

dodávať až 600 W a je plne kompatibilný s grafickými kartami štandardu PCIe 5.1.

Podporuje štandardy 80 PLUS Gold a ATX verziu 3.1, je plne modulárny, čo znamená, že všetky káble sú odpojiteľné. Nechýba ani sieťový vypínač. Kvalitný a osadený FLUCTUS 120 mm ventilátor s rýchlosťou otáčok 1400 RPM má zdroj s hĺbkou 140 mm. Všetky kondenzátory použité v Supremo FM6 1000 W sú spol'ahlivé; prémiové komponenty sú vyrobené v Japonsku. Tieto kondenzátory si zachovávajú svoje prevádzkové parametre aj pri vysokých teplotách (105 °C), čo im umožňuje bezchybne a stabilne fungovať dlhé roky aj v náročných podmienkach, čoho dôkazom je 10-ročná záruka od výrobcu.

Okrem toho ponúka aj 8 Serial ATA konektorov na napájanie SSD, HDD či CD/DVD mechaník. Ochrana PC zdroja zahŕňa prepät'ovú ochranu (OVP), podpät'ovú



ochranu, nadprúdovú ochranu (OCP), ochranu proti pret'aženiu (OPP), skratu (SCP), prehriatiu (OTP), prepätiu a proti nárazu (SIP).

Inštalácia je jednoduchá – konektory sa oproti iným zdrojom, ktoré som vlastnil, pripájajú a odpájajú bez problémov. Jediný menší zádrhel bol pri 24-pine, ale to je spôsobené samotným princípom a veľkosťou konektora, takže to nepovažujem za negatívum. Rovnako ľahké bolo aj odpájanie. Prijemným a doposiaľ nevideným vylepšením sú farebne odlišené konektory – sivá farba na pripojenie do zdroja korešponduje so sivými konektormi v zdroji, zatiaľ čo čierna slúži na pripojenie hardvéru. Ako správny profík som sa aj tak nechal zmiast' a snažil som sa čiernu koncovku vsunúť do sivého konektora. Pozitívne prekvapilo, že sa mi

pri testovacej zostave nepodarilo zdroj zat'ažiť natol'ko, aby bol horúci, čo je dobrá správa pre majiteľ'ov výkonnejších zostáv, u nich sa síce zdroj už pravdepodobne zahreje, ale určite sa nezapotí. Benefitom je tým pádom nízka hlučnosť vďaka nízkym otáčkam ventilátora, ktorý je riadený PWM (Pulse Width Modulation) – umožňuje zdroju inteligentné riadenie otáčok ventilátora podľa aktuálnej teploty. Funguje tak, že reguluje množstvo energie dodávanej motoru ventilátora pomocou rýchleho prepínania medzi zapnutým a vypnutým stavom.

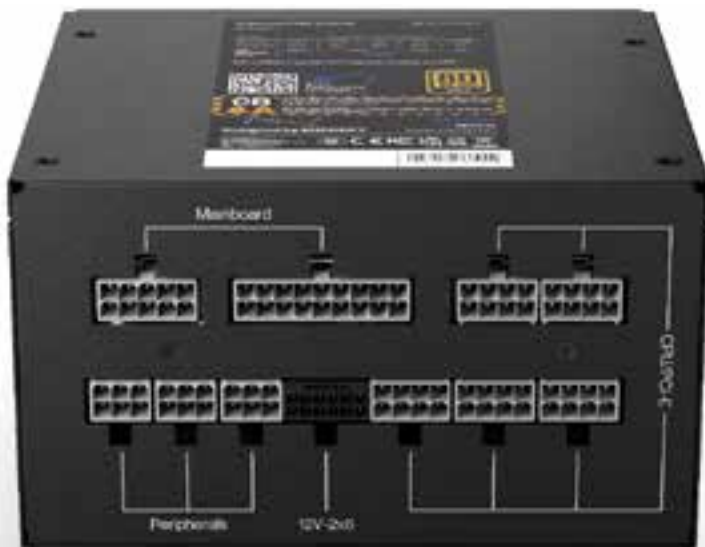
Zdroj vykazoval absolútnu stabilitu počas celého testovania, ktoré trvalo 5 dní nepretržitej prevádzky – bez zát'aže aj pri maximálnej zát'aži (prime95). Túto stabilitu potvrdila aj aplikácia HWinfo64.

Rovnaké výsledky som dosiahol aj pri testovaní pomocou hardvérového analyzátora Thermaltake Dr. Power III, ktorý zobrazoval konzistentné hodnoty.

Endorfy Supremo FM6 1000 W sa ukázal ako mimoriadne spoľahlivý zdroj, ktorý vyniká svojou stabilitou aj pri maximálnom zat'ažení. Vďaka kvalitným japonským súčiastkam a premyslenému dizajnu poskytuje dlhodobú bezchybnú prevádzku, pričom jeho ventilátor s PWM reguláciou zabezpečuje tichý chod bez rušivého hluku. Tento zdroj je ideálnou voľbou pre energeticky náročné zostavy, kde je potrebné garantovať stabilné a efektívne napájanie aj pre tie najvýkonnejšie komponenty. Ak hľadáš zdroj, ktorý spoľahlivo zvládne náročné podmienky, Supremo FM6 je rozhodne skvelou voľbou.

Zdroj bol testovaný aj v spoločnosti Cybenetics a získali od nich Platinový certifikát.

*Pavol Košík*



#### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy      Cena s DPH: 159,90€

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + stabilita
- + kvalitné japonské súčiastky
- + ostáva chladným a tichým aj pri zát'aži

- nič

#### HODNOTENIE:



## TCL C765

STREDNÁ TRIEDA



Keďže opakovanie je matka múdrosti, tak pre vás všetkých, čo v tej záplave testov na televíznu techniku nezachytili moje pravidelné historické okienko, a to špeciálne v súvislosti so značkou TCL, tu mám malé repete. Spoločnosť TCL (The Creative Life) vznikla v Číne tri roky pred mojím narodením a to konkrétne v roku 1981. Z pôvodného výrobcu kazetových pásov sa táto firma postupne vypracovala na jedného z najväčších svetových výrobcov televízorov a spotrebnej elektroniky. Vďaka dôrazu kladenému na inováciu, vlastný vývoj panelov a agresívnu cenovú politiku si TCL vybudovalo silnú pozíciu aj mimo domáceho trhu, vrátane Európy. Aj z tohto dôvodu dnes patrí medzi najväčších hráčov v segmente QLED a Mini LED televízorov. Ak vás zaujíma, čo táto značka dokáže ukuchtiť v strednej triede televíznej techniky, určite si nenechajte

**ujst' náš aktuálny test TCL C765, jedného z posledných modelov, ktorý si ubuže kombináciu herného výkonu, pútavého obrazu a predovšetkým dostupnej ceny.**

Testovaná vzorka na mňa zapôsobila moderným dizajnom a to vďaka tenkým rámkom a elegantnému kovovému prevedeniu, no s hrúbkou približne 70 mm patrí medzi robustnejšie televízory a práve tento fakt môže byť menšou nevýhodou pri montáži na stenu. Len podotýkam, že na recenzovanie nám bola zaslaná 55 palcová verzia, avšak výrobca má v ponuke pochopiteľne celú škálu veľkostí, ktorá končí 85 palcovým veľkým modelom v hodnote 2 000 eur - cena testovaného modelu sa v čase písania recenzie pohybovala tesne nad hranicou 700 eur. Použité materiály síce nepôsobia vyložené prémiovo ako pri drahších značkách, ale konštrukcia

je vzhľadom na cenu solídna. Stojan sa líši podľa veľkosti: menšie modely majú kompaktný centrálny podstavec, väčšie panely používajú postranné nožičky. Pri vybraných uhlopriečkach je navyše možné nastaviť výšku stojana, čo ocenia najmä majitelia stále populárnych soundbarov. Už spomínaná montáž na stenu je možná vďaka podpore VESA, pričom treba zohľadniť aj váhu - napríklad 65 palcová verzia váži cez 20 kg. Hrubší profil je v tomto prevedení kompromis, ktorý vyplýva z použitia Mini LED panelu a umožňuje dosiahnuť vyššiu kvalitu obrazu v dostupnej cenovej hladine.

Keďže sme v strednej triede a TCL s modelom C765 pokrýva skutočne rôzne veľkosti obrazoviek, rozhodol som sa, nutné dodať, že nad plán bežného obsahu recenzie na nejaký televízor, prelistovať PR



materiály ku všetkých verziám. Model C765 využíva pokročilú kombináciu zobrazovacích technológií, ktorej základom je VA panel s vysokým kontrastom a podsvietenie typu Mini LED s dostatočným množstvom nezávislých stmievacích zón. Dopĺňa ho QLED Pro vrstva pre sýte farby a natívna 144 Hz obnovovacia frekvencia s podporou VRR pre plynulé hranie. O výpočtový výkon sa stará čipset MediaTek Pentonic 700, 3 GB RAM a 64 GB úložisko. Zariadenie podporuje všetky dôležité HDR formáty vrátane Dolby Vision IQ a ponúka silný 2.1-kanálový zvukový systém od Onkyo s výkonom 50 W a podporou Dolby Atmos. V oblasti konektivity nechýbajú štyri HDMI porty (z toho dva HDMI 2.1 s podporou 4K@144Hz, VRR, ALLM, eARC), USB 3.0, Wi-Fi 6, Bluetooth 5.2 a štandardné

tunery DVB-T/T2/C/S/S2. Televízor v rámci OS beží na Google TV (Android 12) a v závislosti od veľkosti obrazovky sa líši v počte zón stmievania a jase, pričom najväčší 98" model ponúka až 1 536 zón a HDR jas 2 400 nitov. Sonda mi v súvislosti s testovanou vzorkou ukázala jemné prekročenie hranice 1 500 nitov.

Ako som už spomínal vyššie, tak TCL C765 stavia svoju obrazovú kvalitu na kombinácii VA panela s vysokým natívnym kontrastom (6 000 : 1) a pokročilého Mini LED podsvietenia so stovkami lokálne riadených zón (720 pri 55 palcovom variante). Práve vďaka tomu dosahuje veľmi vysoký špičkový jas, čo zaručuje výbornú viditeľnosť aj v silno osvetlených miestnostiach. Hoci výrobca tvrdí, že vďaka presnému riadeniu svetla a 16-bitovému stmievaniu dokáže potlačiť nechcené kvitnutie a dosiahnuť kvalitu obrazu čo najbližšiu OLEDu, realita je nanešťastie iná. V tmavších scénach s jasnými objektmi je halo efekt stále zreteľný a občas sa objavuje aj clouding. Po stránke podania farieb televízor využíva technológiu QLED Pro s kvantovými bodkami, čo mu umožňuje



dosiahnuť široké pokrytie farebného priestoru DCI-P3 (95 - 97 %) a podporu 10-bitovej hĺbky. Reálnym výsledkom sú živé a bohaté farby, hoci pre maximálnu vernosť by som odporúčal profesionálnu kalibráciu sondou, keďže niektoré odtiene môžu pôsobiť mierne presaturované.

V oblasti hrania využíva TCL C765 naplno svoj technologický potenciál a ukazuje, že ide o model, ktorý si zaslúži pozornosť aj náročnejšej sorty konzumentov. Televízor disponuje komplexnou hernou výbavou združenou pod modus Game Master Pro 3.0, pričom ponúka kompletnú podporu pre PlayStation 5, Xbox Series X a z časti aj pre výkonné počítače. Základ tvorí panel s natívnou obnovovacou frekvenciou 144 Hz, čo umožňuje zobrazenie hier v 4K rozlíšení





pri frekvencii až 144 snímok za sekundu (samozrejme, ak to daný softvér podporuje). Dva zo štyroch HDMI portov podporujú štandard HDMI 2.1, vrátane kľúčových funkcií ako VRR (variabilné snímkovanie), ktorý zabezpečuje synchronizáciu obnovovacej frekvencie medzi televízorom a výstupným zariadením, čím eliminuje trhanie obrazu a minimalizuje sekanie. Ďalším dôležitým prvkom je ALLM (Auto Low Latency Mode), ktorý automaticky aktivuje herný režim s nízkou odozvou pri detekcii kompatibilného zariadenia - všetko musíte mať povolené a nastavené aj v samotnej konzole. Latencia testovaného televízora sa pohybovala pod hranicou

15 ms, čo je v súčasnosti štandardom pre strednú triedu klasickej televíznej techniky. TCL C765 navyše podporuje AMD FreeSync Premium Pro, čo zaručuje ešte lepšiu synchronizáciu a vizuálnu plynulosť u hier. Hoci oficiálna podpora pre Nvidia G-Sync nie je uvedená, vzhľadom na kompatibilitu s FreeSync môžete očakávať minimálne čiastočnú podporu. Súčasťou softvérovej výbavy je aj Game Bar 3.0 zaručujúci jednoduchý prístup k funkciám ako zameriavací kríž, zvýraznenie tieňov, snímame obrazovky a prepínanie obrazových režimov. Zaujímavou funkciou je 240 Hz Game Accelerator, známy aj ako DLG (Dual Line Gate), ktorý umožňuje dosiahnuť obnovovaciu frekvenciu až 240 Hz v rámci Full HD so škálovaním na 4K.

## Televízor právom obdržal ocenenie EISA „Best Gaming TV“

Silnou stránkou C765 je podpora všetkých hlavných HDR formátov (Dolby Vision IQ, HDR10+, HDR10 a HLG) čo v kombinácii s vysokým jasom a širokým farebným spektrom ponúka pôsobivý HDR zážitok. Achillovou pätou môžu byť naopak špecificky tmavé HDR scény, kde sa kvôli blooming efektu znižuje vnímaný kontrast a úroveň detailov. VA panel jednoducho poskytuje výborný kontrast, ale za cenu horších pozorovacích uhlov a obraz pri pohľade mimo bledne a stráca sýtosť. TCL sa síce snaží situáciu zlepšiť technológiou HVA Pro a antireflexným povrchom, no



VA panel zostáva aj naďalej panelom s tradičnými obmedzeniami. Procesor AiPQ Pro disponuje funkciami pre vylepšenie obrazu ako Ai-Contrast, Ai-Color či Ai-Clarity, vrátane upscalingu z nižšieho rozlíšenia, no jeho výkon v tejto oblasti sotva môžeme zhodnotiť ako špičkový – najmä pri slabšom zdrojovom materiáli sa môžu objaviť artefakty alebo menej ostrý obraz. C765 prináša výborný pomer medzi výkonom a cenou s pôsobivým jasom a farbami, no pri porovnaní s prémiovými značkami treba rátať s kompromismi v spracovaní pohybu, pozorovacích uhloch a kvalite stmievania.

Zvukový systém TCL C765, vyvinutý v spolupráci so značkou Onkyo, zvláda 2.1-kanálovú konfiguráciu so stereo reproduktormi smerujúcimi nadol a samostatným subwooferom nachádzajúcim sa v strede zadnej časti. Celkový výkon je 50 W (2 x 15 W pre reproduktory a 1 x 20 W pre subwoofer). Kvalitu zvuku cez to všetko aj s ohľadnutím na minuloročný test modelu TCL C805 hodnotím skôr priemernou známku – kulisa disponuje dobrou zrozumiteľnosťou dialógov a dostatočne výraznými basmi pre základné potreby, aj keď v hlučnejších scénach môže dochádzať k strate zrozumiteľnosti a nechcenej rezonancii. Televízor podľa očakávania zvláda mnohé formáty priestorového zvuku ako Dolby Atmos a DTS:X, ale jeho 2.1-kanálový systém neponúka pravý priestorový zvuk, keďže sa spolieha na virtualizačné technológie. Pre kvalitnejší zvuk, ak by ste ho od televízora vyžadovali, je vhodné investovať do externého soundbaru alebo domáceho kina, pretože integrovaný systém, hoci uspokojí nenáročných, ponúka, ako píšem, len priemerný zvukový zážitok.

Zariadenie beží na operačnom systéme Google TV, ktorý zvláda tradične prehľadné



a intuitívne rozhranie. Hlavná časť obrazovky vám v prehľadnej šablóne ukazuje filmy, seriály a živé vysielanie zo všetkých oblúbených aplikácií na jednom mieste. Výkon systému je občas ovplyvnený čipom MediaTek Pentonic 700, čo spôsobuje sekanie alebo spomalenie, najmä pri multitaskingu, hoci je systém ako taký vo všeobecnosti skutočne dostatočne prehľadný. Google TV podporuje aj Chromecast a AirPlay 2, čo umožňuje streamovanie obsahu z Android a Apple zariadení. Hlasové ovládanie je možné cez Google Assistant alebo Amazon Alexa, pričom je podporovaná aj aplikácia Google Meet pre videohovory. Hoci Google TV ponúka širokú flexibilitu a podporu služieb, potenciálnym problémom môže byť práve ona občasná pomalosť systému, ktorá súvisí s použitým hardvérom, no celkovo poskytuje bohatý a používateľsky prívetivý balík inteligentných funkcií.

Akokoľvek ste z textu vyššie určite dokázali vyčítať nemálo pozitív, tak TCL C765

rozhodne nie je televízorom, ktorý by si zaslúžil nejaký status dokonalosti. Zatiaľ čo vysoký jas a jeho podanie farieb sú na výbornej úrovni, spracovanie pohybu nie je vždy bezchybné a občasné trhanie či rozmazanie môžu byť pri rýchlych scénach filmov, seriálov a športových prenosov rušivé. Viditeľné presvetľovanie a obmedzené pozorovacie uhly sú ďalšie faktory, ktoré je pred kúpou určite potrebné zvážiť. Tieto nedostatky sú však prijateľné v kontexte ceny, za ktorú sa C765 predáva. Pre hráčov, ktorí hľadajú televízor s podporou 144 Hz a VRR, je práve tento vynikajúcou voľbou. Pre milovníkov filmov, najmä tých, ktorí sledujú obsah v jasných miestnostiach, je tiež viac ako dobrý, aj keď v tmavších priestoroch môže byť potrebné zvážiť alternatívy s lepším kontrastom, kde exceluje OLED. Pre tých, ktorí naopak hľadajú čo najlepší výkon za svoje peniaze, TCL C765 poskytuje veľmi silný balík technológií a funkcií, ktorý sa len ťažko porovnáva s konkurenciou v tejto cenovej kategórii. Za predpokladu, že ste ochotný akceptovať všetky tie vyššie uvedené nedostatky, C765 sa pre vás môže stať skutočným zásahom do čierneho.

## Verdikt

Ideálna herná 4K TV za rozumnú cenu.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíchal: TCL  
Cena s DPH: 720€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Minimalistický dizajn
- + Vhodné pre hráčov
- + Výhodný pomer cena/výkon
- + Kvalita obrazu
- Spracovanie pohybu
- Halo efekt
- Obmedzené pozorovacie uhly

### HODNOTENIE:



## XPG Valor Air Plus Black

ŠTÝL, VÝKON A EFEKTÍVNE CHLADENIE V DOSTUPNOM PREVEDENÍ



Pri pohľade na XPG Valor Air Plus Black nás najskôr zaujal jej moderný a elegantný dizajn. Značka XPG, ktorá patrí pod spoločnosť ADATA a vznikla v roku 2010, sa od svojho založenia zameriava na hráčov, technických nadšencov a IT profesionálov. XPG sa preslávila svojimi vysokovýkonnými komponentmi a príslušenstvom, ktoré kombinuje inovatívne riešenia s estetickým dizajnom.

Skrinka je vybavená štyrmi tichými ventilátormi s podsvietením, čo zaisťuje účinné chladenie a zároveň vytvára úchvatný vizuálny efekt. Transparentná bočnica z temperovaného skla navyše umožňuje pohľad do vnútra PC, čím dáva vyniknúť nielen podsvieteniu, ale aj vami starostlivo vybraným komponentom.

### Testovanie prebiehalo na nasledovnej zostave:

- procesor AMD Ryzen 5 7600X (105W),
- základná doska Gigabyte B650 Eagle AX,
- pamäť G.SKILL 32GB KIT DDR5 6000MT/s CL36 Ripjaws S5 Black,
- grafická karta Sapphire Nitro+ RX 6700 XT 12G,
- zdroj Endorfy Supreme FM6 850W,
- chladič CPU Endorfy Fortis 5 Black ARGB.

Ventilátor na CPU bol zapojený do PWM konektora, ktorý umožňuje presné

riadenie otáčok podľa teploty. Maximálne otáčky dosiahli pri zát'aži 1 450 RPM pri CPU chladiči a 600 RPM u interných ventilátorov bez PWM konektora. Počas testovania bežal chladič CPU v Silent Mode, no aj napriek tomu zvládol udržať v skrinke stabilné teploty bez nadmerného hluku. Test prebiehal pri izbovej teplote 23 °C, pričom počas celej doby testovania bola zostava rock stable – žiadne BSOD ani nečakané reštarty.

### Pri testovaní chladenia som sa zameril na rôzne scenáre zát'aže:

- CPU bez zát'aže: 45 °C, GPU bez zát'aže: 45 °C,
- CPU max. zát'až (Prime95): 91 °C a GPU max. zát'až (FurMark64): 71 °C.

PC skrinka podporuje základné dosky formátu ATX, mATX (Micro ATX), mITX (Mini ITX). Maximálna výška chladiča procesora je 160 mm (otestované v praxi, Endorfy má 159 mm). Maximálna dĺžka grafickej karty 340 mm znamenala v praxi dostatočnú rezervu pre moju Sapphire Nitro+ RX 6700 XT 12G. Predný panel obsahuje konektory pre slúchadlá/mikrofón (kombinovaný) a 2x USB 3.2 Gen 1 konektory.

Nechýba Reset a tlačidlo Power, ktoré má zaujímavý tvar trojuholníka – ľahko ho nájdete hmatom aj v tme. Čo sa týka možností chladenia, tie sú bohaté: osadené

sú tri 120 mm ARGB predné ventilátory a zadný ventilátor 120 mm ARGB, plus je možnosť osadiť dva horné ventilátory 120mm. Nechýba ani podpora pre radiátory vodného chladenia. Podporovaná veľkosť radiátora zhora 120 alebo 240 mm a spredu 120, 240 alebo 360mm.

Šírka - 200 mm, Výška - 482 mm, Hĺbka - 400 mm, Hmotnosť 6,1 kg.

Na túto cenovú kategóriu sú nevídané prachové filtre, ktoré nájdete vpredu, zhora i na zdroji. Vpredu je filter súčasťou predného panela, zhora je prichytený magneticky a na zdroji sa zasúva. Tým je zabezpečená ochrana komponentov a zároveň bezproblémové čistenie od nánosov prachu.

XPG Valor Air Plus Black predstavuje vyváženú kombináciu funkčnosti a moderného dizajnu, ktorá osloví široké spektrum používateľ'ov.

S nastavitel'nými ARGB ventilátormi umožňuje prispôsobenie osvetlenia podľa vlastných preferencií, zatiaľ čo prachové filtre zabezpečujú čistotu vnútorných komponentov a znižujú nutnosť údržby.

Táto PC skrinka je skvelou voľbou pre tých, ktorí hľadajú spoľahlivý a vizuálne atraktívny model za prijateľ'nú cenu. Ponúka efektívne chladenie, premyslenú vnútornú organizáciu a moderný estetický vzhľad, čo ju robí ideálnou pre nadšencov i bežných používateľ'ov. Ak chceš spojiť praktickosť s štýlom, Valor Air Plus Black rozhodne stojí za zváženie.

Pavol Košík

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: XPG Cena s DPH: 52,90€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + 4x ARGB tiché ventilatory
- + cena
- + prachové filtre
- + pomer cena/výkon
- tenké oceľ'ové plechy, hĺbka, nízka hmotnosť
- vhodné skôr pre budget PC

### HODNOTENIE:

★★★★☆



# Súťaž



1. **Cena** Endorfy Supremo FM6 1000W



1. **Cena** Endorfy Supremo FM6 850W



## Ryan Gosling sa pridáva do Star Wars



Ryan Gosling si zahrá hlavnú rolu v pripravovanom filme zo série Star Wars. Film ponese názov *Star Wars: Starfighter*, a mal by byť uvedený 7. mája 2027.

Režisérom filmu je Shawn Levy, ktorý naposledy režíroval film *Deadpool & Wolverine*. Film bude samostatným príbehom, ktorý sa odohráva päť rokov po udalostiach *The Rise of Skywalker*.

Gosling stvárni podľa posledných správ úplne novú postavu. Film nebude v žiadnej miere ani predchádzať ale ani nasledovať dej rodiny Skywalkerov ktorý poznáme s Daily Ridley v hlavnej úlohe.

O samotnom deji zatiaľ veľa informácií nie je známych, no očakávania sú vysoké. Podľa Levyho pôjde o úplne nové udalosti, ktoré diváci ešte nevideli.

Čo sa týka Star Wars franšízy ako takej, nasledujúcim filmom na ktorý sa môžu fanúšikovia tešiť, bude *The Mandalorian a Grogu*, ktorý bude dejovo nasledovať udalostiam seriálu *The Mandalorian* s Pedrom Pascalom v hlavnej role a režisérom Jonom Favreauom.

## Zomrel Val Kilmer

**Val Kilmer, filmová hviezda známa z filmov ako *Batman*, *the Doors* alebo *Top Gun*, zomrel vo veku 65 rokov.**

V minulosti bojoval s rakovinou hrdla, z ktorej sa neskôr zotavil, ale od tohto obdobia u neho pretrvávalo podlomené zdravie, ktoré spôsobilo aj jeho predčasné ukončenie hereckej kariéry. Aj keď sa k nej na malý moment vrátil v pokračovaní filmu *Top Gun 2*.

Narodil sa 31. decembra 1959 v Los Angeles. Kilmer študoval herectvo na prestížnej škole Julliard, kde patrilo medzi najmladších prijatých študentov. Svoju kariéru odštartoval v komédii *Top Secret!* a pokračoval výraznými rolami v *The Doors*, *True Romance*, *Thunderheart* alebo *Willow*. Napriek sláve sa na istý čas stiahol z Hollywoodu a bol známy svojou excentrickosťou a nepredvídateľnosťou. Jeho talent a osobnosť z neho urobili výnimočnú postavu filmového sveta, na ktorú budú mnohí spomínať s obdivom.



# John Wick 5

**Film John Wick 4 mal veľmi definitívny záver – John Wick zomiera a pre mnohých divákov toto znamenalo aj ukončenie centrálnej dejovej línie série.**

Medzitým vznikol spin-off The Continental (bez Wicka) a čoskoro príde do kín snímok Ballerina, dejovo zasadený pred štvrté pokračovanie, kde by mohla Ana de Armas prevziať zabijácku štafetu. Napriek tomu bolo v apríli oznámené, že sa začalo pripravovať pokračovanie s názvom John Wick 5.

Režisér štvrtého filmu Chad Stahelski potvrdil, že filmové spracovanie malo natočené dva konce, pričom jedna verzia sa ukázala len testovaciemu publiku.

Následne sa spravilo produkčné rozhodnutie aby sa film ukončil s verziou, kde Wick na konci umiera.

Nový film tak bude musieť vysvetliť, ako Wick žije – či už formou prestrihu a tým naviaže na Ballerinu ako na prequel, alebo príde s iným riešením. John Wick



séria patrí v počte návštevníkov a ziskov z kín k najúspešnejším filmovým sériám. Záujem divákov o sériu je extrémny preto bude musieť John Wick 5

vyvážiť očakávania fanúšikov a zároveň logicky vysvetliť pokračovanie po tak jasne ukončenom konci štvrtej časti.

## Fincher a Tarantino sa vracajú do Hollywoodu



**David Fincher bude režírovať pokračovanie filmu Once Upon a Time in Hollywood, pričom scenár napíše Quentin Tarantino.**

Projekt, ktorý zatiaľ nemá oficiálny názov, vzniká pre Netflix, kde má Fincher exkluzívnu zmluvu. Brad Pitt si zopakuje svoju oscarovú rolu kaskadéra Cliffa Bootha. Ide o výnimočnú spoluprácu, keďže jeden renomovaný scenárista a režisér tvorí pokračovanie filmu pre druhého slávneho režiséra.

Zaujímavý je aj prechod projektu z kino distribúcie (pôvodný film vyšiel pod Sony Pictures) na streamovaciu platformu Netflix. Tarantino si údajne dohodol spätné získanie autorských práv, čo umožňuje vznik pokračovania mimo tradičného štúdia. Projekt vzniká po tom, čo Tarantino zrušil svoje filmové plány pre film The Movie Critic, v ktorom mal hrať Pitt a ktoré malo byť zasadené tiež do obdobia 70. rokov. Leonardo DiCaprio a Margot Robbie sa pravdepodobne do pokračovania nevrátia. Fincher a Pitt spolu v minulosti vytvorili viaceré kultové filmy ako Se7en, Fight Club a The Curious Case of Benjamin Button. Momentálne ešte nie sú známe ďalšie informácie ohľadom začatia produkcie alebo uvedenia snímku na streamovaciu platformu.

## When life gives you tangerines

PRÍBEH O ŽIVOTNEJ LÁSKE, KTORÝ OSVIEŽI



Občas sa objaví K-Drama, ktorá vám pripomenie kúzlo fikcie a jej schopnosť vás úplne dejovo pohltiť. Samozrejme, ruka v ruku ide tiež vyplkanie veľkého množstva slz keď sa ponoríte do životného príbehu a prežívate šťastie rodiny a postáv, ktoré s vami zostanú ešte dlho po skončení seriálu. Seriál *When life gives you tangerines* (v slovenskom preklade *Dobrá práca*), najnovšia dráma od Netflixu, je príbehom, ktorý je poháňaný ženami. Ženami, ktoré snívajú veľké sny, chcú prekonať chudobu a patriarchálnu spoločnosť, lámu generáčne cykly a najdôležitejšie – sú dcérami svojich matiek.

### Láska medzi rozkvitnutými kvetmi

Seriál nádherne zachytáva rýchly, no búrlivý vývoj Južnej Kórey cez životy ústrednej rodiny z ostrova Jeju. Príbeh sleduje Oh Ae-sun (IU) a rybára Yang Gwan-sika (Park Bo-gum), ktorí sa zamilovali na rozkvitnutých kanolových poliach v 60. rokoch a vychovali svoju rodinu v tradičnom vidieckom dome.

Celý príbeh sa však začína ešte omnoho skôr, keď je Ae-sun ešte malým dievčatom.

Ae-sun mala už od malička iný život ako ostatné deti na ostrove Jeju. Jej matka sa po smrti svojho manžela druhýkrát vydala a pre dievčatko v jej dome nebolo miesto. Ae-sun ale na svoju matku nezanevrela, lebo vedela, že vždy všetko robí tak, aby bolo o ňu dobre postarané.

Všetko sa zmení, keď talentované dievčatko napíše v škole básničku, ktorú si jej mama prečíta. Ich spoločné šťastie ale netrvá dlho a z Ae-sun sa kvôli matkinmu podlomenému zdraviu stane sirota.

Ae-sun má ešte mladších polo súrodencov, o ktorých sa po strate matky stará, neostáva však na všetko sama. Po jej boku je stále tichý spolužiak zo školy Gwan-sik. Na každom kroku Ae-sun sleduje a plní jej každý rozkaz alebo prianie, nemusí ho ani vysloviť. Toto nakoniec vedie k rozkvitnutiu ich lásky a

zmene životných plánov Ae-sun, ktorá si namiesto školy vyberá cestu rodiny.

### Silná rodinná dráma

Seriál je výnimočný v tom, že už po prvom diele sa divák do plnej miery zamiluje do tejto netradičnej rodiny.

Dramaticky sa striedajú ľahšie časti, ktoré dovoľia divákovi na chvíľku vydýchnuť kým neprídu časti, ktoré vás emočne rozdrvia. Jednou z týchto častí je aj tá, kedy pár príde o tretie dieťa – paradoxom je, že v tej dobe 60. rokov, to bolo v Kórei stále bežné kvôli chudobe a zlým zdravotným podmienkam. Rodina si to ale neodpustí a nesie si so sebou túto stratu do konca života, či už v malých gestách alebo spomienkach.

Po tom, čo ich deti dospejú, sa rodina rozhodne po desaťročiach prestáť do mesta, kde Ae-sun a Gwan-sik čelia výzvam života, pričom ich deti, vrátane Geum-myeong (opäť IU), čelia výzvam modernej spoločnosti.



## Dráma nielen pre ženské publikum

Dráma sa sústreďí na silné ženské postavy, najmä na obetavú matku Ae-sun, ktorá si nikdy nenaplnila svoje životné sny, svoj život žije v plnej obetavosti pre prospech svojich detí. Toto je vidieť najmä na jej pute s dcérou. Geum-myeong, sa vďaka podpore a láske matky, stáva úspešnou podnikateľkou v oblasti online vzdelávania. Aj samotnej Ae-sun sa na konci života podarí aspoň čiastočne dosiahnuť svoje sny, pričom si ani neuvedomí, že jej celoživotná láska na tom bude mať veľký podiel.

When life gives you tangerines/Dobrá práca prechádza medzi nostalgickým pohľadom do minulosti a súčasnou realitou, skúmajúc vplyv chudoby a finančných kríz na generácie. Seriál ponúka silné emocionálne momenty, vrátane rozlúčky s Gwan-sikom, ktorého postava je skvele stvárnená Parkom Hae-joonom. Aj napriek tomu, že seriál patrí k žánru K-drama, rozhodne nejde o tradičné dielo tohto žánru. Prispieva



k tomu najmä realnosť deja a to, že životné situácie, ktorými si rodina prechádza, sa reálne mohli prihodiť ktorejkoľvek rodine žijúcej v tej dobe.

S vynikajúcim scenárom a úžasným hereckým výkonom IU, Moon So-ri,

Park Bo-gum ale aj Park Hae-Joon, je seriál jednou z najlepších K-drám, ktorá ukazuje bohatú kultúru Južnej Kórey a neopakovateľný príbeh o rodine, obetách a láske.

**„Generačný seriál, ktorý sleduje osudy mladej rodiny žijúcej na ostrove Jeju v Južnej Kórei, ich radosti a starosti spojené s každodenným životom a meniacou sa spoločnosťou.“**

Miroslava Glassová



### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Won-seok Kim

Rok vydania: 2025  
Žáner: Dráma / Historický

### PLUSY A MÍNUSY:

+ výborné obsadenie  
+ zaujímavý a komplexný dej

- seriál nemá viac častí alebo sérií

### HODNOTENIE:



## Adolescence

MRAZIVÁ MINISÉRIA O TICHOM ZLYHANÍ SPOLOČNOSTI



Netflix opäť dokázal, že na poli temných drám vie priniesť zážitok, ktorý otrasie divákovými emóciami aj mysl'ou. Štvorhodinová miniséria *Adolescence*, ktorú spoločne vytvorili herec Stephen Graham a scenárista Jack Thorne pod režisérskou taktovkou Philipa Barantiniho, predstavuje jeden z najsilnejších televíznych projektov posledných rokov. Bez zbytočných ornamentov, surovo a autenticky, ponúka sondu do sveta dospievania poznačeného násilím, mizogýniou a systémovými zlyhaniami spoločnosti.

### Seriál, ktorý sa vám vryje pod kožu

Príbeh *Adolescence* je na prvý pohľad jednoduchý: Trinásťročný Jamie Miller je zatknutý za vraždu svojej spolužiačky Katie. Už od prvej epizódy vieme, že nejde o klasické pátranie po vrahovi – od začiatku je jasné, že páchatel'om je Jamie. Preto sa oveľa viac sústreďíme na otázku „prečo?“. A práve v tejto zmene perspektívy seriál

nachádza svoju skutočnú silu. Sledujeme, ako sa pod ťarchou obvinenia pomaly rozpadá celá Millerova rodina. Rodičia (vynikajúci Stephen Graham a Christine Tremarco) sa zúfalo snažia veriť v nevinu svojho syna, no pribúdajúce dôkazy ich neúprosne stavajú pred pravdu, ktorú si nechcú pripustiť. Popri tom sa otvárajú priepasti medzi generáciami, ktoré už dávno stratili spoločnú reč.

### Technické majstrovstvo: Jediný záber, tisíc emócií

Režisér Philip Barantini siahol po odvážnom prístupe – každá epizóda je natočená jedným neprerušným záberom.

Výsledkom nie je samoučelný trik, práve naopak, neviditeľná kamera sa stáva nenápadným spoločníkom postáv a dovoľuje divákovi cítiť chaos, napätie a beznádej, takmer fyzicky. Sme tam s nimi – pri zásahu polície, pri vypočúvaní na stanici, v miestnosti mládežníckeho zariadenia. Táto technika ešte viac

podčiarkuje bezmocnosť rodičov, hrôzu detí a nedokonalosť systému, ktorý má všetkých chrániť, ale sám tápa v temnote.

### Herecké výkony

Stephen Graham opäť potvrdzuje, že patrí medzi absolútnu špičku. Ako otec Eddie prechádza bolestivou premenou z muža, ktorý verí, že pozná svoje dieťa, na zlomeného človeka zmiataného vinou a smútkom. Erin Doherty v úlohe psychologičky Briony dokáže z jednej miestnosti vytvoriť emocionálne epicentrum celej série. Jej rozhovor s Jamiem v tretej epizóde je taký silný, že sa vám vryje pod kožu.

A potom je tu Owen Cooper, len pätnásťročný nováčik, no jeho výkon je neskutočný. V jednej sekunde pôsobí ako vystrašené dieťa, v druhej ukáže záblesk niečoho oveľa temnejšieho. Vďaka nemu je Jamie postavou, ktorú nemožno jednoducho nenávidieť, no ani plne ospravedlniť.



## Témy, ktoré bolia a nútia k zamysleniu

Adolescence sa neuspokojí s jednoduchým príbehom o vine a treste. Nezostáva na povrchu, ale ide oveľa hlbšie, do miest, kam sa často bojíme nazrieť. Odhal'uje tiché a nebezpečné vplyvy mizogýnie, internetovej radikalizácie a osamelosti, ktoré sa nenápadne dostávajú do životov mladých ľudí. Ukazuje, že aj z obyčajného, nevinného dieťaťa sa môže v toxickom prostredí stať niekto, koho by ste ešte pred pár mesiacmi nespoznali.

Seriál upozorňuje na temné vplyvy „manosféry“, online komunití šíriacich mizogýniu, a na to, ako hlboko môžu zasiahnuť do formovania mladistvej identity.

Jamieho pád nie je ojedinelým zlyhaním – je symptómom choroby, ktorou trpí celá spoločnosť. Toto však nie je príbeh o „zlých deťoch“ alebo „zlých rodičoch“. Adolescence presne a bolestne pomenúva skutočný problém, ktorý je oveľa širší. Je to príbeh o tom, ako sme ako spoločnosť prestali vidieť, čo sa deje za dverami detských izieb, v tichu chlapčenských a dievčenských svetov, kde sa namiesto podpory a porozumenia udomácnila frustrácia, hnev a pocit, že im nikto nerozumie.

Nestačí zakázať deťom telefóny, ani obviňovať sociálne siete, hoci aj tie majú svoj podiel. Skutočná príčina leží hlbšie – v tom, čo (ne)učíme naše deti o láske a rešpekte k druhým aj k sebe samým, či ako zvládať bolesť a odmietnutie. O

tom, ako sme zabudli učiť chlapcov, že byť zraniteľný nie je slabosť a že hnev nie je jediná odpoveď na sklamanie.

Adolescence preto nie je len silný seriál – je to naliehavé volanie po tom, aby sme prestali zatvárať oči pred tým, čo sa deje priamo pred nami.

## Slabšie stránky

Hoci sa seriálu podarilo takmer všetko, niektoré vedľajšie postavy mohli byť rozvinutejšie. Určité dialógy pôsobia miestami predvídateľne a nie všetky dejové zvraty prinášajú nové impulzy do žánru drám o dospievaní. Ide však o drobné nedostatky v inak brilantnom celku.

## Záver

Adolescence je devastujúce, brilantné a nekompromisné dielo. V kombinácii s technickou virtuozitou, nezabudnuteľnými hereckými výkonmi a naliehavou sociálnou kritikou predstavuje jeden z najsilnejších seriálových zážitkov roka 2025. Neposkytuje jednoduché odpovede, ale kladie otázky, ktoré nemožno ignorovať.

**„Trinášťročný chlapec je obvinený z vraždy svojej spolužiačky. Jeho rodina, terapeutka aj vyšetrojúci detektívi sa snažia za každú cenu zistiť, čo sa v skutočnosti stalo.“**

Simona Slivová



### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Philip Barantini

Rok vydania: 2025  
Žáner: Krimi / Drama

### PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké výkony
- + hlboká psychológia postáv
- + aktuálne spoločenské témy
- plytšie vedľajšie postavy
- pomalšie tempo

### HODNOTENIE:



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

# ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

**[www.generation.sk](http://www.generation.sk)**

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

## GENERATION

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

### REDAKCIA

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

### SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

### GRAFIKA A DIZAJN

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

### Titulka

The Last Of Us Part II Remastered

### MARKETING A INZERCIA

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

### INTERNATIONAL LICENSING

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

### Please contact / Zdeněk Moudrý

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

### PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

**Distribúcia magazínu** / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu [www.generation.sk](http://www.generation.sk), čo je hlavná stránka vydavateľom.

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

### DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 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](http://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.

Odhalte širokú škálu bezplatných nástrojov na [www.axis.com/tools](http://www.axis.com/tools)

**AXIS**<sup>®</sup>  
COMMUNICATIONS