

GENERATION

TESTOVALI SME

ROG Zephyrus G16 – 2025



HRALI SME

*DOOM:
The Dark Ages*

VIDELI SME

Thunderbolts

RETRO

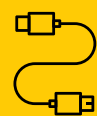
Demon's Crest

TÉMA

*Notebook ako stroj zo
cyberpunkového sveta*

SÚŤAŽ





WIRED



2.4 GHz



BLUETOOTH

smarty.sk

MŮŽETE
KÚPIŤ TUCeleris 1800^{CZ}

Windows, macOS...

Je to na tebe

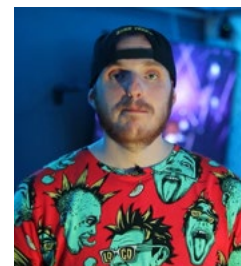
ENDORFY

macOS
Win &
COMPATIBILITYCZ/SK
LAYOUT

EY5C014

More at
www.endorfy.comWe are all *technology* heroes

EDITORIÁL



Nintendo sa vracia

Je to len pár dní, čo som si na svoju pažbu života vyryl štyridsiatu prvú čiarku a v duchu hesla istého nemenovaného politika som sa rozhodol obdarovať samého seba tak, ako to dokážem len ja. Príhodným sa stalo aktuálne vydanie novej konzoly spoločnosti Nintendo, ktorá sa mojím životom tiahne od raného detstva až do dnes – ak poctivo čítate našu retro sekciu, tak vám to je, samozrejme, už roky jasné. Na trh nám totižto v týchto dňoch prichádza Switch 2 a keďže sa mi nechcelo čakať, než sa lokálny distribútor rozhybe a osloví novinárov s možnosťou testu, postavil som sa do radu s ostatnými hráčmi. V budúcom čísle Generation vám tak s radosťou sprostredkujem samotné kvality tejto hybridnej konzoly. Nebudeme však predbiehať, ostatne, práve sa nachádzate len na prvej stránke aktuálneho júnového čísla a aj to je opäť nabitý zaujímavým obsahom.

Ešte než teda začnete zbesilo listovať, dám vám možnosť sa trochu navnadiť. V prvom rade by som chcel vašu pozornosť upriamiť na náš ďalší automobilový test, rovnako tak by ste si nemali nechať ujst' hodnotenie nedávno predstavených fitness hodínok od Huawei a v neposlednom rade máme pre vás aj udelenie známky pre najnovší diel kultovej série DOOM. Vedzte, že toto je skutočne len skromná ochutnávka a ja vás ďalej nechcem zdržovať od hlavného chodu.

Nech sa páči.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

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.

Kia EV6 Earth RWD

AUTO Z ROKU 2049



Dážd' neúnavne bičoval ulice Los Angeles, keď poručík Rick Deckard neochotne reagoval na hlásenie z vysielacky. Tentokrát žiadny replikant, ale vozidlo? Rýchle, tiché, neznámeho pôvodu. Prvotné správy hovorili o značke začínajúcej písmenom K. „Je elektrické,“ hlásil kapitán Bryant cez praskajúcu vysielacku. „Dokonca na kamerách vyzerá, že sa pohybuje ako príznak. Stratilo sa niekde za čínskou štvrt'ou.“

Bolo len otázkou času, kedy ho vypátra skúsený detektív jeho ranku. Stačilo sa zastaviť na miskú toho najchutnejšieho rámenu a zrazu bolo svedkov viac než rezancov. „Matne čierna silueta pohlcujúca neónové odlesky,“ povedala Lucy, zatiaľ čo si dvojitém priložením čipu k pokladni nenápadne prihodila prepitné. O pár desiatok sŕknutí už stál pred ním v tmavej uličke a baterkou svietil na nápis: Kia

EV6. Dizajn bol znepokojivo elegantný, futuristický, d'aleko od bežného výzoru áut poletujúcich toho času po LA.

Na chvíľu zostal nehybne stáť a premýšľal, ako sa veci okolo neho rýchlo menia. Autá sa stávajú tichými príznakmi, zatiaľ čo on zostáva rovnaký, s cigaretou a večne pochmúrnou náladou.

V momente, keď si v zavesení svojho dlhého kabátu pripal'oval svoj na ten deň posledný kliniec do rakvy, znenazdajky sa pred ním otvorili dvere. „Pán Deckard,“ ozval sa pokojný, syntetický hlas z reproduktorov. „Volám sa KirA, som palubná inteligencia tohto prototypu. Môj pridelený pasažier už nie je medzi nami.“

So záujmom vyfúkol dym priamo do interiéru. „Odkiaľ poznáš moje meno?“ povedal s jemným náznakom údivu.

„Analýza verejne dostupných záznamov a rozpoznanie tváre,“ odpovedala bez váhania. „Ponúkam vám nový pohľad na toto mesto.“

Deckard sa drzo usmial a nacvičeným pohybom prsta poslal z polovice zhorenú cigaretu do ned'alekej mastnej kaluže. „A kam pôjdeme?“ spýtal sa stroho. „Tam, kde sa staré stretáva s novým, pán Deckard. Ukážem vám mesto, ktoré ste ešte nemali šancu spoznať.“

Ticho pret'alo sotva počuteľné bzučanie elektromotora. Záhadná EV6 sa bez námahy vnorila do prúdu svetiel a tieňov NEO Los Angeles. Napriek tomu, že absolútne nevedel, čo ho čaká, nechal sa pohltiť pohľadom na dovtedy nevidené. Prísľub niečoho nového ho jednoducho prikoval do toho prekliato pohodlného kresla. Možno v tomto elektrickom prízraku nájde viac než len d'alší nudný prípad.



Auto, ktoré dokáže vyvolať emócie

Poctiví čitatelia, ktorí poznajú moju rannú publicistiku, dobre vedia, že boli časy, keď som pre navodenie tej správnej atmosféry v súvislosti s recenziou bežne ukuchtil nejakú krátku poviedku. Je však rozdiel robiť to pri opise kvalít videohier, kde sa dá fantázia ohýbať o niečo slobodnejšie, a naopak písať recenziu auta, kde sa snažíte čitateľovi sprostredkovať reálne zážitky z testovania a nemôžete si dovoliť extrémne fabulovať. Dúfam preto, že som vás úvodným partom vyložene neodradil od tohto článku, keďže v súvislosti s mojím týždňovým jazdením v elektromobile Kia EV6 (konkrétne vo verzii Earth RWD) som pre vytvorenie metafory jednoducho musel okamžite siahnuť do budúcnosti.

Znalci kultovej sci-fi kinematografie správne identifikovali parazitovanie na prvom filme Blade Runner od Ridleyho Scotta, ktoré som samotným nadpisom účelovo (a tak trochu na hulváta) spojil aj s pokračovaním odohrávajúcim sa v roku 2049. Urobil som to zámerne, pretože pod rukami sa mi po vizuálnej stránke



invazívnej kozmetickej chirurgie, ktorá sa vo finále, ako dobre vieme, nie vždy podarí. V hernom svete sú remaky a remaster verzie síce na dennom poriadku a niekedy skutočne prinesú vítané oživenie klasiky, avšak neraz ide len o dojenie citov z retro komunity. V automobilovom svete je to, samozrejme, úplne niečo iné. Často ide o nevyhnutný krok evolúcie, podobne ako keď vaša obľúbená herná séria dostane relevantné pokračovanie, vylepšené mechaniky a možno aj nejaké to DLC, aby udržala krok s dobou. Otázkou ostáva, či je to len efekt Potemkinovej dedinky, alebo skutočný upgrade, ktorý vdýchne nový život do už aj tak solídneho základu.

Kia EV6 bola pri svojom debute presne takým titulom, ktorý dokázal na trhu spôsobiť poriadny rozruch. Ešte aj dnes, po štyroch rokoch od svojho uvedenia, patrí jednoznačne k najzaujímavejším elektromobilom, ktoré brázdia naše cesty a jej futuristický dizajn stále dokáže pohnúť nejedným krkom. Očakávania od nedávno vydaného faceliftu boli preto prirodzene vysoké a ja som nesmierne rád, že vám môžem opäť svojsky a dúfam aj zábavnou formou ponúknuť pohľad na omladenú Kia EV6. Budeme sa rozprávať konkrétne o verzii Earth s pohonom zadných kolies (RWD) a väčšou batériou (84 kWh). Keďže





takto nastavené auto ponúka optimálny pomer dojazdu, bohatú výbavu a unikátnu možnosť stať sa Rickom Deckardom, je to kombinácia, ktorá by mohla predstavovať ten pomyselný „sweet spot“ pre mnohých nadšencov elektromobility.

Musím sa vám priznať, že pôvodný dizajn EV6 mi celkom sadol. Bol odvážny, samozrejme, v prvom rade sci-fi, a hlavne sa nesnažil podobať na nič iné od konkurencie. Dobrou správou je, že základný futuristický tvar a celková silueta zostali pri facelifte zachované. Vôbec sa tomu nečudujem, keďže táto „NEO L.A. silueta“ pôsobí aj po rokoch sviežo a neopozerane. Kia sa teda nepustila do žiadnych radikálnych experimentov, skôr sa zamerala na evolučné vylepšenia, ktoré majú auto vizuálne omladiť a zosúladiť s novším dizajnovým jazykom značky. Najvýraznejšou zmenou vizuálu je jednoznačne predná časť. Dominujú jej nové svetlomety s technológiou „Star Map Signature Lighting“, čo je v podstate úplne nové usporiadanie denných LED svetiel. Tie majú pripomínať súhvezdia na nočnej oblohe, avšak vo mne to skôr evokovalo zakrivené ulice Los Angeles, ktoré sa nástupom lietajúcich vozidiel zrazu nebezpečne vyprázdnil. Vyššie výbavy, ako napríklad GT-Line, majú tieto svetlá dokonca prepojené svetiacou LED lištou po celej šírke masky, čo ešte viac umocňuje celý high-tech dojem, avšak mnou testovaná verzia Earth sa bez tejto parádičky musela zaobiť.

Nové sú aj predné a zadné nárazníky, ktoré pôsobia o niečo agresívnejšie a majú ostrejšie línie. Práve tieto úpravy cielene prispievajú k lepšej aerodynamike. Signifikantným znakom sú v tomto prípade aj napríklad priam komiksovo vyzerajúce hrany spätných zrkadiel – Na Na Na Na Batman! Facelift ako taký rovnako priniesol nové prevedenie zliatinových diskov, pričom verzia Earth RWD štandardne obúva

19-palcové disky, ktoré vizuálne spĺývajú s futuristickým štýlom bokov karosérie. Lepšie by to už bolo len v prípade, ak by sa kolesá dokázali prevrátiť do vodorovnej polohy a auto by so bzučaním vzlietlo. Zadné svetlá taktiež prešli modernizáciou a dostali novú grafiku. Sledovať ten jedinečný svetelný podpis v úplnej tme je zážitok sám o sebe, to mi verte. Grafika korešponduje s motívom už spomínanej hviezdnej mapy z prednej časti. Neskutočne sa mi páčilo umiestnenie vonkajšieho orientačného svetla pod obe hrany zadného spojleru.

Čo sa týka praktických detailov, zachované zostali automaticky výsuvné kl'učky dverí, ktoré mi na prvú dobrú vylovili spomienky na testovanie Cyberpunk vozu Hyundai Ioniq 6. Vyzerajú stále efektne a prispievajú k čistejším líniam karosérie, no treba si zvyknúť na ich uchopenie.

Cigaretový dym nám zahalil zopár zmien

Ak som zmeny exteriéru EV6 označil skôr ako evolučné, interiér je v tomto úplne inde. Obmeny, ktoré v ňom nastali, majú jasne za



cieľ zvýšiť nielen technologickú vyspelosť, ale aj celkový pocit kvality a komfortu. To sú presne tie atribúty, ktoré zákazníci v tejto cenovej kategórii asi očakávajú a ktoré pomáhajú EV6 konkurovať aj prémiovejším značkám – len pre upresnenie, mnou testovaná konfigurácia v bielom perleťovom háve má cenovku 62 620 eur.

Dominantným prvkom palubnej dosky je logicky nový panoramatický zakrivený displej, ktorý pod jedným spoločným sklom elegantne spája dva 12,3-palcové panely. Ľavá časť, čiže tá, na ktorú sa primárne pozerá vodič, zastupuje úlohu prístrojového štítu a naopak pravá, dotyková, zastupuje infotainment systém. Ako celok to pôsobí moderne, čisto a musím povedať, že aj ergonomicky je to rozhodne krok vpred. Všetko je pekne na očiach vodiča, grafika je ostrá a vizuálne pripomína HUD štýl kultovej sci-fi RPG Deus Ex: Human Revolution (zvlášť kombinácia zlatej, striebornej a čiernej). Nový je aj dizajn volantu, ktorý sa vďaka vyrovnaným hranám výborne drží v rukách a aj cez uvedené cielenie na víziu budúcnosti si na tele zachováva hromadu fyzických spínačov.

Krátko ešte k prehľadnosti menu a celého rozhrania. Všetky dôležité nastavenia, či už v zmysle autonómneho jazdenia (zmena pruhov vyhodnením smerovky, adaptívny tempomat), alebo prípravy nabíjania s ohľadom obsadenosti konkrétnej nabíjacej stanice, si viete vyhladať na pár klikov a bez otravnej latencie. Ostrosť prenášaného obrazu z príplatkového systému 360-stupňových kamier je tradične, ako som pri koncerne Hyundai zvyknutý, jednoducho fenomenálna.

Čo sa týka materiálov v tejto konkrétnej výbave Earth, je tu jasne badať snahu o udržateľnosť. Sedadlá sú čalúnené príjemnou vegánskou kožou, ktorá je tu navyše v prednom rade podporená aj

trojstupňovou ventiláciou. Všade je badať prítomnosť recyklovaných a organických materiálov, čo však značne znižuje efekt prémiového pocitu. Mne osobne to neprekáža a aj keď si myslím, že sesterský a už spomínaný Ioniq 6 je v tomto ohľadom oveľa lepšie spracovaný, ani EV6 vyložené neurazí – žiadne vrzganie ani praskanie pri dotyku sa nekoná. Zo stredovej konzoly zmizli výrazne lesklé čierne plasty náchylné na prach a zbieranie odtlačkov prstov a nahradili ich matnejšie textúry. Vylepšená bola aj podložka pre bezdrôtové nabíjanie telefónu, ktorá dostala pogumovanie.

Onen Blade Runner efekt tu krásne podtrháva RGB linka tiahnuca sa stredom plne digitálneho ovládacieho panelu a rovnako tak tlačidlo Start/Stop umiestnené priam umelecky do oválneho ornamentu po pravej ruke vodiča (apropo, hneď vedľa snímaču odtlačkov prsta). Práve toto miesto, kde má šofér často opretú pravú ruku, je dokonalým sklbením originálneho futuristického dizajnu s praktickými prvkami. Okolo stredového tunelu sa nachádza aj dostatok odkladacích priehradiek s hlbokým dnom, do ktorých som bez problémov vtesnal niekoľko telefónov, bezzradkovku a puzdro na okuliare. Nechýba, samozrejme, ani dostatok USB-C vstupov.

EV6 je na tom priestorovo vďaka výraznému rázvoru 2 900 mm a dĺžke 4 695 mm stále viac ako výborne. Vpredu aj vzadu je miesta viac ako dost, a to aj pre vyššie postavy s tým, že vzadu sa ani trojica dospelých vyloží netlači. Tu naopak spomínaný Hyundai trochu zaostáva. Výbava Earth navyše rozmaznáva posádku prémiovými, elektricky nastaviteľnými prednými sedadlami a manuálne polohovateľnými zadnými. To vodičove má pamäťovú funkciu a obe predné sedadlá disponujú relaxačným režimom. Po jeho aktivácii sa sedadlo sklopí do pohodlnej ležiacej polohy, čo je ideálne napríklad počas nabíjania na



dlhších cestách, keď si môžete zrelaxovať organizmus aj za sprievodu meditačných zvukov tiahnucich sa z reproduktorov (audio hodnotím maximálnou známkou).

V zmysle výbavy musím dať palec hore za plnohodnotnú elektrickú zásuvku umiestnenú v strede zadných sedačiek, ktorú som pravidelne využíval na nabíjanie notebooku. Čo mi naopak vyložené vadilo, bolo klepotanie koncovky bezpečnostného pásu o plastový prechod medzi sedačkou a dvermi. Akonáhle si spoliešťujete pri vystupovaní nedali tú prácu a pás nezasunuli do svorky, ten následne počas jazdy neustále búchal a kazil mi predstavy o roku 2049. Samotný výhľad z vozidla hodnotím kladne aj keď na šikmé zadné okno a masívne C stĺpiky si budete počas prvých kilometrov určite zvykať.

Ďalšou zaujímavou zmenou spojenou s faceliftom je odhlučnenie kabíny. Inžinieri zapracovali na lepšej izolácii pomocou implementácie zvukovo-absorpčných materiálov. Aerodynamický hluk je aj počas jazdy na diaľnici rozhodne v medziach, no napriek tomu si pri pomalej

jazde budete môcť dostatočne užívať krásne, jemné bzučanie motorov.

Presuňte sa teraz po mojom boku do kufra. Batožinový priestor disponuje objemom 520 litrov a po sklopení zadných sedadiel (pomocou páčok) ho viete navýšiť až na úroveň 1 300 litrov. Takýto objem by mal s prehladom postačovať aj na rodinnú dovolenku. Verzia s pohonom zadných kolies, čo bol prípad práve verzie Earth RWD, má navyše aj využitelný predný kufror, takzvaný frunk, a to s objemom približne 52 litrov. Ten je ideálny na uloženie nabíjacích káblov, povinnej výbavy a špeciálnej BR kolekcie filmov Blade Runner.

Podme sa konečne pozrieť na to najdôležitejšie a tým sú jazdné vlastnosti. Pod kapotou, respektíve priamo nad zadnou nápravou, je nachystaný permanentný, magnetický synchrónny elektromotor s výkonom 168 kW (čo je v prepočte slušných 229 koní) a krútiacim momentom 350 Nm. To stačí na zrýchlenie z 0 na 100 km/h za 7,7 sekundy a maximálnu rýchlosť 186 km/h. Papierovo to možno nevyzerá na trhanie asfaltu, ale vďaka okamžitému nástupu krútiaceho momentu, typickému práve pre moderné elektromobily, je pocit z akcelerácie veľmi príjemný a auto pôsobí vyložené svižne. Na bežné jazdenie, vrátane predbiehania či plynulého zaraďovania sa na diaľnici, je tento výkon viac než postačujúci. To rozprávam o normálnom režime, ostatne jednotlivé jazdné modusy si ešte rozoberieme nižšie.

Základom je stále vynikajúca platforma E-GMP s batériou uloženou v podlahe, čo zabezpečuje nízke ťažisko, a kolesami umiestnenými takmer v rohoch karosérie. To sú ideálne predpoklady pre dobrú ovládateľnosť a stabilitu a práve to som na cestách opakovane zažíval. Pri takto nízkom voze (svetlá výška 160 mm) som absolútne nečakal takú príjemne komfortnú jazdu.

Podvozok ruka v ruke s tlmičmi odvádzajú perfektnú prácu aj v momente, keď sa kolesá nevalia po novom asfalte. Síce nejde o adaptívne tlmiče, ktoré som už v minulosti velebil pri teste áut z Mladej Boleslavy, ale v tomto smere sa EV6 nemá začo hanbiť – podvozok je tuhší, ale rozhodne vás pri drsnejšej jazde nenaklepe ako rezne. Auto navyše ochotne zatáča a pevne drží stopu aj v prudkých zákrutách. Nie je to síce vyslovene športový zážitok (práve na to je tu ostatne verzia GT), ale dozaista si s ním užijete angažovanú a zábavnú jazdu. A teraz k tým režimom. Pomocou fyzického spínaču priamo na volante si prepínate medzi Eco, Normal, Sport a Snow, čiže modusmi, ktoré ovplyvňujú odozvu plynového pedála a ďalšie charakteristiky vozidla. Väčšinu času som strávil v režime Normal, ktorý ponúka optimálnu rovnováhu medzi dynamikou a efektívnosťou, avšak v momente, keď som chcel posádku auta prišpendliť do tých pohodlných kresiel, s radosťou som na odpich prepol do športového režimu.

Samozrejmosťou je aj systém rekuperácie energie, ktorého intenzitu si viete voľiť páčkami pod volantom, a to celkovo v štyroch stupňoch. Nechýba ani funkcia i-Pedal, ktorá umožňuje jazdu prakticky len s plynovým pedálom. Po jeho uvoľnení auto intenzívne rekuperuje až do úplného zastavenia. Je to návykové a veľmi efektívne najmä v mestskej premávke, aj keď si treba tento spôsob jazdy poriadne osvojiť.

Srdcom každého elektromobilu je, samozrejme, stále batéria a v prípade faceliftovanej Kia EV6 Earth RWD tu máme v tomto ohľade rozhodne o čom hovoriť. Kapacita batérie (NMC) narástla zo 77,4 kWh na rovných 84 kWh s tým, že použiteľná kapacita sa pohybuje okolo 80 kWh. Z dielne tejto automobilky ide o štvrtú generáciu batériových článkov, ktoré by mali ponúknuť vyššiu energetickú hustotu. WLTP pre verziu Earth RWD mi papierovo



ukazovalo dojazd 582 km. Ako niekto, kto už štvrtý rok aktívne žije s vlastným elektromobilom francúzskej výroby (nom de Dieu!), dobre viem, že papierové hodnoty sú jedna vec a realita druhá. Skutočný dojazd vždy závisí od mnohých faktorov. Počas môjho týždňového testu sa spotreba v zmiešaných podmienkach pohybovala okolo 17 až 20 kWh na 100 km. Pri na rekuperáciu bohatej jazde v meste a na krátkych mimo mestských trasách nebol problém dosiahnuť cca 450 km. Naopak na diaľnici s maximálnou povolenou rýchlosťou 130 km/h som sa pri príjemnej jarnej teplote vedel dostať cez 360 km – s rodinou sme vyrazili na predĺžený víkend do Prahy a bez problémov sme sa tam z Malaciek dostali na jedno nabitie. V absolútne ideálnych letných podmienkach by však dojazd cez 400 km nemal byť problémom ani pri svižnejšej jazde.

Silnou stránkou už pôvodnej EV6 bola vždy rýchlosť nabíjania, a to sa, našťastie, nezmenilo ani v jej aktuálnej verzii. Vďaka 800-voltovej architektúre platformy E-GMP patrí tento elektromobil stále na špičku. Z 10 % na 80 % kapacity batérie sa za ideálnych

podmienok a s predohrevom viete dostať už za 18 minút. Maximálny nabíjací výkon, ktorý dokáže EV6 prijať, sa papierovo drží na 258 kW a samotná nabíjacia krivka je pritom veľmi solídna. Auto si drží vysoký výkon po značnú časť nabíjania, pričom vrchol dosahuje niekde okolo polovičného stavu nabitia. To znamená, že aj kratšia zastávka na nabíjačke dokáže pridať slušnú porciu kilometrov a vy si pri tom ani nestihnete zjesť udon. Pre domáce alebo pomalšie verejné nabíjanie je EV6 vybavená palubnou AC nabíjačkou s výkonom 11 kW. Plné nabitie z 10 % na 100 % tak trvá približne 7 hodín.

Čas je krátky, ale intenzívny výlet do roku 2049 ukončiť. Nech už to s našim Deckardom z úvodu recenzie nakoniec dopadlo akokoľvek zle (veta „Môj pridelený pasažier už nie je medzi nami“ ostatne asi nevestila nič dobré), tak u mňa rozhodne Kia EV6 po facelifte zabodovala na hviezdami lemovanej plnej čiare. A už teraz sa teším, aké zážitky mi prinesie blížiaci sa testovanie ďalšieho unikátneho elektromobilu z dielne tejto juhokórejskej spoločnosti. Spoiler: názov auta obsahuje číslovku tri.

Verdikt

Ak je toto auto budúcnosť, možno nie je až taká pochmúrna, ako som si myslel.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Hyundai	Cena s DPH: 62 620 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Blade Runner dizajn + Perfektný dojazd + Jazdný komfort + Praktická výhoda V2L pri kempingu	- Klepanie pásu na zadných sedákoch
HODNOTENIE:	
★★★★★	

TRENDY PR

Notebook ako stroj zo cyberpunkového sveta



Predstav si mesto utopené v daždi, kde neónové svetlá osvetľujú ulice a každý pohyb je sledovaný kamerami megakorporácií. V tomto svete plnom digitálneho chaosu a kybernetických hrozieb potrebuješ nástroj, ktorý ťa nenechá v štiachu. Niečo, čo vyzerá ako z budúcnosti – a funguje ešte lepšie. Presne taká je novinka Lenovo Legion Pro 7 10. generácie.

Dizajn ako z dystopickej metropoly

Legion Pro 7 pôsobí, akoby ho navrhli inžinieri z Night City. Ostré línie, tmavé kovové telo a RGB podsvietenie klávesnice vytvárajú dojem, že ide o zariadenie určené pre elitného netrunnera. Klávesnica **TrueStrike** s 1,5 mm zdvihom a 100 % anti-ghostingom je ako rozšírenie твоich prstov – presná, rýchla a pripravená na akciu.

Výkon hodný kybernetického agenta

V srdci tohto stroja bije **Intel Core Ultra 9 275HX**, podporovaný grafickou kartou až **NVIDIA GeForce RTX 5090**. To nie je len výkon – to je digitálna sila, ktorá ti umožní ovládnuť každý herný svet. Či už ide o ray tracing v Cyberpunk 2077 alebo extrémne FPS v Call of Duty: Warzone, Legion Pro 7 ťa nesklame.

A vďaka **AI Engine+** sa notebook sám prispôbi tvojej záťaži – optimalizuje výkon, chladenie aj spotrebu energie.

Je to ako mať vlastného kyber-asistenta, ktorý ti kryje chrbát.

Displej ako okno do iného sveta

OLED displej s obnovovacou frekvenciou **240 Hz**, vysokým jasom a technológiou **PureSight OLED** je ako pohľad cez rozšírenú realitu.

Farby sú živé, kontrast ostrý a odozva okamžitá. V cyberpunkovom svete, kde každý pixel môže rozhodnúť o prežití, je tento displej твоjím najväčším spojencom.



Chladenie z inej dimenzie

Vysoký výkon si vyžaduje aj špičkové chladenie – a Legion Pro 7 ho má. **ColdFront Vapor** s uzavretou **Hyper Chamber** a dvojicou ventilátorov, ktoré sa otáčajú v opačných smeroch, zabezpečuje efektívne prúdenie vzduchu. V extrémnom režime zvládne až **250 W chladenia**, čo znamená, že tvoje notebook ostane chladný aj v najhorúcejších digitálnych bitkách.

Zvuk, ktorý ťa vtiahne do deja

S technológiou **Nahimic Audio** budeš počuť nepriateľov skôr, než ťa zaregistrujú. Každý výstrel, krok či šepot v tme znie realisticky a presne. V cyberpunkovom svete, kde zvuk môže znamenať rozdiel medzi životom a smrťou, je to neoceniteľná výhoda.

Tvoj kybernetický spojenec

Tento notebook nie je len o hraní. Je to nástroj pre tvorcov, streamerov, digitálnych nomádov a každého, kto chce mať budúcnosť vo svojich rukách. Vďaka výkonnému hardvéru, inteligentnému softvéru a futuristickému dizajnu je **Lenovo Legion Pro 7 16IAX10H** viac než len herný notebook – je to **stroj z budúcnosti, ktorý môžeš mať už dnes**.

Si pripravený vstúpiť do budúcnosti?

Ak si fanúšik sci-fi, cyberpunku alebo jednoducho hľadáš výkonný a štýlový herný notebook, Legion Pro 7 je odpoveď. Vstúp do sveta, kde sa technológia stáva твоjím najväčším spojencom.

Škoda Kodiaq RS

KEĎ VÁM RODINNÝ MEDVEĎ ZRÝCHLI TEĎ



Dnes sa po dlhšej dobe opäť porozprávame o Škodovke, a to konkrétne novom modeli Kodiaq RS, určenom pre rok 2025. Aktuálna generácia tohto exkluzívneho vozidla prichádza s benzínovým motorom 2.0 TSI, s výkonom 195 kW (265 k) a krútiacim momentom 400 Nm. Aby sme si rozumeli, toto nemá byť a ani nie je evolúcia, keďže ide v úvodzovkách len o najvýkonnejší Kodiaq v histórii, čiže auto, ktoré chce byť nielen praktickým rodinným transportérom, ale aj pekelné rýchlym dravcom či už v teréne, alebo na cestách. Dokáže však tento v mnohom prerastený a chlpatý medveď s logom RS naozaj tancovať v zákrutách bez toho, aby zabudol na svoje rodinné korene a nechtiac vám vyspal rodinu aj so svokrou? Alebo je to len šikovný marketingový ťah, ako z nás vytiahnuť ďalšie eurá za prísľub emócií?

Prvá generácia Kodiaqu bola fenoménom a celosvetovo si ju kúpilo takmer milión zákazníkov. RS verzia, ktorá začínala s naftovým motorom 2.0 Bi-TDI a neskôr prešla na benzínový 2.0 TSI 5, už z podstaty tejto motorizácie logicky vyvolávala vášnivé diskusie. Tento posun od nafty k benzínu v RS modeloch však nie je, samozrejme, náhodný. Odráža širšie trendy v automobilovom priemysle, ovplyvnené čoraz prísnejšími emisnými normami a meniacimi sa preferenciami zákazníkov, ktorí vo výkonných verziách čoraz častejšie vyhl'adávajú benzínovú dynamiku a charakternejší zvukový prejav. Pre Škodu to však znamená aj výzvu, a to udržať spotrebu paliva na prijateľnej úrovni, čo pri výkonnom benzínovom SUV rozhodne nie je jednoduchá úloha, ako nám ostatne naznačujú už papierové

odhady spotreby. Úspech prvej generácie navyše vytvára obrovské očakávania, ostatne nový Kodiaq RS nenesie len populárne meno, ale aj dedičstvo a prísľub, že jednoducho musí byť lepší.

Pozrieť sa na dizajn znamená v tomto konkrétnom prípade precítiť ho už na prvý pohľad. Je to jednoducho agresivita s eleganciou, ktorá prit'ahuje pohľady a občas evidentne aj magnet na obrubníky. Keď som tohto dravca preberal na test, na tachometri svietil nájazd len dvoch tisíc kilometrov, ale pravý disk vyzeral ako na vylágrovanom pol'skom Golfe sekundu pred tým, než ho magnet zhodí rovno do drvičky. Na prvý pohľad je jednoducho jasné, že Kodiaq RS nie je len ďalším bežným SUV zaparkovaným v rade plnom sivého priemeru. Dizajnéri mu vstúpili



dávku agresivity, ktorá však, našťastie, nepôsobí vulgárne, ale skôr sebavedomo až luxusne. Ak dám bokom testovanú verziu v signifikantnom červenom prevedení, špecifické RS prvky samotného auta ho jasne odlišujú od jeho oveľa krotkejších súrodencov. Predný nárazník dostal agresívnejšie tvarovanie s dominantnými čiernymi prvkami, zatiaľ čo zadný nárazník je lakovaný vo farbe karosérie, čo pôsobí oveľa uhladenejšie. Maska chladiča, tradične v lesklej čiernej farbe, je ozdobená unikátnym horizontálnym svetelným pásom, ktorý auto opticky rozširuje a vo tme mu dodáva moderný, až v istom smere futuristický šmrnc. Práve tento prvok sa stáva poznávacím znamením modernejších modelov koncernu VW a Kodiaqu RS za mňa naozaj pristane. Klasický RS podpis pokračuje lesklou čiernou úpravou krytov spätných zrkadiel, rámov okien, strešných lyžín a dokonca aj D-stĺpika. Súčasne sú vyvedené v čiernej farbe aj nápisy Škoda a Kodiaq na piatych dverách, rovnako ako nové, prepracované logo RS, ktoré nájdeme na maske chladiča a piatych dverách. A čo by to bolo za RS bez poriadnych koncoviek výfuku? Tu sú jasne viditeľné, z leštenej nehrdzavejúcej ocele, avšak klasický RS zvuk, ktorý sa z nich tiahne, je dielom krásne naladených reproduktorov – kto nechce rapotanie, môže ho jednoducho potlačiť a naopak.

Aj v tomto prípade zachovaným štandardom pre Kodiaq RS sú impozantné 20-palcové disky z ľahkej zliatiny nazvané „Elias“ v čiernej farbe s lešteným povrchom, ktoré sú určené exkluzívne len pre tento model. Za nimi sa hrdlo ukazujú červeno lakované brzdové strmene, ktoré pôsobia nielen ako estetický doplnok, ale aj ako jasne daný prísľub solídneho brzdného výkonu, ktorý je pri hmotnosti a rýchlosti tohto auta nevyhnutný. O osvetlenie pred vami sa starajú štandardne dodávané Matrix-LED predné svetlomety s animovaným uvítacím efektom a funkciou prisvecovania do zákrut, ale o tom som vám osobne



písal už v staršom teste na klasický Kodiaq. Zadné svetlá sú, samozrejme, tiež vybavené LED technológiou a dynamickými smerovkami aj keď aj tu mi opäť trochu prekáža absencia svetelného prepojenia ľavej a pravej strany, ktorú si dizajnéri z Mladěj Boleslavy mohli odpustiť.

Dizajn Kodiaqu RS je za mňa premyslenou hrou na dve strany. Snaží sa o dokonalú rovnováhu medzi agresivitou, ktorú od RS modelu automaticky očakávame, a zachovaním rodinnej DNA Kodiaqu ako takého. Čierne doplnky, špecifické nárazníky a veľké kolesá sú jasným odkazom na športový potenciál, zatiaľ čo celková silueta a veľkorysé rozmery pripomínajú jeho praktické/rodinné zameranie. Je to prsto snaha osloviť zákazníka, ktorý potrebuje priestor a variabilitu, ale nechce sa vzdať športového imidžu a emócií za volantom.

Dôležitým, aj keď menej viditeľným aspektom, je aerodynamika. Konkrétny koeficient odporu vzduchu je pre SUV tejto veľkosti v nadpriemernej rovine. Aj keď ide o RS, Škoda jednoducho nezabúda na

prevádzkové náklady a ekologickejší imidž, čo je v dnešnej dobe čoraz dôležitejšie.

Podme sa teraz pozrieť do interiéru. Máme tu jasne priznaný športový kokpit pre náročných, technológiu na dosah a zopár „Simply Clever“ prekvapení. Po usadnutí vám musí byť okamžite zrejmé, že toto nie je bežné rodinné SUV. Atmosféra je tu výrazne športovejšia a rozhodne luxusnejšia než v klasickej verzii. Škoda ponúka dva hlavné dizajnové balíky interiéru. Štandardom je RS Lounge, zahŕňajúca športové sedadlá s integrovanými opierkami hlavy, čalúnené umelou kožou a prešívané kontrastnou červenou niťou. Materiál, pripomínajúci Alcantaru, nájdeme na palubnej doske, výplniach dverí a stredovej laktovej opierke, avšak pri kontakte s ním vám okamžite musí byť jasné, že nejde o nič vyložené prémiové. Športový charakter a atmosféru podsúvanú posádke vozu oveľa lepšie podčiarkuje čierny strop a celkové zatmavenie textilných prvkov. Ozdobné lišty na prístrojovej doske a vo dverách sú z plastu a majú navodzovať karbónový efekt, aj tu však platí, že než sa ich dotknete,

máte pocit, že ide o niečo viac, než to v skutočnosti je. Opäť, tak ako v prípade lacnejšej verzie, ktorú som testoval koncom minulého roka, musím skritizovať nie úplne dobrý pocit zo spracovania kasle ako takej.

Zatlačením na onen „karbón“ sa jednoducho dočkáte vízgia. Ďalším signifikantným znakom tejto dravej verzie Kodiaqu je trojramenný multifunkčný športový volant, potiahnutý kožou s červeným prešívaním, ktorý krásne padne do ruky. Ambientné osvetlenie, ktoré je mimochodom v štandardnej výbave, umožňuje prispôbiť atmosféru v kabíne podľa vašej aktuálnej nálady. Pred vodičom sa aj tentokrát týči nie úplne dokonalo zapracovaný 10-palcový virtuálny kokpit, ponúkajúci špecifickú RS grafiku, ktorý vás pri každom naštartovaní privíta logom RS s tým, že v strede palubnej dosky sa nachádza 13-palcový dotykový panel určený na infotainment. Systém je rýchly a intuitívny a môžem vám garantovať, že s jeho reakciami budete spokojní. Za mňa však absolútnym bestsellerom zostávajú Smart Dials. Ide o trojicu multifunkčných otočných ovládačov



umiestnených pod centrálnym displejom. Krajné dva slúžia primárne na ovládanie klimatizácie a vyhrievania či prípadne ventilácie sedadiel, zatiaľ čo stredný je konfigurovateľný a dokáže ovládať rôzne funkcie ako, napríklad, hlasitosť audiosystému, zoom mapy navigácie, jazdné režimy či rýchlosť ventilátora. Každý z týchto ovládačov má v sebe malý a krásne

ostrý digitálny displej zobrazujúci aktuálne zvolenú funkciu. Práve toto riešenie predstavuje geniálny kompromis medzi modernými dotykovými plochami, ktoré často kritizujem za (ne)intuitívnosť počas jazdy, a klasickými fyzickými tlačidlami.

Možnosť ovládania dôležitých funkcií naslepo je jednoducho vždy obrovským plusom. O kvalitný zvukový zážitok sa štandardne stará dodávaný audiosystém Canton so štrnástkou príjemne zladených reproduktorov. Simply Clever v tejto časti predstavuje dvojité schránka pred spolujazdcom (tentokrát počas ranných jázd, naštastie, nevŕzgala), dáždnik ukrytý vo dverách či škrabku na ľad. V strede pod trojicou otočných spínačov sa nachádza delený priestor na bezdrôtové nabíjanie až dvoch mobilných telefónov súčasne s integrovaným chladením. Len podotýkam, že ide o priehradky so spádom, a preto ak používate skladacie mobily typu Flip, budete si ich musieť niečím vypodložiť. Ja som to riešil ďalším zlepšovákom, a to leštiacim kvádom určeným na čistenie vyššie opísovaných obrazoviek (niekedy sa treba vynájsť).

Medzigeneračný nárast dĺžky o približne 8 centimetrov sa pozitívne prejavil najmä

v objeme batožinového priestoru. Kodiaq RS je dostupný nielen v päťmiestnej, ale aj v sedemmiestnej verzii. Tretí rad sedadiel je, samozrejme, príplatkovou záležitosťou a na Slovensku zaň zaplatíte zhruba tisíc eur. Ako to už v tejto triede SUV býva, tretí rad je primárne určený skôr pre deti alebo dospelých menšieho vzrastu. V druhom rade ako takom je však miesta na rozdávanie, a to aj pre pasažierov s nadpriemernou výškou. Sedadlá sú posuvné a delené v pomere 60/40, čo zvyšuje variabilitu interiéru a celkovo napomáha vysokej miere vzdušnosti. Pri porovnaní s niektorými konkurentmi, konkrétne Peugeotom 5008, ponúka Kodiaq o niečo viac miesta v treťom rade. Ak ste niekedy sedeli v spomínanom francúzskom voze, musí vám byť okamžite jasné, že ide o enormný priestor.

A teraz to, čo je pre väčšiu rodinu ešte o kus dôležitejšie, a teda batožinový priestor. Tu Kodiaq RS naozaj exceluje a dokazuje, že športový charakter nemusí znamenať kompromisy v praktickosti. V päťmiestnej verzii ponúka základný objem kufra nádherných 910 litrov. Po sklopení operadiel zadných sedadiel sa tento priestor navýši až na 2 105 litrov. Toto sú čísla, ktoré zahanbia nejedno kombi vyššej strednej triedy.

Ako je to pri spomínanej sedemmiestnej verzii? So všetkými siedmimi sedadlami vám zostáva k dispozícii slušných 340 litrov s tým, že po sklopení tretieho radu sedadiel sa objem zväčší na vyššie udávaný základ. V situácii, keď potrebujete prestáhnovať nábytok, sa vám určite hodí možnosť sklopenia druhého radu sedadiel, ktorým získate priestor s objemom viac ako dvoch tisíc litrov. Batožinový priestor je opäť vybavený praktickými prvkami, ako sú háčiky na tašky, elektrickými zásuvkami a deliacimi priehradkami.

Ako vidíte, toto auto nie je len akási hračka na víkend so špecifickým rachotivým zvukom, ale plnohodnotné rodinné auto schopné zvládnuť každodenné úlohy aj dlhé dovolenkové cesty, a to všetko navyše s pridaným bonusom výkonu a športového štýlu. Pod kapotou Škody Kodiaq RS pre aktuálny rok bije benzínový štvorvalec 2.0 TSI EVO preplňovaný turbodúchadlom. Uvedený agregát poskytuje maximálny výkon 195 kW (265 koní) v rozmedzí 5 000 až 6 500 otáčok za minútu.

V porovnaní s predchádzajúcou benzínovou verziou Kodiaqu RS, ktorá disponovala výkonom 180 kW, to predstavuje nárast o 15 kW. Maximálny krútiaci moment dosahuje solídnych 400 Nm a je k dispozícii v širokom pásme otáčok od 1 650 do 4 350 za minútu. Riadiaca jednotka motora (ECU)



bola, pochopiteľne, špeciálne prispôbená pre potreby a charakteristiky modelu RS, jeho rozmery a pohon všetkých kolies. Uvedenú silu prenáša na všetky štyri kolesá štandardne dodávaná 7-stupňová automatická dvojspojková prevodovka. Vďaka nej som sa dočkal pomerne rýchleho a plynulého radenia, špeciálne v športovom režime, kde pri podradovaní pred zákrutou nedochádzalo k žiadnej nepríjemnej latencii.

Auto ako také má ostatne veľmi slušnú dynamiku. Zrýchlenie z 0 na 100 km/h zvládne Kodiaq RS za 6,3 sekundy, čo je na veľké rodinné SUV naozaj pôsobivá hodnota. Maximálna rýchlosť sa zastaví na úrovni 231 km/h a ako som spomínal už vyššie, Škoda vybavila Kodiaq RS systémom Dynamic Sound Boost. Ten má konkrétne za úlohu generovať emotívnejší zvuk motora, ktorý si každý okoloídúci okamžite všimne, a to už pri naštartovaní.

Adaptívny podvozok je aj tu pochopiteľne hlavnou hviezdou a strojom už spomínaného komfortu. Systém využíva tlmiče s dvoma nezávisle riadenými ventilmi, čo umožňuje oddelené nastavenie kompresie a odskoku.

Výsledkom je rýchla a ladná odozva tlmičov. Práve pre model RS je tento podvozok ešte špeciálne doladený tak, aby pri jednotlivých jazdných režimoch nedochádzalo k nechcenému efektu zotrvačného plávania. Musím povedať, že akokoľvek nejde o nič drastické, pri vyložene agresívnej jazde sa jemnému „pohupovaniu“ vyvarovať nedá. Konkrétne športový režim logicky spôsobuje ostrejšie reakcie, a preto ho odporúčam pri špecifických situáciách, ako je parkovanie na milimeter, rozhodne nepoužívať.

Podme sa ešte záverom pozrieť na prvok, ktorý pri kúpe akéhokoľvek auta s koncovkou RS rieši asi málokto, a teda na spotrebu. Kombinovaná bola v mojom prípade okolo desať litrov na sto kilometrov

s tým, že tu silno rozhoduje váha vašej nohy. RS vás jednoducho láka k dravej jazde a pri nej spotreba automaticky stúpa. Kým pokojná jazda sa môže udržať na relatívne prijateľných hodnotách, každé ráznejšie stlačenie plynového pedálu sa prejaví na víre v nádrži. Toto je typická daň za výkon pri veľkých a hlavne ťažkých benzínových SUV.

Škoda Kodiaq RS pre aktuálny rok nie je dozaista bezchybným autom. Vyššia cena a potenciálne smädný motor sú faktory, ktoré treba pred jeho kúpou zvážiť a rovnako tak zopár drobností ako nie úplne ostrý kamerový systém, na dotyk menej luxusné materiály v interieri a pre mnohých absurdne dotváranie zvuku pomocou reproduktorov.

Každopádne je možné brať toto auto ako komplexný balík ponúkajúci hneď niekoľko foriem využiteľnosti. Od praktického stáhováka cez komfortný diaľničný križník až po schopné športové náčinie. Ide o auto, ktoré dokazuje, že aj veľký medved môže mať dušu športovca a poriadne nabrúsené pazúry. To je v dnešnom svete automobilov, často plnom kompromisov, veľmi osviežujúce.

Verdikt

Medved' s poriadne ostrými pazúrami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Škoda Auto	Cena s DPH: 61 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn RZ verzie + Výkon motora + Obrovský priestor v interieri + Jazdné vlastnosti	- Zadné svetlo malo svietiť po celej dĺžke - Jemné vízgie interiéru pri zatlačení
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Uvol'nite kreativitu pomocou AI inovácií s novým modelom ASUS ProArt P16



ASUS umožňuje tvorcom využívať portfólio ProArt, ktoré integruje špičkový hardvér a aplikácie poháňané umelou inteligenciou od spoločnosti ASUS s cieľom poskytnúť výnimočný výkon a odomknúť nové úrovne kreativity.

ProArt P16 (H7606) je dokonalým kreatívnym spoločníkom, či už v štúdiu alebo na cestách. Tento notebook s certifikáciou NVIDIA Studio je vybavený grafickou kartou GeForce RTX™ radu 50 a procesorom AMD Ryzen AI 9 HX 370 s až 50 TOPS, ktorý poskytuje výnimočný výpočtový výkon pre náročné kreatívne pracovné postupy. Jeho dotykový OLED displej zaručuje špičkovú presnosť farieb na bezchybnú kontrolu a jeho všestranné vstupno-výstupné porty bezproblémovo pripoja všetky periférne zariadenia. Ponúka tiež až 64 GB vysokorýchlostnej pamäte typu LPDDR5X s frekvenciou 7 500 MHz, čo používateľom umožňuje jednoducho pracovať na obsahu vo vysokom rozlíšení v 14,9 mm tenkom a 1,8 kg ľahkom dizajne, ktorý sa môže pochváliť odolnosťou na úrovni americkej armády, AI kreatívnymi funkciami

a batériou s dlhou výdržou. Výkonné grafické karty NVIDIA v notebookoch ProArt navyše výrazne zrýchľujú AI efekty a nástroje v kreatívnych aplikáciách, najmä v softvéri na úpravu videa, ako sú DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro a ďalšie.

Všetky nové notebooky ProArt ponúkajú zlepšený súbor AI aplikácií ASUS s úplne novými funkciami, ktoré sú navrhnuté na zefektívnenie kreatívnych pracovných postupov. **MuseTree**, nástroj na generovanie obrázkov s umelou inteligenciou, umožňuje spravovať a rozvíjať vizuálne nápady v offline režime. Najnovšie funkcie zahŕňajú intuitívny editor nápadov na úpravy prostredníctvom vymazávania, vyplňania a nahrádzania obrazových prvkov spolu s nástrojom na extrakciu štýlov, ktorý používateľom umožňuje vytvárať nové umelecké štýly analýzou farebnej palety, podľa kľúčových prvkov a na základe nálady importovaných obrázkov.

Ďalším nástrojom je **StoryCube**, inteligentný správca aktív s umelou inteligenciou, ktorý zjednodušuje organizáciu médií

a vyhľadávanie obsahu. Novinkou je funkcia Image Search, ktorá používateľom umožňuje nájsť súvisiace vizuály prostredníctvom textu alebo obrázka, ako aj nástroje na rozmazanie obrázkov a extrahovanie objektov z nich, čo tvorcom pomáha pracovať rýchlejšie a intuitívnejšie. **GlideX**, nástroj na zdieľanie a ovládanie obrazovky naprieč zariadeniami, sa tiež dočkal zlepšenia vrátane funkcií na zostrenie obrazu v reálnom čase pomocou umelej inteligencie a mobilnej fotogalérie.

ASUS drží krok s najnovšími trendmi v oblasti umelej inteligencie tým, že do svojho vlastného kreatívneho softvéru, ako sú aplikácie StoryCube a GlideX, prevzal rozhranie **Windows Copilot Runtime API** od spoločnosti Microsoft, aby rozšíril funkcionality a priniesol používateľom viac výhod. Táto integrácia umožňuje na platformách ARM využívať experimentálne funkcie Text Recognition, Image Super Resolution, a Image Segmentation.

Novinka ASUS ProArt P16 je na našom trhu k dispozícii od 3 175 eur.

LOVEC KRAVEN



Pozerajte tu



Postúpte na vyšší level s novým hráčskym headsetom Logitech G522



Nový prírastok do oceňovaného radu G5, hráčsky headset Logitech G522, je navrhnutý s cieľom vylepšiť hranie a tiež seba prezentáciu hráčov.

G522 stavia na pevných základoch veľmi obľúbeného headsetu Logitech G733, ku ktorému pridáva ďalšie inovácie – elegantnejšie krivky, sofistikovanejšiu siluetu a premyslené dizajnové prvky, ktoré odrážajú moderný pohľad na výkon a štýl.

Používatelia produktov radu G5 hrávajú širokú škálu hier. Nový headset G522 preto musel spĺňať požiadavky aj tých najnáročnejších hráčov a byť dostatočne flexibilný, aby fungoval bez problémov naprieč všetkými hernými žánrami a spôsobmi hrania. Model G522 vznikol na základe spätnej väzby hernej komunity a prináša významný pokrok z pohľadu pohodlia aj pri dlhšom hraní. Náušníky dostali širší tvar, pridanú vrstvu pamäťovej peny pre lepšie odpruženie a chladenie, a nový mäkkší a odolnejší potah. Obojstranný pásik hlavového mostíka je z trvanlivejších materiálov, lepšie prilieha k hlave a má

vyššiu priedušnosť. Zárukou celodenného pohodlia naozaj pre každého je, že sa na testovaní a pripomienkach podieľali aj osoby nosiace okuliare alebo náušnice.

Najdôležitejšou súčasťou headsetu sú nové synchronizované akustické meniče PRO-G, ktoré v kombinácii s 48 kHz/24-bitovým digitálnym spracovaním audio signálu zabezpečujú doteraz najnižšie skreslenie zvuku pri slúchadlách radu Logitech G pre maximálnu presnosť reprodukcie a bezkonkurenčné ponorenie do hry. Hráči môžu počas hrania perfektne počuť a lokalizovať aj tie najtichšie zvuky, napríklad vzdialené kroky alebo nabíjanie zbraní.

Mikrofón headsetu G522 so 48 kHz/16-bit vzorkovaním a vylepšenou technológiou BLUE VO!CE zabezpečí, že váš hlas bude zníť jasne a zreteľne aj v chaotickej zmesi zvukov v hernej scéne. Zvuk z mikrofónu je možné upravovať v reálnom čase pomocou filtrov a efektov, čím zabezpečíte jeho profesionálnu kvalitu v každej situácii.

G522 ponúka tri typy pripojení, ktoré sa dajú ľahko prepínať – bezdrôtové, cez LIGHTSPEED alebo Bluetooth, a káblové cez USB-C. Podporuje rýchle a bezproblémové flexibilné prechody medzi rôznymi platformami, PC, konzolou alebo mobilným zariadením. Softvér G HUB a mobilná aplikácia Logitech G umožňujú hráčom jemne doladiť zvuk pomocou 10-pásmového ekvalizéru, experimentovať s efektným podsvietením LIGHTSYNC RGB, upravovať nastavenia mikrofónu a uložiť priamo do slúchadiel až tri vlastné profily.

V súlade so záväzkom spoločnosti Logitech G k znižovaniu dopadu na životné prostredie sme headset G522 vyrobili s využitím 27% recyklovaného plastu a hliníku s nízkou uhlíkovou stopou, takže okrem svojej funkcie plní aj ekologické požiadavky.

Náhlavná súprava Logitech G522 je k dispozícii v čiernej alebo bielej verzii na LogitechG.com a u vybraných predajcov Alza a Nay za odporúčanú maloobchodnú cenu 169,99 €.

Kol'ko pamäte potrebujete na hranie hier?



Pri hraní hier je výkon veľmi dôležitý, pretože na ňom môže závisieť váš „život“. Klúčom k plynulému a responzívnemu hraniu je dostatočné množstvo pamäte.

Nech už hráte najnovšie AAA tituly alebo spúšťate viacero aplikácií na pozadí, dostatočné množstvo pamäte RAM nielen zlepšuje výkon počítača, ale aj uľahčuje multitasking a v budúcnosti vám umožní spúšťať ešte náročnejšie hry. Moderné herné enginy a rastúce nároky aplikácií čoraz častejšie vyžadujú, aby minimálna odporúčaná kapacita pamäte pre plné využitie možností herného počítača bola na úrovni až 32 GB.

Čo je RAM?

Počítačová pamäť, známa aj ako RAM (Random Access Memory), je rýchla krátkodobá pamäť, ktorá dočasne ukladá dáta medzi procesorom a trvalejšími robustnými pamäťovými zariadeniami, ako sú disky SSD a pevné disky. Pamäť RAM umožňuje počítaču veľmi rýchly prístup k dátam, ktoré potrebuje na aktuálne spúšťanie aplikácií a vykonávanie úloh. Je to obzvlášť dôležité v herných počítačoch, kde zaistí plynulý chod a optimálny herný zážitok.

Ako funguje RAM?

Keď spustíte hru na počítači, všetky dôležité dáta, ktoré počítač potrebuje počas hrania, sa načítajú do pamäte RAM pre rýchlejší prístup. Bez toho by váš systém musel neustále načítavať informácie z vášho SSD

alebo pevného disku, čo by počítač natoľko spomalilo, že by sa stal nepoužiteľným. Ak sa váš počítač počas hry „seká“ alebo reaguje pomaly, možno potrebuje viac pamäte.

Každému hráčovi, ktorý chce zlepšiť svoj herný zážitok, sa odporúča mať viac pamäte, ako je minimum požadované pre tituly, ktoré chce hrať. Dodatočná RAM pomáha znižovať neustály prenos dát z úložiska, vďaka čomu hry a aplikácie reagujú svižnejšie.

Poskytnite dodatočnú RAM výkon?

Množstvo pamäte RAM, ktoré potrebujete na hry skutočne závisí od konkrétnych hier, ktoré chcete hrať, pretože rôzne tituly a formáty majú rôzne požiadavky na jej veľkosť. Je dôležité skontrolovať minimálne systémové požiadavky stanovené vývojármi hry.

Moderné hry sú čoraz náročnejšie a 16 GB RAM sa ukazuje ako nedostatočná veľkosť. AAA hry s rozsiahlymi otvorenými svetmi, pokročilou umelou inteligenciou a komplexnými fyzikálnymi enginmi posúvajú

hardvér až na jeho hranice. Ak to s hraním myslíte vážne, 32 GB alebo viac pamäte môže byť nevyhnutnosť – nielen pre lepší výkon, ale aj pre celkovo plynulejší chod hry.

Upozorňujeme tiež, že splnenie minimálnych požiadaviek nezaručuje optimálny výkon. Aj s nainštalovanými 32 GB pamäte RAM sa v niektorých hrách môže stále vyskytovať pokles snímkovej frekvencie alebo všeobecné problémy s výkonom. Vývojári hier zvyčajne uvádzajú požadovanú kapacitu RAM pamäte v sekcii „Hardvérové požiadavky“. Oplatí sa skontrolovať možnosti upgrade vášho počítača. Pamäť RAM sa inštaluje jednoducho v identických pároch a preto je základná doska vybavená dvoma alebo štyrmi pamäťovými slotmi. Pri uprade RAM si tak jednoducho vyberte sadu kompatibilných pamäťových modulov, aby ste dosiahli ten čo najlepší výkon.

Vyžadujú moderné hry 32 GB RAM?

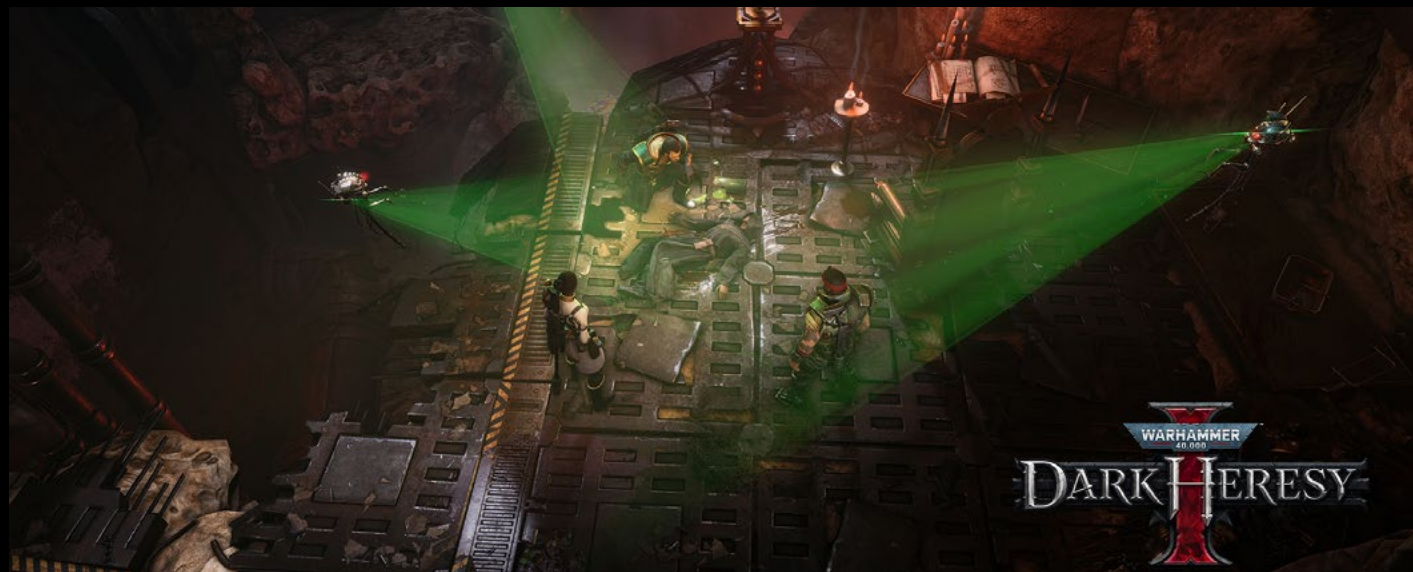
S pribúdajúcimi rokmi sa hry stávajú čoraz náročnejšími na výkon. Pre plné využitie potenciálu najnovších titulov potrebujete hardvér, ktorý spĺňa ich požiadavky a RAM v tom zohráva veľmi dôležitú úlohu. 32 GB RAM môže znamenať veľký rozdiel v plynulosti hry.

Moderné RPG, simulátory a hry s otvoreným svetom môžu byť veľmi náročné na hardvérové zdroje. Viac pamäte vám nielen pomôže hrať najnovšie hry, ale tiež uľahčí multitasking a eliminuje úzke miesta. Dostatočne veľká pamäť môže mať obrovský vplyv na výkon. Preto si toľko herných nadšencov inštaluje do svojich PC 32 GB, 48 GB a dokonca aj 64 GB pamäte.

Nenechajte zastarané vybavenie, aby vás obralo o radosť z hrania. Vylepšite si herný počítač a vytiažte z neho maximum!



Hírba ohlásení zo sveta z Warhammer



Podujatie Warhammer Skulls máme úspešne za sebou a pred sebou zasa rozbor toho, čoho sme boli svedkami. A bolo toho skutočne veľa. Warhammer, monštruózna to franšíza stolových a počítačových hier, rozrastie svoju kolekciu o niekoľko ďalších titulov a zároveň omladí jednu z najobľúbenejších stratégií zo sveta Warhammer 40,000.

Najprv sa pozrime na zúbok klasickému ťahovému RPG **Warhammer 40,000: Dark Heresy** od tvorcov Owlcat Games. Títo borci sa pred pár rokmi zapísali do myslí všetkých milovníkov žánru hardcoreovým počínom Rogue Trader a tentokrát pripravujú ďalšiu hru. Aj keď bude v podstate rovnakého žánru

a s rovnakým súbojovým systémom, nepôjde o pokračovanie ale o samostatne stojaci titul. K tvrdému role-playingu jadra sa tentokrát pridajú prvky detektívky a vyšetrovania, pričom nebude chýbať ani hľadanie stôp a vypočúvanie podozrivých. Hra vychádza ešte nevedno kedy na PC (Steam, GOG, Epic), PS5 a Xbox Series.

Ďalšou hrou v poradí je **Warhammer 40,000: Boltgun – Words of Vengeance**. Možno si pamätáte na Warhammer 40,000: Boltgun pred dvoma rokmi. Nový titul zmení pôvodný koncept tak, že namiesto strielania sa tu budú nepriatelia kosiť vpisovaním slov na obrazovke. Táto verzia bude svojim

spôsobom holtom rokov 90., a to čo sa titulov typu The Typing of the Dead týka. Zaujímavý twist. Hra je už dostupná na Steame a je úplne zadarmo. Avšak do strojopisovej podoby nie je prepracovaná celá hra, len jej krátka časť.

Samozrejme, celá hra bola len príprava na plnohodnotné pokračovanie **Warhammer 40,000: Boltgun II**, ktoré bolo ohlásené pre PC, PS5 a Xbox Series. Hra bude rovnako retro striedačka, ktorá navyše príbehovo bude začínať tam, kde predchodca skončil. Tak ako to u podobných pokračovaní býva zvykom, čakajte rovnaký zážitok, len väčší a explozívnejší. Hra vyjde na PC (Steam), PlayStation 5 a Xbox Series.

Aby toho nebolo málo, všetkými obľúbená real-timeová stratégia Dawn of War dostane remasterovanú edíciu nazvanú **Warhammer 40,000: Dawn of War – Definitive Edition**. Hrateľnosť bude viac menej zachovaná, skôr sa upraví grafika s detailnejšími textúrami, 16:9 rozlíšením a celé to bude obsahovať aj dodatočne vydaný obsah. Hra vyjde na PC (Steam, GOG). Nakoniec tu máme **Warhammer 40,000: Space Marine – Master Crafted Edition**, remaster pôvodnej striedačky z roku 2011 spolu so všetkým vydaným obsahom. Ten prinesie krajšiu grafiku a vylepšené ovládanie. Tento remaster čakajte na PC (Steam, Epic) a X|S.



Gex Trilogy v polke júla



Gekon Gex príde vo vylepšenej (emulovanej) kolekcii Gex Trilogy 16. júna na PS5, Xbox Series, Switch a PC cez Steam. Konečne sme sa teda dočkali zverejnenia dátumu vydania. Gex Trilogy obsahuje emulované verzie troch hier, ktoré v našich končinách poznáme ako Gex, Gex 3D: Return of the Gecko a Gex: Deep Cover Gecko. Keď trilógia vyjde, bude to po prvýkrát, kedy prvý diel dostane na konzolu od Nintendo, keď sa tretí diel Gex: Deep Cover Gecko dostane na PC a vôbec po prvýkrát, keď sa séria objaví na Xboxe. Gex Trilogy má teda našliapnuté byť pevnou súčasťou tých starých hier, ktoré budú ochránené pred ostrým zubom času takouto peknou rezerváciou. Za všetkým stojí Limited Run Games, ktoré chystá podobné vydania pre Fighting Force, Tombi 2! a prvý Fear Effect.

Nová verzia Switch hry



Castle of Heart bola jednou z prvých third party exkluzív pre Nintendo Switch. Táto skromná, vcelku hrateľná, miestami zábavná ale v sumare vlastne aj okamžite zabudnutelná hra vyjde v novej verzii Castle of Heart: Retold na PC, PS5, Nintendo Switch a Xbox Series. Zvláštne je, že verzia pre Nintendo Switch 2 sa zatiaľ nechystá. Tvorcovia uvádzajú, že ide o masívne upgraduovanú a rozšírenú verziu. Graficky sa jedná o výrazne vylepšenú hru obohatenú o moderné grafické detaily, vylepšené bolo nasvetlenie, hudba zremixovaná a prostredie okrášlené o detaily. Hrateľnosť bola vybilancovaná, skákanie vylepšené, zmodernizované UI a ovládanie sa dočkalo lepšej odozvy. Celkovo hra vyzerá epickejšie a to vďaka rozšíreným cutscénom.

Hellblade 2 v lete na PS5



Senua's Saga: Hellblade II je jednou z tých hier, ktorá vás baví hrať, ale hranie nie je jedným z tých najpríjemnejších. Viete dobre, že narážam práve na tú psychologickú časť hry, na ktorej celá séria vlastne stojí a padá. A túto vnútornú katarziu hlavnej hrdinky si budú môcť „vychutnať“ aj hráči na PlayStation 5, kde hra vychádza s podtitulom Enhanced. Hra vyjde na PlayStation 5 vo vylepšenej edícii (s tým, že vylepšenia budú bezplatným updatom vydané aj na verzii pre PC a Xbox Series). Štúdio Ninja Theory avšak nekonkretizuje, čo tými vylepšeniami vlastne myslí. Senua's Saga: Hellblade II Enhanced vyjde na najnovšiu konzolu od Sony niekedy ešte v priebehu tohto roku. Hra bola po vydaní kladne hodnotená, avšak kritizovaná znova bola minimalistická hrateľnosť.

Remaster prvej Syberie



Jedna z najkrajších a najdojemnejších adventúr všetkých čias prichádza v novom balení. Syberia – Remastered možno má názov remaster ale v skutočnosti ide o plnohodnotný remake. Pôvodné prerenderované pozadia boli nahradené plným 3D vizuálom, avšak hra si bude zachovávať svoje statické, respektíve postavu automaticky sledujúce kamery. Vďaka tejto premene hra nabrala minimálne raz toľko pôvodnej atmosféry, než mala predtým. Hrateľnosť bude viac menej zachovaná, avšak hádanky budú miestami trochu upravené, pričom si majú zachovať svoju pôvodnú podstatu. Vylepšení sa dočká aj ovládanie, ktoré má byť modernejšie, a taktiež aj užívateľské rozhranie. Inak ostane všetko po starom, hlavne tá úchvatná atmosféra clockpunku, na ktorú sa nezbúda.

The Phantom X



Persona 5 bola svojho času veľká vec. Nová Persona, to sa významnosťou, čo sa žánru týka, rovná snád aj takému novému GTA. Jednoducho, sviatok a písanie novej hernej histórie. Nakol'ko si na Persona 6 asi, zdá sa, nejaký ten čas ešte počkáme, medzitým sa Atlus snaží vyplniť miesto spinoffmi piateho dielu. Mali sme Persona 5 Tactica a Persona 5 Strikers. Tentokrát k nám prichádza Persona 5: The Phantom X, pred rokom v Kórei vydané ťahové RPG, ktoré u nás vyjde 26. júna na mobily a PC. Herne ide o hru podobnú hlavnej hre, avšak pôjde o free to play titul, v ktorom sa budú nachádzať aj určité postavy z Persona 3 Reload. Svet, v ktorom sa budeme pohybovať, bude takmer totožný, hra bude plná dungeonov a vrátia sa aj niektoré skladby z pôvodnej hry. Tím Zlodejov srdce je opäť tu!

DreadOut 3



Tretí diel obskúrnej budgetovej série DreadOut bol ohlásený s tým, že vyjde budúci rok, konkrétne až po vydaní GTA VI. DreadOut 3 bude nelineárny survival horor zasadený do Indonézie, v ktorom sa budeme pohybovať vo svete živých a svete mŕtvych. Hra ponúkne možnosť hrať v prvej osobe a tretej osobe, a v jednom či druhom pohľade budeme okrem šetrenia životov aj riešiť rébusy. Okrem tretieho dielu bol ohlásený aj remasterovaná kolekcia DreadOut Remastered Collection pre PC. Táto kolekcia, ktorá obsahuje vylepšené verzie DreadOut a DreadOut: Keepers of the Dark, už vyšla na PS4, PS5 a Switch v januári tohto roku, a tentokrát sa dostáva aj na PC. Hra je už dostupná na Steame. Pôvodná hra vyšla ešte v roku 2014 na PC, Linux a Mac, druhý diel o 6 rokov neskôr.

Demon's Crest

STARÉ ZLATÉ A DÉMONICKÉ ČASY



Pamätníci zlatej éry 16-bitových konzol si iste spomenú na časy, keď Super Nintendo Entertainment System (ďalej už len SNES) kral'oval obývačkám po celom svete a spoločnosť Capcom bola takmer synonymom pre arkádovú dokonalosť a kvalitné videoherné zážitky. V prvej polovici deväťdesiatych rokov, konkrétne okolo roku 1994, kedy titul Demon's Crest uzrel prvýkrát svetlo sveta, bol japonský Capcom v rámci 2D éry doslova na vrchole síl. Chrlil jeden hit za druhým, od bojoviek ako Street Fighter II až po plošinovky série Mega Man (ostatne, naša retro sekcia vám za tie roky väčšinu z nich náležite pripomenula). Medzi takouto záplavou osvedčených značiek sa však občas objavili aj výrazne temnejšie, odvážnejšie a experimentálnejšie projekty. Jedným

takým bol práve Demon's Crest, ktorý si drzo požičal jedného z najkonickejších a najotravnejších nepriateľov statočného rytiera Artura (Ghouls 'n Ghosts), démona Firebranda, a postavil ho do netradičnej pozície hlavného hrdinu. Bol to aj na tú dobu vyložené neortodoxný nápad, ktorý sa aj vo svetle dneška ukazuje byť doslova pekelné geniálny, i napriek tomu, že dobové publikum a trh to, žiaľ, neocenili v plnej miere.

Demon's Crest sa stal akýmsi temným koňom v stajni Capcomu, spin-offom známej série Ghouls 'n Ghosts (v Japonsku nazvanej Makaimura) a priamym pokračovaním titulov Gargoyle's Quest pre Game Boy. Hra sa však od svojich predchodcov i od typickej Nintendo produkcie tej doby

výrazne odlišovala a to konkrétne ponurou, gotickou atmosférou a drsným vizuálom. Kým väčšina hier pre SNES hýrila farbami a veselými postavčkami, tento projekt ponúkol hráčom výlet do démonickej ríše plnej desivých kreatúr a melancholických scenérií.

Odklon od mainstreamu a ochota Capcomu experimentovať s etablovanými postavami a žánrami bola dozaista pozoruhodná a svedčila o ich majoritnom postavení na trhu. Postaviť do hlavnej úlohy antagonistu, akým bol Firebrand, známeho svojou zákernosťou v sérii Ghouls 'n Ghosts, a zasadiť ho do temného príbehu o pomste a moci, bol na platforme často spájaný s rodinnejšou zábavou vyložené odvážny krok. Osobne ho vnímam ako snahu o



oslovenie dospelieho publika, ktorá sa však nie úplne stretla s pochopením.

Napriek svojim kvalitám totižto hra samotná komerčne príliš nezažiarila, dalo by sa až povedať, že doslova pohorela. Ako to už ale býva s niektorými nedocenenými dielami, časom si vybudovala povest' skrytého klenotu a medzi nadšencami do arkádových plošinoviek získala status kultu. Ak už nič iné, tak Capcom týmto svojím experimentom posunul hranice vnímania záporákov vo videohrách, ukazujúc, že aj postavy s temnejšou minulosťou či motiváciami môžu byť plnohodnotnými a zaujímavými protagonistami.

Príbeh nás vrhá do temnej, gotickej ríše démonov, kde po páde šiestich mocných magických Crestov - stelesňujúcich elementy Oheň, Zem, Vzduch, Voda, Čas a Nebesia - prepukne krvavá vojna o nadvládu. Legenda hovorí, že ich spojením vznikne ultimátny Crest Nekonečna, ktorý svojmu nositeľovi dá absolútnu moc nad všetkými svetmi. V tomto chaose vystupuje do popredia náš hrdinský démon Firebrand, ktorý si po brutálnych súbojoch získa povest' neporaziteľného a do vrecka mu tak padne hneď päť Crestov. No práve vo chvíli, keď porazí strážcu posledného Crestu, ho zradí jeho úhlavný nepriateľ Phalanx, ktorý mu ukradne všetko, po čom túžil. Firebrand padá na dno, je ponížený, zradený a pripravený na pomstu. Práve v tomto bode sa začína jeho osobná krížová výprava za znovuzískaním všetkých elementov a zvrhnutím tyrana plánujúceho ich moc zneužiť. Jeho cesta je tak prepletená morálnou nejednoznačnosťou a temnými

rozhodnutiami, ktoré vrhajú tieň na samotné víťazstvá. Phalanx navyše strategicky rozdelil Cresty po celom svete, čím vytvoril nielen naratívnu prekážku, ale aj herný mechanizmus, ktorý núti hráča objavovať nové prostredia a odomykať rôzne Firebrandove schopnosti. Gotická atmosféra hry, podporená morbidnými kulisami a melancholickým tónom, robí z Demon's Crest štýlovú a temnú ságu, ktorá ďaleko presahuje klasické rámce hier svojej doby. A aj keď Firebrand zvíťazí, jeho triumf môže znamenať začiatok ešte väčšieho úpadku, pretože nie každý víťaz je hrdina a nie každá pomsta, ako dobre vieme, prináša spásonosnú spravodlivosť.

Demon's Crest síce na prvý pohľad pôsobí ako klasická 2D akčná záležitosť, no pod zdanlivo tradičným žánrovým kabátom ukrýva prekvapivo komplexnú a inovatívnu hratel'nosť. Ovládate totižto démona, ktorý nie je len bežným

skokanom, ktorý vrhá projektily. Už jeho základný pohybový arzenál, kam spadá schopnosť šplhať po stenách, vznášať sa a útočiť ohňom, naznačuje, že nejde o úplne obyčajného hrdinu. No to skutočné kúzlo hry spočíva v systéme spomínaných Crestov, čiže elementov, ktoré Firebrandovi umožňujú meniť podobu a prispôbovať sa rozličným výzvam. Každá transformácia - od silného Ground Gargoyla s hrotom na rozrážanie múrov, cez agilného Aerial Gargoyla vhodného na prieskum výšok, až po Tidal Gargoyla schopného ovládať podmorské svety - prináša nové taktické možnosti aj vizuálne zmeny, ktoré menia nielen spôsob boja, ale aj samotnú interakciu s herným prostredím. Nejde len o kozmetické bonusy, ide o kl'úč k postupnému dobývaniu sveta, ktorý je navrhnutý tak, aby odmeňoval zvedavosť a návraty na už navštívené miesta. Práve vďaka tejto nelineárnosti a premyslenej prepojenosti medzi schopnosťami a dizajnom úrovni má hra blízko k modernému subžánru Metroidvania a tu si treba uvedomiť, že vyšla dávno predtým, než sa tento žánr dostal do povedomia.

Nie nadarmo bola hra Demon's Crest verejnosťou vnímaná ako Mega Man zo samotného pekla, keďže spája precíznu akciu, temný svet a progresívne rozširovanie schopností. To, čo by sme aj v tej dobe mohli považovať za krátku hraciu dobu, je naopak jasným znakom hĺbky: dielo svoj najbohatší obsah neukazuje naraz, ale necháva ho objavovať len tým, ktorí sú ochotní skúmať, experimentovať a vrátiť sa. Aj vďaka tomu sa Demon's Crest vymyká konvenčnému chápaniu plošinoviek 90. rokov a predznamenáva filozofiu moderných nezávislých hier, ktoré stavajú na spojení atmosféry, mechanickej prepracovanosti a slobodného





prieskumu. V čase svojho vzniku jasne nedocenený, no retrospektívne pôsobí ako vizionársky titul, ktorý ukázal, že aj démoni môžu byť nositeľmi pokroku.

Svet je rozdelený na sedem hlavných oblastí. Na prvý pohľad sa môže zdať, že ide o krátke úrovne, no pri druhom (a tretom, a štvrtom a pre niekoho aj piatom) prechode odhalíte ich pravú podstatu. Skrývajú totižto labyrinty plné tajomstiev, tajných chodieb, alternatívnych bossov a ukrytých predmetov, čakajúcich len na správne použitie elementov. Firebrand sa medzi týmito lokalitami presúva po izometrickej mape sveta s Mode 7 efektom - ide o grafický režim umožňujúci transformáciu 2D grafiky tak, aby pripomínala 3D priestor, ktorý bol v čase vydania jednou z technologických hrdostí konzoly SNES. Mapa síce nemá výrazné herné mechanizmy (žiadne náhodné strety ako v RPG), ale jej spracovanie pomáha posilniť ilúziu, že svet Demon's Crest je ucelený, trojrozmerný vrstvený a žijúci vlastným životom.



Popri základných Crestoch sa hráč môže pustiť do zbierania množstva ďalších predmetov, ktoré rovnako tvoria výnimočne bohatý inventár na pomery žánru a éry. Každý úlomok zdravia má cenu zlata, magické zvitky umožňujú Firebrandovi ovládať ničivé kúzla a talizmany ponúkajú zaujímavé pasívne bonusy, ktoré môžu zásadne ovplyvniť štýl hry.

Kapitolou samou o sebe sú monštrá a súboje s bossmi. Každý boss je unikátne animovaný, zlovestne pôsobiaci a po hernej stránke prekvapivo nepredvídateľný. Na rozdiel od série Ghouls 'n Ghosts, Demon's Crest ponúka oveľa vyšší stupeň náročnosti, navyše s doladeným ovládaním. Hráč nie je neustále trestaný za milimetrové chyby a je mu ponechaný priestor na učenie, experimentovanie a rozvoj. Ten z vás, kto sa vydá cestou spomínaného podrobného prieskumu, môže objaviť až štyri rôzne konce. Od rýchleho a ponurého konca plného zatratenia, až po epický duel s tajným bossom, ktorý mnohí

dodnes považujú za jednu z najťažších výziev 16-bitovej éry ako takej.

A ako je na tom vizuálna stránka? Ak by sa Demon's Crest dal zarámovať a zavesiť do galérie, visel by hneď vedľa Boscha, Goyu a Lovecrafta. Grafické spracovanie patrí k tomu najtemnejšiemu a najumeleckejšiemu, čo SNES popri sérii Castlevania vôbec ponúkol. Každý sprite dýcha desom, každý boss pôsobí ako jedinečný originál a každé prostredie, či už sú to tlejúce cintoríny alebo groteskne deformované svätyne, vyzerajú ako výlet do samotnej ríše pekla. Audiostránka je zložená prevažne z organových pasáží, temných chorálov a ambientného dunenia. Voči zvyšku hry ide jasne o najslabší part, ktorý si práve v porovnaní so spomínanou Castlevaniou zaslúži trochu kritiky.

Mal som možnosť si pôvodnú verziu tohto retro klenotu nedávno zahráť priamo na originálnej SNES konzole a musím povedať, že z technického hľadiska bežala plynulo, bez výrazných spomalení alebo iných chýb.

Takže, aký je finálny verdikt nad týmto pekelným dobrodružstvom? Demon's Crest je ako to archívne víno, ktoré ste zabudli v najtemnejšom kúte pivnice a po rokoch, keď naň náhodou natrafíte, zistíte, že dozrelo do neveriteľnej, komplexnej krásy. Áno, možno malo v čase svojho zrodu smolu a komerčne pohorelo ako fákla v prievane uprostred hurikánu menom Donkey Kong Country, ale jeho vnútorné kvality sú aj po troch dekádach nespochybniteľné. Tá atmosféra by sa dala krájať motorovou pílou, hrateľnosť má hĺbku Mariánskej priekopy (teda, ak viete, kde a ako hľadať jej tajomstvá) a Firebrand je jednoducho frajer formátu Hellboya.

Verdikt

Zabudnutý klenot, ktorý v našej retro sekcii nemôže chýbať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
2D plošinovka	CAPCOM	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Nádherná gotická atmosféra		- Slabšie audio
+ Hrateľ'nost' a vysoká náročnosť'		
+ Komplexnosť' sveta plného tajomstiev		
HODNOTENIE:		★★★★★

RECENZIA PS5

Sunderfolk

GAUČOVÉ KOMBO MEDZI OVERCOOKED A DUNGEONS & DRAGONS



Sunderfolk sa nás v traileroch snažil namotať na to, že prinesie herné večery ako nikdy predtým. Ako vášnivý stolovník a milovník RPG som zažil už veľa nezabudnuteľných herných večerov, takže latka bola nastavená pomerne vysoko. Prvé informácie o tom, že sa hra bude ovládať smartfónmi, odradili niektorých hráčov, ktorí smartfóny nepovažujú za relevantnú platformu na hranie, čo síce nie je môj názor, ale chápem ich. Sunderfolk je ťahový dungeon crawler založený na kartovom boji a inšpirovaný stolovkami. Všetky checkboxy na to, aby ma hra zaujala, boli zaškrtnuté a ja som už musel len presvedčiť ľudí okolo mňa, že namiesto stoloviek chceme hrať na Playstatione nejaký pokus s ovládaním na telefóne.

Na úvod sa podme krátko pozrieť na históriu titulov, v ktorých sa smartfón využíva ako ovládač. Sunderfolk sa tu nezjavil len tak sčista-jasna, pokusy o hry, ktoré ovládáte smartfónom a vidíte hru na veľkej obrazovke, tu už boli.

Asi najznámejšia z nich je nadmieru podarená séria Jackbox Party Pack. Zatiaľ čo Jackbox káže po povrchu a prináša minimalistické trivia a párty hry, Sunderfolk sa na naše obrazovky a do telefónov snaží priniesť plnohodnotné ťahovú RPG, hoci ani v tom mu nepatrí prvenstvo. V roku 2016 začala vychádzať ťahová RPG Eon Altar, ktorá sa pokúsila priniesť tento koncept ako prvá.

Hra mala genericky temný fantasy vibe, ktorý nepotešil, ale ani neurazil. Navyše nastavovala dosť vysoké očakávania na hráčov, keďže časti dialógov sa odohrávali len na obrazovke konkrétneho hráča a ten ich mal ostatným hráčom buď nahlas prečítať, prerozprávať, alebo o nich dokonca mohol klamať, aby stočil príbeh svojím smerom.

V úzkej skupine ľudí, ktorí vtedy hrali Dungeons & Dragons (predtým, než ho spopularizoval seriál Stranger Things) dostal Eon Altar dobré hodnotenia, no na väčší úspech to nedotiahol.

Po troch epizódach tvorcovia ohlásili druhú sériu hry, pre nedostatok financií ale nikdy nevznikla.

Ale podme späť do súčasnosti. Odídenci z Blizzardu v roku 2020 založili nové videoherné štúdio Dreamhaven. Čo sa toho týka, možno by bolo zaujímavé zmapovať všetky štúdiá, za ktorými stoja bývalí členovia tohto legendárneho tímu. Minimálne sú to napríklad Second Dinner, Bonfire, Frost Giant a Magic Soup Games. Dreamhaven si dal za cieľ priniesť kooperatívny zážitok, ktorý bude obdobou „herného večera“ s kamarátmi.

Je vidno, že hlavnými inšpiráciami za Sunderfolkom je práve spomínaný Dungeons and Dragons a po mechanickej stránke aj gigant medzi stolovými hrami Gloomhaven (s ktorým štúdio zdieľa druhú polovicu svojho názvu, čo nebude náhoda). Ideálna predstava tvorcov je, že s kamarátmi spolu sedíte pred veľkou obrazovkou, zatiaľ čo každý pozeráte do mobilu a rozprávate sa o tom, aký



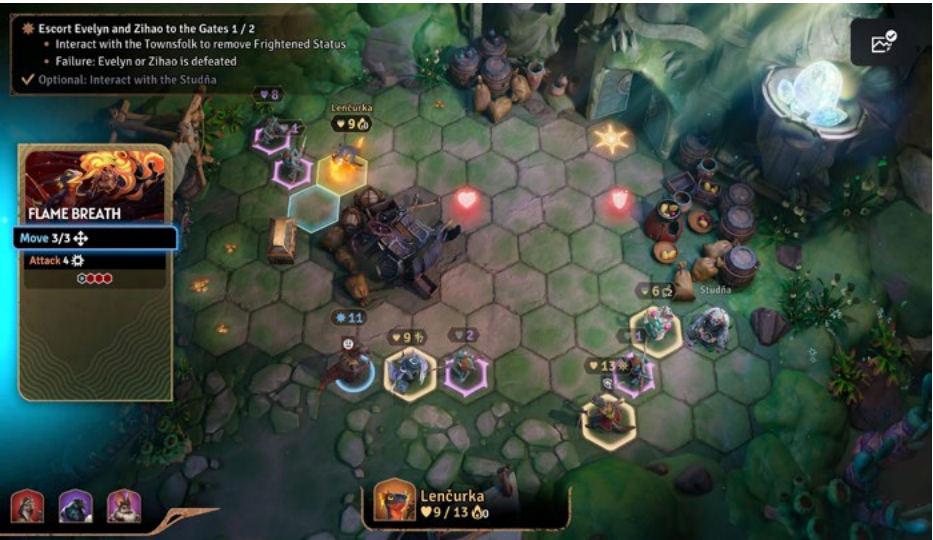
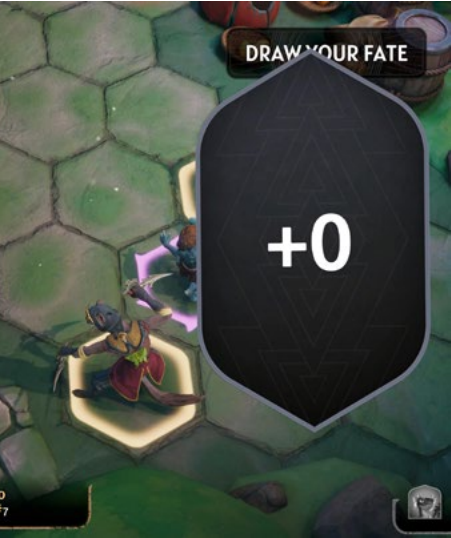
bude váš ďalší t'ah. Aj keď to na prvé počutie môže znieť ako senzorické peklo plné obrazoviek, opak je pravdou.

Sunderfolk je premyslenou digitalizáciou toho, čo verne pozná každý milovník stoloviek. Jedna veľká spoločná plocha, na ktorej sa deje všetko podstatné, a potom jedna menšia, na ktorej sú všetky informácie o vás ako o hráčovi a vaše možnosti. Stolovkári by to nazvali doska hráča, DnD-čkári zas denník postavy – jednoducho je to miesto, kde máte všetky podstatné informácie o vašom hrdinovi a všetky jeho dostupné možnosti.

Hrdina v telefóne

Na to, aby ste si Sunderfolk užili, nemusíte byť fanúšikom hier na smartfóny, no ideálne by ste mali byť priaznivcom t'ahových RPG, prípadne stoloviek.

Telefón funguje ako hub a pri interakcii s herným svetom ho využívate ako osobný touchpad pre kurzor, ktorým ovládate hrdinu, zistíte si informácie



o teréne, nepriateľoch či spojencoch a takisto ho viete použiť, ak chcete niečo ukázať vašim spoluhráčom. Rozhranie aplikácie pôsobí príjemne a pokiaľ ste už hrali nejakú RPG, rýchlo sa v ňom zorientujete. Hlavnú obrazovku tvorí výber vašich dostupných kariet. Počas prvých tutoriálových misií vám budú dostupné karty pribúdať, no časom

ich bude viac, ako je váš dostupný limit pre scenár, preto si budete musieť pred každým scenárom vybrať, ktoré karty si so sebou vezmete.

Zvyčajne si nájdete optimálnu kombináciu, ktorú budete používať stále a k zmene vášho balíčka vás donúti level up, ktorý vám ponúkne novú kartu – tie sú s pribúdajúcim levelom silnejšie a zaujímavejšie. Pre zmenu sa možno rozhodnete aj po možnom zlyhaní v scenári, keď si uvedomíte, že jedna konkrétna karta sa v ňom mohla zísť omnoho viac ako ostatné. Tu sa môže najvýraznejšie prejavíť strategický prístup k hre a váš výber kariet výrazne ovplyvní, čo počas boja môžete dokázať.

Ďalšia mechanika, ktorú si budete meniť a vylepšovať na vašom hrdinovi, je tzv. fate deck. Ide o balíček kariet, ktorý v boji slúži ako prvok náhody. Každý útok na karte je reprezentovaný číslom, koľko poškodenia spraví. Fate deck slúži na to, aby toto číslo pri každom útoku modifikoval. Na začiatku to budú karty s hodnotami +1, 0 a -1, no v priebehu hry si kúpite a odomknete ďalšie karty, ktoré budú mať na sebe okrem číselnej hodnoty aj nejaký pridaný efekt. Fate deck musí stále mať určitý počet kariet s plusovými, mínusovými aj nulovými hodnotami. Na vás je, aby ste si k číslam priradili efekty, ktoré vám v boji najviac pomôžu. Okrem toho je tu, samozrejme, kopa predmetov a zbraní, ktorými môžete svojho hrdinu vybaviť.

Boj na veľkom plátne

Keďže každý hráč má všetky svoje karty a predmety pred sebou na malej obrazovke, veľká spoločná obrazovka môže mať minimalistický interface s minimom čísel a údajov. Zároveň je bojiskom, ktoré je zložené zo šiest'uholníkových



políčok, niekedy ju uvidíte celú hneď od začiatku, inokedy sa vám ďalšie časti odhalia až vtedy, keď sa presuniete na určitú pozíciu, prípadne sa v scenári dostanete do kľúčového okamihu. Každé kolo začína t'ahom hrdinov a keď každý ukončí svoje kolo, na rade sú nepriatelia. Hrdinovia vyhrajú, ak splnia aktuálne zadanie scenára, príšery zvíťazia, keď sa im podarí trikrát vyradiť nejakého hrdinu (na normálnej obt'ažnosti).

Hra neobsahuje mechaniku iniciatívy a vy ako hráči môžete ísť v takom poradí, v akom vám to vyhovuje, čo otvára taktické možnosti a podporuje vznik synergií medzi postavami. Jedna napríklad pritiahne nepriateľov na konkrétne miesto, aby druhá mohla zahrať plošný útok, ktorý ich všetkých zasiahne.

Scenáre sú po mechanickej stránke pestré, často máte na začiatku výber z viacerých dobrodružstiev a je na vás, pre ktoré sa rozhodnete. Samozrejme, väčšina je založená na vyradení všetkých nepriateľov, no mnohé ukrývajú zaujímavejšie výzvy. Jedným z prvých, s ktorým sa stretnete, je obrana vstupu do mesta v štýle „tower defense“, v ktorej budete mať na fixných pozíciách roztomilých chrobákov a je na vás, aby ste pred prichádzajúcou hordou nepriateľov ochránili chrobákov aj vstup do mesta.

Často bude vašou úlohou zachrániť nejakého spojenca a odprevadiť ho na určité miesto, čo sú scenáre, pri ktorých budete musieť najvýraznejšie spolupracovať, aby ste udržali v bezpečí počítačom ovládaného spojenca. Zaujímavými výzvami sú aj súboje s bossmi, ktoré sú zvyčajne na konci aktu. Bossovia majú (tak ako hráči) sériu kariet, z ktorých si vyberajú, čo vo svojom t'ahu urobia, pričom na rozdiel od bežných

príšer prídu na rad po t'ahu každého hráča. Tieto súboje si zvyčajne vyžadujú, aby si na ne hráči upravili balíček.

Ak sa vám podarí zlyhať, bude to práve v týchto scenároch. Napriek tomu je „balanced“ obt'ažnosť hry pomerne jednoduchá a ak máte aspoň nejaké skúsenosti s t'ahovými RPG, Sunderfolk bude jedným z ľahších kúskov.

Sunderfolk momentálne chýba nejaký mód voľnej hry a ak chcete novým kamarátom ukázať, o čom je, musíte s nimi vojsť do rozbehnutej kampane, prípadne s nimi začať novú, ktorá začína tromi tutoriálovými misiami, v ktorých sa všetko ešte len rozbieha. Hru, samozrejme, môžete zapnúť aj ako singleplayer, no musíte ovládať aspoň dvoch hrdinov. V tomto móde je cítiť, že titulu niečo chýba. Áno, v t'ahových RPG sme zvyknutí ovládať aj väčšie skupiny hrdinov a prepínanie hrdinov je príjemné a jednoduché, no tu mi na tom niečo nesedelo.

Čo robia hrdinovia, keď nebojujú? Pomáhajú stavať dedinu!

Medzi scenármi sa vaša aplikácia v telefóne zmení na mapu osady Arden so všetkými jej obyvateľmi a budovami. S obyvateľmi môžete interagovať prostredníctvom krátkych rozhovorov, vďaka ktorým si u nich zvyšujete svoju obl'úbenosť.

Tento systém tu nie je len tak, aby ste sa ňou mohli chváliť, po dosiahnutí novej úrovne u konkrétnej postavy vás totiž odmení darčekom v podobe predmetu alebo mincí. Budovy plnia presne taký účel, aký by ste od nich v t'ahovom RPG očakávali – nájdete tam rôzne obchody na nakupovanie

vybavenia, zbraní či jedla, ktoré slúži ako jednorazový buff na najbližší scenár. Budovy postupne odomkáte a vylepšujete, pričom na to potrebujete peniaze a vybavenie, takže mnohokrát budete postavený pred rozhodnutie, či si konkrétny kus vybavenia necháte pre seba, alebo ho pre dobro partie podarujete mestu, aby ste vylepšili ďalšiu budovu a odomkli si nové možnosti.

Sunderfolk by sa dala vytknúť prílišná detinskosť dialógov, no je vidieť, že ide o zámer tvorcov, aby ste hru dokázali vysvetliť aj 10-ročnému dieťaťu, keďže rátajú s tým, že vo väčšine domácností sú aj deti. Dialógy a príbeh sú zjednodušené na nutné minimum a cieľom mnohých charakterov je len „byť roztomilým“, čo trochu bráni tomu, aby ste si hru užili aj po príbehovej stránke.

Nahráva tomu aj fakt, že stredná obt'ažnosť je pomerne jednoduchá a je vidieť, že až ťažká bola vytvorená pre veteránov žánru. Prináša totiž novú mechaniku vyčerpania známú z Gloomhaven, v rámci ktorej musíte každý scenár ukončiť do určitého počtu t'ahov. Tu sa hra zmení na taktické prekrikovanie o tom, či si môžete dovoliť pozbierať odmeny, alebo sa musíte ponáhľať dopredu, ak chcete splniť scenár.

Sunderfolk je nečakane príjemným zážitkom, ktorý nadšencom stolových hier priblíži svet videohier a naopak. Aplikácia pre smartfóny je intuitívna a funguje prekvapivo plynule s hrou. Ak sa Sunderfolk ukáže ako úspech, verím, že by mohol byť základným kameňom pre viac podobných projektov v tomto žánri.

Verdikt

Sunderfolk je jedinečný herný zážitok, ktorý chytro využíva ovládanie pomocou smartfónu. Primárne vytvorený ako kooperatívny zážitok poskytuje presne to, čo si ubuže – príjemné večery pri útulnej hre v kruhu priateľov.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: t'ahové RPG	Výrobca: Dreamhaven	Zapožičal: Dreamhaven
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Kooperatívne dobrodružstvo s kamarátmi	- Príliš infantilné	
+ Pestrý výber charakterov	- Chýba mód voľnej hry	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Revenge of the Savage Planet

BIZARNÉ OBJAVOVANIE VESMÍRNEHO ŽIVOTA



Revenge of the Savage Planet prichádza po piatich rokoch ako vol'né pokračovanie Journey to the Savage Planet, ktorú hodnotím ako nenáročnú akčnú hru z pohľadu prvej osoby. Bohužiaľ, hra sa s priemerným hodnotením dostala do úzadia v konkurencii s inými z roku 2020. Práve preto je aj

prekvapením, že tvorcovia sa rozhodli prísť s pokračovaním. Na to, aby ste si užili ich nový počin, nemusíte vôbec poznať predlohu, tvorcovia z nej čerpajú minimum. Novinkou je pohľad z tretej osoby, naopak ponechali bizarný humor a prvky metroidvania s pokusom priniesť niečo lepšie.



Príbeh v Revenge of the Savage Planet je takmer rovnako bizarný, ako vtipy, ktorými nás hra zásobuje, tak sa pod'me v krátkosti pozriem na to, čo sa tvorcom prihodilo od roku 2020, keď vydali Journey to the Savage Planet. Za prvým dielom stálo štúdio Typhoon Studios, ktoré v roku 2019 odkúpil Google s cieľom vyvíjať hry pre svoju cloudovú platformu Stadia. Dnes už všetci vieme, ako to dopadlo a členovia Typhoon Studios zostali bez práce.

Väčšina pôvodného tímu sa rozhodla založiť nové štúdio s názvom Raccoon Logic a zobrali so sebou aj značku Savage Planet, aby mohli pracovať na jej pokračovaní. Ak v hre nájdete neúmerne množstvo odkazov na to, že obrovské korporácie vyciavajú z človeka dušu, šéfujú im chamtiví kapitalisti bez štipky ľudskej, vnímajúci svojich zamestnancov len ako projekty a čísla, môžete si byť istí, že tvorcovia vychádzajú z vlastnej skúsenosti.

Posuňme sa k samotnej hre. V úvode nachádzame hlavného hrdinu v nezávideniahodnej situácii. Jeho loď, s ktorou

cestoval vesmírom ako intergalaktický kolonizátor, postihli technické problémy, a tak sa zobudil zo storočného kryospánku. Medzitým jeho zamestnávateľ a odkúpila obrovská korporácia (Google) Alta, ktorá sa rozhodla, že musí niekoho zamestnancov prepustiť. Takže ste sa ocitli bez práce, v neznámom kúte vesmíru, prebrali ste sa po sto rokoch kryospánku d'aleko od všetkého, čo ste poznali – a aby toho nebolo málo, na všetkom vašom vybavení končí licencia, pretože už nemáte zamestnávateľa, ktorý by na vás dohliadal a dával vašej práci nejaký význam. To všetko vám vysvetlí tutoriál spolu so základmi ovládania a možnosťami, ako získať nové vylepšenia vo vybavení. Od prvých momentov vás hrou sprevádza komunikačný robot, pri ktorom bola v anglickej verzii výborne odvedená hlasová práca. Mám však pocit, že tvorcovia sa miestami až priveľmi zamierovali do vlastných vtipov a očakávajú, že budete svojho sprievodcu počúvať ako nekonečný podcast.

Objavovanie neznámej galaxie

Hra je vo svojej podstate tou najtypickejšou 3D metroidvaniu, akú si viete predstaviť. Budete v nej skákať po plošinách, uhýbať sa projektílom a nepriateľom, avšak prináša aj množstvo sprievodných mechaník, ktoré vás pri hre dokážu udržať počas celého jej trvania. Základným ozvláštnením, ktoré ma ako nadšenca RPG hier veľmi potešilo, predstavuje rozsah vylepšení vo vybavení. Tie sú pomerne lineárne a nečakajte žiadnu hĺbku, no je fajn sa po úspešnom ťažení vrátiť na základňu, aby ste ručne získané suroviny premenili na viac životov alebo silnejšie zbrane. Navyše sa vďaka nim dostanete na inak nedostupné miesta. Napríklad vodné delo, ktoré vám pomôže vyčistiť slizké plochy, no zároveň dokáže nafúknuť určitý typ rastlín, z ktorých sa stanú dočasné platformy. Novozískané vylepšenia vás tak môžu presvedčiť, aby ste sa vrátili už na preskúmané časti mapy a našli nové, predtým nedostupné zóny. Týmto spôsobom hra naberá aj rovinu ľahkých logických úloh. To dopĺňa minihra „katalogizácie“, v ktorej pomocou skenera spoznávate okolitý svet. Každý preskenovaný predmet sa pridá do databázy s krátkym a (občas) aj vtipným textom, ktorý sa po chvíli naučíte úspešne ignorovať. Okrem toho máte možnosť uloviť väčšinu nájdených tvorov a umiestniť ich do svojej intergalaktickej ZOO. Tej chýba nejaký hlbší herný zmysel, ale zrejme jej cieľom má byť to, aby ste sa mohli prechádzať okolo svojich skrotených príšer.

Ak táto hra vytvorila niečo úžasné, tak sú nimi jednoznačne krásne, pestrofarebné prostredia jednotlivých planét. Na každú z nich sa budete tešiť, zvedaví, aká flóra a fauna ju obýva a akú novú mechaniku



na nej objavíte. Niektoré planéty vám nemusia prísť dostatočne zaujímavé, pretože vás môže vyťažovať nejaký nepriateľ alebo ich preskúmate iba do nevyhnutnej miery pre pokračovanie v hlavnej dejovej línii. Na niektorých z nich však budete chcieť zotrvať dlhšie, či už kvôli jedinečnému vizuálu, alebo zaujímavavej mechanike, okolo ktorej sú vystavané.

Trochu menej kreativity venovali súbojom s bossmi. Ak vám mechanika bossa nebude zrejme ihneď pri stretnutí, vysvetlí vám to váš počítač (ktorému sa ústa nikdy nechcú zavrieť), alebo sprievodný text po jeho naskenovaní. Súboje s bossmi sú napriek kreatívnemu využitiu vybavenia pomerne nezaujímavé. Očakával som, že výraznejšie narušia zaužívané pravidlá hry a jej sveta. Ich obtiažnosť je nastavená práve tak, aby vás niektorí začali frustrovať, no nikdy sa neocitnete v situácii, kedy by ste sa pri nich zasekli na dlhší čas. Prijemným bonusom je Split Screen kooperatívny režim, ktorý vám umožní objavovanie planét zdieľať s kamarátom, a rovnako aj online kooperácia, ak je váš kamarát práve d'aleko. Hru to nijako nemodifikuje, len sa do nej vrhnete spolu.

Humor – sol' života

Revenge of the Savage Planet sa naozaj snaží, aby z každého herného momentu sršal humor, na čo nie sme pri videohrách zvyknutí. Samozrejme, máme tu niekoho výnimiek, ako napríklad High on life. Humor predstavuje vo videohernom svete neprebádaný žáner a zvyčajne býva vedľajším produktom v podobe hlášok či vtipných dialógov. Zatiaľ čo bizarným príbehom, pokračuje komickými opismi, avšak tu tvorcovia išli ešte ďalej. Animácie, ktoré postava predvádza, od behu po brodenie sa slizom, vyzerajú ako z animovanej rozprávky a mali by vás pobaviť. Vtipmi je preplnený všadeprítomný komentár vášho digitálneho spoločníka, ktorý vrcholí videami natočené

s reálnymi ľuďmi. Či už ide o správy od vášho zamestnávateľa, alebo reklamy (pripomínajúce intergalaktickú televíziu z Rick and Morty), ide o živé skeče, ktoré vás budú rozosmievať, alebo budete znechutene krútiť hlavou. Najbližšie sa tento humor dá prirovnať k filmu Absurdistan (v origináli Idiocracy). Ak sa vám nepodarí naladiť na rovnakú „vlnovú dĺžku“ ako tvorcovia, budete tieto pasáže pravdepodobne preskakovať, pretože sa vám na ne nebude dať pozerieť.

Rovnako ako pri prvom pokuse z roku 2020, výsledok je výsostne priemerný. Revenge of the Savage Planet určite nebude tým najlepším, čo si tento rok zahráte, no nemusí byť ani tým najhorším, keďže hra netrpí žiadnymi obrovskými problémami. Konzervatívnejších hráčov môže hra miestami aj uraziť, a od toho momentu je už ťažké zmeniť na ňu názor.

Verdikt

Málo hráčov si sadne k videohrám preto, aby ich rozosmiala. Možno ešte niekoho podobných pokusov a nakoniec tu budeme mať stabilný žáner humorných hier. Dovtedy bude Revenge of the Savage Planet ďalšou priemernou metroidvaniu, ktorá si v žanri určite nájde fanúšikov, no neprináša nič prelomové.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D metroidvania	Raccoon Logic	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Krásne vizuály	- Bossfighty mohli byť premyslenejšie	
+ Občas rozosmeje	- Humor nemusí sadnúť každému	
+ Snaha o RPG prvky a puzzle elementy		
+ Kooperatívny režim		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

DOOM: The Dark Ages

ESENCIA FAMÓZNEHO DIZAJNU



Séria DOOM po svojom znovuzrodení patrí k špičke žánru a to právom. DOOM 2016 aj DOOM Eternal sú excelentné hry, no priniesli ešte jedno špecifikum. Štúdio id Software sa totiž rozhodlo každú hru poňať trochu inak a odmietlo víziu, že pokračovanie je vlastne iba väčšou a lepšou (teoreticky) verziou predchádzajúceho titulu. Tento prístup však prináša svoje úskalía a niektorým fanúšikom DOOM 2016 Eternal vôbec nesadol. To ale neodradilo samotné štúdio, ktoré prináša DOOM vraždenie po tretíkrát – a opäť inak.

Snaha o budovanie sveta

DOOM: The Dark Ages je príbehovo prequelom k reštartu série z roku 2016. Asi najjednoduchšie by sa hra dala opísať tak, že zoberiete Doomslayera, dáte mu stredoveký „vohoz“ a pošlete ho vraždiť monštrá. V praxi je však príbeh o dosť komplikovanejši a ide o ďalší pokus štúdia o budovanie sveta, čo im ide viac ako solídne. Aj keď v žiadnom prípade nejde o

epos hodný príbehových „dad simulátorov“ z pohľadu tretej osoby, vývojárom sa podarilo vybudovať fascinujúci svet s vlastnými mýtami, pravidlami a špecifikami. Niečo z toho sme mohli vidieť už v Eternal, no v The Dark Ages idú vývojári do ešte väčšej hĺbky. Výsledkom

je, že svet je zaujímavý, cutscény dlhšie a Doomslayer ešte viac cool. Našťastie, nič nenarušuje to, kvôli čomu sme tu reálne prišli – likvidáciu démonov. A to je fajn, pretože zatiaľ čo budovanie samotného sveta je skvelé, samotná príbehová línia síce má svetlé momenty,



no nedá sa povedať, že by prekvapila alebo ohromila. Doomslayer je na počiatku kampane ovládaný rasou Maykr, ktorí ho vysielajú ako zbraň hromadného ničenia tam, kde je to potrebné na dosiahnutie ich vlastných cieľov.

Asi najviac zo stránky príbehu je sklamaním antagonista, ktorý sa nedá zaškatul'kovať inak ako „mustache twirling villain“. Je otázne, či hra ako DOOM potrebuje antagonistu s prepracovanými motiváciami, no na druhej strane, keď ho už štúdio vytvorilo, tak by sa patrilo dodať aj trochu hĺbky.

Slice and tear, until it is done

Je jasné, že drvivá väčšina času pri tvorbe hry sa nestránila pri cutscénach a motivácii antagonista, ale pri hrateľnosti. A v tomto asi nemám žiadne výhrady. DOOM: The Dark Ages sa už od prvého momentu hrá úplne odlišne ako predchodcovia a spája ich prakticky iba žáner a Super Brokovnica. Agilitu z Eternal vymenil Doomslayer za cool kožušinku (asi aby mu nebola zima) a ešte viac cool štít.

Dvojitý skok je preč, rýchle prepínanie zbraní za účelom komba je preč. Preč je aj ukrutne limitujúci manažment nábojov v zbraniach. Prichádza väčšia flexibilita, no zároveň platí, že aj The Dark Ages chyby kruto trestá a opäť vám nedovolí preplachtiť celú kampaň s vašou obľúbenou zbraňou v rukách. Tento prístup chválím, pretože aj Eternal bol

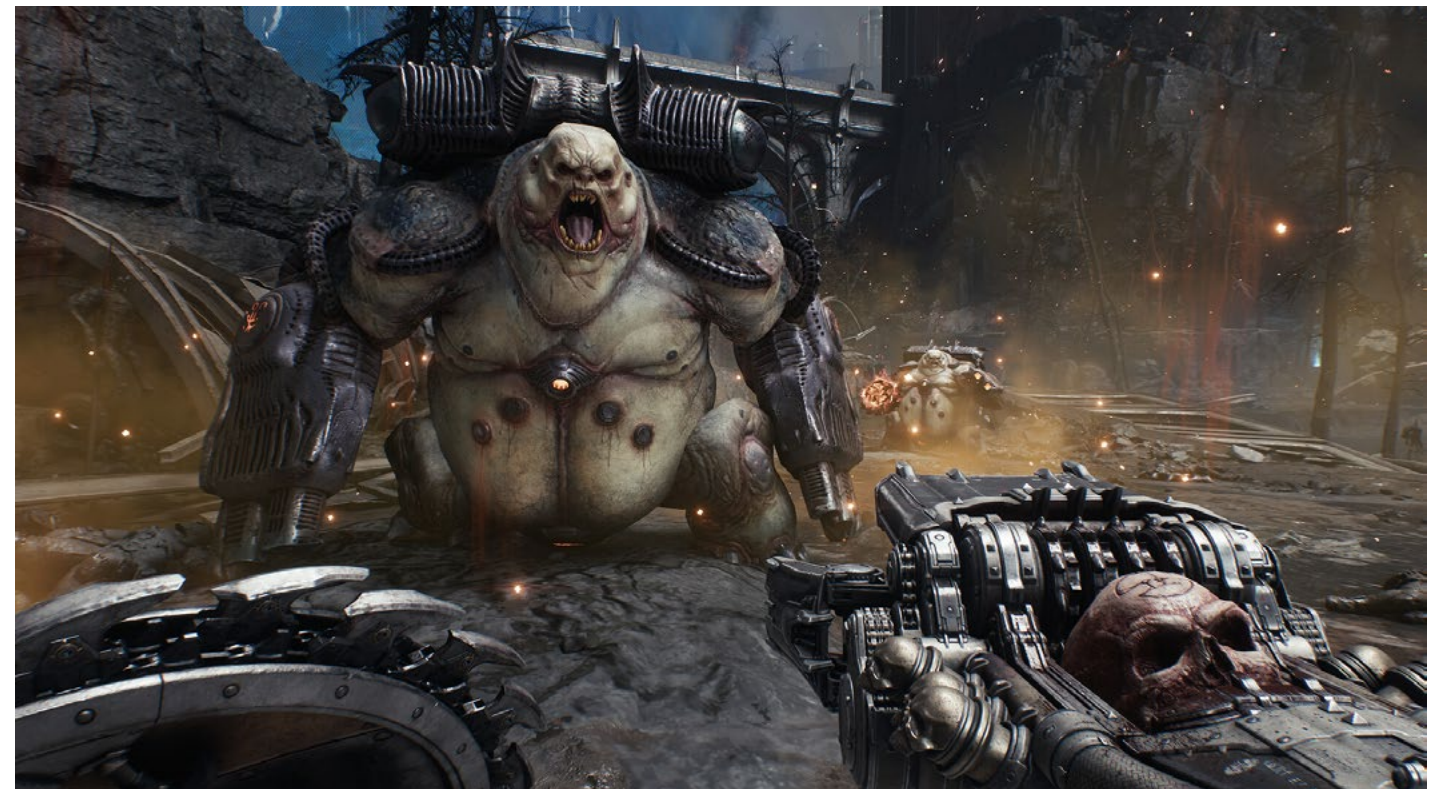


najzábavnejší vtedy, keď ste sa dostali do „flowu“, ktorý vám doslova nanútili vývojári. Eternal sa nehral podľa vašich pravidiel, ale podľa pravidiel vývojárov a The Dark Ages v tejto filozofii pokračuje.

Čo teda nahrádza výraznú agilitu z Eternal? Primárne štít, ktorý okrem iného obsahuje aj pílu. Ide o extrémne všestranný nástroj slúžiaci na pohyb, obranu, útok a dokonca aj na riešenie rôznych hádaniek. A práve jeho zvládnutie je kľúčom k úspechu v hre. Vývojárom sa extrémne dobre podarilo vytvoriť predmet, ktorý budete s radosťou používať počas viac ako 18 hodín hrania kampane (a možno aj viac). Môže za to kombinácia ovládacej schémy, absolútne božský audio feedback a jeho všestrannosť.

Práve audio stojí za polovicou úspechu. Nedá sa popísať, ako úžasné je počuť dupot Doomslayera kráčajúceho po zemi a zvuk, ako keby padali budovy, keď Doomslayer zoskočí z vyvýšeného miesta. Keď svet série Doom hovorí, že démonom z Doomslayera naskakuje „husia koža“, tu tomu aj naozaj veríte. Jednak za to môže jeho vykreslenie v cutscénach a zároveň aj spomínaná audio zložka, ktorá už nemôže byť dokonalejšia.

Samozrejme, zmeny sa nedotkli iba mobility, ale aj tzv. Gory kill systému. Ten sa totiž úplne odpojil od systému kontextových preddefinovaných animácií v prospech likvidácie nepriateľov pri určitej úrovni zdravia. K tejto zmene som sa staval celkom negatívne, pretože Gory kill systém je od roku 2016 štandardom série, musím však





povedať, že v kontexte mechaník The Dark Ages dáva táto zmena perfektný zmysel a iba ukazuje schopnosť štúdia nebať sa zmeny a vytrhnúť zaužívaných prvkov v hre, ak má pocit, že to do novej vízie nesedí. Nový systém je oveľa flexibilnejší a je skvele doplnený trojicou zbraní na blízko, ktoré sa dajú postupne vylepšovať. Vylepšiť sa dá aj samotný štít, a to o nové schopnosti, ktoré postupom kampane získate. Každá nová schopnosť (dokopy sú k dispozícii štyri) upravuje štýl hrania, preto si určite nájdete tú svoju obľúbenú, do ktorej potom môžete nasypať vylepšenia.

Radost' likvidovať

Zbraňový arzenál sa dočkal poriadnych zmien. Výrazne bol rozšírený počet zbraní. Niektoré sa dočkali efektívne vizuálnej zmeny, pričom si zachovali svoju funkčnosť zo starších dvoch DOOM hier, no tie nové naozaj stoja za to. Nič neurobí Doomslayerovi väčšiu radosť ako likvidovať hordy démonov cez kúsky lebiek, ktoré zbraň rovno melie pred vstupom do hlavne. Alebo nič nehovorí „DOOM zo stredoveku“ lepšie ako zbraň, ktorá vystrelí uje kovovú guľu napojenú na reťaz. Alebo zbraň, ktorá vystrelí uje kovové „špendlíky“, ktoré prišpendlia protivníkov k povrchom.

Všetky tieto redizajny však dávajú zmysel v kontexte nových systémov hrateľnosti. Prakticky sa vytratil zbrane na diaľku a všetko sa musí riešiť z relatívnej blízkosti, čo v kombinácii s veľkými prostrediami (o tom neskôr) vytvára jasne definovateľnú slučku hrania. Štít, s ktorým sa musíte priblížiť k protivníkovi, aby ste následne mohli pristúpiť k ich likvidácii. To vytvára neustály nával frenetických momentov, kde vývojári miešajú rôzne nepriateľské jednotky, aby vás dostali do nepríjemnej pozície, z ktorej sa musíte dostať kombináciou svojej šikovnosti a umu. The Dark Ages je rovnako metodický, no o čosi menej frenetický

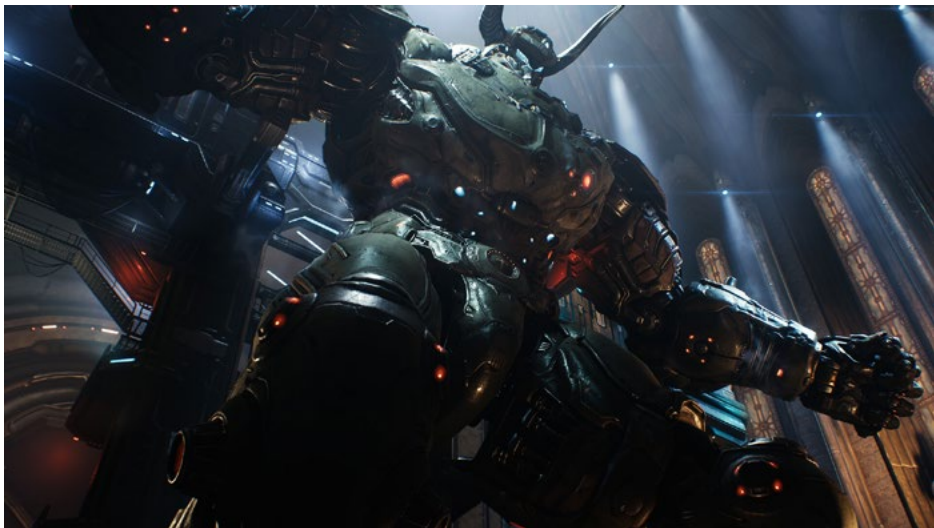
ako Eternal a kladie veľký dôraz na používanie správnych zbraní a nadovšetko si cení premýšľanie pri prestrelkách.

Zbrane, podobne ako štít a zbrane na blízko, je možné upgradovať pomocou zlata a ďalších predmetov, ktoré sú roztrúsené po leveloch. Nedá sa povedať, že by tieto upgrady boli absolútne esenciálne k úspechu (hlavne na nižších obtiažnostiach), pretože v The Dark Ages platí, že aj s najviac upgradovanou zbraňou nemusíte dosiahnuť nič, pokiaľ ju aplikujete zlým spôsobom.

Súbojová slučka The Dark Ages bez najmenších pochyb patrí k tomu absolútne najlepšiemu v hernom priemysle. Každý prvok je vedome dizajnovaný a nie je tam iba preto, „aby tam bol“. Hra sa nebojí vás vystaviť do nepríjemných situácií, aby ste ukázali, že ste hodní pokračovať. Nič vám nedá zadarmo a neútočne vás bude trestať za chyby na bojisku.

Hej, vyzeráte nejak inak

Do stredovekého odevu sa obliekol nielen Doomslayer, ale aj jeho protivníci.



Mnohých spoznáte – Mancubus, Imp, Hell Knight a ďalší sú opäť súčasťou hry, no aj tí sa prispôbili pravidlám a pevnej dizajnovej ruke štúdia. Veľkou zložkou DOOM: The Dark Ages je totiž možnosť protiútokov nablízko, alebo spätným odrazom nepriateľských útokov nablízko s pomocou štítu. Projektily, ktoré vystrelujú nepriatelia, sú tak o dosť pomalšie ako v minulosti, no na druhej strane je ich oveľa viac. To dáva šikovnému hráčovi možnosť vyhnúť sa, prípadne poslať projektily späť na nepriateľa. Nepriateľské jednotky majú svoju vlastnú taktiku, silné a slabé stránky. Niektoré sú extrémne agresívne, iné sa zas posadia do zadnej strany bojiska a budú vás ostreľovať. Ďalšie potom fungujú v podobe podporných jednotiek. Kúzlom kvalitnej DOOM kampane je kombinácia týchto rôznorodých jednotiek, aby vždy ponúkli svieži zážitok. Hráč tak musí nielen rýchlo reagovať na to, čo sa pred ním objaví, ale aj určiť si priority likvidácie konkrétnych nepriateľských jednotiek, pretože ich ignorancia môže spôsobiť peko na zemi. Vrcholom sú potom scenáre, ktoré vás nútia zlikvidovať okolité jednotky, aby ste následne mohli bojovať s bossom.

Vizuálny redizajn týchto jednotiek sa v drvinej väčšine prípadov vydal, aby toho nebolo málo, štúdio pridalo ešte zopár nových jednotiek z ďalších kútov. Pochváliť musím aj excelentný systém oddelovania jednotlivých častí tiel nepriateľov, ktoré môžete využiť strategicky, aby ste napríklad deaktivovali určité zbrane protivníkov.

V novej DOOM hre však masívne pribudlo množstvo nepriateľov na bojisku v jednom momente. To úzko súvisí s veľkosťou prostredí, ktoré sa poriadne nafúkli a hra to poriadne využíva, pretože mnohokrát vás nechá preskúmať prostredia, hľadať rôzne tajomstvá a plniť úlohy v ľubovollnom poradí. Našťastie, vývojári vedeli, kde je

miera. Prostredia tak nie sú tak veľké, že by zivali prázdnotou, tvorcovia navyše umne mixujú tie viac lineárne s tými otvorenejšími.

Na gigantov s gigantmi

Ďalšou inováciou The Dark Ages sú Atlan mech a Serrat – drak. Obaja dostali celkom solídnu porciu hracieho času a v žiadnom prípade nejde o jednorazové záležitosti na ohúrenie hráča. A výsledok? Toto je asi jediný aspekt, kde The Dark Ages jemne zakolísal. Nie, tieto časti nie sú zlé, no chýba im potrebná hĺbka, ktorá bola venovaná štandardnej hrateľnosti. Teda, aby som to lepšie objasnil... základná hra je tak skvelá, že tieto dve segmenty ju trochu zrážajú.

Časti hry za Atlan mecha sú možno až príliš jednoduché. Čo na jednej strane funguje ako protiklad komplexnosti štandardnej hrateľnosti, no tu možno vývojári vystrelili až príliš do „casual“ smeru. Efektívne, keď hráte za Atlana, tak bojujete proti rovnako veľkým Titan protivníkom a väčšina týchto súbojov spočíva v uhnutí sa úderu a následnom protiútok. Vývojári do toho občas primiešajú aj strelné zbrane, čo sú momenty, keď je hranie za Atlana asi najlepšie.

Serrat je na tom o dosť lepšie, aj keď nie úplne skvele. Jeho primárnym problémom je, že základ hrateľnosti spočíva v zacielení na protivníka (obránnu vežu, chápadlo a podobne). Následne musíte počkať na „zelený útok“ a po vyhnutí sa tomuto útoku získate špeciálny protiútok, ktorý ich vyradí raz-dva. V každom prípade, momenty, keď Serrat likviduje Titan protivníkov vyhryznutím tepny, sú na nezaplatenie. Na druhej strane nechcem, aby tieto dva aspekty vyzneli extrémne negatívne, pretože nie sú zlé. Len ako spomínam vyššie, zvyšok hry má väčšiu hĺbku a je oveľa lepší. Našťastie, vývojári si asi boli vedomí hĺbky ich



hrateľnosti a tak drvivú väčšinu času budete mať pred sebou štít a zbrane.

Čierna mágia a nezávideniahodná pozícia

To, že DOOM: The Dark Ages vyzerá skvele, asi netreba nejako rozoberať. To, že vyzerá tak skvele, zatiaľ čo funguje v bezchybných 60 FPS, je vec druhá. V tomto momente som presvedčený, že idTech engine je poháňaný čiernou magiou. Hra totiž funguje bezchybne aj na Xbox Series X a Xbox Series S a predpokladám, že podobne to bude aj na PlayStation konzolách.

Vývojári sa navyše vyšantili aj z hľadiska rôznorodosti. Zatiaľ čo DOOM 2016 mal prakticky dve prostredia (Mars a Peklo) a DOOM Eternal variabilitu prostredí výrazne rozšíril, tak The Dark Ages zošliazol plyn na podlahu a ponúka rôznorodú vizuálnu hostinu plnú familiárnych stavieb, ale aj úplne nových prostredí, ktoré svojou rozlohou ničia prakticky všetko, čo štúdio vytvorilo v minulosti. Veľkým otáznikom bol v prípade The Dark Ages soundtrack. Ten totiž patrí v DOOM sérii medzi tie

najdôležitejšie prvky a preto mnohí krútili hlavou, keď čítali o dosť škaredom rozchode Micka Gordona a štúdia id Software. Vol'ba padla na zoskupenie Finishing Move Inc. a úprimne, nezávidím im. Teda, nezávidel som pred vydaním hry.

Je mi jasné, že pod mnohými recenziami hry bude napísané „ale od Micka by to znelo lepšie“, no ja musím skonštatovať, že soundtrack dopadol excelentne. Či by práca Micka Gordona bola lepšia, to sa nikdy nedozvieme, v každom prípade soundtrack The Dark Ages je opäť ústrednou postavou hrania, je metalový ako kedykoľvek predtým, no tentokrát aj s nádychom nezvyčajných hudobných nástrojov.

Verdikt

Štúdio id Software sa po tretíkrát rozhodlo zmeniť formulu hry a po tretíkrát im to vyšlo. Samozrejme, každý bude mať z trojice svojho favorita, no to nič nemení na fakte, že DOOM: The Dark Ages je excelentnou FPS hrou, ktorá rovnako odmeňuje rozum aj rýchle prsty. Jeho svet je okúzľujúci a fascinujúci, jeho mechaniky neúprosné, no zároveň flexibilné, jeho vizuál famózný a zvuková stránka hodná ocenenia. Chýb je málo, prešľapy prakticky neexistujú.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	id Software	Bethesda
PLUSY A MÍNUSY:		
+ audio je famózne	- časti za Serrata a Atlana by potrebovali ešte trochu viac hĺbky	
+ svet je zaujímavý a pútavý		
+ štít a Super Shotgun je kombo snov		
+ skvelý vizuál		
		- príbeh je celkom predvídateľný
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Days Gone

BOJUJTE O PREŽITIE V PROSTREDÍ SPUSTOŠENOM SMRTEL'NOU PANDÉMIOU AKO BÝVALÝ MOTORKÁR MIMO ZÁKONA



Už je to 6 rokov, čo vyšla táto postapokalyptická hra, a napriek pomerne veľkej fanúšikovskej základni, dnes nebudem recenzovať pokračovanie, ale remaster. Už si tak trochu zvykáme na to, že táto generácia nedostáva ani tak nové hry, ako skôr remastery, prípadne pokračovania populárnych aj menej známych hier. Na tento remaster sa však pozerám trochu inak, pretože je možné, že jeho úspech môže znamenať aj pokračovanie, ktoré si vzhľadom na svoj koniec aj pýta.

Čo všetko sa zmenilo a oplatí sa toto vylepšenie vôbec kupovať? Dlho som rozmýšľal ako túto recenziu poňať, pretože môj kolega Mário Lorenc recenzoval hru pri jej vydaní pred šiestimi rokmi a podľa môjho názoru ju vystihol veľmi dobre. Pokiaľ by ste sa chceli dozvedieť viac o pôvodnej hre a jej mechanizmoch, odporúčam jeho článok všetkými desiatimi. Avšak v spomenutej recenzii už nebude aktuálny technický stav titulu. Ten si prešiel za tie roky kopou aktualizácií, kedy už aj na

starom PS4 hardvéri to bolo pomerne slušne zvládnuté. Teraz si povieme o tej najnovšej.

Začnem najskôr vizuálom a potom sa premiestnim k novinkám v obsahu. Grafika ako taká sa v podstate veľmi nezmenila. Ak ste kedysi hrali aj pôvodný titul, tak by ste rozdiely hľadali ťažko. Už vo svojej dobe vyzeral Days Gone veľmi dobre.

Áno, animácie tváří a mimika nebola na svetovej úrovni, ale svet ako taký je jednoducho parádny, a to je to, čo vás vtiahne do hrania. Osobne som si nastavil režim výkonu, čo je variabilné rozlíšenie pri vyššom snímkovaní. Počas celej doby hrania som nenarazil na jediný problém alebo zaváhanie konzoly. Na chvíľu som to pustil aj na projektor, a síce to neviem odmerať, rozlíšenie nikdy nepadlo na úroveň, kedy by to bolo celé pixelované. Naozaj som mal pocit, že ide 4K 60FPS, no žiaľ, nemám to ako zmerať. Avšak vyladené to je na výbornú! Nikto by asi ani neočakával, že pre hru z PS4 doby by tomu

bolo inak, lenže nie je veľa titulov, ktoré na veľmi malom území zhromaždí desiatky až stovky freakerov, ktorí sa na vás rútia hlava nehlava. Tu sa ani pri tých najtvrdších súbojoch neobjavil jediný problém, a to aj keď som sadol na motorku a zrýchlil akciu. Prejazdy krajinou či miesta, ktoré som práve objavil, sa vyskytli bez problémov.

Ak by ste chceli zbadat' nejaký rozdiel v grafike, tak je ním vylepšené globálne osvetlenie, ktoré sa ukazuje hlavne počas dňa, kedy tiene nie sú neprirodzene tmavé a občas to naozaj pôsobí až filmovo. Vylepšili aj detaily textúr. Zbadáte to predovšetkým pri záberoch z blízka na oblečení postáv alebo omietok budov a podobne. Počasie tiež vyzerá trochu lepšie – dážď či búrku som si naozaj vychutnal, zvlášť so Sony slúchadlami. To je mimochodom ďalšia novinka. Podpora 3D zvuku, ktorý funguje dobre, avšak občas zvuk nešiel zo správneho smeru a pri boji zblízka 1 vs 1 s freakerom som sa otáčal, či sa nenachádza aj za mnou, ale bol tam iba ten predo mnou. V rámci



vizuálu ešte doplním lepšie prechody dňa a noci. Ako človek, ktorý pri hrách strávil skoro aj 200 hodín, môžem potvrdiť, že ide o veľmi dobré vylepšenie. Nie je to ale niečo, z čoho by ste spadli na zadok.

Čo sa týka výkonu, tak dramaticky sa znížil loading nielen pri načítaní hry, ale aj pri presunoch rýchleho cestovania. Nie je to síce na úrovni aktuálnych titulov, kedy je to občas doslova instantné, ale stále ide o veľmi vítanú zmenu. Podporu dostal aj DualSense ovládač so všetkým, čo k tomu patrí. Či už sú to adaptívne triggery alebo haptická spätná väzba. Vylepšenia ale nie sú všetko s čím remaster prišiel. Máme tu tri nové herné režimy. Začnem s „Permanentnou smrťou“. Názov jasne naznačuje o čo ide. Ak v hre zomriete, tak

jednoducho game over. Máte možnosť začať od úplného začiatku. Úprimne, toto sa chystám otestovať neskôr, keďže jej význam je zrejmý. Zaujímavý je aj režim „Speedrun“. Tiež hovorí sám za seba a asi každý hráč už niekedy videl nejaké šialené speedrun video na YouTube. Tu nám vývojári sami ponúkli režim aj s časovačom a možnosťou zdieľania výsledku. Zostal nám posledný mód, a to „Horde Assault“.

V podstate ide o prežitie pri vlnách freakerov. Pomaličky sa zvyšuje ich počet a vy vždy máte chvíľu na presun, pozbieranie munície a výbavy. Nie ste zamknutý v jednej mini lokalite, môžete sa slobodne pohybovať po mape, využívať prostredie vo svoj prospech alebo aj utiecť, vyliečiť sa a neskôr sa postaviť

proti zvyšku. Hraním si odomýkate vylepšenia, perky a máte možnosť zahrať si aj za iné postavy z hlavného príbehu.

Toto sú podľa môjho skromného názoru tie najväčšie lákadlá a som rád, že vývojári neostali iba pri vylepšení grafiky, lebo v tom prípade by sa hra odporúčala ťažšie..

Verdikt

Days Gone Remaster prichádza v dobe, kedy sme už mohli mať aj pokračovanie. Netreba ale smútiť, lebo zo staršej hry znova vytvorili zábavu na dlhé hodiny. Nie je to len o vylepšenom vizuály, ale aj o nových výzvach. Vo svojej kategórii predstavuje malý unikát. Kombinuje zaujímavý príbeh s prvkami prežitia, boj proti hordám nepriateľov a najmä kvôli novým pridaným režimom môžem tento upgrade za 10 € bez výčítiek svedomia odporučiť, a to aj ľuďom, ktorí tento titul už hrali.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná RPG adv.	Bend Studio	Sony
PLUSY A MÍNUSY:		
+ nové režimy	- aj keď je vizuál pekný, nie je to nič svetoborné	
+ rýchle loadingy		
+ podpora DualSense		
+ stabilný výkon pri držaní vysokého rozlíšenia	- nie je to Days Gone 2	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

La Quimera

NÁVRAT DO BUDÚCNOSTI



Viete, ako sa volá platená demoverzia hry? Po novom Early Access. A viete, prečo to začína byť otravné? Pretože za túto nálepku v poslednej dobe vydavatelia a vývojári schovávajú všetko. Od zle optimalizovaných projektov až po vystrihnuté pasáže z hry. Bol som totiž oslovený štúdiom Reburn, ktoré už dávnejšie avizovalo, že prichádza na trh so svojou novinkou s názvom La Quimera, no s istými komplikáciami dospelo k záveru, že najlepšie bude osekať a vydať ju v predbežnom prístupe. A aj keď titul za svoju veľmi krátku hernú dobu v podstate neprichádza so žiadnym škandalóznym technickým stavom, nedokázal ma nadchnúť v žiadnom ohľade.



Píše sa rok 2064. Svet si prešiel sériou katastrof a celá spoločnosť sa rozdelila na viacero menších štátov. Preto už nedáva zmysel držať si armády za veľké náklady, ale je lepšie platiť malé skupiny žoldnierov, ktoré za peniaze dokážu presadzovať záujmy kohokoľvek. V tomto bode prichádzate na scénu vy, nový regrút, ktorý nastupuje do žoldnierskej skupiny Palomo. Vaša cesta je, samozrejme, výnimočná a po chvíli sa z vás stáva kl'účový hráč na poli globálneho, teda lepšie povedané lokálneho konfliktu. V zaujímavej súhre udalostí sa dostanete na zoznam št'astlivcov, ktorí sú modifikovaní najnovšou biomechanickou technológiou, čím sa z vás oficiálne stáva superzbraň, ktorá je cynicky verná len peniazom. Ak sa vám predchádzajúci odsek podobá na scenár akčného filmu z 90. rokov, tak to sme dvaja. Aj keď sa hra naozaj snaží predniesť pred hráča zážitok poháňaný príbehom a nešetří ani na cutscénach, miestami som z toho bol otrávený. Príbeh bol pre mňa nudný, čo myslím s plnou vážnosťou. Herecké výkony občas neatakovali ani len priemernú úroveň a celá premisa nedokázala nadchnúť. Na druhej strane, hra je postavená na



Unreal Engine 4 a hoci neponúka najnovšie vychytávky, vyzerá dobre. Kulisy post-apo Latinskej Ameriky sú niečo, čo nevidíme často a tak to rýchlo neomrzí. Samozrejme, titul si so sebou nesie neduhy spojené s enginom ako napríklad doskakovanie textúr, no inak mu po grafickej stránke nemám čo vytknúť. Ak sa budem v globále baviť o celkovom technickom stave, nestretol som sa so žiadnym vážnym bugom. Raz mi počas cutscény celkom začiernilo obraz a raz mi prestala fungovať myš, ale aby som bol férový, musím spomenúť, že už dlhší čas hrávam na Linuxe a tieto problémy mohli mať niečo spoločné s touto skutočnosťou.

Hratel'nosť je na prvý pohľad veľmi jednoduchá. Ide o príbehový FPS titul s minimalistickými možnosťami voľby. Ak dám bokom moju nekompatibilitu s príbehom a zameriam sa na iné aspekty, tak to v podstate funguje tak, ako by malo. Koridory, ktoré vďaka dystopickým kulisám občas pôsobia chaoticky, väčšinou dokážu hráča naviesť na správnu cestu. Formula hratel'nosti sa opakuje formou postriel'aj vlnu nepriateľ'ov, či už humanoidných alebo robotických, za tými je sekvencia príkazov od vedenia, a všetko znova dookola, až kým nepríde cutscéna. Alebo súboj s bossom.



ukazovatele zdravia nad hlavami nepriateľ'ov, ktoré sú typické skôr pre looter-shooter kúsky a tu nedávajú zmysel. Hlavne ak zostávajú nad hlavami nepriateľ'ov aj dlhú dobu za rohom a ja viem, že tam niečo stojí.

Na druhej stranu musím upozorniť, že hra dostala cenovku 30 eur, čo podľa mňa značí, že tvorcovia si prešli istou sebareflexiou. Túto ukážku som prešiel za 4 hodiny, čo asi v plnej verzii nebude, ale tých hodín asi nebude ani šesťdesiat. Ak by som mal dáko zhodnotiť situáciu okolo nového štúdia Reburn, ktoré vzniklo z 4A Games Ukraine, tak je vidieť, že vedia robiť hry, no scenár a dramaturgia deja je pre nich ešte veľkou neznámou.



Občas však mám pocit, že La Quimera nevie, ktorým smerom by sa chcela vydať. Ponúka totiž aj akýsi hub, v ktorom sa objavíte pred každou misiou a v tejto chvíli je jeho jedinou funkciou iba ponuka novej misie. Je tu aj možnosť nakúpiť nové zbrane alebo brnenie, no funkcionlita môjho protagonistu mi zakaždým prišla nezmenená. Proste prídete do misie a všetko je rovnaké, teda až na zbraň vo vašich rukách. Snád sa to s vydaním plnej verzie zlepší. Aby som zostal pri téme, tak spomeniem aj maličkosť ako

Verdikt

La Quimera nie je zlá hra, ale nie je ani skvelá. Ona bude, bohužiaľ, trpieť na svoju priemernosť a všednosť od vydania, čo sa nedá opraviť žiadnym patchom.

Aj keď klame telom a snaží sa podobať na Krysis, Deus Ex alebo Killzone, v žiadnom smere nedokáže vyniknúť a to ju diskvalifikuje z akéhokoľvek nasledujúceho súboja s inými titulmi v žánri. V dobe hier pre PS3 a Xbox 360 by dokázala dosiahnuť na isté úspechy, no dnes sme sa už posunuli ďalej...

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Reburn	Reburn
PLUSY A MÍNUSY:		
+ pekná grafika + zaujímavé kulisy - príbeh - postava je občas tichšie ako ostatní		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Razer Blade 18

Spoločnosť Razer predstavila nový Razer Blade 18 (2025), ktorý je najvýkonnejším Razer Blade v histórii a kombinuje výkon stolného počítača s prenosnou konštrukciou.

Táto vlajková loď ponúka prvý na svete 18-palcový dvojrežimový displej s natívnym rozlíšením UHD+ (3840×2400) pri 240 Hz a FHD+ (1920×1200) pri 440 Hz, časom odozvy len 3,0 ms a pokrytím farebného gamutu 100 % DCI-P3.

Displej je overený spoločnosťou Calman a z výroby kalibrovaný, čo zaručuje brilantné farby a ostrosť pri konkurenčnom hraní aj tvorbe obsahu.

Blade 18 prichádza v ultratenkom šasi s hrúbkou len 21,99 mm od najtenšieho bodu. Poháňa ho procesor Intel® Core™ Ultra 9 275HX s 24 jadrami a 24 vláknami, ktorý dosahuje takt až 5,4 GHz a cez softvér Razer Synapse umožňuje pretaktovanie podľa potrieb používateľa.

Grafickú silu zabezpečuje mobilná verzia NVIDIA® GeForce RTX™ 5090 Laptop s TGP až 175 W, založená na architektúre NVIDIA Blackwell. Vďaka DLSS 4 a technológii Multi-Frame Generation, ktorá dokáže ku každej tradične vykreslenej snímke pridať až tri ďalšie snímky, sa výkon zvyšuje až osemnásobne. Umelá inteligencia napomáha rýchlemu generovaniu obrázkov a renderovaniu v NVIDIA Studio a poskytuje prístup k mikroslužbám NVIDIA NIM pre vývoj AI asistentov a pokročilých pracovných postupov.

Na udržanie optimálnej teploty využíva Blade 18 celkový tepelný výkon 280 W (TPP), komoru chladenú parou, najtenšie výfukové rebrá vo svojej triede a tri výkonné ventilátory, čo zabezpečuje stabilný výkon aj pri dlhodobom zaťažení.

Nová klávesnica so zdokonalenými nožnicovými spínačmi ponúka zvýšený zdvih o 35 % a ovládaciú silu 63 g, integrovanú numerickú časť a dvojité LED podsvietenie

každého klávesu s technológiou Razer Chroma RGB pre bohaté prispôbenie. Blade 18 poskytuje bohaté možnosti konektivity zahŕňajúce porty Thunderbolt 5 a Thunderbolt 4, Wi-Fi 7, HDMI 2.1, Bluetooth 5.4 a gigabitovú LAN. Zvukový systém s THX Spatial Audio a šiestimi reproduktormi prináša virtuálny 7.1 priestorový zvuk. Pre videohovory je k dispozícii 5 Mpx webkamera s podporou Windows Hello, uzávierkou na ochranu súkromia a dvojicou mikrofónov pre čistý zvuk.

Produkt je od dnešného dňa dostupný v oficiálnom e-shope Razer a vybraných predajniach. Razer Blade 18 (2025) prináša bezkonkurenčný výkon pre náročných hráčov, tvorcov obsahu aj profesionálov na cestách. Či už hráte hry, striháte video alebo pracujete s 3D grafikou, Blade 18 vás nesklame.

Model s 16-palcovým displejom je dostupný za 2799,99 USD, zatiaľ čo 18-palcová verzia stojí 3199,99 USD.



RAZER
BLADE 18

Razer Pro Click V2



Spoločnosť Razer predstavuje nový rad produktívnych myší: Razer Pro Click V2 Vertical Edition a Razer Pro Click V2.

Pre profesionálov a hráčov spájajúcich prácu s hrou. Obidva modely kombinujú hernú presnosť s celodenným komfortom. Verzia Vertical Edition prináša bezdrôtovú vertikálnu ergonomickú konštrukciu s uhlom 71,7°, ktorý napodobňuje prirodzený úchop a znižuje zaťaženie zápästia. Predĺžená opierka palca udržiava ruku v uvoľnenej polohe pre plynulé pohyby. Razer Pro Click V2 so sklonom 30° podporuje neutrálne držanie tela, má jemne tvarované kontúry, pogumované bočné úchyty a predĺženú palcovú opierku pre lepšiu stabilitu a ochranu proti únavovým zraneniam.

Cena Vertical Edition je 129,99 €, model Pro Click V2 sa predáva za 109,99 €.

Nová kamera od Netatmo



Netatmo Advance Indoor Camera prináša zabezpečenie a súkromie v minimalistickom dizajne, dostupná v čiernej alebo bielej.

Inštalácia na stôl, stenu či strop vďaka otočnej hlave a 130° záberu. AI algoritmy rozpoznávajú dôležité udalosti a potláčajú falošné poplachy, notifikujú len o nezanedbateľných host'och či návrate rodiny. Netatmo Smart Privacy automaticky zatiahne mechanickú clonu pri prítomnosti používateľa. Audio a video sa ukládajú šifrované na microSD kartu. Kamera ponúka 2K HDR video pri 30 fps, dvojsmerný zvuk s beamformingom a 80 dB reproduktor. Wi-Fi 2,4/5 GHz MIMO zabezpečuje stabilné pripojenie. Jednoduchá inštalácia cez USB-C alebo PoE adaptér. Ovládanie cez aplikáciu Home+Security.

Cena: 249 €; príslušenstvo 49,99 € a 29,99 €.

MOTOROLA Edge 60 Fusion



Motorola sa tento rok vrátila a predstavila nový model strednej triedy Edge 60 Fusion, prvé zariadenie s integrovaným moto AI. Tá zjednodušuje úlohy pomocou prepisu zvuku, generovania obrázkov z textu a správny poznámok.

S cenou pod 400 € ponúka štvorstranný zaoblený 6,67-palcový pOLED displej s 120 Hz a farbami overenými Pantone. Displej podporuje HDR10+ pre vyšší kontrast a širší dynamický rozsah. Prémiová vegánska imitácia kože,

vojenská odolnosť MIL-STD 810H a certifikácia IP68/IP69 chránia pred vodou a prachom. Výkonný procesor MediaTek Dimensity 7300 s 12 GB RAM a 256 GB úložiskom zaisťujú plynulý chod aplikácií. Vďaka slotu pre microSD kartu môžete úložisko rozšíriť podľa potreby. Hlavný 50 Mpx Ultra Pixel fotoaparát so senzorom Sony LYTIA 700C a OIS prináša ostré nočné zábery. Batéria 5200 mAh podporuje 68 W TurboPower nabíjanie, ktoré za pár minút doplní výdrž na deň. Voliteľný 125 W adaptér s 2 m pleteným USB-C káblom (cca 50 €) umožňuje súčasné nabíjanie telefónu aj notebooku. Zvuk Dolby Atmos a Android 15 s Moto Secure a ThinkShield zabezpečujú kvalitný zážitok a ochranu dát. Android 15 prináša moderné prvky, dlhodobé aktualizácie a intuitívne ovládanie. Edge 60 Fusion kombinuje štýl, výkon a odolnosť v elegantnom a kompaktnom tele. Mesačná akcia znižuje cenu o 100 €, vďaka čomu je Edge 60 Fusion ideálnou voľbou pre náročných používateľov hľadajúcich inteligentný, štýlový a spoľahlivý smartfón za výhodnú cenu.

Endorfy LIV Plus Wireless Onyx White

KTO NABÍJA, TEN IDE.



Počítačová myš je dnes neoddeliteľnou súčasťou interakcie s technológiami, no jej história siaha až do 60. rokov 20. storočia. Prvý prototyp vytvoril Douglas Engelbart v roku 1964 – jednoduché drevené zariadenie s dvoma kolieskami, ktoré úplne zmenilo spôsob ovládania počítačov. S rozvojom výpočtovej techniky sa myš postupne zdokonaľovala, prešla od mechanických gul'ôčkových modelov k optickým a bezdrôtovým verziám. Dnes je dostupná v mnohých formách a prispôbena rôznym potrebám – od kancelárskej práce po profesionálny gaming. História počítačovej myši je príbehom evolúcie ovládania počítačov, ktorý pokračuje aj v súčasnosti.

Parametre

Tentokrát sa mi do rúk dostala novinka – bezdrôtová herná optická myš Endorfy

LIV Plus Wireless Onyx White. Za pomoci USB prijímača zvláda pripojenie cez Bluetooth aj rádiové pripojenie (2.4G). To je obrovskou výhodou, ak pracujete na dvoch zariadeniach súčasne. V mojom prípade je to Mac mini a herné PC s Windows. Prepnutie myši je otázkou zmeny polohy posuvníka na spodnej strane. Vstavanú Li-pol batériu nabijete pomocou priloženej dokovacej stanice.

Myš má citlivosť až 26 000 DPI, možnosť zmeny DPI je dnes už samozrejmosťou, deje sa tak pomocou dedikovaného tlačidla. Odozva myši je 1 ms, má obligátnych 6 tlačidiel, klasické koliesko a spínače Kailh GM 8.0 so životnosťou 80 miliónov (!) kliknutí. Dosah Bluetooth pripojenia je 10 m, ale u 2.4G je to i viac. Dĺžka kábla je 1,8 m, rozmery 3,93 × 6,57 × 12,6 cm, hmotnosť 69 g. Toľko k základným parametrom.

Pod'me sa bližšie pozrieme na jednotlivé vlastnosti a špecifiká tejto hernej myši.

Dokovacia stanica

Nezvyčajným rozšírením je dokovacia stanica. Princípom je magnetické uchytenie – myš nasadíte na stanicu a tá ju dobíja. Tlačidlom na spodnej strane nastavujete podsvietenie, dlhším podržaním ho vypnete. Zaujímavým a praktickým prvkom je, že 2.4G USB prijímač je zasunutý v stanici. Kábel teda zapojíte do počítača, ktorý chcete využívať s týmto pripojením. Ak ho nepoužívate, tak nabíjate. A tak dookola...

Podsvietenie a kompatibilita

Efektne podsvietenie v zadnej dolnej oblasti je plne nastaviteľné pomocou softvéru pre Microsoft Windows. Tradične



je podsvietené aj koliesko myši. Výrobca uvádza kompatibilitu s Microsoft Windows, macOS, Androidom aj iOS. Myš som aktívne používal na macOS pri práci a vo Windows to bolo najmä pri hraní hier. Pripojenie cez Bluetooth v macOS bolo bezproblémové. Odozva pri bežnej práci bola okamžitá bez citel'ného oneskorenia. Výhodou tohto pripojenia je dlhá výdrž na batériu. Vo Windows som fungoval cez 2.4G USB prijímač. Otestoval som aj pripojenie v iOS – funguje bez problémov.

Skúsenosti

Pri teste výdrže batérie, bez použitia dokovacej stanice, myš presiahla 7 dní na jedno plné nabitie. Čas zahŕňal približne 12 hodín aktívneho používania, 6 hodín standby režimu počas dňa a 6 hodín vo vypnutom stave na noc.

Dokovacia stanica je tu s nami tak dlho ako sama bezdrôtová myš. V našom prípade vám vďaka docking station



čaká „nekonečná“ výdrž. Efektne a nastaviteľné podsvietenie. Nabíjanie, ak ste mimo PC, prebehlo relatívne rýchlo.

Kvôli šetreniu batérie sa myš prebúda stlačením tlačidla. Je to vec zvyku – rýchlo som si na to zvykol a robil to úplne automaticky. Odmenu je dlhšia výdrž na jedno nabitie.

Produktivita a hry

Myš som testoval na recenzovanom DQHD (Double QHD) aj na mojom QHD monitore. Práca s ňou, či už v prostredí Microsoft Windows alebo macOS, bola plynulá a pohodlná. Veľkosť obrazoviek si vyžiadala najvyššie DPI. Fun fact: vypnite v nastaveniach akceleráciu kurzora – pri hraní (a mne aj pri práci) to prekáža v presnosti a rýchlosti myši.

Hranie hier vo Windows bolo komfortné, presné a hlavne bez akéhokoľvek zaváhania. To sú vlastnosti, ktoré si na myši vážim najviac.

Záver

Táto myš predstavuje ideálne spojenie výkonu, presnosti a pohodlia pre každého používateľa. Vysoká citlivosť a nastaviteľné DPI umožňujú plynulé ovládanie, či už pri práci alebo hraní hier. Vďaka nízkej hmotnosti a kvalitným kĺzačom poskytuje výbornú ergonómiu a plynulý pohyb po povrchu.

Možnosti pripojenia cez Bluetooth aj 2.4G bezdrôtový adaptér zaručujú maximálnu flexibilitu pri používaní s rôznymi zariadeniami, či už na Windows alebo macOS. Efektne RGB podsvietenie dodáva myši štýlový vzhľad a je plne nastaviteľné pomocou softvéru pre Windows.

Pribalené polepy umožňujú dodatočné prispôsobenie, čím sa zvyšuje komfort a kontrola nad každým pohybom. Táto myš je skvelou voľbou pre každého, kto hľadá spoľahlivého partnera pre prácu a z nášho pohľadu hlavne zábavu.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 92.90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kailh spínače + 26 000 DPI snímač + dokovacia stanica + rýchlosť a presnosť	- Nič
HODNOTENIE:	
★★★★★	

ROG Zephyrus G16 – 2025

HYBRIDNÁ ELEKTRÁREŇ



Trh s prenosnými počítačmi už roky plodí zaujímavé stroje, schopné skombinovať surový výkon s eleganciou rýdzo kompaktného dizajnu. Niečo ako športové auto v tele rodinného kombi. A práve v týchto špecifických vodách sa už dávnejšie natrvalo udomácnil ROG Zephyrus G16 čoby neohrozený dravec, idúci po krku svojej konkurencii. Modelová verzia tohto laptopu určená pre aktuálny kalendárny rok sa síce nesnaží zaujať žiadnou revolúciou v zmysle funkcií, avšak napriek tomu prináša natol'ko zaujímavý výkonnostný nárast, že by bolo z našej strany hriechom ju akokoľvek ignorovať.

Zephyrus som osobne už viackrát pripodobnil k dobre vybalansovanému hernému náradiu s presahom. V jeho aktuálnom prevedení pôjdem ešte o niečo ďalej a nazvem ho hybridnou elektrárnou. Za mňa je už z povahy svojej DNA strojom, ktorý zvládne dostatočne ukojiť kreatívne

zmýšľajúci jedincov. V momente, keď naň ešte o niečo viac zatlačíte, rozbliká sa ako pult jadrovej elektrárne a pokojne vám dovolí zahrat' si najnovší diel kultovej série DOOM na zadnej sedačke vášho auta.

Výrobca sa aj v tomto prípade rozhodol stavať na osvedčených princípoch známych z predchádzajúcich modelov. Kupujete si tak šasi skonštruované z odolného prémiového hliníka a tvrdeného plastu, ktoré znesie aj drsnejší spôsob zaobchádzania. Elegantná a štíhla silueta notebooku prevedená do rozmerov 17,4 x 354 x 246 mm má však jedno menšie negatívum. Pri otváraní vrchného veka jedným prstom sa v mieste celistvého pántu ozývalo jemné praskanie. Niečo takéto by som pri hardvéri za viac než tri tisícky jednoducho neočakával, aj keď priznávam, že sa tento konkrétny problém mohol týkať len práve mojej testovacej vzorky. Osobne si však myslím, že celková konštrukcia bola z časti kompromisom,

pri ktorom ASUS radšej obetoval trochu tej konštrukčnej stability na oltár estetiky. Čo sa týka portov, zachovaná bola, našťastie, pre mňa vždy užitočná čítačka SD kariet, ktorá sa aj tentokrát nachádza na pravej hrane hneď vedľa USB-A (3.2) vstupu a USB-C (4.0) portu s podporou DP. Na opačnej strane potom nájdete opäť HDMI (2.1), druhý Thunderbolt 4 a rovnako tak sekundárny USB-A vstup.

Tohtoročný Zephyrus G16 sa v rámci kvality displeju opäť pýši vysokokvalitným nedotýkovým OLED panelom s rozlíšením 2560 x 1600 pxi a obnovovacou frekvenciou 240 HZ. Uvedená kombinácia logicky prináša výhody pre hráčov v podobe plynulého obrazu a rýchlych odoziev, čím prispieva k pohlcujúcemu hernému zážitku. Rovnako tak je však displej výborný aj pre konzumáciu médií, a to vďaka bohatým farbám a vynikajúcemu kontrastu, ktoré sú charakteristické pre OLED panely.



vpred, a to vďaka násobne schopnejším črevám. Herná divízia ASUSu stavila na aktuálnu špičku, CPU Arrow Lake v kombinácii s grafickými kartami série RTX 5000 a maximálne 64 GB operačnou pamäťou.

Mnou testovaná verzia mala konkrétne GPU RTX 5070 Ti (12 GB - 32 GB RAM - 2TB), avšak v ponuke je aj verzia RTX 5090. Práve pri tej najvýkonnejšej karte nie sú podľa zahraničných benchmarkov nateraz dostatočne naplnené očakávania. Grafická karta totiž nedosahuje svoj plný potenciál, čo je dôsledkom konštrukčných obmedzení už spomínaného tenkého šasi. To znamená, že napriek tomu, že papierovo ide o veľmi výkonný notebook, v porovnaní so zariadeniami s robustnejším

V súvislosti s tým, ako často testujem notebooky s OLED obrazovkami, sa teraz asi budem zase opakovať, každopádne práve táto technológia stále prináša svoje menšie negatíva, medzi ktoré patrí obmedzený maximálny jas pri zobrazení HDR obsahu a prítomnosť PWM blikania. PWM môže u citlivých jedincov spôsobovať únavu očí alebo bolesti hlavy. Obmedzený jas HDR znamená, že hoci displej podporuje HDR obsah, jeho schopnosť zobraziť veľmi jasné scény a široký dynamický rozsah je v istej podobe limitovaná, čo znižuje celkový dojem z HDR efektu. Naopak, zvukový zážitok u testovanej vzorky hodnotím veľmi pozitívne vďaka vynikajúcim reproduktorm v kombinácii 4.2 (4 výškové reproduktory a 2 basové reproduktory).

V hornej hrane obrazovky sa aj tento rok nachádza Full HD kamera s IR senzorom, ktorá okrem schopnosti videohovorov a streamovania v nadpriemernej kvalite ponúka aj bezpečnostný prvok v rámci čítania tváre. Na margo klávesnice a trackpadu nemám krivého slova, ostatne ide o absolútne totožné spracovanie ako vo verzii 2024, ktorú som, ak si dobre spomínam,



označil za bezchybné a vhodné nielen na hranie, ale aj tvorbu textu. Jednoducho vás čaká maximálne pohodlné písanie s adekvátnou odozvou klávesov a na pohyby vašich prstov presne reagujúci trackpad.

Podľa me sa však konečne pozrieť na to najzásadnejšie čo do noviniek. G16 pre rok 2025 prináša významný výkonnostný posun

chladením alebo desktopovými variáciami je jeho potenciál mierne obmedzený.

Z toho, čo som mal možnosť zažiť, takzvané na vlastné oči, je jasne badať výkonnostný skok oproti minuloročnému modelu. Zahrať si projekt DOOM: The Dark Ages v plnej AAA paráde zo zadnej sedačky auta, to ostatne hovorí samo za seba. Takže či už riešiš grafický dizajn, alebo večerné raidovanie s partiou, nový Zephyrus sa nezlakne ani jedného z týchto scenárov. Chladenie sa rovnako tak ako väčšina vecí mimo výkonu dočkalo len minimálnych zmien v rámci usporiadania parnej komory. Napriek tomu je chladiaci výkon stále na solídnej úrovni aj keď pri ňom treba rátať s väčším hlučkom ventilátorov a nemožnosti položiť si notebook na holé stehná – ak ich nechcete mať prepečené do chrumkava. Dokonca som bol trochu prekvapený, že pri nečinnosti sa chladenie tentokrát vôbec nepreplo do čisto tichého modusu a bol počut' jemný šum. Ako je na tom batéria? Vďaka 90 Wh akumulátoru, ktorý viete dotankovať pomocou 240 W zdroja, ponúka notebook lepšiu výdrž v porovnaní s predchádzajúcou generáciou, čo ocenia používatelia na





cestách alebo pri dlhšej práci bez pripojenia k sieti – notebook vedel v pracovnom režime pri strednom jase vydržať desať hodín.

Ked' už spomínam batériu, nemôžem obísť čiastočnú modulárnosť. Čo sa týka údržby a rozšíriteľnosti, nový Zephyrus G16 ponúka dva sloty M.2 2280, čo umožňuje vylepšenie úložiska. Takisto je konzumentovi umožnené vymeniť Wi-Fi modul a práve batériu. Na druhej strane spájkovaná RAM predstavuje obmedzenie, ktoré znemožňuje jej budúci upgrade, čo môže niekto z vás právom vnímať ako negatívum.

S cieľom zatriktívnenia vlastných textov som sa rozhodol do poslednej časti recenzií vkladať nejaké to menšie alebo väčšie (bude záležať od okolností) porovnanie s dostupnou konkurenciou. Cenovku konfigurácie GU605CR som vám už naznačil vyššie. Recenzovaný model sa u nás predáva konkrétne za sumu 3 700 eur s tým, že ak

by ste chceli RTX 5090/64 GB RAM, museli by ste z vrečka vytiahnuť viac ako 5 000 eur. Aj preto sa nový Zephyrus jasne radí medzi vôbec tie najdrahšie herné notebooky na trhu, čím automaticky nastavuje očakávania naozaj vysoko. V tejto cenovej kategórii si užívatelia prirodzene žiadajú bezchybné spracovanie, maximálny výkon a prémiové funkcie. Jeho hlavným konkurentom je konkrétne Razer Blade 16, aj keď musím jedným dychom dodať, že ich zameranie sa líši. ROG Zephyrus G16 je skôr univerzálny multimediálny notebook. Spomeňte si na moju metaforu z úvodu, zatiaľ čo Blade 16 sa jednoznačne orientuje na maximálny herný výkon. Práve G16 preto v určitých aspektoch zaostáva, a to najmä v kvalite displeja, prémiovom spracovaní šasi a benchmarkoch. Na druhej strane je cena G16 nižšia ako cena porovnateľne vybaveného Blade 16.

Pri posudzovaní celkovej hodnoty Zephyrusu G16 je podľa mňa dôležité, kto a prečo si

ho chce vlastne kúpiť. Na jednej strane je tu kompaktný dizajn, OLED displej, kvalitné reproduktory a dostatočná RAM, no na druhej strane nevyužitý potenciál GPU, drobné konštrukčné problémy a spájkovaná RAM. ROG sa jasne pokúša svoj nový Zephyrus G16 prezentovať strategicky ako všestranné náradie vhodné pre hráčov, ale aj kreatívov, ktorým nie je po chuti doniesť si do zasadačky rumunské kolotoče.

Jediný LED prvok tu ostatne zastupuje decentný Slash Lighting pásik, tiahnuci sa naprieč vrchným vekom. Tento prístup môže osloviť oveľa širšie pole ľudí.

Naopak čistokrvní hardcore hráči, ktorí očakávajú bezchybné chladenie, epilepsiu z RGB a plnohodnotný výkon RTX 5090, môžu byť v prípade produktu ROG jemne sklamaní. Do ktorej z týchto dvoch kategórií spadáte vy?

Verdikt

Či už riešiš grafický dizajn, alebo večerné raidovanie s partiou, nový Zephyrus sa nezľakne ani jedného z týchto scenárov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 3 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Elegantný minimalistický dizajn	- Jas pri HDR
+ Kompaktnosť	- Jemné praskanie v pánte
+ Slash Lighting	
+ Batéria	
HODNOTENIE:	★★★★☆



RECENZIA HARDWARE

ADATA SE920 SSD

VAŠE DÁTA VŽDY PO RUKE



Dátové úložiská sú segmentom v oblasti výpočtovej techniky, ktoré si za posledné obdobia prešli výraznou zmenou. Nie je to tak dávno, čo sme sa museli poriadne buchnúť po vrečku, aby sme si mohli dovoliť SSD s veľkosťou aspoň niekoľko desiatok gigabajtov, na ktoré sme si aj tak dali len operačný systém. V posledných rokoch sa štandardy SSD veľkostí udávajú v terabajtoch. Firmy sa neustále predbiehajú v tom, kto dokáže priniesť menšie zariadenie s väčšou kapacitou alebo dokáže do produktu zakomponovať novú či zaujímavú technológiu. Adata nie je žiadnou výnimkou. Tentoraz prichádza na trh s vlastným patentovaným aktívnym chladením pre svoje SSD disky.

Externý SSD ADATA SE920 je aktuálne jedna z vlajkových lodí taiwanského výrobcu. Disk s prvotriednymi parametrami, ako je podpora USB4 a rýchlosť čítania a zápisu až 3800, resp. 3700 MB/s, si vyslúžil množstvo ocenení za dizajn aj inovatívne funkcie. Tou najvýraznejšou

je už spomínané aktívne chladenie, ktoré možno aktivovať jednoduchým stlačením konštrukcie počas používania.

Paradoxne, hoci niektorí z nás už nepatria medzi najmladších a pamätajú si éru 3,5-palcových externých HDD, musíme uznať, že model SE920 dnes rozhodne nepatrí medzi najmenšie externé disky. Samozrejme, treba dodať, že vzhľadom na parametre a technológiu je to v prípade tohto produktu úplne logické. Oficiálne sú udávané dva rozmery – jeden pri vypnutom chladení a druhý pri zapnutom. V prvom prípade ide o 105 mm x 64,2 mm x 15,9 mm, pričom pri aktívnom chladení sa výška zmení na 122 mm. Hmotnosť zariadenia je 181,52 g.

Disk sme otestovali na MacBook Air M3 – zvolili sme tak hlavne kvôli podpore technológie USB4. Oficiálne sa pri produkte uvádza až 3800 MB/s pri sekvenčnom čítaní a 3700 MB/s pri zápise za použitia USB4, resp. 3200 MB/s pri Thunderbolt4.

Nám sa z disku podarilo dostať niečo vyššie 2400 MB/s zápis a vyššie 3000 MB/s čítanie. Toto boli výsledky benchmarku s použitím programu „Blackmagic Disk Speed Test“. Disk sme taktiež otestovali pri prenose dát a výsledky boli celkom postačujúce či už išlo o jeden veľký súbor, alebo množstvo menších.

Problémy sa objavili pri teplote. Testovací program dal disku zabráť, ale napriek zapnutému chladeniu boli teploty vysoké a zariadenie sa len tak-tak dalo zobrať do rúk. Teploty prekročili výrobcom udávaných 35 °C. Pri bežnom prenose dát to bolo o čosi lepšie, ale stále to vyzerá tak, že páni z ADATA budú musieť na tomto aspekte ešte popracovať.

Disk je dostupný iba v čiernej farbe a v troch rôznych konfiguráciách, resp. s tromi rôznymi kapacitami. Najnižšia 1TB verzia sa predáva za približne 140 €, model s kapacitou 2TB stojí okolo 200 € a najvyššia 4TB verzia sa pohybuje na úrovni približne 400 €. Ak teda túžite po poriadnej kapacite, treba počítať aj s vyššou investíciou.

Verdikt

Vlajková loď medzi externými diskami od spoločnosti ADATA je špičkové zariadenie nabité najnovšími technológiami, ktoré uspokojí aj tých najnáročnejších používateľov. Model SE920 exceluje takmer vo všetkom, a to od skvelých rýchlostí až po spoľahlivosť a kvalitné materiálne spracovanie. Jediné negatívum, s ktorým sme sa pri testovaní stretli, predstavovali vyššie prevádzkové teploty zariadenia.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ADATA	Cena s DPH: 140€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ rýchlosti čítania/zápisu	- vyššie prevádzkové teploty
+ vstavané chladenie	- cena
+ kvalitné spracovanie	
+ dizajn	
HODNOTENIE:	★★★★☆

ASUS Zenfone 12 Ultra

HL'ADANIE IDENTITY



Trh s vlajkovými loďami mobilných telefónov čoraz viac pripomína gladiátorskú arénu, kde sa výrobcovia predbiehajú nielen v hrubom výkone, ale aj v implementácii najnovších technologických výstrelkov, to všetko len aby sa čo i len trochu odlíšili jeden od druhého.

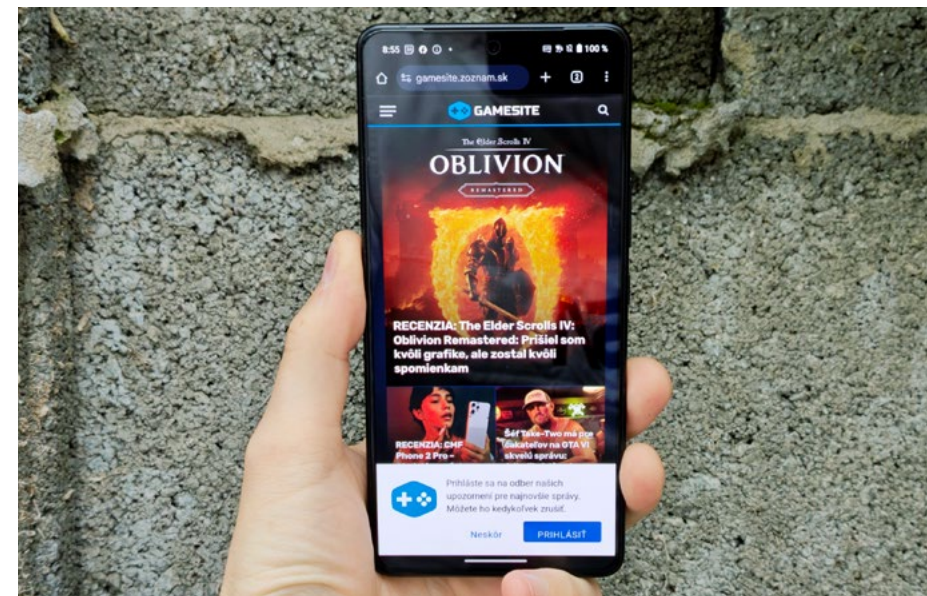
ASUS so svojou líniou Zenfone dlhé roky hľadal vlastnú tvár, často zatienený komerčne úspešnejšími a agresívnejšie ladenými hernými súrodencami z rodiny ROG Phone. Treba povedať, že až do príchodu jedenásteho poradového modelu sa im, podľa môjho názoru, úspešne darilo, ostatne ponúkať v dnešnej dobe výkonné mobily v kompaktnom spracovaní je určitá forma unikátnosti. Taiwanský gigant sa však minulý rok rozhodol, že jeho budúcnosť tkvie v produkcii obrovských „lopát“ a z tejto vízie nijako nevybočuje

ani novinka s názvom Zenfone 12 Ultra. Je však prívlastok Ultra skutočne výstižný alebo ide len o ďalší nesmierne drahý prísl'ub, zabalený do marketingových fráz?

Zenfone 12 Ultra, mobil preskakujúci magickú hranicu tisíc eur, vás na prvý dotyk dokáže presvedčiť o svojom prémiovom rodokmeni. Matné sklo na zadnej strane nielen lahodí oku a prstom, ale zvláda aj statočne bojovať proti zbieraniu odtlačkov. ASUS sa aj tu v duchu súčasnosti hlási k zelenej vlne so 100 % recyklovaným hliníkovým rámom a 22 % podielom recyklátov v displejovom skle. Za mňa je myslenie na ekológiu vždy chvályhodný krok, no podobné veci trochu blednú pri pomyslení na krátku softvérovú podporu, ale o tom vám ešte čo to porozprávam neskôr. Farebná paleta vám dáva možnosť vybrať si z decentnej Ebony Black, elegantnej Sakura

White a prírodou dýchajúcej Sage Green. Z priložených fotografií je vám jasné, ktorý z týchto troch možností mi zaslať distribútor na test. Dizajnová evolúcia oproti Zenfone 11 Ultra priniesla rozhodne uhladenejší vzhľad. Kameraný modul sa o niečo zmenšil a celok tak pôsobí oveľa menej vyzývavo akoby sa ASUS trochu neohrabane pokúšal dištancovať od nálepky kričiacej „Toto je ROG Phone v luxusnejšom obleku!“

Ako som už naznačil v úvode, so svojimi 220 gramami a rozmermi 163.8 x 77.0 x 8.9mm patrí medzi lopaty, no zaoblené hrany mu, našťastie, pomáhajú sadnúť do dlane, a to bez prehnaného pocitu ťažkopádnosti. Certifikácia IP68 si ľubuje dostatočnú odolnosť voči vode a prachu, takže náhodné stretnutie s tekutinami by pre vás nemalo byť fatálne. Skutočným prevapením, takmer relikviu z minulosti,



je však prítomnosť 3.5mm audio jack konektoru, čo je natoľko unikátne, že si dovoľím nový Zenfone označiť za jediný mobil v prémiových vodách, ktorý niečo takéto obsahuje. Pre niekoho to môže byť skôr úsmevné, ale treba dodať, že pre audiofilov sa práve takýto konektor môže stať ódou na radosť.

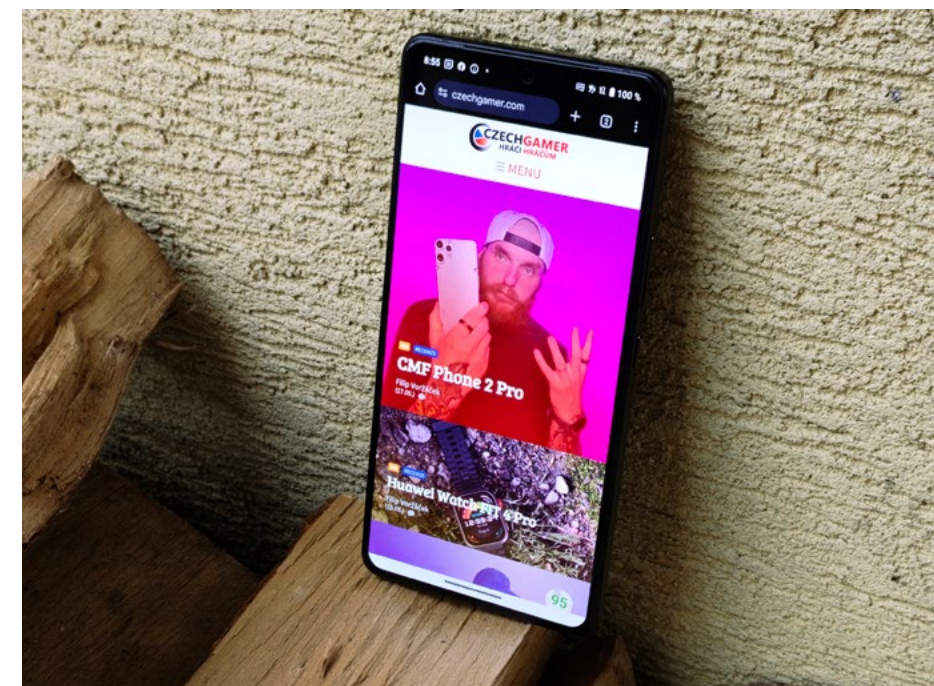
AMOLED nesklamal

ASUS pri displeji Zenfone 12 Ultra vsadil bez akýchkoľvek debát na istotu a vybavil ho panelom, ktorý vás nemá prečo sklamať. Predstavte si 6,78-palcový Samsung E6 AMOLED s LTPO technológiou, dynamicky žonglujúcou s obnovovacou frekvenciou od šetrného 1Hz až po bleskových 120Hz (a pri vybraných hrách dokonca atakujúcich hranicu 144Hz). Full HD+ rozlíšenie (2400x1080pxl) zaručuje dostatočnú ostrnosť v akejkoľvek situácii a rovnako môžeme označiť za dobrý i jas na maximálnej hranici

2 500 nitov. Aj na priamom poludňajšom slnku preto budete môcť čítať obsah panelu bez najmenších problémov. Vďaka pokrytiu 107 % DCI-P3 gamutu tu farby doslova pulzujú sýtosťou, pričom si zachovávajú vernosť realite. O prednostiach AMOLED technológie vám referujem opakovane, a preto to nebudem ďalej nejako nat'ahovať a len dodám, že vás v tomto prípade čaká nekonečný kontrast a široké pozorovacie uhly bez skreslenia celkovej prezentácie.

Nechýba, pochopiteľne, ani Always-On režim, ostatne v cenových vodách, kde sa testovaný model pohybuje, by ste sotva očakávali jeho absenciu rovnako tak ako aj absenciu vyššie uvedených predností.

O ochranu pred škrabancami sa stará odolné sklo Corning Gorilla Glass Victus 2 a



o bezpečnosť pod ním umiestnená dobre reagujúca optická čítačka odtlačkov prstov.

Pod kapotou drieme najnovší klenot od Qualcommu, čipset Snapdragon 8 Elite (3nm), doplnený grafickým čipom Adreno 830 a v mojom prípade 16 GB RAM. ASUS vám pri svojej vlajkovej lodi sľubuje až 40 % nárast AI výkonu, čo má v praxi priniesť nielen bleskové reakcie v špecializovaných AI aplikáciách, ale aj celkovo svižnejší systém a rýchlejšiu audiovizuálnu postprodukcii. Uznávam, že tieto papierové svaly vyzerajú impozantne, ale realita je predsa len trochu horšia (AnTuTu - 2 765 820). Plný potenciál Snapdragon 8 Elite v tomto hardvéri zostáva jasne uzamknutý, nedosahujúc méty konkurenčných rivalov ako, napríklad, aj rýdzo herne ladeného ROG Phone 9 Pro. Je za tým zlá optimalizácia, alebo daň za elegantnejšie a tenšie telo, ktoré nedokáže





poskytnúť tak masívne chladenie ako jeho herný bratranec? Osobne si myslím, že je to kombinácia oboch faktorov. Každopádne, pri každodenných úlohách a multitaskingu je telefón absolútne bleskový a ZenUI funguje bez zaváhania. Náročnejšie hry zvláda s gráciou, hoci dlhšie herné seansy mi odhalili citel'né zahrievanie zadnej časti. Kto preto uvažuje o kúpe tohto mobilu, mal by sa pri náročnej zát'aži pripraviť na vysoké povrchové teploty.

Šialene slabá podpora

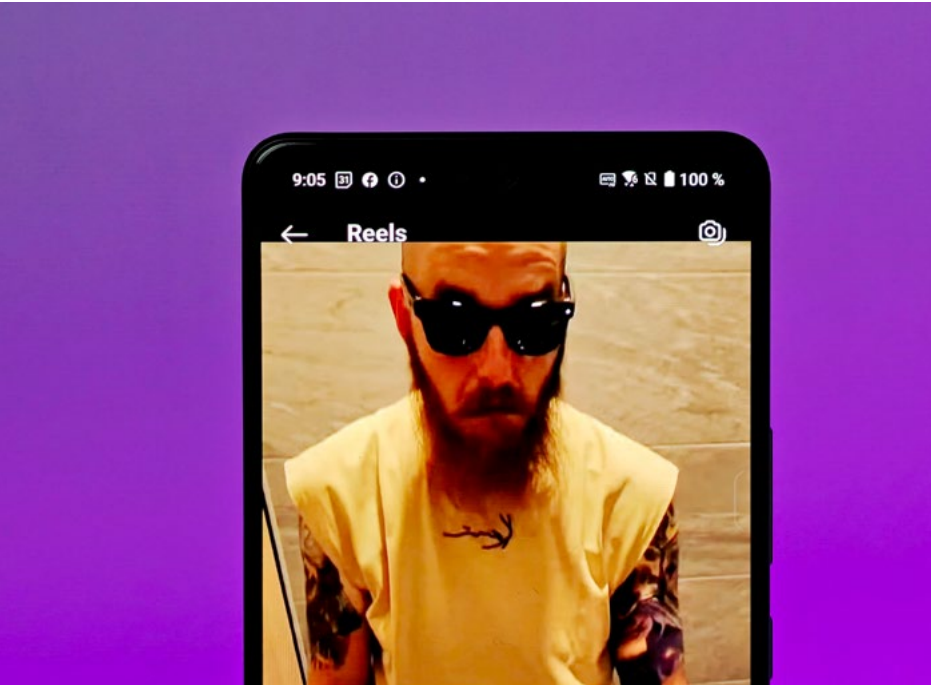
Po stránke softvéru tu máme Android 15, ktorému ASUS vdýchol život už vyššie

spomínanou nadstavbou ZenUI. Tá je právom ospevovaná pre svoju čistotu, bleskovú optimalizáciu a absenciu otravného bloatvéru. Systém je skutočne svižný, plynulý a intuitívny. Hlavným lákadlom tohto ročníka je však očakávaná implementácia umelej inteligencie, ktorá z mojej skúsenosti dokonca presahuje hranice možností fotoaparátu. Pripravte sa na AI Transcript 2.0 (stále v beta verzii, avšak oveľa funkčnejší než napríklad pri Nothingu) pre prepis hlasu na text a tvorbu súhrnov, AI Article/Document Summary (Beta) na skrátenie webových článkov, AI Call Translator 2.0 (Beta) na preklad hovorov v reálnom čase, populárnu funkciu

Circle to Search od Google, AI Wallpaper na generovanie tapiet a AI Noise Cancellation pre krištál'ovo čisté hovory. Zaujímavosťou je on-device AI vďaka jazykovému modelu Meta Llama 3 8B pre vybrané funkcie, čo znamená offline fungovanie a automaticky tak aj lepšiu ochranu vášho súkromia. Pozor, v offline režime nie je podporovaná lokalizácia do CZ/SK jazyku, ktorá rovnako absentuje u väčšiny AI funkcií. Všetky vymenované funkcie som náležite otestoval a aj keď sú stále v procese vývoja, rozhodne ich hodnotím kladne.

Teraz však prichádza už naznačovaná studená sprcha. Najväčším, priam kritickým softvérovým prešlapom, je žalostne krátka softvérová podpora. ASUS sľubuje len dva roky veľkých aktualizácií Androidu a štyri roky bezpečnostných záplat. V ére, keď Google či Samsung ponúkajú sedemročnú podporu, je toto od ASUSu facka rovno do tváre ich poctivo platiacich zákazníkov. Pri takto vysokej cenovke to za mňa dokonca hraničí s výsmechom a som zvedavý, či sa to prejaví aj na celkových predajoch mobilu ako takého.

ASUS sa už roky snaží preraziť do takzvanej fotografickej extraligy a nanešťastie musím konštatovať, že Zenfone 12 Ultra ich tam rozhodne nedostane. Na zadnej strane výrazne vyvýšeného ostrovčeka tróni celkovo trojica priemerných objektívov – hlavný 50 MPx senzor Sony Lytia 700 (1/1.56", f/1.9) doplnený 6-osovým hybridným gimbalom verzie 4.0, vďaka ktorému získate stabilné



zábery aj videá. Spoločnosť mu robí 13 MPx ultraširokouhlý snímač (120°)

s free-form šošovkou proti skresleniu a 32 MPx teleobjektív s trojitým optickým zoomom a OIS. Pre selfie nadšencov je pripravený 32 MPx predný RGBW snímač. Videá môžete realizovať

v 8K rozlíšení pri 30fps s tým, že zvukovú stopu vylepšuje umelá inteligencia. Schopnosti zachytávať fotky a robiť postprodukcii práve pomocou AI sú v prípade nového Zenfone 12 Ultra za mňa vložene sklamaním, dokonca si dovoľm tvrdiť, že som tento rok testoval hneď niekoľko o polovicu lacnejších mobilov, ktoré zvládali fotiť výrazne krajšie.

ASUS aspoň nešetril na softvérových vylepšeniach a ponúka vám AI Magic Fill (Beta) na gumovanie objektov, AI Unblur (Beta) na záchranu rozmazaných fotiek, AI Panning Shot pre dynamiku, AI Object Sense na rozpoznanie scény a AI Night Vision pre nočné zábery.

Ako dlho vydrží?

Ak existuje disciplína, v ktorej Zenfone 12 Ultra zvláda naopak svoju konkurenciu preskočiť, je to jeho výdrž. Obrovská 5 500mAh batéria, v tandeme s úsporným LTPO displejom a vyladeným systémom, znamená dva dni perného nasadenia na jedno jediné nabitie. Tie PR sľuby o 23 hodinách sociálnych sietí či viac ako 26 hodinách celkového používania nie sú preto len prázdne rečičky a za to treba ASUSu vzdať hold. Navyše v momente, keď vám energia konečne klesne na nulu, nastupuje na scénu 65W káblové nabíjanie s funkciou

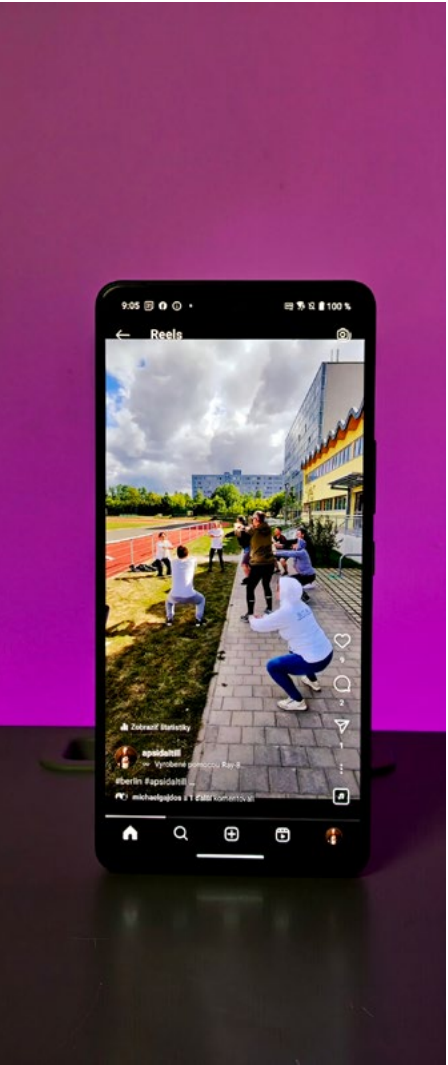
HyperCharge, ktoré doplní energiu z nuly na sto za necelých 50 minút. Nechýba ani 15W bezdrôtové nabíjanie. V balení mobilu nemusíte očakávať nič viac než kábel, aj keď musím výrobcu pochváliť aspoň za príjemný bonus v podobe plastového obalu.

Záverom ešte krátko k zvuku. O audio prezentáciu sa starajú stereo reproduktory schopné vytiahnuť kulisu skutočne hlasno, so solídnu basovou linkou, čistými výškami, pričom technológie ako Dirac Virtuou či OZO Audio pridávajú priestorovom efektu. Onen oslavovaný 3.5mm audio jack je už len čerešničkou na torte. A konektivita? Zenfone 12 Ultra je nabitý modernými štandardmi – Wi-Fi 7, Bluetooth 5.4, NFC a, samozrejme, nechýba ani podpora eSIM.

ASUS Zenfone 12 Ultra vnímam ako smartfón dvoch tvárí, plný svetla aj tieňov. Na jednej strane oslňuje špičkovým (hoci rozhodne nie naplno využitým) výkonom Snapdragonu, dychberúcim AMOLED displejom, výbornou výdržou batérie s bleskovým nabíjaním a návratom milovaného 3.5mm jacku.

To všetko je tu zabalené do čistého a svižného ZenUI. Druhá strana mince však odhaľuje citel'né slabiny. Fotografický arzenál, napriek gimbalu a AI pomoci, nedosiahne za hranicu priemernosti a náročnejších používateľov jasne sklame.

Absolútnym knokautom je však katastrofálne krátka softvérová podpora. Dva roky aktualizácií Androidu pri vlajkovej lodi za vyše 1 000 eur, to je prešlap neskutočných rozmerov. Pre koho je teda tento mobil určený? Ak túžite po papierovo brutálnom výkone, fantastickom displeji,



extrémnej výdrži a dokážete prehliadnuť priemerný fotoaparát a fatálne krátku podporu, môže byť zaujímavou, aj keď drahou voľbou. V priamej konfrontácii s telefónmi Samsung Galaxy S25 Ultra či Xiaomi 15 Ultra však Zenfone 12 Ultra bojuje s jednou rukou uviazanou za chrbtom, a to najmä čo sa týka fotografovania a dlhodobej hodnoty. Je to dobrý mobil, ale dobré ja za tri, ako mi zvykla vravievať mamička, keď som víťazoslávne doniesol domov vysvedčenie.

Verdikt

Mamička má vždy pravdu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 1 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalita materiálov + Prémiové spracovanie + Displej + Výkon	- Podpora - Priemerná kvalita fotiek - Prehrievanie
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Huawei FreeArc

OTVORENÉ MOŽNOSTI



Trh s bezdrôtovými slúchadlami sa v posledných rokoch čoraz viac otvára a to doslova. Takzvané „Open-ear“ modely, ktoré nezapchávajú zvukovod, ale nechávajú uši voľné, si nachádzajú cestu ku stále väčšej skupine zákazníkov, ktorí chcú zostať v kontakte s okolím aj počas počúvania hudby alebo podcastov. Huawei, ako jeden z jasných lídrov v oblasti nositeľnej elektroniky, na tento trend reaguje vlastným riešením, a to modelom s názvom FreeArc. Ide o vôbec prvé otvorené slúchadlá značky s dizajnom typu earhook, čiže s háčikom za ucho. Cieľová skupina konzumentov je jasne daná. Športovci, ľudia jazdiaci do práce na bicykloch/kolobežkách či jednoducho všetci, ktorí nechcú byť úplne odtrhnutí od reality a súčasne si chcú dopriať čo najkvalitnejšiu audio kulisu. Otázkou však je, či FreeArc skutočne prinášajú

niečo nové, alebo len nasledujú už dlhšie vyšliapanú cestu. S cenou okolo cca 99 € vstupujú tieto slúchadlá do kategórie, kde sa konkurencia rozhodne len tak bezcieľne nekrúti na mieste. Je nutné podotknúť, že zaujať v nej nestačí len moderným dizajnom. Rozhoduje celkový používateľský zážitok, technická vyspelosť a schopnosť obstáť v každodennom nasadení.

Na prvý dotyk aj pohľad zaujme konštrukcia, ktorú Huawei nazýva „C-bridge dizajn“. V praxi ide o trojdielne riešenie, v ktorom predná časť obsahuje menič smerujúci zvuk k uchu, zadná časť za ušom slúži ako batéria, súčasne protizávažie, a medzi nimi sa nachádza tenký spojovací oblúk z pamäťového kovu. Ide konkrétne o zliatinu niklu a titánu hrubú len 0,7 mm, ktorá bola testovaná na viac než 20 000 nasadení. Vďaka svojej pružnosti by sa mala vedieť

prispôbiť rôznym tvarom uší. Drvivá väčšina povrchu slúchadiel je potiahnutá jemným tekutým silikónom, ktorý je šetrný k pokožke a dokonca sa pýši ekologickou certifikáciou (dnes je to už jednoducho nutné). Zámerne spomínam konkrétne čísla z testovania, s ktorým sa Huawei zaoberal pri tvorbe FreeArc. Podľa ich slov pri návrhu zohľadnili viac než desaťtisíc rôznych tvarov uší a výsledkom má byť dokonalá stabilita aj pri dynamickom pohybe. Môžem potvrdiť, že počas bežného nosenia slúchadlá naozaj na mojom uchu dokázali držať s istotou a dokonca aj pri bežaní na dráhe či mimo nej som nepociťoval zásadné problémy s nepohodlím. Osobne však na behanie často nosím šiltovku a tá, kryjúc mi hornú časť ucha, spôsobovala, že po viac než hodine náročného behu sa mi zadná batériová časť slúchadiel doslova zarezala do kože a pri ich zložení som sa



necítil dvakrát dobre. Rovnaké problémy sa dajú očakávať aj pri nosení okuliarov, cyklistickej prilby a jednoducho vecí, ktoré vám dodatočne tlačia na časť uší. Rovnako to platí pri obsluhu dotykového ovládania, ktoré je síce elegantne integrované do samotných vonkajších dielov šasi, ale v niektorých prípadoch si celý proces vyžaduje drsnejší prístup, čo môže okamžite spôsobiť ďalšiu vlnu nepohodlia.

Slúchadlá vážia jednotlivo len 8,9 gramu, a to ich radí medzi tie najľahšie, aké som doteraz testoval spomedzi vôbec otvorenej konštrukcie. Nabíjacie puzdro alias dokovacia stanica má tvar plochého štvorca so zaoblenými hranami a hoci nejde o najmenšie riešenie na trhu (logicky), stále sa bez problémov zmestí do vrecka bundy či nohavíc. Je z polykarbonátu a jeho príjemný dizajn dopĺňa farebný indikátor stavu batérie a pripojenia. Dotykové ovládanie slúchadiel je síce elegantne integrované, ale v niektorých prípadoch vyžaduje presnejší stisk, čo môže opäť spôsobiť nepohodlie. Je to však silne individuálne, keďže práve vy môžete mať ten tvar ucha, ktorý vymenované problémy kompletne potlačí.

FreeArc ďalej disponujú odolnosťou voči vode a prachu na úrovni IP57, čo znamená, že som sa s nimi nemusel báť kompletne zmoknúť. Áno, mal som to (ne)šťastie, že mi v polovici behu začala príroda „hádzat“ na hlavu vedrá plné vody.

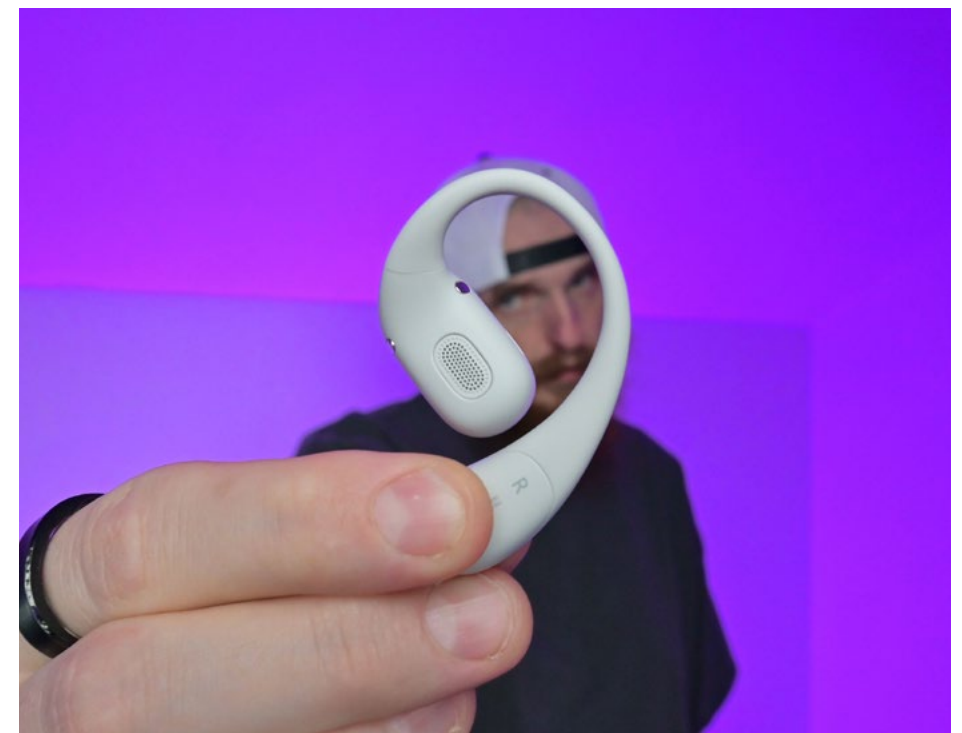
Aký je zvuk?

Z pohľadu kvality zvuku FreeArc dozaista nepatria medzi nejakých outsiderov. Huawei pri nich stavil na prekvapivo veľké dynamické meniče s rozmermi 17 x 12 mm, ktoré

slušné, vokály znejú prirodzene a výšky nie sú agresívne. Kvalitu zvuku si navyše viete prispôbiť klasicky pomocou aplikácie AI Life. Nájdete v nej niekoľko prednastavení (zvýraznenie výšok alebo vokálov), ale aj klasický 10-pásmový ekvalizér. Mňa najviac oslovilo nastavenie „Elevate“, ktoré pridáva basom trochu energie bez toho, aby zakrylo zvyšok spektra. Treba si však samozrejme uvedomiť, že zákony fyziky ani tu nie je možné ohýbať.

Otvorený dizajn znamená nulovú izoláciu od okolia, čo je výhoda aj nevýhoda zároveň. Ostatne dobre vieme, ako dopadli všetky konkurenčné pokusy s ANC. Keďže počujete okolie, v exteriéri doceníte otvorenú konštrukciu najviac, neohrozujete samých seba v rušnej premávke a navyše viete komunikovať bez zloženia slúchadiel. V MHD alebo pri hlučnejšej kancelárskej tlačiarňi už logicky nie je počúvanie také bezstarostné. Zvuk z okolia jednoducho prerazí aj k vám a treba sa na to pripraviť.

Huawei sa pokúsil eliminovať aj problém úniku zvuku smerom von, a to konkrétne použitím systému s takzvaným spätným odrazom. Ten má zabrániť tomu, aby ľudia vo vašom okolí počuli, čo vám práve plynie do uška. V praxi sa mi však potvrdilo, že najmä pri vyššej hlasitosti okolie jasne registrovalo, že mám nahlas pustenú hudbu alebo podcast. Na druhej strane, v telefonovaní sa FreeArc dajú vo svojom segmente zaradiť medzi špičku. Každé slúchadlo má dvojicu mikrofónov, ktoré dopĺňa algoritmus na potlačenie hluku vrátane vetra a skutočne to funguje. Hovory, ktoré som počas mesiaca absolvoval,





boli čisté a ani mierne veterné počasie neznamenalo nedorozumenie s druhou stranou. Na telefonovanie počas chôdze, jazdy v aute alebo pri miernom športovom výkone preto maximálne postačujú.

Čo dokážu?

Slúchadlá môžu byť súčasne spárované s mobilom aj notebookom a prepínanie medzi nimi je, tak ako pri všetkých Huawei štiploch do uší, plynulé. Funguje to spol'ahľivo s Androidom, iOS aj Windowsom.

Už v úvode som v súvislosti s nepohodlím spomínal ovládanie. Interakcia prebieha výhradne pomocou dotykových gest. Potiahnutie slúži na úpravu hlasitosti, dvojité poklepanie je pre spustenie pauzy alebo prijatie hovoru, trojité na preskočenie skladby a podržanie na odmietnutie. Jednoduché, ale ako som už povedal v zmysle citlivosti, rozhodne nie bezchybné. Oceňujem, že

výrobca zámerne vynechal skratku na jedno poklepanie, čím výrazne znížil riziko neúmyselnej aktivácie. Užívateľ má možnosť si jednotlivé gestá čiastočne prispôsobiť v aplikácii, no absencia fyzických tlačidiel môže byť pre športovcov problém. Spotené prsty a dynamický pohyb, to nie je zrovna ideálna kombinácia, no mne sa pri behaní v tomto ohľade nič nepríjemné nestalo a to som v jeden moment stál doslova pod sprchou.

Výdrž batérie patrí medzi parametre, ktoré pri výbere vhodných bezdrôtových slúchadiel určite musíte ostro sledovať. Huawei FreeArc v tomto smere za mňa nesklamú, keďže zvládnu 7 hodín nepretržitého prehrávania hudby alebo 5 hodín telefonovania.

Ak slúchadlá používate prevažne na hudbu a nie na podcasty, pri ktorých si počas behu pri dial'nici musíte automaticky zdvihnúť úroveň hlasitosti na maximum, uvedených 7 hodín berte ako istotu. Nabíjacie puzdro

k tomu pridáva navyše ďalších 21 hodín, čo znamená, že pokojne prežijete aj niekoľko dní bez potreby napojenia do elektrickej siete. Milo prekvapí samotná rýchlosť nabíjania. Slúchadlá sa nabijú z nuly na maximum za približne 40 minút, samotné puzdro zvládne plné nabitie za hodinu. Veľkým plusom je funkcia rýchleho nabíjania, pretože ak ráno pred odchodom do práce zistíte, že ste zabudli nabiť slúchadlá, stačí ich dať na 10 minút do puzdra a máte 3 hodiny počúvania k dobru. Na druhej strane ma trochu sklamala absencia bezdrôtového nabíjania puzdra, avšak tú zrejme spôsobila snaha dostať cenovku pod magickú hranicu 100 eur.

Segment open-ear slúchadiel sa rýchlo rozrastá a Huawei so svojou FreeArc premiérou preto automaticky čelia silnej konkurencii. Ich najväčšími rivalmi sú modely ako Shokz OpenFit Air, ktoré zaujmú ľahkosťou a pohodlnosťou, no zaostávajú v odolnosti. Napríklad Bose Ultra Open Earbuds ponúkajú prémiový zvuk a dizajn, ale za trojnásobnú cenu a stále len základnú ochranu IPX4. Sony LinkBuds S síce nie sú klasické open-ear, no ich špičkové ANC a ambientný režim z nich robia zaujímavú alternatívu pre tých, ktorí chcú kombinovať izoláciu s vnímaním okolia. OpenRock Pro bodujú extrémnou výdržou (až 19 hodín na jedno nabitie) a extrémne basovým zvukom, no sú ťažšie a menej moderné v oblasti kodekov. Honor Earbuds Open pridávajú unikátne funkcie ako ANC či AI preklad, no s kompromismi v odolnosti (IP54) a výdrže ako takej. Cleer ARC II Sport zas stavajú na športových funkciách ako ovládanie pohybom hlavy či UV sterilizácia, no sú robustnejšie a drahšie. Huawei FreeArc v tomto výbere vynikajú najmä kombináciou výbornej odolnosti (IP57), kvalitného zvuku vďaka veľkému meničom a veľkej priaznivej cene. Naopak, zaostávajú v absencii pokročilejších funkcií.

Verdikt

Ak hľadáš spol'ahlivé, pohodlné a odolné open-ear slúchadlá za rozumnú cenu, FreeArc sú za mňa mimoriadne spol'ahlivou voľbou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalita audia	- Nie sú pre každý tvar ucha
+ Batéria	- Žiadne Qi
+ IP57	
+ Čisté telefonovanie	
+ Stabilita pri športe	
HODNOTENIE:	★★★★☆



©2025 KOJIMA PRODUCTIONS CO., Ltd./HIDEO KOJIMA.
Produced by Sony Interactive Entertainment Inc.



DOSTUPNÉ OD 26.06.2025
MÔŽETE KÚPIŤ NA WWW.PGS.SK



Razer Viper V3 Pro Faker Edition

NIE JE FAKER AKO FAKER



V spolupráci s legendou League of Legends, Lee „Fakerom“ Sang-hyeokom, nedávno vznikla špeciálna edícia jednej z najvýkonnejších bezdrôtových herných myší na trhu s názvom Razer Viper V3 Pro Faker Edition. Práve táto exkluzívna dizajnová úprava nadväzuje na úspech štandardného modelu Viper V3 Pro, ktorý sa v prostredí profesionálnej e-športovej komunity rýchlo etabloval ako voľba číslo jeden. Faker Edition je súčasne jasnou poctou výnimočnej kariére onoho ikonického hráča a pripomína jeho prechod na V3 Pro tesne pred víťazstvom na Majstrovstvách sveta v roku 2024. Som nesmierne rád, že sa nám do redakcie dostala vzorka uvedeného hardvéru, preto nebudem zdržovať a rovno vás pozvem na zhodnotenie tohto čistokrvného náradia pre profesionálov.

Vizuálne vynovená verzia Viper V3 Pro ponúka prémiovú kvalitu konštrukčného

spracovania, aj napriek svojej extrémne nízkej hmotnosti - myš váži len 54 gramov, preto nebudete počas manipulácie s ňou pociťovať únavu zápästia a vaše pohyby budú extrémne rýchle. Plne plastové šasi pôsobí pevne, bez vŕzgania či prehýbania pri bočnom tlaku, a vďaka rokmi osvedčenej ergonómii, ktorá vsádza na symetrické línie, nedochádza k nechcenému stlačeniu bočných tlačidiel, ani k náhodným kliknutiam pri prudšom pohybe. Vonkajšia úprava kombinuje hladký, avšak dobre uchopiteľný povrch, ktorý s prehľadom odoláva odtlačkom a nečistotám, no zároveň sa jednoducho čistí. Myš v porovnaní s predchádzajúcou generáciou prináša viacero ergonomických vylepšení, ktoré zvyšujú pohodlie a hlavne univerzálnosť úchopu. Jemne zvýšený a dozadu posunutý zadok poskytuje lepšiu oporu v dlani, napriek tomu však ostáva relatívne nenápadný. Plochejšie bočné

hrany ponúkajú prispôbenie rôznym veľkostiam rúk a štýlom držania, hoci niektorým užívateľom by sa mohlo čnieť za obľajšími výrezmi minulej generácie. Ešte o kus výraznejšie žľaby na prsty hlavných spínačov zlepšujú úchop, zatiaľ čo šikovne navrhnutá hrana pre prstenník zabraňuje jeho nepríjemnému privretiu.

Faker edícia sa od tej štandardnej líši v prvom rade vizuálnym spracovaním. Myš má výrazné červené telo s čiernymi prvkami, pričom na pravom hlavnom tlačidle sa nachádza podpis samotného Fadera. Zadok myši nesie grafický motív odkazujúci na jeho prezývku „Unkillable Demon King“ (vo voľnom preklade: nezabiteľný kráľ démonov). Po funkčnej stránke je však predmetná edícia v hodnote 230 eur totožná s tou štandardnou, výnimočnosťou sú snáď len softvérové nastavenia priamo od Fadera (1 800 DPI, 1 000 Hz polling rate),



ktoré však samozrejme možno upraviť cez originálnu aplikáciu výrobcu.

Srdcom Viper V3 Pro zostáva aj v novej verzii senzor Razer Focus Pro 35K Gen-2. Ide o technický šperk, ktorý presahuje potreby väčšiny hráčov. Ponúka až 35 000 DPI, 750 IPS, 8 000 Hz a zrýchlenie 70 G, s presnosťou 99,8 % a spolahlivým pohybom aj na skle. Vďaka funkciám inteligentné sledovanie (Smart Tracking) a synchronizácia pohybu (Motion Sync) je

senzor ako dobre naladený orchester. Pri bežných DPI nevykazuje vyhladzovanie (smoothing) ani vyrovňovanie uhla (angle snapping), čo zaručuje prirodzený pohyb. Mierne trhanie (jitter) sa objavuje len pri extrémnych hodnotách nad 15 000 DPI.

Primárne je tu napájanie pribalenou a plne pletenou kabelážou, avšak výborne je na tom aj bezdrôtová technológia HyperSpeed, ktorá ostáva stabilná aj v náročných podmienkach, zatiaľ čo

HyperPolling umožňuje až 8 000 Hz. A čo zaujímavé ponúka softvér Razer Synapse? Ten vám umožňuje nastaviť vzdialenosť zdvihnutia a dopadu (LOD), s možnosťou vybrať až 26 úrovní alebo preddefinované nastavenia pomocou troch profilov.

Hlavnými nevýhodami zostáva vysoká cena a veľmi krátka výdrž batérie pri 8 000 Hz polling rate – 17 hodín. Samotný softvér Synapse je v zmysle možností nastavenia dostatočne štedrý, no súčasne náročný na systémové procesy a, čo je voči konkurencii asi najväčším problémom, tak myš má iba jeden interný pamäťový profil.

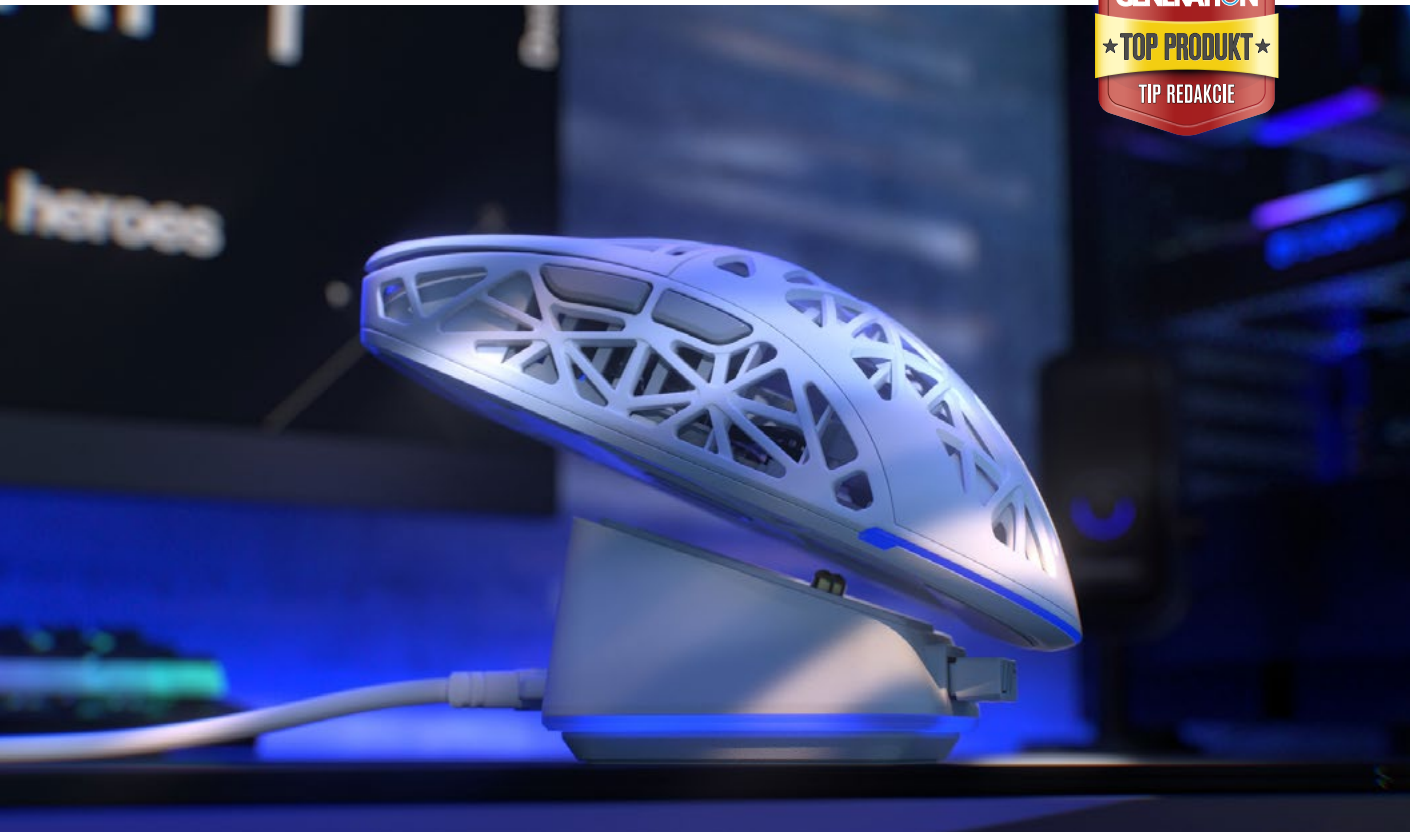
Ako vidíte, tak Faker sa doslova podpísal na jednu z najlepších bezdrôtových e-športových myší na trhu, ktorá dlhodobo nastavuje nový štandard, aký sa bude len ťažko v budúcnosti prekonávať. Základná, ako aj „démonická“ verzia Viper V3 Pro ponúka obrovský výkonnostný potenciál, najmä pre hráčov, ktorí dokážu reálne využiť možnosti jej senzoru.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Razer	Cena s DPH: 230€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a kvalita spracovania	- Cena
+ Váha	- Kratšia výdrž batérie
+ Spolahlivosť	
+ Rýchlosť	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Endorfy LIV Onyx White Wireless

SKVELÁ VOĽBA PRE FANÚŠIKOV FPS HIER, KDE PRESNOSŤ, RÝCHLOSŤ A NÍZKA ODOZVA ZOHRÁVAJÚ ZÁSADNÚ ROLU

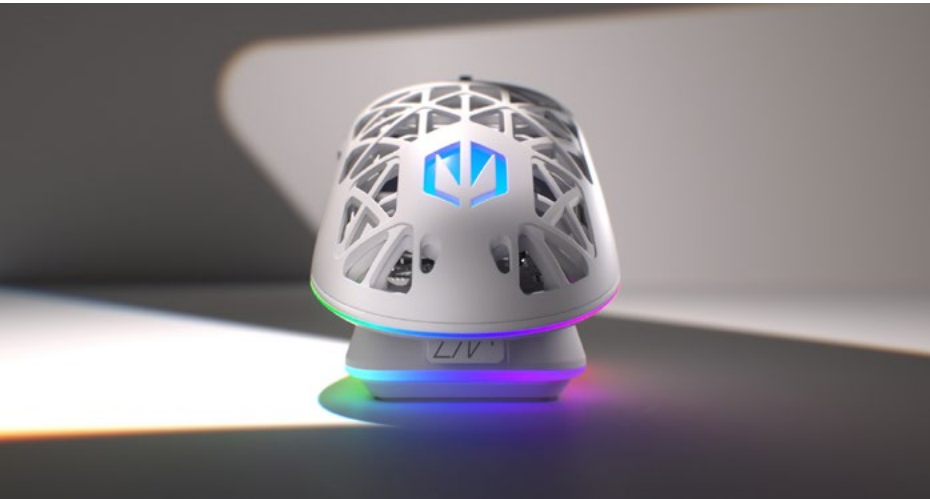


Endorfy LIV Wireless Onyx White je bezdrôtová herná myš, ktorá ponúka kombinované pripojenie cez Bluetooth a rádiový frekvencný 2.4G, čo ju robí mimoriadne flexibilnou pre rôzne zariadenia. Primárne je určená na gaming, kde vyniká svojou presnosťou, rýchlosťou odozvou a vysokou citlivosťou. Bez problémov zvládne aj produktívnu prácu na macOS aj Windows, pričom prepínanie medzi zariadeniami je jednoduché a intuitívne. S moderným dizajnom, kvalitnými spínačmi a možnosťou individuálneho nastavenia citlivosti DPI ide o výbornú voľbu nielen pre hráčov, ale aj pre tých, ktorí potrebujú spoľahlivú a presnú myš na každodenné používanie. Podme sa pozrieť na jej vlastnosti podrobnejšie!

Parametre

Spôsob pripojenia predstavuje veľkú výhodu najmä v prípade, ak používate viacero zariadení (v mojom prípade Mac mini a herné PC s Windows), pričom prepnutie

myši je jednoduché vďaka posuvníku na jej spodnej strane. Nabíjanie Li-pol batérie zabezpečuje priložený USB kábel. Myš ponúka citlivosť 12 000 DPI, pričom jej nastavenie je možné cez dedikované tlačidlo, a odozvu na úrovni 1 ms, čo z nej



robí skvelú voľbu pre hráčov. Obsahuje 6 tlačidiel, klasické koliesko a kvalitné spínače Kailh GM 4.0 so životnosťou 60 miliónov kliknutí. Dosah Bluetooth pripojenia je 10 m, zatiaľ čo 2.4G ponúka ešte vyšší dosah. Rozmery myši sú 3,93



× 6,57 × 12,6 cm pri hmotnosti 69 g, pričom dĺžka kábla na nabíjanie je 1,8 m.

Skúsenosti

Batéria myši na jedno nabitie vydržala viac ako 7 dní. Výdrž zahŕňala približne 14 hodín aktívneho používania denne, 4 hodiny v režime standby a 6 hodín vo vypnutom stave počas noci. Na šetrenie batérie sa myš automaticky deaktivuje a znova aktivuje až po stlačení tlačidla. Na túto funkciu som si veľmi rýchlo zvykol a čoskoro ju vykonával automaticky.

Uvítal som textíliu opletený kábel, ktorý je veľmi poddajný, a tak zabezpečuje

lepšiu odolnosť a dlhú životnosť. Je extrémne ľahký, takže aj pri nabíjaní máte pocit, že myš je akoby bez kábla.

Zaujímavo je riešená USB-C koncovka do myši – predpokladám, že zámerom bolo pevné uchytienie, ktoré nebude prekážať jej pohybu.

Dôkladne som preveril kompatibilitu s Microsoft Windows, macOS aj iOS. Počas testovania všetko fungovalo bez problémov. Nechýba ani nastaviteľné podsvietenie, ktoré je možné upravovať prostredníctvom aplikácie pre Microsoft Windows. Súčasťou balenia sú aj kľáče a palem myši pre jej lepšie uchopenie.



Ide o príjemný bonus, ktorý ukazuje, že výrobca to s hraním myslí vážne.

Záver

Vďaka optickému senzoru s citlivosťou až 12 000 DPI a reakčnému času 1 ms je ovládanie plynulé a mimoriadne presné, čo v hrách, kde záleží na každej milisekunde, predstavuje obrovskú výhodu. Táto myš je zároveň skvelou voľbou na produktívnu prácu, najmä pri písaní textov či tvorbe recenzií.

Ergonomický dizajn v kombinácii s bezdrôtovou slobodou zabezpečujú pohodlné a efektívne používanie bez zbytočných obmedzení. Kombinácia Bluetooth a 2.4G pripojenia umožňuje rýchle prepínanie medzi viacerými zariadeniami, čo ocenia najmä používatelia pracujúci súčasne na macOS aj Windows. S kvalitnými spínačmi Kailh GM 4.0 a robustnou konštrukciou ponúka táto myš spoľahlivosť, ktorú ocenia hráči aj profesionáli.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorfy	50.90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kailh 4.0 spínače	- nič
+ 12 000 DPI snímač	
+ rýchlosť a presnosť	
+ kombinované BT a 2.4G pripojenie	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

iiyama G-MASTER GCB4580DQSN-B

ROZŠÍRENÁ REALITA



Ked' sa povie slovo monitor, mnoho ľudí si predstaví elegantné ploché obrazovky, ktoré v dnešnej dobe dominujú na trhu. Lenže cesta k ich vzniku bola dlhá a plná technologických evolúcií. Najstaršie zobrazovacie zariadenia pre domácnosť predstavovali televízory, ktoré sa stali súčasťou nášho života v druhej polovici 20. storočia. Nahradili ich CRT monitory, známe svojou robustnou konštrukciou a charakteristickým zakrivením obrazu. Hoci prinášali kvalitné farby a vysokú obnovovaciu frekvenciu, ich veľká hmotnosť a rozmery postupne otvorili cestu LCD monitorom. Tie svojím tenkým dizajnom, nízkou spotrebou energie a ostrým obrazom vytvorili revolúciu v zobrazovacej technike. V súčasnosti patrí značka iiyama medzi popredných výrobcov LCD monitorov, pričom sa snaží spojiť moderné technológie s

precíznym spracovaním, aby používateľom ponúkla dokonalý vizuálny zážitok.

Prvé dojmy

Po vybalení monitora (zvládnete ho uniesť aj sami) a umiestnení na stôl, som mal prvotne rozpačité dojmy. Tie zmizli v momente prvého zapnutia. Úvodná obrazovka, ktorá vás privíta, je kompletne na bielo podsvietená s nápisom G-MASTER GCB4580DQSN-B1. Z toho, čo som videl mi spadla sánka. Po prvých minútach a hodinách som musel doslova krotiť nadšenie. V hlave som už spriadal plány na otestovanie všetkých funkcií a ako si vychutnáť hru na tomto výnimočnom monitore. Pred obdržaním monitora na test som spravil to, čo zvyčajne nerobievam – vopred som si prečítal manuály a FAQ k

monitoru. Zostal som zmätený a obával sa, či zvládnem nastavenia a ovládanie menu. Moje obavy sa ukázali ako neopodstatnené, pretože menu je veľmi intuitívne a zrozumiteľné. Na jeho pochopenie mi stačilo pár sekúnd. Dominovalo mu klasické nastavenie základných parametrov – jas, kontrast a atď. – a niekoľko nastavení navyše, ktoré bežne pri monitore nenájdete. Viac informácií o menu si povieme v ďalších častiach recenzie.

Vzhľad

Výška monitora iiyama je „iba“ 40,9 cm, vrátane stojana. Je výrazne nižší ako môj 32" QHD monitor, ale nijako to neprekáža. Výsledok je skôr opačný: pracovná plocha je plne dostatočná a maximálne mi vyhovovala. Skvelým príkladom



premysleného dizajnu je LED dióda stavu zapnutia. Má ideálne umiestnenie, svietivosť i farbu, nebude vás rušiť a ponúka možnosť vypnutia. Monitor pôsobí kompaktným dojmom (uznávam, že pri jeho šírke a 45-palcovej uhlopriečke je to vcelku zvláštne tvrdenie), má mohutný stojan i konštrukciu, ktoré zabezpečia dôležitú stabilitu pri zachovaní prijateľnej hmotnosti.

Parametre a funkcie

Dominantou monitora je jeho rozlíšenie, DQHD - Dual Quad High Definition – typ rozlíšenia obrazovky, ktorý kombinuje dve obrazovky s rozlíšením QHD (2560 × 1440 pixelov) do jednej širokouhle obrazovky s celkovým rozlíšením 5120 × 1440 pixelov.

Ponúka rozsiahlejší pracovný priestor a lepšie možnosti multitaskingu. Výhodami rozlíšenia DQHD je viac priestoru na prácu – ideálne pre profesionálov, ktorí potrebujú veľkú pracovnú plochu – a taktiež herný zážitok, pretože ponúka širší zorný uhol pri hraní hier. V neposlednom rade je výborný pre úpravu videa a grafiku – zabezpečí lepšiu presnosť a detaily.

Ako som spomenul vyššie, menu obsahuje možnosti, ktoré nikde inde nenájdete. Najvýraznejšími a veľmi užitočnými sú PBP a KVM. Funkcia PBP (Picture-by-Picture) na monitore iiyama G-MASTER GCB4580DQSN-B1 umožňuje zobrazovať obsah z dvoch rozličných zdrojov súčasne na jednej obrazovke. To znamená, že

môžete pripojiť dve zariadenia (napríklad PC a notebook) a vidieť ich výstup vedľa seba bez nutnosti prepínania medzi vstupmi.

V mojom prípade to bolo zobrazenie zároveň PC a Mac mini. Vďaka KVM bolo prepínanie periférií otázkou sekundy. Ďalším praktickým využitím je rozdelenie obrazovky na dva QHD monitory, kde myšou plynule prechádzate z jedného monitora na druhý. Ak pridáte použitie virtuálnych desktopov, ide o ultimátnu kombináciu pre rýchlu a efektívnu prácu. Palec hore!

PBP

Použitie Picture-by-Picture (PBP) na monitore predstavuje výhodu vo výraznom zlepšení produktivity a efektivity, hlavne ak zvyčajne pracujete s viacerými zdrojmi informácií naraz. Ďalším praktickými výhodami sú:

- **multitasking bez rušenia** – namiesto prepínania medzi oknami alebo monitormi vidíte obe pracovné plochy súčasne, čo je skvelé napríklad pre programátorov, analytikov alebo grafikov;
- **porovnávanie dát** – ak pracujete so súbormi, tabuľkami alebo dokumentmi, môžete mať vedľa seba zobrazené výstupy z rôznych zariadení, napr. z počítača a notebooku;
- **efektívna práca s rôznymi aplikáciami** – na jednej strane obrazovky môžete mať videokonferenciu a na druhej poznámky alebo tabuľku;

- **testovanie a vývoj** – programátori a dizajnéri môžu ľahko porovnávať kód alebo dizajn na rôznych platformách bez nutnosti ďalšieho monitora;
- **hranie hier a streamovanie** – pri hrách súčasne sledujete chat alebo streamovacie rozhranie, čo ocenia hlavne streameri a hráči.

KVM

KVM (Keyboard, Video, Mouse) funkcia na monitore umožňuje ovládanie viacerých zariadení pomocou jednej klávesnice, myši a monitora. To znamená, že ak máte dva počítače pripojené k monitoru, môžete sa medzi nimi prepínať bez nutnosti fyzického prepojenia periférií. Hlavnými výhodami KVM funkcie je jednoduché prepínanie medzi zariadeniami – stačí jedno tlačidlo alebo klávesová skratka na monitore.

Zároveň máte menej káblov a lepšiu organizáciu pracovnej plochy stola – nepotrebujete samostatné klávesnice ani myši pre každý počítač. V neposlednom rade je prínosom zvýšená produktivita, ideálne pre profesionálov, vývojárov, IT administrátorov či streamerov, ktorí pracujú s viacerými systémami. A na záver spomeniem kompatibilitu s rôznymi operačnými systémami, ako sú Windows, macOS, či Linux.

Ak často prepínate medzi viacerými počítačmi, KVM funkcia vám uľahčí prácu a zlepši organizáciu pracovného priestoru.



Zakrivenie obrazovky

V našom prípade sa jedná o zakrivenú obrazovku s hodnotou zakrivenia 1500R. To znamená, že monitor má polomer zakrivenia 1500 mm. Ak by ste z tohto zakrivenia vytvorili úplný kruh, jeho polomer by bol 1,5 metra.

Ako ovplyvňuje zakrivenie 1500R zážitok? Prirodzené zorné pole 1500R je bližšie k prirodzenému zakriveniu ľudského oka, čo znamená menšie vizuálne skreslenie a menej námahy pre oči. Lepšie ponorenie do deja, pretože obraz obklopuje vaše periférne videnie, takže poskytuje pohlcujúci zážitok pri sledovaní filmov alebo hraní videohier. Rovnako aj ovplyvňuje zníženie odleskov, keďže zakrivené monitory pomáhajú minimalizovať odrazy svetla, čo je výhodné vo svetlých miestnostiach. Nakoniec ergonómia pri práci. Ak pracujete s viacerými oknami alebo grafickým obsahom, zakrivenie pomáha udržať jednotnú vzdialenosť medzi očami a monitorom, čím znižuje únavu.

HDR

HDR (High Dynamic Range) je technológia, ktorá výrazne zlepšuje kvalitu obrazu tým, že rozširuje rozsah jasů a farieb. Pri porovnaní HDR 400 a HDR 1000 je zásadným rozdielom maximálny jas. HDR 400 poskytuje základné HDR zážitky s maximálnym jasom 400 nitov, čo znamená mierne vylepšenie kontrastu oproti štandardným obrazovkám. Monitor iiyama G-MASTER GCB4580DQSN-B1 má svietivosť 438 nitov, aj vďaka tomu HDR 400 po softvérovej kalibrácii dáva zmysel. Predstavuje lepší kontrast medzi čiernou a bielou, obraz pôsobil realistickejšim dojmom a pri filmoch a hraní to umocnilo zážitok.

Produktivita

Postupne som si zvykol naplno využívať celú plochu monitora. V strede dominovalo okno webového prehliadača, po stranách

boli rozmiestnené chatovacie aplikácie. Môj obľúbený virtuálny desktop sa osvedčil aj na takto veľkej obrazovke. Možnosť nemusieť neustále otvárať a minimalizovať aplikácie je pre mňa na nezaplatenie. Nastavenie DPI myši najvyššie sa ukázalo ako prezieravý krok. Dostať kurzor z ľavého horného rohu do pravého dolného sa na QHD monitore považuje za mestskú dopravu, ale pri DQHD predstavuje dopravu diaľkovú. Mať k dispozícii tri okná aplikácií naraz sa ukázalo ako najužitočnejšie riešenie pre každodennú prácu.

macOS vs Windows

Vďaka PBP som vyskúšal rozdelenie monitora na dva samostatné displeje s QHD rozlíšením. Malo to pozitívny vplyv na produktivitu i pohodlie ovládania. Prekvapivo, v manažmente okien aplikácií mal navrch Windows 11, ktorý má defaultne viac možností nastavenia veľkosti, usporiadania a zoradenia okien aplikácií – 1/3, 1/4 obrazovky. V tomto macOS zaostal a so svojou jedinou možnosťou 1/2 obrazovky neposkytuje dostatočnú flexibilitu pri práci s viacerými oknami. Ako nevyhnutné riešenie sa ukázalo použitie externej aplikácie, ktorá tieto možnosti rozšírila.

Hry, hry, hry

Moja Gigabyte AORUS ELITE RX 9070 XT s prehľadom zvládala i najnáročnejšie hry v DQHD rozlíšení minimálne 60fps+, v závislosti od nastavenej kvality zobrazenia. Síce jej občas pomohol FSR (FidelityFX Super Resolution), čo je technológia od AMD, ktorá vylepšuje rozlíšenie obrazu v hrách pomocou pokročilého upscalingu, a tak zlepšuje výkon aj grafiku. Lenže to nič nemení na fakte, že aj s takouto grafikou utiahnete aj toto rozlíšenie. Monitor má maximálnu opakovaciu frekvenciu 165 Hz, pri použití AMD FreeSync to zabezpečí plynulé hranie aj pri skokoch FPS počas behu hry. Viackrát som sa pri hraní Warhammer 40,000: Space

Marine 2 pristihol, že namiesto sústredenia sa na akciu len obdivujem scenériu. Atmosféra je úžasná – ešte viac vás vtiahne do deja a výrazne priblíži herný svet reality. Rovnaké pocity som mal aj pri Cyberpunk 2077. Ak vám ide o hranie, tento monitor posunie váš zážitok na úplne novú úroveň.

Samostatnú kapitolu predstavuje videohra Vivat Slovakia. Je to retro, ktoré mi vhnalo slzu do oka – scenérie slovenského pohraničia a Bratislavy sú spracované s citom a nostalgiou. Premávať sa po socialistickom hlavnom meste je zážitok, scenérie realisticky zobrazujú dobové lokality. Simulácia taxikára je navyše obohatená o trefný dabing a autentické dialógy.

Čo sa týka podpory DQHD hrania, väčšina súčasných hier si vyžiadala len správne nastavenie rozlíšenia. Staršie tituly potrebujú určité úpravy pomocou dostupných utilít pre širokouhlé hranie. Nenarazil som na jedinú hru, ktorú by sa mi nepodarilo spustiť v rozlíšení DQHD.

Záver

Monitor Iiyama G-MASTER GCB4580DQSN-B ponúka výnimočnú kvalitu zobrazenia s vysokou svietivosťou a podporou HDR, čo zabezpečuje živé farby a ostré detaily.

Rozlíšenie DQHD poskytuje dostatok pracovného priestoru na efektívny multitasking a zároveň pri hraní ponúka pohlcujúci zážitok bez akýchkoľvek kompromisov. PBP umožňuje súčasné zobrazenie obsahu z dvoch zdrojov, čím výrazne zvyšuje flexibilitu pri práci, a KVM switch uľahčuje prepínanie medzi zariadeniami. S frekvenciou 165 Hz a podporou FreeSync je hranie plynulé a bez trhania obrazu.

Tento monitor je skvelou voľbou pre každého, kto hľadá špičkový displej na prácu aj zábavu. Návrat k môjmu 32" QHD ma úprimne boľel. Trvalo mi deň, kým som si zvykol na to, že musím opäť primárne používať virtuálny desktop na prepínanie medzi obrazovkami. To miesto „navyš“ mi vyslovene chýbalo.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
iiyama	787.90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ DQHD 5120 × 1440 px	- nič
+ kvalita zobrazenia	
+ hranie a práca v DQHD	
+ PBP a KVM	
HODNOTENIE:	
	

RECENZIA HARDWARE

TP-Link EAP783

TAK TOTO JE STROP!



Začína to byť už trochu otrepané klišé hovoriť o každej novej generácii Wi-Fi ako o revolúcii. Pamätám si, ako sme vítali Wi-Fi 6 (802.1 ax) a jej sľuby o lepšej efektívnosti v preplnených sieťach. Potom prišla Wi-Fi 6E, ktorá otvorila dvere do panenského 6 GHz pásma. No pri Wi-Fi 7 (alebo ak chcete odborne, IEEE 802.1 be) bol ten pocit naliehavej technologickej zmeny ešte silnejší. Sľuby o multigigabitových rýchlostiach vzduchom, ktoré konkurujú káblom, extrémne nízkej latencii kritickej pre cloud gaming či VR/AR aplikácie a schopnosti obslúžiť desiatky až stovky zariadení súčasne – to všetko už nie je len marketingový sen inžinierov v laboratóriách. Je to realita, ktorá sa pomaly, ale isto dostáva do rúk bežným používateľom.

Ako už býva zvykom, TP-Link – známy svojou širokou ponukou sieťových

produktov od domácich routerov až po podnikové riešenia – nechce v tejto vlne zaostávať. Skôr naopak, podľa všetkého chce patriť medzi lídrov novej éry bezdrôtovej konektivity.

Do redakcie sa nám pred časom dostal model TP-Link Omada EAP783, vlajková loď v segmente podnikových (či extrémne náročných domácich) prístupových bodov. Cenovka už na prvý pohľad prezrádza, že nejde o „darček“ od miestneho poskytovateľa internetu. A špecifikácie? Tie rovno kričia, že tu máme dočinenia s technologickým monštrum.

TP-Link EAP783 rozhodne nie je diskretným doplnkom do obývačky. S rozmermi 280 × 280 × 46,5 mm ide o poriadny kus hardvéru, ktorý by sa dal prirovnať k plytkému tanieru. Hmotnosť 1,4 kg

napovedá, že vo vnútri nie je len vzduch – dizajn plní funkčnú rolu. Typické kruhové, snehobiele šasi s decentným logom TP-Link uprostred je bez externých antén a určené najmä na stropnú alebo nástennú montáž (všetko potrebné na inštaláciu je súčasťou balenia). Zariadenie nemá aktívne chladenie, no masívna konštrukcia slúži zároveň ako efektívny pasívny chladič.

To najdôležitejšie sa však pochopiteľne skrýva vo vnútri. Ide o moderný trojpásmový prístupový bod s toľko proklamovanou podporou Wi-Fi 7, ktorý okrem vysokých prenosových čísel ponúka aj technológie, ktoré v praxi skutočne zlepšujú rýchlosť, stabilitu a plynulosť pripojenia.

Jednou z najväčších novinek je šírka kanála až 320 MHz v 6 GHz pásme, čo znamená, že zariadenie dokáže posilať viac dát naraz,



a súčasne aj rýchlejšie. Ďalším vylepšením je nový typ modulácie (4K-QAM), vďaka ktorému sa do toho istého priestoru vtesná až o 20 % viac dát než predtým. V praxi to predstavuje vyššiu rýchlosť – samozrejme, ak sa pripájate pomocou moderného notebooku alebo mobilu.

Skutočne zaujímavá je však technológia MLO (Multi-Link Operation), umožňujúca zariadeniam komunikovať cez viac pásiem naraz, napríklad 5 GHz aj 6 GHz. Výsledok? Nižšia odozva, lepšia stabilita a menšia šanca, že vám bude niečo sekать – a to aj v momente, keď je sieť zahľtená.

EAP783 si rovnako tak dokáže poradiť s väčším počtom zariadení v sieti. Vďaka technológii OFDMA a rozdeleniu kanálov na menšie časti vie obsluhovať veľa klientov naraz bez výrazného spomalenia.

Čo robí z TP-Link EAP783 naozaj výnimočné zariadenie, sú dva 10-gigabitové ethernetové porty. To je dnes v tejto kategórii rarita. Prečo je to také dôležité? Wi-Fi 7 je tak rýchla, že bežné káblové pripojenie (1 Gbps alebo aj novšie 2,5 Gbps) jednoducho nestíha preniesť to, čo router zvládne bezdrôtovo. S 10 Gb/s portom teda bezdrôtový výkon nebrzdí kábel, čo pri lacnejších modeloch býva problém.

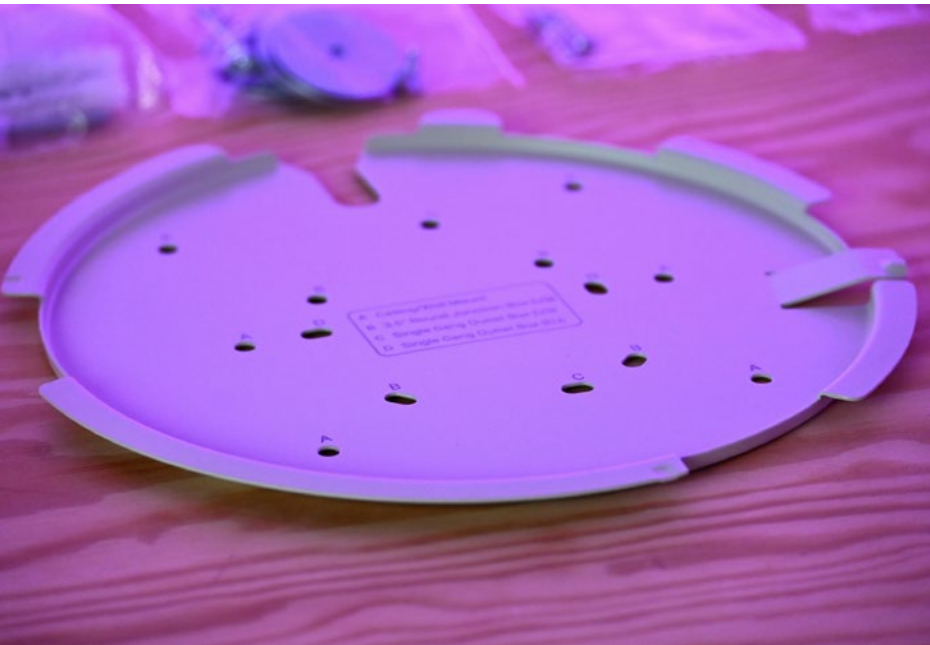
A keď sú navyše dostupné dva porty, môžete ich previazať a teoreticky dosiahnuť až 20 Gbps. Alebo jeden použiť na pripojenie ďalšieho zariadenia (napríklad NAS alebo prepínača). Len pozor – nedá sa cez ne napájať iné zariadenie, keďže chýba PoE výstup. Pokiaľ ide o pokrytie, testovaná vzorka zvládne papierovo až

pripojenia ani rýchlosťou jednotlivých prenosov. V ideálnych podmienkach – čiže keď máte hardvér s podporou Wi-Fi 7, sedíte blízko routra a používate nové 6 GHz pásmo – sa dá dosiahnuť reálna rýchlosť cez 2 Gbps. To je napríklad ako skopírovať 1 GB za menej než 5 s.

Spravovať celú sieť (prístupové body, switche, brány) centrálnie a pohodlne – či už cez lokálny kontrolér, softvér na vašom počítači alebo dokonca cez cloud – je možné vďaka komplexnej aplikácii Omada SDN. Ak máte len jeden kus, dá sa nastaviť aj samostatne cez webové rozhranie alebo mobilnú aplikáciu, no kto chce využiť plný potenciál týchto AP, ocení možnosť centrálného riadenia, monitoringu siete, hromadných aktualizácií či pokročilých funkcií ako VLAN alebo firewall.

Webové rozhranie je detailné a pre skúseného používateľa intuitívne, no bežný domáci používateľ sa v ňom môže ľahko stratiť. Medzi najväčšie výhody, ktoré EAP783 získava zapojením do platformy Omada SDN, patria funkcie zamerané na výkon, spoľahlivosť a bezpečnosť siete. Pomocou centralizovaného kontroléra môžete všetky nastavenia meniť z jedného miesta a zároveň máte v reálnom čase prehľad o tom, čo sa v sieti deje. Prijemným bonusom je bezproblémový roaming – vaše zariadenia sa automaticky a rýchlo prepínajú medzi jednotlivými AP bez výpadkov, čo oceníte najmä pri videohovoroch alebo streamovaní. V prípade, že k niektorým miestam v budove nemôžete natiahnuť kábel, príde vhod funkcia mesh siete – AP sa vedia bezdrôtovo prepojiť.

Platforma tiež ponúka bohatú paletu bezpečnostných možností vrátane podpory



WPA3, oddelenia sietí pomocou VLAN, detekcie cudzích AP či hostovských Wi-Fi s prihlasovaním cez SMS alebo sociálne siete. Zaujímavou funkciou je aj PPSK – každému zariadeniu viete priradiť vlastné Wi-Fi heslo, a to aj v rámci jednej siete.

A aby sa celá infraštruktúra spravovala čo najľahšie, nechýba ani automatické ladenie kanálov, výkonu či funkcia jednoduchého zapojenia nových zariadení.

Treba však dodať, že drvivá väčšina týchto funkcií funguje len pri použití Omada kontroléra – bez neho ide EAP783 skôr v základnom režime. Samotná cloudová správa ponúka najväčšiu voľnosť, no treba počítať s pravidelnými poplatkami, zatiaľ čo hardvérový alebo softvérový kontrolér predstavuje jednorazovú investíciu, ktorá si

však vyžaduje určitú technickú zdatnosť. Trh s Wi-Fi 7 prístupovými bodmi sa ešte len prebúdzá, no už teraz je zrejmé, že TP-Link EAP783 stojí právom na jeho špičke. Medzi najrelevantnejšiu konkurenciu patria Ubiquiti U7 Pro Max a Enterprise E7, Zyxel WBE660S či Netgear WBE750.

Všetky tieto zariadenia miera rovnakým smerom – na náročných používateľov, ktorí nechcú len sieť, ale rovno plnohodnotnú infraštruktúru. A ideálne takú, ktorá sa im nezrúti pri prvej záťaži.

EAP783 v tomto súboji vyniká hlavne dvojicou 10GbE portov a masívnou papierovou priepustnosťou. Pridajme k tomu robustnú klientsku kapacitu, integráciu do Omada SDN, slušnú konfiguračnú flexibilitu – a máme kandidáta na chrbticu

firmy (či technicky predimenzovanej domácej) siete. Nie všetko je však ružové.

Veľké rozmery, potreba drahého PoE++ napájania, obmedzený dosah v 6 GHz pásme a občasné prehrievanie môžu niektorých záujemcov odradiť.

V konečnom dôsledku rozhodujú dva faktory: rýchlosť káblovej konektivity a ekosystém správy. Práve tieto dve premenné určujú nielen výkon, ale aj to, či sieť zvládne rásť spolu s požiadavkami a či ju bude mať kto a ako jednoducho spravovať.

Ak ste však pripravení investovať do budúcnosti – a to nielen finančne, ale aj infraštruktúrne – EAP783 vás pravdepodobne nesklame. Je to ako kúpiť si Ferrari v čase, keď ešte len stavajú dialnice. Možno ho zatiaľ nevytočíte na maximum, ale raz príde jeho čas – a vy už budete tam, kde iní len začínajú.

Verdikt

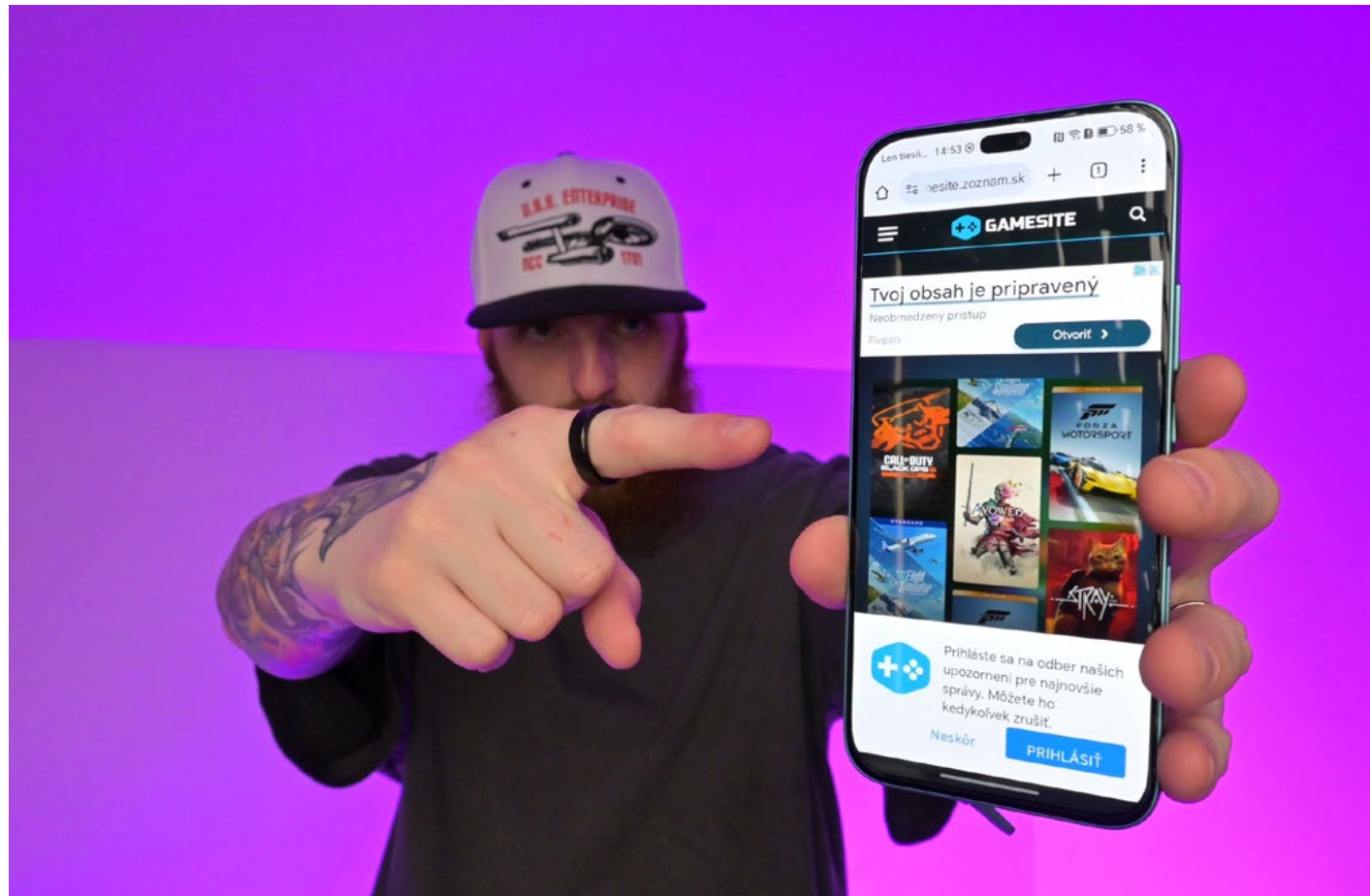
Výkonný prístupový bod pre náročných používateľov, ktorého potenciál bežný konzument nemá šancu naplno využiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP - Link	Cena s DPH: 850€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Wi-Fi 7 výkon + Dva 10GbE porty + Integrácia do Omada SDN + Flexibilita správy	- Vysoká cena - Zahrievanie - Wi-Fi 7 je stále v plienkach
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Honor 400 Lite

KTO MI ZAHRYZOL DO JABLKA?



V poslednej dobe sa do úvodov hardvérových recenzií snažím pridávať malé historické okienka a výnimku neurobím ani v prípade nasledujúceho testu mobilu značky Honor. Honor ako taký vznikol v roku 2013 ako dcérska značka spoločnosti Huawei s cieľom ponúknuť cenovo dostupné smartfóny mladším zákazníkom, a to bez kompromisov v zmysle dizajnu a použitých technológií. Spočiatku bola táto „dcéra“ silne previazaná s vlastnou „matkou“, pričom využívala jej výskum, vývoj aj sieť dodávateľov. Postupne si však začala budovať vlastnú identitu orientovanú na online predaj a tlačit' do popredia vyložene agresívnu cenovú politiku. V roku 2020, v dôsledku nám dobre známych sankcií voči koncernu Huawei, sa dcéra osamostatnila. Honor bol predaný konzorciu čínskych firiem, aby získal prístup k technológiám, od

ktorých bol odrezaný pod patronátom svojej matky. Odvtedy postupne expanduje naprieč trhom ako samostatný hráč, ktorý sa snaží konkurovať nielen v strednej triede, ale aj vo vlajkovom segmente smartfónov a spotrebnej elektronike so širším presahom. V duchu tohto ohľadnutia vás všetkých vítam pri zhodnotení kvalít modelu Honor 400 Lite, ktorý v sebe nesie niekolo'ko vyššie uvedených ideí.

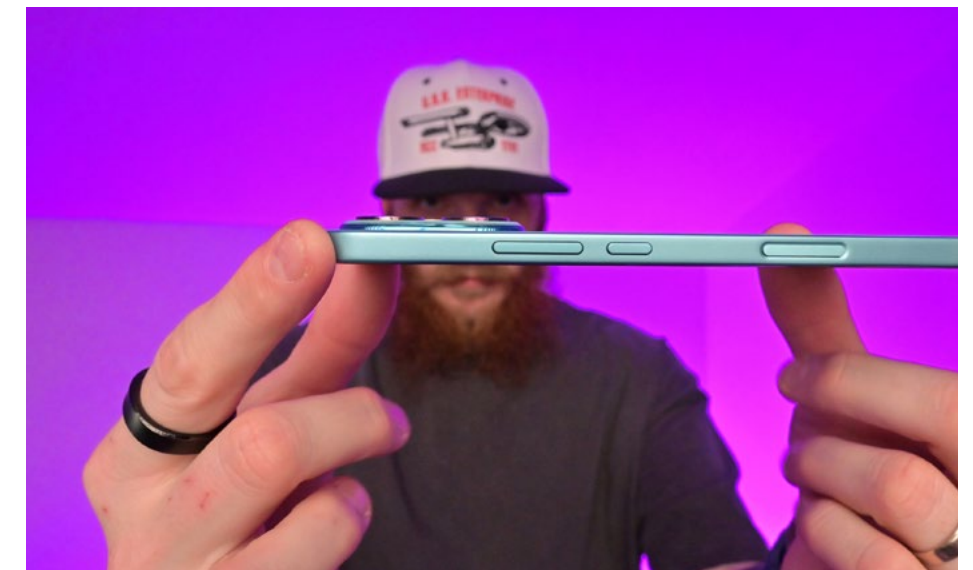
Honor 400 Lite pôsobí na prvý pohľad ako atraktívny telefón, a to najmä vďaka kompaktnému rozmerom (161 x 74,6 x 7,3 mm) a nízkej hmotnosti 171 g, ktoré zaručujú jeho pohodlné držanie aj pri dlhšom používaní. Hoci sa výrobca snaží navodiť prémiový dojem, konštrukcia ako taká je kompletne z plastu vrátane rámu imitujúceho kov pomocou drsnej povrchovej textúry. Kvalita spracovania je však solídna, bez vŕzgania

či iných rušivých vplyvov, pričom zadná strana ponúka decentnú perleťovú úpravu odolávajúcu zbieraniu odtlačkov. Najviac pozornosti, minimálne z pohľadu účelového marketingu, však púta dizajnová podobnosť s Apple iPhone 16 Pro. Honor prevzal od konkurencie ploché hrany, zaoblené rohy aj rozloženie zadného fotoaparátu, kde tretí akože objektív predstavuje LED svetlo.

Od nahryznutého jablka si toho ale model 400 Lite zobral ešte viac, a to konkrétne fyzické AI tlačidlo fotoaparátu na boku, ktoré umožňuje rýchle snímání, zoomovanie alebo spustenie Google Lens. Zaujímavé a funkčné riešenie, ktoré mi však v praxi robilo niekolo'ko problémov. Často som totižto mobil len tak zobral do ruky s tým, že som súčasne nechtiac aktivoval fotoaparát. Nakoniec som sa rozhodol samotný spínač úplne vypnúť, čo je v rámci nastavenia samozrejme



vítanou funkciou. Prednej strane dominuje 6,7-palcový AMOLED displej s výrezom v tvare pilulky (jasná podobnosť s vlajkovou sériou výrobcu a aj tu si viete preniesť malé heads-up widgety) ukrývajúcim 16 MPx selfie kameru. Rámiky okolo displeja sú tenké, hoci spodná brada je o čosi hrubšia. Telefón v zmysle odolnosti disponuje certifikátom IP65 na ochranu pred prachom a striekajúcou vodou a SGS certifikátom voči pádom. Aj keď sa Honor v rámci PR materiálov snaží užívateľom podsunúť informáciu o možnosti fotografovania pod vodou, s ohľadom na IP65 by som vám to však rozhodne neodporúčal. Displej ako taký je jednou z najsilnejších stránok Honoru 400 Lite. Obrazovka zvládá rozlíšenie Full HD+ (1080 x 2412 pxi), čo pri danej uhlopriečke znamená jemnosť približne 394 ppi a pomer strán 20 : 9. Obnovovacia frekvencia dosahuje až 120 Hz, pričom je čiastočne adaptívna a plynule prepína medzi 60 Hz a 120 Hz (v závislosti od obsahu). Asi našim skúseným čitateľom nemusím opakovať, že práve toto



pomáha šetriť batériu a zároveň zabezpečuje svižné animácie. V porovnaní s predchodcom Honor 200 Lite, ktorý ponúkal len 90 Hz, ide o citel'né zlepšenie. Mimoriadnym

lákadlom je však doista extrémne vysoký maximálny jas, ktorý v maximálnom peaku dosahuje 3 500 nitov. Sklamaním sa stal Always-On Display, ktorý sa mi nepodarilo nastaviť tak, aby svietil permanentne a jediná možnosť jeho aktivácie spočívala v t'uknutí prstom na obrazovku.

Výkonom neohromí

Mobil má 8 GB RAM a je poháňaný čipsetom MediaTek Dimensity 7025-Ultra, ktorý je vyrobený 6-nanometrovým procesom. Tento osemjadrový procesor kombinuje dve výkonnejšie jadrá Cortex-A78 (2,5 GHz) a šesť úspornejších jadier Cortex-A55 (2,0 GHz), pričom o grafický výkon sa stará GPU IMG BXM-8-256. Napriek prívlastku „Ultra“ v názve ide však o čipset nižšej strednej triedy. V benchmarkových testoch dosahuje Honor 400 Lite výsledky, ktoré ho zaradujú v tejto triede medzi slabších hráčov. Skóre

Geekbench (951 bodov v jednojadrovom teste a 2284 bodov v viacjadrovom teste) a AnTuTu (497 000 bodov) potvrdzujú, že zaostáva za konkurenciou ako Motorola Moto G75 alebo Samsung Galaxy A26. Rovnako grafický výkon v testoch ako 3DMark Sling Shot Extreme (2463 bodov) jasne deklaruje, že telefón nepatrí medzi špičku strednej triedy. Na náročné AAA hry rovno zabudnite a ak sa rozhodnete si tento mobil kúpiť, pripravte sa na badateľné spomaľovanie počas otvárania náročnejších aplikácií a multitaskingu. Na bežné používanie a do rúk starších jedincov, ktorí nehrajú náročné hry, je to však správna voľba.

Nový Honor z lacného kraja je vybavený akumulátorom s kapacitou 5 230 mAh, čo je viac než u mnohých konkurentov, a predstavuje zlepšenie oproti predchádzajúcej 4 500 mAh batérii použitej v modeli Honor 200 Lite. Mobil tak zvládol jeden celý deň náročného používania, a to je jeho jasnou





prednosťou. Pri miernejšom zat'azení je dokonca reálne dosiahnuť až dva dni na jedno jediné nabitie. Dlhá výdrž je jasným výsledkom kombinácie dostatočne veľkej batérie a energeticky úspornejšieho, ale súčasne zastaraného čipsetu.

Čo sa týka rýchlosti nabíjania, máme tu podporu SuperCharge s maximálnym výkonom 35 W. V praxi to znamená, že úplné nabitie batérie trvá viac než hodinu, čo Honor 400 Lite aj s ohľadom na maximálny výkon voči konkurencii naopak znevýhodňuje. Ďalším, ale dnes už očakávaným negatívom, je absencia nabíjacieho adaptéra v balení. Telefón rovnako nepodporuje



bezdrôtové nabíjanie, čo však v tejto cenovej relácii nie je ničím výnimočné.

Fotí ako jablko?

Systém fotoaparátov Honor 400 Lite sa na prvý pohľad javí veľmi slubne, a to predovšetkým vďaka hlavnému snímaču s vysokým rozlíšením, no bližší pohľad odhalí uje množstvo kompromisov. Dominantou zadného modulu je 108 MPx snímač od Samsungu s veľkosťou 1/1,67 palca a svetlosťou objektívu f/1.75. Predmetný modul podporuje automatické zaostrovanie pomocou fázovej detekcie (PDAF). Významným nedostatkom je však

absencia optickej stabilizácie obrazu, pričom je k dispozícii iba digitálna stabilizácia. Za dobrých svetelných podmienok podáva hlavný snímač kompetentné výsledky – snímky sú detailné, čisté a dostatočne farebné. Vďaka vysokému rozlíšeniu je možné vytvárať použiteľné 2x a 3x priblížené zábery (digitálne alebo bezstratové).

Režim HIGH-RES navyše umožňuje fotiť v plnom 108 MPx rozlíšení, čím sa dosahuje maximálna úroveň detailov. Problémy však nastávajú pri náročnejších svetelných podmienkach. Fotoaparát má citelný problém so zvládnutím vysokého dynamického rozsahu, čo spôsobuje prepálené svetlé oblasti alebo príliš tmavé tieň. Snímky pri slabom osvetlení trpia nízkou úrovňou detailov a výrazným šumom, čo je dôsledok spomínanej absencie OIS. Užívateľmi dnes často používaný režim portrétov v praxi dokáže vytvoriť prirodzený bokeh efekt a ponúka rôzne stupne priblíženia.

Druhý zadný modul má 5 MPx a slúži ako ultraširokohlý snímač a hĺbkový senzor pre portréty. Ako už asi tušíte, tento modul je vyložené podpriemerný – produkuje obrázky s výrazným šumom a nedostatkom detailov aj za denného svetla. Jeho farebné podanie často neodpovedá hlavnému snímaču, čo vedie k ďalšiemu zhoršeniu celkového fotografického výkonu. Jediné pozitívum voči minulej generácii vidím v tom, že sa podarilo výrobcovi odstrániť vždy zbytočný 2 MPx makro snímač. Na prednej strane je umiestnená selfie kamera s 16 MPx doplnená LED svetlom. Toto svetlo je určené

na zlepšenie fotiek pri slabom osvetlení, ale jeho praktická využiteľnosť je silno obmedzená a z toho, čo som mal možnosť vidieť v praxi, skôr komplikuje postprodukcii obrázkov. Predná kamera ako taká podporuje 2D rozpoznávanie tváre, čo je dnes už pomerne nedostatočná forma ochrany voči cudziemu vstupu do systému, každopádne tej sekunduje spolahlivá čítačka odtlačkov integrovaná priamo pod displej. Čo je však v rámci modulov vôbec najväčším sklamaním?

Nahrávanie videí. Maximálne rozlíšenie je len 1080p pri 30 snímkach za sekundu, čo je v súčasnosti, aj v strednej triede, považované jasne za nedostatočné, keďže mnohí konkurenti už dávno ponúkajú 4K. Toľko prepieraná absencia optickej stabilizácie má navyše negatívny dopad aj na stabilitu videa. Honor sa pokúša vyššie uvedené nedostatky zachrániť prostredníctvom softvéru a umelej inteligencie, ale tá ešte ani náhodou nepokročila tak ďaleko, aby bola schopná zázrakov.

Užívatelia majú v rámci AI pre fotky k dispozícii predovšetkým nástroje ako AI Eraser (na odstraňovanie nechcených objektov) a AI Outpainting (na kreatívne úpravy). Čo sa týka ďalších AI funkcií, je tu prítomná integrácia Google Gemini a Circle to Search.

Android 15

Aj Honor 400 Lite beží na najnovšom operačnom systéme Android 15 doplnenom o grafickú nadstavbu MagicOS 9.0. Samotná nadstavba sa dá len sotva charakterizovať ako čistá. Každopádne všetok ten bloatware, čo v menu nájdete, viete samozrejme vymazať a časom si zvyknete na špecifický systémový vzhľad.

Medzi kľúčové softvérové funkcie patrí už v úvode spomínaná Magic Capsule v hornom výreze displeju, ktorá zobrazuje



notifikácie a ovládacie prvky, podobne ako Dynamic Island, avšak s obmedzenejšou funkcionalitou. Ako si teda testovaná vzorka dokáže poradiť s konkurenciou? V porovnaní s Samsung Galaxy A26 je Honor 400 Lite silnejší v oblasti displeja (jasnosťou) a v batérii (väčšou kapacitou). Samsung však ponúka lepšiu odolnosť (IP67), prítomnosť optickej stabilizácie (OIS) na fotoaparáte, kvalitnejší 8 MP ultraširokohlý snímač a možnosť rozšírenia úložiska. Zároveň ťaží zo silnejšej značky, prepracovaného ekosystému a dlhej softvérovej podpory, čo je veľká výhoda pre tých, ktorí hľadajú dlhodobú spolahlivosť. Cena je pritom porovnateľná.

V porovnaní s Poco X7 Pro dominuje Poco v oblasti výkonu vďaka čipsetu Dimensity 8400 Ultra a v rýchlosti nabíjania (90 W). Súčasne má aj väčšiu batériu a vyššie rozlíšenie displeja. Honor je však tenší a ľahší, disponuje vyšším jasom displeja a zaujímavým AI tlačidlom fotoaparátu. V oblasti fotoaparátov je Poco silnejší vďaka OIS. Cena Poco X7 Pro je však výrazne vyššia.

Motorola Moto G85 predstavuje konkurenciu s výrazne nižšou cenou, ponúka kvalitný P-OLED displej s 120 Hz a dobrý 50 MP fotoaparát s OIS. Avšak jej procesor je slabší ako Dimensity 7025-Ultra v Honore. Honor sa môže pochváliť vyšším jasom displeja a väčšou batériou, ale Motorola ponúka lepší pomer cena/výkon a vyložené čisté Android.

Ako vidíte, Honor 400 Lite čelí veľmi silnej konkurencii v segmente strednej triedy. Zatiaľ čo niektorí konkurenti excelujú vo výkonnostných parametroch, fotoaparátoch alebo nabíjaní, Honor vyniká svojím displejom a výdržou batérie. Ak sa váš budget na nákup nového telefónu pohybuje okolo sumy 300 €, konkurencia je dozaista pestrá a jednotlivé preferencie sú už vo vašej ríži.

Verdikt

Honor 400 Lite je kompromisom, ktorý ponúka niekoľko skvelých vlastností, ale aj zásadné nedostatky v kľúčových oblastiach. Výber by mal závisieť od individuálnych preferencií a priorit, predovšetkým v závislosti od toho, či používateľ ocení jeho silné stránky, ako je displej a batéria, alebo sa skôr zameria na výkon a kvalitu fotoaparátu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Honor	Cena s DPH: 299€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Magic Capsule + Dlhá výdrž batérie + Displej a jeho jas + Cena + Dizajn	- Slabý výkon - Zvuk - Foto výbava
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ASUS ExpertBook P3

PODNIKOVÝ ZLATÝ ŠTANDARD



Časy, keď ste so sebou museli tahať ťažkú techniku iba pre zopár emailov a jednej tabuľke, sú už našťastie dávno za nami. Technologický vývoj premenil firemné notebooky z neohrabaných krabíc na elegantné, výkonné stroje, ktoré zvládnu nielen každodennú prácu, ale ponúkajú aj prekvapivý, kreatívny presah. Jedným z výrobcov, ktorý sa o túto transformáciu výrazne zaslúžil je aj ASUS, a práve na jeho aktuálne biznis riešenie sa pozrieme bližšie.

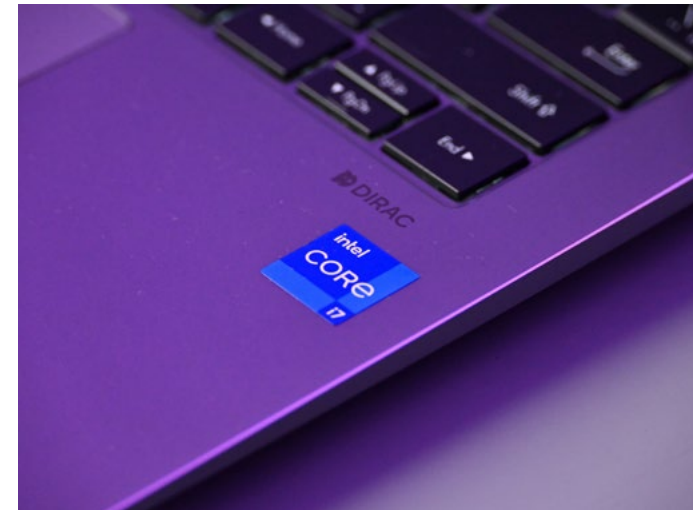
Začiatkom roka som vám ponúkol recenziu na ExpertBook P5, z ktorej finálne hodnotenie hovorí za všetko: „Rozumne vyskladaný kancelársky notebook, ktorý však nájde svoje uplatnenie aj v školských laviciach.“ Dnes sa porozprávame o verzii P3, dostupnej za solídne peniaze (cca 1 000 €), ktorá v mnohom pripomína P5. ASUS ExpertBook P3 (konfigurácia P3405CVA) si,

na rozdiel od svojich dizajnovodvážnejších súrodencov s výraznejším zameraním na kreatívne zmýšľajúcich používateľov, zachováva striedmy a maximálne profesionálny vzhľad. Jeho decentné sivé šasi v odtieni „Misty Grey“ nepriťahuje pozornosť, ale práve to je v sfére biznisu často výhodou. Hliníková konštrukcia je z hľadiska celistvosti jednoznačnou výhodou a fakt, že cestou do zasadacej miestnosti držíte v ruke kovové telo, výrazne odlišuje notebook od konkurencie z plastu. S hmotnosťou 1,36 kg a hrúbkou 1,8 cm síce trochu vybočuje spomedzi prémiových ASUS ZenBookov, no nevidím dôvod, prečo by jeho prenášanie malo predstavovať problém. ASUS tu navyše kladie dôraz na odolnosť, keďže deklarovaná certifikácia MIL-STD 810H spolu s ich vlastnými testami (odolnosť portov, tlak na veko, životnosť pántov) majú garantovať, že tento model

zvládne dlhodobé hrubšie zaobchádzanie. Potešilo ma rozmiestnenie portov, ktoré sú orientované prevažne na ľavú stranu, čo vyhovuje pravákovi používajúcim externú myš, rovnako ako aj fakt, že displej je možné vyklopiť až do uhla 180°. O samotných portoch bude reč neskôr.

Bezpečnosť je prvoradá

Pohodlie pri práci na kancelárskom notebooku do veľkej miery určuje kvalita klávesnice – a v tomto smere testovaný model nesklamal. Takzvaný chiclet dizajn s 1,5 mm zdvihom poskytuje výbornú hmatovú odozvu a komfort aj pri dlhodobom písaní, zatiaľ čo decentné podsvietenie zabezpečí viditeľnosť aj v úplnej tme. Keďže sa tu rozprávame o poctivom kancelárskom náradí, ASUS nezabudol ani na časté nehody s rozliatými tekutinami.



Výsledkom je klávesnica odolná voči poliatu, čo príde vhod najmä pri práci s nápojom po ruke. V duchu modernej doby nechýbajú ani praktické klávesové skratky, ako napríklad stlmenie mikrofónu, čo oceníte najmä pri videohovoroch.

Z hľadiska bezpečnosti poteší snímač odtlačkov prstov, ktorý je integrovaný priamo v zapínacom tlačidle – to je mimochodom trochu netradične umiestnené v hornej mediálnej lište. V hornej hrane sa tesne nad panelom nachádza obstojná webová kamera vybavená nielen fyzickou krytkou, ale rovnako tak IR snímačom na čítanie tváre. Ako vidíte, ASUS bezpečnosť skutočne nepodcenil. Okrem snímača odtlačkov prstov ponúka aj BIOS podnikovej úrovne (NIST SP 800-155), bezpečnostný zámok Kensington Nano Security Slot a čip TPM 2.0.

P3 je osadený matným 14 palcovým IPS panelom s rozlíšením WQXGA (2 560 x 1 600 pxl). Ten ponúka výborný balans medzi dostatočnou jemnosťou zobrazenia a praktickým pomerom strán 16 : 10 a je



ideálny na prácu s dokumentmi či webom. V porovnaní so základnou WUXGA verziou ide o výrazný krok vpred, a to nielen v hustote pixelov, ale aj v celkovej kvalite obrazu. Jas na úrovni 400 nitov zaručuje bezproblémové

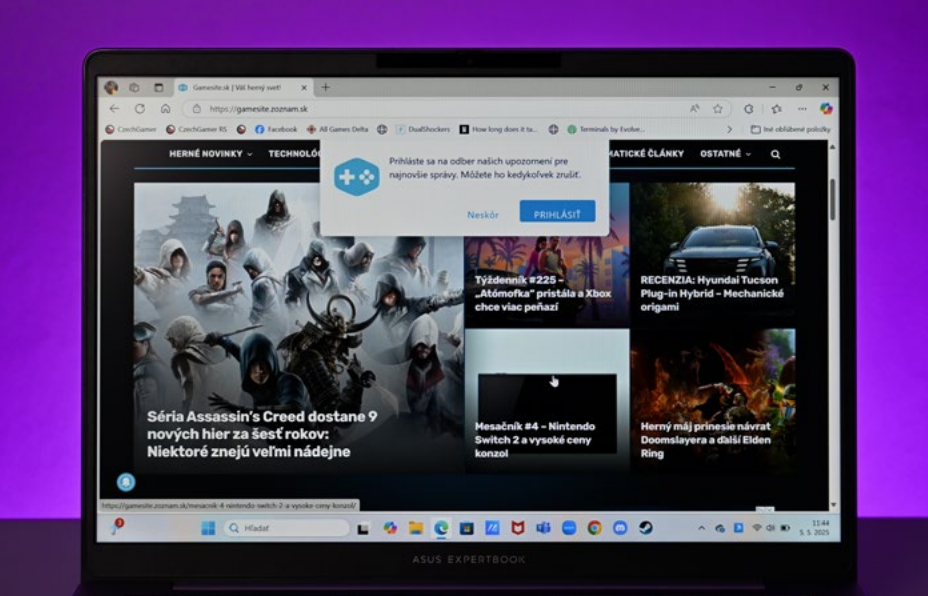
použitie aj mimo kancelárskeho prostredia, pričom 100 % pokrytie sRGB gamutu postačí na všetko okrem profesionálnej grafickej tvorby. Antireflexná vrstva funguje spoľahlivo a v kombinácii so širokými pozorovacími uhlami vďaka IPS technológii ide o panel, ktorý neunaví oči ani po dlhšom pracovnom maratone.

Aj keď ide v tomto segmente o jeden z tých lepších displejov, aký si môžete v pracovnom notebooku priať, pre moju rozmazanú OLED dušičku je jednoducho problém vrátiť sa „do minulosti“.

Dostatočný výkon na...

ExpertBook P3, konkrétne v mnou testovanej konfigurácii LY0012X, skrýva pod kapotou pomerne slušný motor. Základom je procesor Intel Core i7-13620H (6 výkonných + 4 úsporné jadrá), ktorý s maximálnym taktom 4,9 GHz a vyšším TDP reprezentuje silnejšiu triedu čipov, vhodnú aj pre náročnejšiu pracovnú záťaž. V kombinácii s 32 GB DDR5 pamäťou a 1TB





PCIe 4.0 SSD diskom zvládal notebook bez výrazných problémov aj komplikovanejší multitasking a prácu s veľkými súbormi. V rámci možností rozšírenia určite poteší aj prítomnosť druhého M.2 slotu s tým, že maximálne viete dosiahnuť 64 GB RAM. Čo sa týka grafického výkonu, o ten sa stará integrovaná Intel UHD karta, ktorá postačí na kancelársku agendu, prehrávanie multimédií a jednoduché grafické úlohy. Pri hrách alebo náročnejších 3D úlohách tu treba pochopiť, že neupustiť od akýchkoľvek ambícií. V porovnaní s modelom ExpertBook P5 má P3 o niečo vyšší výpočtový výkon, no naopak stráca v oblasti grafiky. Chladenie zabezpečuje systém ExpertCool, ktorý je schopný účinne schladit' väčšiu časť šasi aj pri vysokých otáčkach. Pri plnej zát'aži sa však treba pripraviť na zvýšenú hlučnosť.

Testovaná vzorka dozaista zaujme aj ponukou portov. Na ľavej hrane nájdete dva USB-C 3.2 (Gen 2) vstupy, DisplayPort

a Power Delivery, čo umožňuje pohodlné nabíjanie aj pripojenie externého monitora. Spolu s nimi sa tu nachádzajú aj dva klasické A porty (USB 3.2 Gen 1), plnohodnotný HDMI 2.1 a kombinovaný 3.5mm audio jack. Nechýba ani RJ45 Gigabit Ethernet port, čo v kategórii tenkých notebookov dnes predstavuje raritu, ktorá poteší milovníkov káblového toku dát.

Miernym sklamaním je podľa môjho názoru absencia čítačky SD kariet, ktorú mal predchádzajúci model P3 (P3540), no v tejto verzii už chýba. Bezdrôtovú komunikáciu zabezpečuje Wi-Fi 6 (802.11ax) s konfiguráciou 2x2 a Bluetooth 5.4, pričom funkcia WiFi SmartConnect v aplikácii MyASUS automaticky vyberá ten najlepší signál. Výdrž batérie s kapacitou 63 Whr vás nijako neprekvapí, pretože 8 až 9 hodín je dnes v kategórii pracovných laptopov považované za priemer. Nabíjanie zabezpečuje 65W USB-C adaptér, ktorý



podporuje univerzálne PD nabíjačky, a nechýba ani funkcia MyASUS Battery Health Charging pre dlhšiu životnosť batérie.

AI nemôže chybať

Záverom vás pochopiteľne nemôžem ochudobniť o krátke zhrnutie softvérovej výbavy. Celý systém, ako zvyčajne, zastrešuje aplikácia MyASUS, ktorá prehľadne integruje diagnostiku, aktualizácie ovládačov, nastavenie výkonu a chladenia, ako aj správu batérie.

ASUS sa navyše snaží zaujať umelou inteligenciou prostredníctvom funkcie AI ExpertMeet, ktorá ponúka automatický prepis hovorov, preklad tituliek v reálnom čase či vodoznak na zdieľanej obrazovke, pričom na využitie týchto funkcií je potrebných aspoň 12 GB RAM. Pri videohovoroch poteší inteligentné potlačenie okolitých ruchov prostredníctvom série mikrofónov.

Po mojom mesačnom testovaní sa ASUS ExpertBook P3 profiluje ako spolaľivý firemný notebook, ktorý dokáže oslaviť malé až stredne veľké podniky. Aj keď nevyniká extravagantným dizajnom, ponúka to, čo je v pracovnom prostredí podstatné – odolnú konštrukciu, pohodlnú klávesnicu, širokú portovú výbavu a kvalitný displej. Výkonný procesor Intel Core i7 H-série zabezpečí plynulý chod aj pri náročnejších úlohách, hoci je potrebné počítať s vyššou spotrebou energie a priemernou výdržou batérie. Integrovaná grafika limituje použitie na graficky náročné aplikácie, no pre kancelársku prácu a multimédiá je viac než dostačujúca. Bezpečnostné riešenia, ako TPM 2.0, snímač odtlačkov prstov a krytka webkamery, poskytujú dnes nevyhnutnú ochranu citlivých dát. Ak uvažujete o obmene hardvérového vybavenia pre seba alebo vašich zamestnancov, odpoveďou by mohol byť nákup aktuálnych modelov P3.

Verdikt

Predstavuje zlatý štandard v oblasti podnikania.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	1 120€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalitná kovová konštrukcia	- Batéria
+ Konektivita	- bez čítačky SD kariet
+ Bezpečnosť	
+ Klávesnica	
HODNOTENIE:	★★★★☆



Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

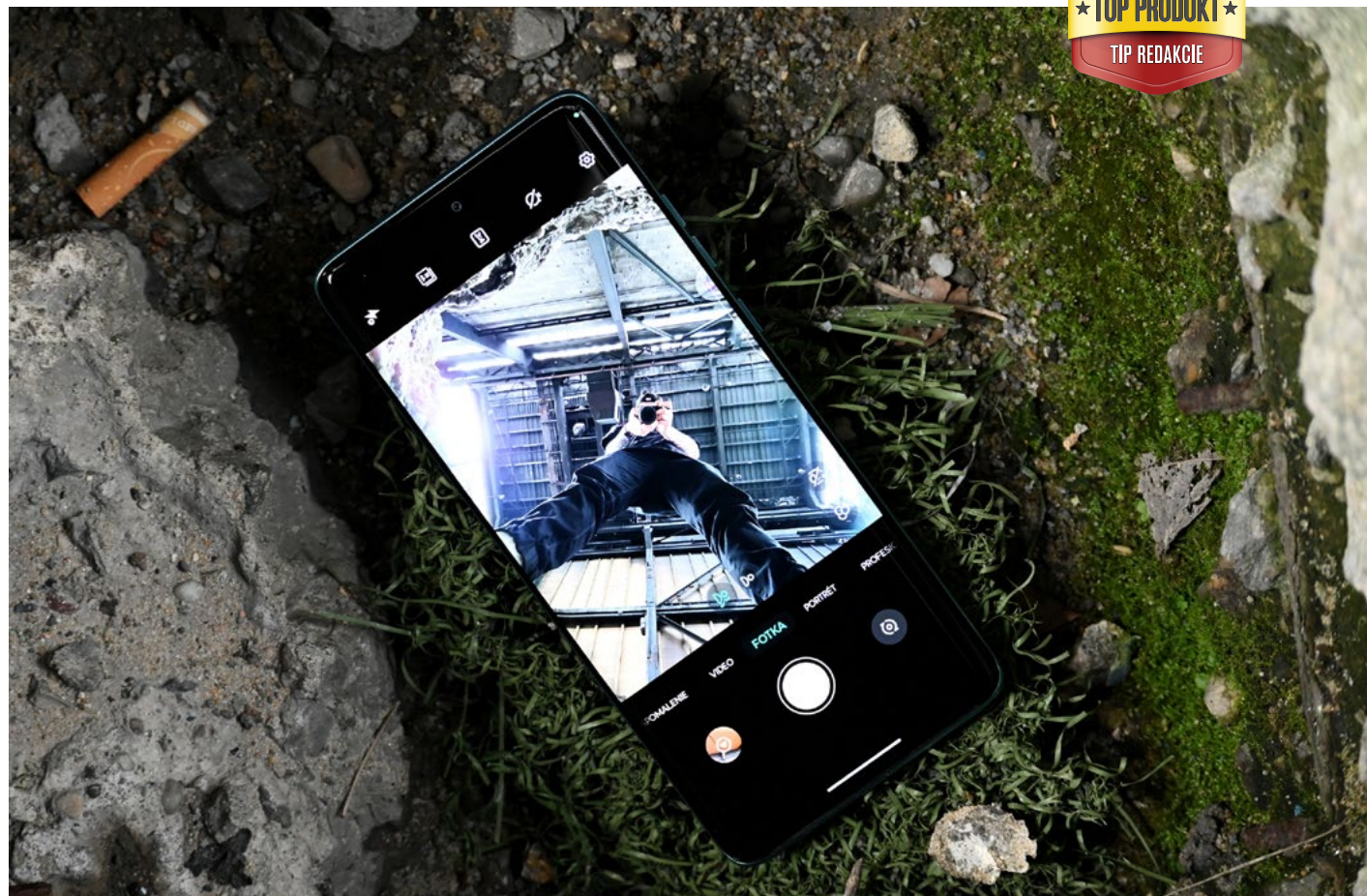


Webglobe Yegon

Ani neviete, že nás máte

Motorola Edge 60 Fusion

ROZUMNÁ EVOLÚCIA



Ak ste v súvislosti s príchodom nových zariadení značky Motorola určených pre aktuálny rok nadobudli pocit, že tento kultový technologický inovátor nám trochu „zaspal na vavrínoch“, tak opak je pravdou. Aktuálne prichádza na scénu nová Motorola Edge 60 Fusion s ambíciou presadiť sa v prepĺnených vodách strednej triedy a zdá sa, že to myslí vážne. Tento konkrétny model sa totižto už od pohľadu nesnaží splynúť s konkurenciou a dáva si za cieľ jasne definovať vlastnú identitu.

Edge 60 Fusion sa na našom trhu predáva za sumu necelých 400 eur s tým, že v ponuke je verzia s 12 GB RAM. Bol som osobne prítomný na lokálnom odhalení samotného mobilu a z úst poverených bolo jasne cítiť, že presne takáto výška operačnej pamäte je dnes pre spoločnosť Motorola už štandardom. V klasickom

balení v navoňanej krabicike sa okrem telefónu samotného nachádza USB-C kábel, plastový obal v príslušnej farbe telefónu a po novom aj energetický štítok odkazujúci na jednotlivé aspekty zariadenia.

Je to presne tá nálepka, ktorá vám bežne vypadne z krabice od nového televízora a vy ju okamžite hodíte do koša. Nechajme však EU smernice bokom a pod'me sa pozrieť na samotný produkt.

Edge 60 Fusion sa snaží vyzerat' ako ukážkový model prechádzajúci sa po modernom móle, no zároveň má odolnosť ako výsadkar zhodený nad neznámym územím. Ide o recyklovanie minuloročného dizajnu, ktorý je však stále natol'ko jedinečný, že by bolo zo strany výrobcu priam hriechom skočiť zrazu k iným vizuálom.

Prednú stranu kryje sklo Gorilla Glass 7i a zadná je naopak potiahnutá materiálom pripomínajúcim kožu. Ten je mäkký na dotyk, no zároveň dodáva celku patričnú štipku elegancie. Len pre upresnenie uvediem, že ide o silikónový polymér, ktorý nielenže dobre vyzerá a zabraňuje, aby mobil cestoval po hladkých povrchoch, ale súčasne odoláva škrabancom a perfektne sa čistí. S rozmermi 161 x 73 x 8 mm a váhou necelých 180 gramov je zariadenie za mňa výborne vyvážené a môžete si ho strčiť do vrecka nohavíc bez toho, aby ste sa báli o to, že vám sklznu k členkom.

Certifikácie IP68 a IP69 znamenajú, že sa telefón nezľakne ponorenia a ani silného prúdu vody – áno, zvládne dokonca aj parný čistič, čo je úroveň ochrany, ktorú zvyčajne nájdete skôr pri priemyselnej technike než v takto štýlovom smartfóne. K tomu celému

si ešte pridajte vojenský štandard MIL-STD-810H a máte telefón schopný prežiť pád z výšky, krutý lejak aj púštnu búrku.

To kl'účové slovo, s ktorým Motorola pri príprave tohto hardvéru jasne operovala, je evolúcia

Popri dizajne a vysokému stupňu odolnosti dokáže nový Edge 60 Fusion rozhodne zaujať aj svojím panelom. Ide konkrétne P-OLED displej veľ'ký 6,67 palcov, schopný zobrazit' až miliardu farieb a skrývajúci pod sebou solídne fungujúcu čítačku odtlačkov prstov. S rozlíšením 1 220 x 2 712 pxi pri jemnosti 446 ppi ide o obrazovku ponúkajúcu nadštandardnú ostrosť. Obnovovacia frekvencia na úrovni 120 Hz je síce dnes už viac menej bežnou vecou, každopádne používateľ si v tomto prípade môže zvoliť medzi režimami 60 Hz, 120 Hz alebo automatickým prepínaním.

V plne automatickom režime telefón zvládá inteligentne prepínať frekvenciu podľa prezeraného obsahu a napríklad pri prehliadaní webu cez Chrome sa frekvencia obmedzí na 90 Hz a pri streamovaní videa klesne na 60 Hz, čo vo výsledku šetrí energiu, a to bez zásadného dopadu na prezentovaný obsah. Parametre jasú posúvajú použiteľnosť na ešte vyššiu úroveň. Displej dosahuje v manuálnom režime takmer 500 nitov, no v automatickom pod náporom ostrého slnka je to papierovo až 1 500 nitov (realita je, samozrejme, o pár desiatok nitov nižšie). Ak vás pri prezeraní promo materiálov k tomuto telefónu zaujal údaj 4 500 nitov, ide o hodnotu dosiahnutú cez maximálny HDR peak. Spoločnosť

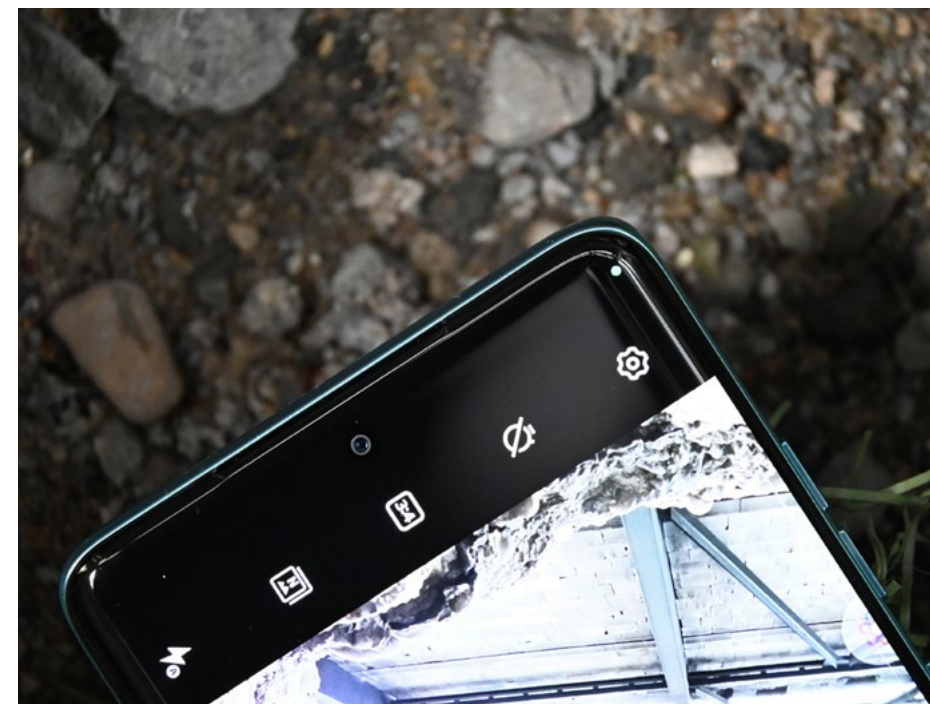


Motorola, čoby večný inovátor a priekopník, nezabúda ani na doplnkové, no napriek všetkému zaujímavé funkcie, zlepšujúce užívateľský zážitok. Aktivácia lepších reakcií displeja pri interakcii s mokrými prstami sa vám môže hodiť nielen v súvislosti s vysokým stupňom vodoodolnosti. Pod kapotou drieme čipset MediaTek Dimensity 7300 (4nm), ktorého architektúra kombinuje štyri jadrá Cortex-A78 s taktom 2,5 GHz a štyri úsporné jadrá Cortex-A55 taktované na 2,0 GHz. Grafickú stránku zabezpečuje GPU Mali-G615.

Oproti predchodcovi (Dimensity 7050) ponúka novinka až o 25 % vyššiu energetickú

efektivitu, no dôležitým vylepšením je aj nový obrazový procesor Imagiq 950 s podporou simultánneho záznamu videa z dvoch kamier. Ako som spomínal už vyššie, predmetný telefón je u nás dostupný výhradne vo verzii s 12 GB RAM typu LPDDR4X a interným úložiskom 256 alebo 512 GB typu UFS 2.2. Prijemným prevkapiením je návrat podpory pre pamäťové karty microSDXC, čo je stále praktická výhoda, ktorá bola v predchádzajúcom modeli vynechaná. Počas bežnej náročnosti v zmysle interakcie sa Edge 60 Fusion správal maximálne svižne a odozva systému bola bezproblémová. Akonáhle som však cielene zvýšil požiadavky na výkon, ukázali sa limity uvedeného čipsetu. V porovnaní s konkurentmi ako je, napríklad, mnou nedávno testované Poco X7 Pro (s Dimensity 8400 Ultra), bol rozdiel markantný.

Výkon u Edge Fusion 60 je dostatočný pre väčšinu bežných hier, avšak pri graficky najnáročnejších tituloch a maximálnych nastaveniach narazí na svoje limity. Silnou stránkou zariadenia je však rozhodne softvér. Motorola Edge 60 Fusion prichádza s najnovším Androidom 15 a odl'ahčenou nadstavbou Hello UI. Výrobca vám garantuje tri veľ'ké aktualizácie systému a štyri roky bezpečnostných záplat. Okrem natívnych funkcií Androidu (vrátane AI prvkov ako Gemini) prináša Motorola aj vlastného asistenta Moto AI, ktorý umožňuje sumarizáciu notifikácií, prepis a analýzu obsahu na obrazovke, nahrávanie a generovanie obrázkov. Uvedené Moto AI funkcie sú, nanešťastie, nateraz bez slovenskej alebo českej lokalizácie – softvér vám síce rozumie





aj keď budete písať po slovensky, ale odpoveď dostanete len v angličtine.

Foto výbava Motoroly Edge 60 Fusion, ktorá sa skrýva v trojici elegantných kruhov v rámci jemne vyvýšeného ostrovčeka, pôsobí na papieri rozhodne slušne, aj keď ide prakticky o tú istú zostavu, aká bola v minuloročnom modeli. Máme tu 50 Mpx snímač Sony LYTIA 700C s pokročilým all-pixel zaostrovaním a optickou stabilizáciou čoby ideálny základ pre kvalitné snímky aj v náročnejších podmienkach. V praxi však narazíte na klasickú realitu strednej triedy, kde hardvér ako taký má síce slušný potenciál, ale obrazové spracovanie ho nie vždy dokáže naplno využiť. Výsledkom sú jemne nadpriemerné fotografie, zhotovené pri dobrom svetle, no v noci sa objavujú

nechcené preostrenia, strata detailov a miestami nekonzistentné zaostrovanie. Ultraširokohlý snímač s makro režimom je skôr doplnok ako opora, selfie kamera je opäť solídna, no aj v jej prípade dominuje silný postprocessing. Video v 4K pri 30 fps s OIS je ako aj pred rokom takisto priemernej kvality. Celkovo ide o fotoaparát, ktorý neurazí, no ak čakáte konzistentne špičkový výkon, budete musieť siahnuť po vyššej triede. Ako je na tom výdrž? Keďže mobil má batériu s kapacitou 5 200 mAh, ktorú viete dotankovať prostredníctvom 68 W TurboPower nabíjania, jasne prekonáva svojho predchodcu. Motorola Edge 60 Fusion tak zvládne dva náročné dni bez toho, aby ste na ich konci ešte nemali zopár percent na čas nevyhnutý pre nájdenie elektrickej zásuvky.



Motorola Edge 60 Fusion je zvláštny telefón v tom najlepšom slova zmysle. V segmente strednej triedy, kde väčšina výrobcov stavia na jednu výraznú kartu, nech už ide o fotoaparát Pixelu, surový výkon Poco, alebo dizajnový experiment Nothingu, Edge 60 Fusion sa vydáva svojou vlastnou cestou a ja mu preto musím fandit'.

Nehrá na efekt, nesnaží sa dominovať špecifikáciami ani šokovať číslami. Namiesto toho skladá opatrne vyvážený mix vlastností, ktoré síce jednotlivito nie sú revolučné, no v súčte vytvárajú zariadenie, ktoré pôsobí dostatočne evolučne a premyslene. Ak ste ten typ človeka, ktorý má rád veci, čo dávajú zmysel a nemá potrebu ich každého pol roka meniť, Motorola Edge 60 Fusion by mohla byť presne to, čo hľadáte.

Verdikt

Evolúciou hnaný elegán z móla.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Datacomp	Cena s DPH: 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Výkon
+ IP69	- Priemerný fotoaparát
+ Čistý Android	- Motor AI chýba
+ Displej	lokalizácia
+ Batéria	
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

Xiaomi Smart Pet Food Feeder 2

MŇAU



Pamätám si na svoju prvú, a donedávna ešte jedinú, mačičku z detstva. S ňou to bol klasický scenár – ranné budenie mňaukaním o piatej, pretože miska zívava prázdnotou, ponáhľanie sa zo školy domov, aby náš chlpatý spoločník neumrel od hladu, a večné riešenie víkendov mimo domu. Roky prešli, z chlapca sa stal o niečo väčší chlapec, pribudla manželka, dcérka... a, svete div sa, opäť aj mačka. Tentokrát však už nie som v pozícii naivného školáka bez prostriedkov, ale naopak, otec od rodiny, ktorý nechce, aby dlhodobá starostlivosť o domáceho miláčika znamenala komplikovaný logistický hlavolam. Našťastie, technológie ako také za tie roky pokročili a ja sa živým ich hodnotením. Elektronika je dnes neraz inteligentnejšia než jej majitelia, a aj starostlivosť o domácich miláčikov sa tým pádom dostala na novú úroveň. Spoločnosť Xiaomi, ktorá je známa svojím bezodným

portfóliom hardvéru zasahujúceho do všetkých kútov využiteľnosti, logicky ani tu nechce ostať bokom a predstavuje druhú generáciu svojho inteligentného krmidla s názvom Smart Pet Food Feeder 2. Slubuje automatické dávkovanie, ovládanie cez mobil a hlavne pokoj v duši. Ale ako to už býva, papier znesie všetko a na PR rečičky nepotrebuje vysokú školu. Podťe sa preto po mojom boku pozrieť na to, či je uvedené krmidlo naozaj pomocník, ktorý zjednoduší váš život, alebo sa jedná len o ďalší múdry výmysel, ktorý viac vecí komplikuje, ako pomáha.

Kto z vás dobre pozná produkty Xiaomi, ten pri pohľade na Smart Pet Food Feeder 2 nezažije žiadne prekvapenie. Jedná sa o bielu plastovú vežičku s čistými líniami a nenápadným dizajnom, ktorá sa snaží zapadnúť do modernej domácnosti –

to všetko bez toho, aby na prvú dobrú prezrádzala svoj primárny účel. Rozmery 370 × 220 × 324 mm a hmotnosť okolo štyroch kilogramov z tohto krmidla síce robia statné zariadenie, no vzhľadom na jeho 5 l kapacitu je to vlastne úplne pochopiteľné. Môj prvý dojem? Solídne plastové šasi, ktoré sa jednoducho rozoberá a nikde nevzga. Základ tvorí samotné telo dávkovača, nasledované veľkou nádobou na granule a odnímateľnou miskou. A tu prichádza prvý príjemný detail – miska je z nehrdzavejúcej ocele typu 304 a pôsobí luxusným dojmom. Nielenže sa ľahko čistí, ale súčasne nehrdzavie a neabsorbuje pachy, čo znamená, že je oveľa hygienickejšia než bežné plastové nádoby na jedlo. Na prednej strane je umiestnený pre bielu Xiaomi techniku typický okrúhly LED displej. Ten v reálnom čase ukazuje hmotnosť



aktuálne nasýpaných granúl, celkový stav zariadenia a prípadné upozornenia – napríklad keď dochádza krmivo alebo ak je miska zle umiestnená na váhe.

Praktických detailov je tu však oveľa viac. Napájací kábel je opletený nylonom, čo je ideálna ochrana pred mačacími zubami. Nechýba ani tlačidlo na ručné vydanie dávky, ak sa rozhodnete, že si váš fúzatý kamarát zaslúži ešte extra porciu navyše. A potom je tu systém trojitého tesnenia vrchného veka, ktorý má zabezpečiť čerstvosť krmiva. Jedná sa konkrétne o silikónové tesnenie doplnené kazetou s vysúšadlom. Izolácia granúl voči vzduchu funguje perfektne, a ani po mesiaci používania nevykazovalo nasýpané jedlo známky degradácie kvality či čerstvosti. Treba však počítať s tým, že filter má svoju životnosť a skôr či neskôr ho bude nutné vymeniť. Výrobca uvádza mesačný interval, čo vám fakticky ukáže aj hláška v aplikácii. Avšak dobre vieme, ako tieto výpočty opotrebovania fungujú pri automatických vysávačoch, a preto si pokojne uvedený údaj vynásobte číslom tri – a nič moc sa nestane.

5L

Ako už odznelo vyššie, nádoba pojme približne 5 l granúl, čo je v realite asi 2,5 kg suchého krmiva. Xiaomi síce tvrdí, že to vystačí na 30 dní pre jednu dospelú mačku, čo znie perfektne, ale každý, kto má

alebo mal doma nejakú mačku, dobre vie, že apetít týchto fúzatých stvorení sa riadi niekedy lunárnym cyklom a inokedy len výskytom vtákov za oknom. Inými slovami, uvedená metrika je skôr orientačná. V realite sa môže výdrž pohybovať medzi dvoma týždňami a tromi dňami, najmä ak u vás doma býva skôr Garfield než subtilná britská krátkosrstá slečna. Čo sa týka kompatibility, krmidlo si poradí s granulami do priemeru 12 mm a všetko väčšie mu bude spôsobovať problémy. Rozhodne odporúčam držať sa klasických granúl a neskúšať žiadne experimenty s mrazenými, a kategoricky nie s čisto mokrými variantmi. Jedným z hlavných lákadiel, hneď za automatickým dávkovaním, je jednoznačne inteligentná vážiaca miska. Senzory vedia zmerať množstvo krmiva s presnosťou na jeden gram a samotné údaje zobrazovať nielen na LED displeji, ale aj cez notifikáciu v aplikácii. Skvelá správa pre tých, čo majú doma obézneho gaučového leňocha na diéte alebo citlivého seniora s obmedzenou dávkou jedla. Znie to krásne, však? Treba tu však rátať s niekoľkými odchýlkami. Jedna vec je, že váha niečo presne zmeria, a druhá, či celý systém správne rozpozná,



koľko krmiva bolo vlastne vydaného a koľko naozaj váš maznáčik zjedol. Často sa mi stávalo, že dávkovač nasypal dávku vo vopred určený čas – a to aj napriek tomu, že v miske ešte ostalo staré jedlo, hoci som v aplikácii jasne zadal funkciu nedoplňania v prípade, ak je miska stále plná.

Snáď najväčšia nočná mora pre chovateľa spočíva v nasledujúcom scenári: odídete s celou rodinou na víkend a mačka ostane doma hladná ako vlk, lebo dávkovač sa rozhodol, že granule radšej zamkne v zásobníku, aby vám ušetril peniaze. Xiaomi sa snaží tomuto scenáru predísť pomocou širšieho žľabu, rozšírených miešacích lopatiek a hlavne funkcie automatického spätného chodu, ktorá by mala zaseknuté krmivo uvoľniť. V praxi to znamená, že ak sa niečo zadrhne, motor sa otočí opačne a skúsi problém vyriešiť sám. Počas testu som zámerne primiešal do malých granúl aj väčšie kúsky (doplňkové krmivo pre lepšie trávenie) a skutočne sa mi podarilo simulovať takéto nechcené zaseknutie. Dávkovač dokázal opätovným chodom lopatiek podvihnúť uviaznuté jedlo a znova ho pretlačiť do misky – takže áno, táto konkrétna poistka funguje evidentne dobre a motor je dostatočne silný na to, aby to zvládol. A keď už sme pri katastrofických scenároch – čo ak vypadne prúd alebo internet? Xiaomi myslelo aj na to. Krmidlo má duálne napájanie, čo znamená, že primárne si berie elektrinu zo siete, ale v spodnej časti je priestor pre štyri AA batérie. Tie slúžia ako záloha a mali by udržať vopred nastavený kŕmny plán v chode aj bez elektriny a Wi-Fi pripojenia, a to údajne až po dobu dvoch týždňov. Batérie si, samozrejme, musíte dokúpiť sami. Predmetná funkcia je však mimoriadne dôležitá – keďže aj keby väčšina inteligentných funkcií zlyhala, základná úloha, teda nakŕmiť zviera v stanovený čas, by mala byť týmto zabezpečená.

Naozaj smart?

Možnosti, ktoré aplikácia Xiaomi Home ponúka, sú na papieri veľa široké a teoreticky zodpovedajú všetkému, čo by sa od moderného krmidla očakávalo. Detailné plánovanie dávok, vzdialené manuálne ovládanie, notifikácie či prehľad o spotrebe krmiva – to všetko tu je. Realita je však trochu inde. Nastavenie kŕmneho plánu umožňuje určiť presný čas a počet dávok s minútovou presnosťou, čo ocenia najmä majitelia zvierat s prísne stanoveným režimom. Mierne problematickým sa môže ukázať spôsob zadávania porcií – aplikácia totiž pracuje so systémom „porcií“, kde jedna porcia zodpovedá približne 10 gramom. Nejde síce o zásadný problém, no osobne by som uvítal možnosť zadávať množstvo priamo v gramoch, najmä pri špeciálnych diétach alebo menších plemenách. Funkcia vzdialeného manuálneho dávkovania funguje dobre a reakcia je takmer okamžitá. O niečo menej spoľahlivo však pôsobí systém notifikácií – tie by mali napríklad informovať o nízkej hladine krmiva, avšak podľa mojich skúseností niekedy neprídu vôbec, alebo vôbec. Rovnako tak zobrazenie údajov o tom, koľko krmiva bolo vydané a údajne aj skonsumované, pôsobí na prvý pohľad užitočne, no v praxi ide skôr o orientačné informácie. Ak dávkovač ignoruje moju požiadavku na pozdrzenie porcie v prípade plnej misky, sotva môžem veriť, že údaje o skonsumovanom jedle sú presné. Chce to jednoducho naučiť sa s týmito chybami a odchýlkami pracovať a niektoré veci si domyslieť.

Xiaomi Smart Pet Food Feeder 2 na prvý pohľad pôsobí ako moderné, technicky dobre vybavené zariadenie, ktoré kombinuje premyslený hardvér s múdrymi funkciami. V realite však výsledný dojem závisí najmä od toho, aké máte očakávania a koľko trpezlivosti ste ochotní venovať



jeho postupnému „ochočeniu“. Z hľadiska fyzickej funkčnosti má dávkovač svoje jasné silné stránky: veľa kapacita, hygienická nerezová miska, záložné batériové napájanie a účinný systém proti zasekávaniu granúl tvoria spoľahlivý základ. Systém trojitého tesnenia pomáha udržať krmivo čerstvé, čistenie je jednoduché a dizajn vhodný pre mačky, a dokonca aj menšie psy. Softvér v podobe Xiaomi Home je však zatiaľ v niektorých ohľadoch Achillovou pätou – hoci pochopiteľne záleží aj na stave posledného update balíčka. Napriek tomu treba objektívne dodať, že samotné dávkovanie v plánovanom čase fungovalo počas testovania spoľahlivo: porcie boli podávané načas a bez výpadkov – akokoľvek som to neraz vlastne nechcel. Na trhu s podobnými produktmi je konkurencia stále pomerne malá a ja osobne som vlastne rád, že naša mačka má aspoň takýto prístup k jedlu, najmä keď nie je nikto z rodiny doma. Bol by som však ešte spokojnejší, keby aplikácia naozaj dokázala pozdržať jedlo, keď to od nej žiadam, a rovnako poskytla presné informácie o tom, čo naša mačka reálne zjedla.

Verdikt

Vaša mačka si zaslúži istoty – a toto je jedna z nich.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 5 l kapacita	- Softvérová
+ Záložné napájanie	nespoľahlivosť
+ Funkčný systém proti zasekávaniu	- Občas nepresné dávkovanie
+ Nerezová miska	- Nutnosť meniť filter
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

WD_BLACK SN8100 2TB PCIe Gen 5.0x4 NVMe m.2 SSD

RÝCHLOSTI ZÁPISU SKORO AKO ZO SCI-FI



Spoločnosť WD určite predstavovať netreba. Respektíve, ak by ste si ju náhodou zmýlili so značkou univerzálneho mazacieho oleju v spreji, tak radšej po starom Western Digital. Disky tejto značky sa nachádzajú v miliónoch počítačov, konzol či handheldov a ich kvalita a pokroky na poli rýchlostí z nich robia časom overenú a stále oblíbenú voľbu. Trh s úložiskami dlho stagnoval a ponúkal iba pomalé a na poruchy náchylné harddisky, no od dôb, keď sa objavili SSDčka, najprv v 2.5-palcovom formáte a neskôr v stále oblúbenejšej M.2 forme, je teraz takmer každý rok vydaný nový štandard, prinášajúci vyššie a vyššie rýchlosti čítania aj zápisu. PCIe Gen 3 je už dávna história, Gen 4 sa ešte ako tak drží, no PCIe Gen 5, ten je momentálne cool a prináša tie najlepšie parametre, aké sú pre bežných smrteľníkov dostupné. A presne na týchto základoch stavajú nové disky WD_BLACK SN8100.

M.2 disky majú oproti tradičným harddiskom alebo aj 2.5-palcovým SATA SSDčkam množstvo výhod, ako menšie rozmery, menší odber energie či to najmodernejšie prepojenie so systémom, ktorým tradičné 3.5" ani 2.5" disky jednoducho nedokážu konkurovať. Prečo je ale PCIe Gen 5 štandard taký úžasný? Jedným slovom „rýchlosť“. PCIe Gen 5 ponúka dvojnásobné rýchlosti oproti PCIe 4.0, 4 GB/s na dráhu oproti 2 GB/s, čo pri štyroch dráhach znamená teoretickú priepustnosť až 16 gigabajtov za sekundu. Na takéto rýchlosti musí byť samozrejme uspokojený aj zbytok hardvéru, no profesionáli alebo nadšenci, ktorí svoje počítače využívajú naplno a radi multitaskujú, si budú určite pochvalovať nové maximálne rýchlosti.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

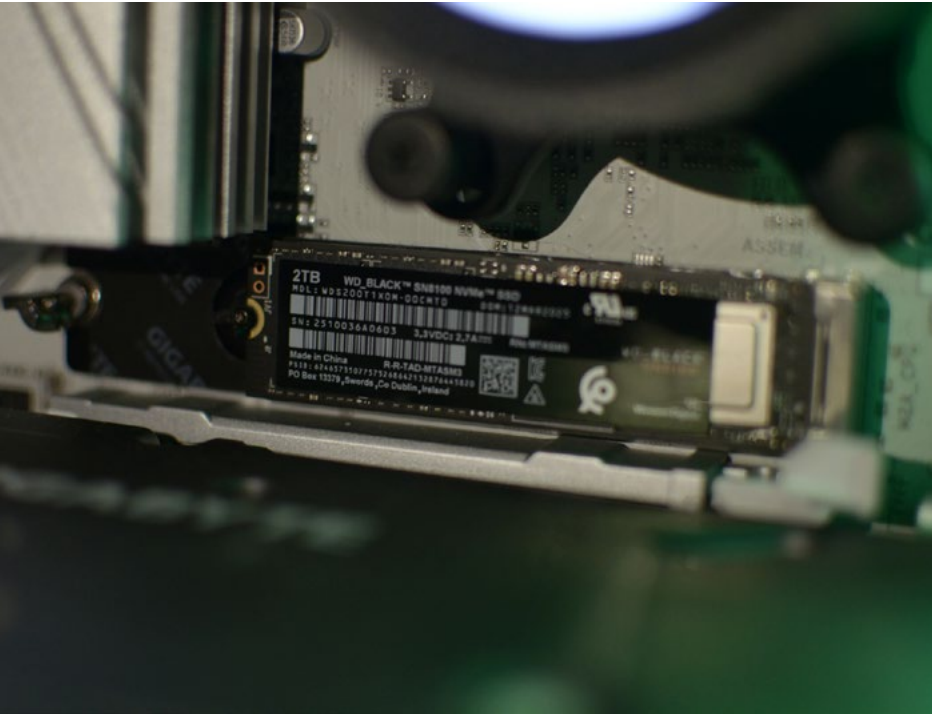
Balenia WD Black produktov sú tradične veľmi vkusne dizajnované, ladené v kombinácii matnej a lesklej čiernej, a tak to bolo aj v našom prípade. Okrem samotného disku k nám však doputovalo novinárske „swag“ balenie, v ktorom sa nachádzalo pár reklamných maličkostí, ako napríklad gumené makety disku, akrylová dioráma, za pomoci ktorej je možné disk naozaj pekne nafotiť, a tiež efektívny šróbovák, vďaka ktorému bol disk neskôr osadený do testovacieho počítača. To najdôležitejšie je však samotný disk – na jeho obal sa zmestili tie najdôležitejšie informácie o rýchlostiach a kapacite. Nami testovaný model ponúkal kapacitu 2TB a základné prevedenie bez pasívneho chladiča. Momentálne sú dostupné ešte kapacity 1TB a 4TB, no v blízkej budúcnosti má do ponuky pribudnúť aj verzia 8TB

a za mierny príplatok aj prevedenie všetkých kapacít s pasívnym chladičom.

Ten prešiel redizajnom, ktorý zmenil priečne rebrovanie hliníkového chladiča na pozdĺžne, ktoré by malo vo väčšine prípadov lepšie odvádzať teplo v štandardných konfiguráciách počítačov, kde vzduch prúdi z prednej do zadnej časti šasi a nie naprieč.

Komponenty disku a avizované parametre

Formát tohoto disku je, tak ako u predošlých modelov, M.2 2280, čo znamená, že by mal pasovať do drvivej väčšiny zariadení a na takmer všetky matičné dosky. Rozdielne kapacity sa budú, samozrejme, odlišovať v rýchlostiach a životnosti, no avizované rýchlosti až 14900 MB/s čítania a 14000 MB/s zápisu sú dostupné už od kapacity 2TB. Rozhranie PCIe Gen 5.0x4 NVMe a architektúra BiCS8 TLC 3D CBA NAND je rovnaká pri všetkých kapacitách, no odlišnosti sa nájdu aj v kapacite rýchlej vyrovnávacej kapacity. WD SN8100 disky používajú proprietárne upravený ovládač Solicon Motion SM2508 s custom firmvérom, ale na bližšie informácie sú zástupcovia spoločnosti WD a Sandisk už tradične skúpi. Nami testovaný kúsok si ľubuje spomínané rýchlosti až 14900 MB/s čítania, 14000



MB/s zápisu a životnosť 1200 TBW. Menšia a väčšia kapacita sa bude mierne odlišovať.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli

CrystalDiskInfo 9.6.3 x64

File Edit Function Theme Disk Help Language

Good 33 °C A:

Good 37 °C C:

Good 29 °C D:

WD_BLACK SN8100 2000GB : 2000,3 GB

Health Status

Good 100 %

Temperature 33 °C

Firmware 810YRC03

Serial Number 2510036A0603

Interface NVMe Express

Transfer Mode PCIe 5.0 x4 | PCIe 5.0 x4

Drive Letter A:

Standard NVMe Express 2.0

Features S.M.A.R.T., TRIM, VolatileWriteCache

Total Host Reads 0 GB

Total Host Writes 0 GB

Rotation Rate ---- (SSD)

Power On Count 9 count

Power On Hours 0 hours

ID	Attribute Name	Raw Values
01	Critical Warning	0000000000000000
02	Composite Temperature	000000000000132
03	Available Spare	000000000000064
04	Available Spare Threshold	00000000000000A
05	Percentage Used	000000000000000
06	Data Units Read	000000000000084
07	Data Units Written	00000000000012F
08	Host Read Commands	0000000000002E2
09	Host Write Commands	000000000000132
0A	Controller Busy Time	000000000000000
0B	Power Cycles	000000000000009
0C	Power On Hours	000000000000000
0D	Unsafe Shutdowns	000000000000006
0E	Media and Data Integrity Errors	000000000000000
0F	Number of Error Information Log Entries	000000000000000

programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testovanie prebiehalo bez pasívneho chladiča, ktorým síce matičná doska disponuje, ale zástupcovia spoločnosti WD nás ubezpečili, že pasívny chladič, respektíve jeho absencia nebude mať na bežnú prevádzku žiaden markantný dopad. Syntetické testy boli opakované desaťkrát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

Disky WD_BLACK už dlhé roky patria k tomu najlepšiemu, čo je možné zohnať po stránke rýchlostí.

Táto novinka to len potvrdzuje a hoci je jeho cena vysoká, nie je premrštená oproti konkurencii, ktorá ponúka (aspoň nateraz) nižšie rýchlosti. Uvidíme, ktorá spoločnosť sa priblíži k teoretickej hranici 16 GB/s ako prvá a kedy príde ešte rýchlejší štandard, možno opäť násobiaci potenciálne rýchlosti zápisu dát. Nateraz je ale WD_BLACK SN8100 kráľom bežne dostupných PCIe Gen 5.0x4 SSDčiek.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD

Cena s DPH: 280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ rýchlosti úplnej špičky

+ dobrý pomer ceny za výkon a kapacitu

+ 5-ročná záruka

- 8TB kapacita a verzie s chladičom zatiaľ nedostupné

HODNOTENIE:

★★★★★

Huawei Watch Fit 4 Pro

BUĎ FIT



Trh s inteligentnými hodinkami dospel do bodu, keď sú postupné vylepšenia bežnejšie, než skutočne prevratné zmeny. O to výraznejšie potom vyniknú pokusy o skutočnú revolúciu medzi ohlásenými novinkami. Naši stáli čitatelia dobre vedia, že spoločnosť Huawei dlhodobo patrí medzi priekopníkov segmentu nositeľných zariadení. Ja sám som ich v minulosti opakovane pasoval za symbol zlatého (nad) štandardu v rámci hodínok a slúchadiel. V čase, keď píšem tento predslov, uplynulo len pár hodín od oficiálneho predstavenia nového produktového radu zariadení s logom Huawei, kde medzi zásadnými novinkami dozaista vynikajú Watch Fit 4 Pro – hodinky, s ktorými som mal možnosť žiť niekoľko týždňov v predstihu. Preto vám už krátko po ich oficiálnom predstavení prinášam svoj názor na ich kvalitu.

Retrospektívne ma trochu mrzí, že v minulosti som testovanie fitnes hodínok pri reálnom zbieraní dát opieral len o rekreačný jazdu na bicykli. Skutočné prednosti takejto sofistikovanej elektroniky sa totiž prejavia v oveľa náročnejších podmienkach. Ako už iste tušíte, narážam na svoju novú vášeň a tou je behanie. Keď som na dráhe alebo v teréne a funím ako animovaná lokomotíva, ktorá sa snaží prekonať samú seba naprieč históriou, potrebujem mať neustály prísun presných informácií nielen o ubehnutej vzdialenosti a čase, ale hlavne o svojom aktuálnom zdravotnom stave. Osobne vidím budúcnosť práve v tom prostom otočení zápästia, keď ste behom sekundy schopní jasne pochopiť, či má pre vás cenu bežať ďalej alebo, s ohľadom na okolnosti, bude lepšie tréning ukončiť. Než sa však dostaneme práve ku komplexnosti

meraní u Watch Fit 4 Pro, podme sa pozrieť na dizajn týchto už na prvý pohľad zaujímavo vyzerajúcich hodínok.

Huawei Watch Fit 4 Pro prichádzajú s dizajnom, ktorý je propagovaný ako tenší než kedykoľvek predtým. Hodinky si zachovávajú štvorcový tvar so zaoblenými rohmi a úzkymi rámkami, pričom výrazná červená otočná korunka je umiestnená na pravej strane. Práve Model Pro sa výzorom čiastočne prikláňa k športovejšiemu vzhľadu, potenciálne podobnému Apple Watch Ultra s tým rozdielom, že Fit 4 Pro na ruke nepôsobia prehnane mohutne – sú hrubé len 9,3 mm.

Telo je vyrobené z hliníkovej zliatiny (odolnej voči nechceným škrabancom), zvládajúcej potopenie do hĺbky 40



metrov – samozrejmosťou je certifikát IP68. Hmotnosť je udávaná na úrovni 30 gramov, čo je v rámci tohto segmentu skutočne málo. Mimo iného práve váha prispieva k celkovému pohodliu aj počas náročných fyzických výkonov.

Farebné varianty pre model Pro, ktorý sa na našom trhu začne predávať za sumu cca 280 eur, sú konkrétne Obsidian Black (čierna, mnou testovaná vzorka), Island Blue (modrá) a Wilderness Green (zelená). Zelený variant disponuje textilným remienkom a zo všetkých troch modelov je dozaista najextravagantnejší.

Vypáli mi to sieťnicu

Pri pohľade na predmetnú novinku vám musí ako prvá „cvrknúť“ do oka jasne červená otočná korunka, no to hlavnejšie padá na ramená displeju. V tomto prípade ide o dotykový AMOLED panel s uhlopriečkou 1,82 palca a vyložené tenkými rámkami. Rozlíšenie 408 x 480 pxi sa pri hustote 347 ppi stará o výbornú ostrosť a maximálny jas na úrovni 3 000 nitov vám dáva šancu nestratiť prehľad o svojom výkone ani pod náporom ostrých slnečných lúčov. Ide o jasný posun voči minulej generácii a tu si Huawei skutočne môže dovoliť PR frázu o profesionálnom náradí vhodnom na outdoorové športy.

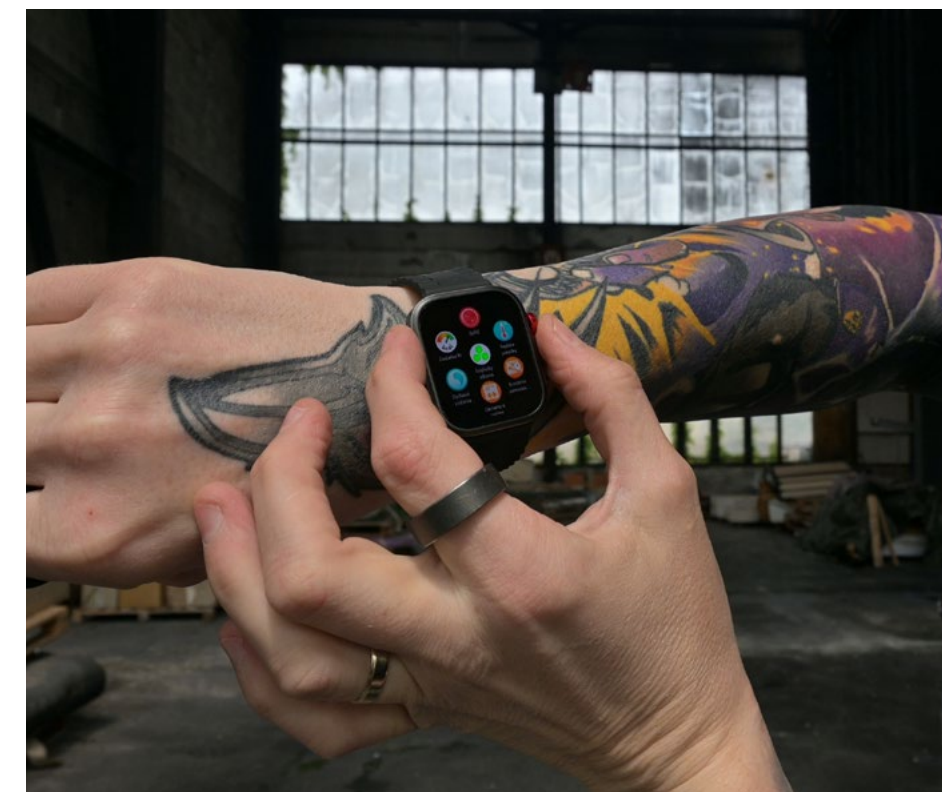
Na vlastné prižmúrené oči som mal možnosť opakovane sa presvedčiť o tom, že Watch Fit 4 Pro skutočne ponúkajú čitateľné informácie aj na pravé poludnie, keď sa slnko snaží vypáliť nám sieťnice. Senzor

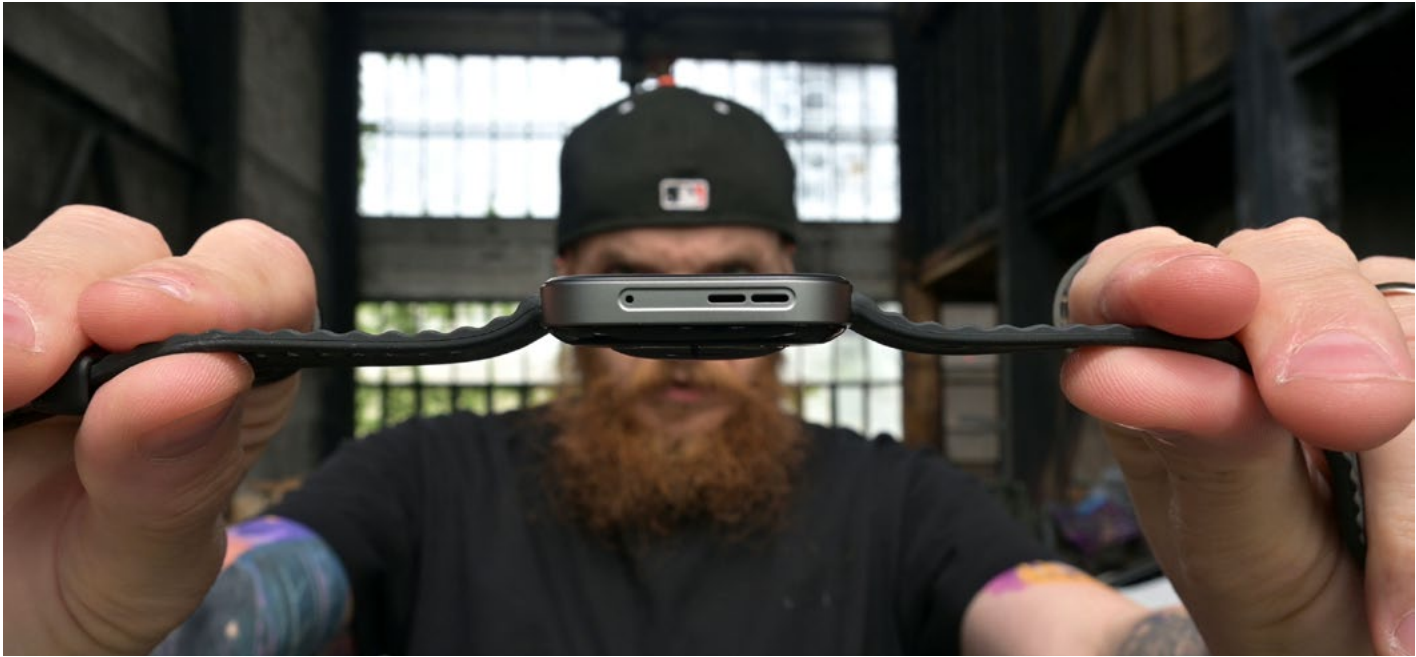
týždeň, čo je ohromujúci údaj, ktorý v tejto cenovej relácii odsúva konkurenciu výrazne do úzadia. Apropos, hodinky prichádzajú s novými nabíjacími podložkami, a preto ak máte nabíjačky zo starších Huawei modelov, tie vám už aktuálnu Watch Fit sériu nedotankujú – na dotankovanie z nuly na maximum je nutné hodinku počkať.

A teraz to, na čo asi väčšina z vás čaká a prečo ste si tento text vôbec otvorili. Watch 4 Pro, inteligentné hodiny v hodnote necelých troch stoviek, dokážu s presnosťou násobne drahších konkurentov monitorovať dôležité životné funkcie či už v stave pokoja, alebo pri maximálnom športovom výkone. Novinkou v sérii je v tomto prípade možnosť merania EKG a teploty pokožky s tým, že v stále dostatočne prehľadom menu, ktoré si viete jednoducho posúvať práve toľko proklamovanou červenou korunkou, nájdete aj meranie srdcovej frekvencie a hladiny kyslíka v krvi. Presnosť je zrovnateľná s akoukoľvek prémiovější sortou hodínok.

Vodáci, pozor!

Pri opise predností testovaného modelu nesmiem opomenúť stále spoľahlivé zameranie hodínok v pohybe pomocou GPS. Vďaka dvojfrekvenčnému GNSS (päťci satelitov), anténe Sunflower 2.0 a integrovanej technológii viacerých senzorov máte istotu, že hodinky nestratia prehľad o vašich krokoch, a to ani v prípade, keď vás zatienia moderné výškové budovy. Ďalšou zaujímavou novinkou v rámci zbierania dát pri športovaní je integrácia podpory vodných





športov. Ide o monitorovanie siedmich hlavných aktivít vrátane plavby na dračích lodiach, motorovom číne a plachtenia bez potreby aplikácií tretích strán. Každý podporovaný vodný šport zahŕňa sledovanie trasy, čím ponúka vynikajúcu praktickú využiteľnosť a komplexne spĺňa rôznorodé potreby používateľov.

Nakol'ko toto je alebo nie je pre vás revolučné, netuším, každopádne Huawei sa aj takýmto krokmi cielené snaží rozšíriť možnosti monitorovania všetkých športov, aké dnes na svete existujú. V súvislosti so športovaním v prírode je rovnako zásadná funkcia importu vlastných trás do offline mapy s možnosťou navigácie po segmentoch a jednotlivých kontrolných bodoch.

Ďalšou rovnako dôležitou funkciou hodín Watch Fit 4 Pro je detekcia spánkového apnoe a detailný záznam o každej noci. Podľa medzinárodných výskumov totiž viac ako miliarda ľudí na celom svete trpí

spánkovým apnoe, pričom až 80 % prípadov zostáva nediagnostikovaných. Okrem komplexného monitorovania spánku s následne podaným a plne prehľadným reportom majú hodinky významný presah aj v oblasti zdravia a výkonnosti.

Vďaka jednoduchému otočeniu zápästia získate rýchly prehľad o svojich aktivitách a zdravotnom stave, čo je jedným z mnohých praktických aspektov moderných smart hodín. Práve takéto zariadenia, ako Watch Fit 4 Pro, už vo svete pomohli odhaliť státisíce potenciálne fatálnych zdravotných problémov.

Ale späť k mojej nosnej téme a teda behaniu. Doteraz som používal stále aktuálny model Watch GT a v porovnaní s novými Watch Fit 4 Pro je po softvérovej stránke tento hardvér prakticky rovnaký. Pri behu si na hodinkách viete jednoducho zobrazit živú mapu, sledovať svoj pokrok a prispôsobiť tempo podľa terénu. Desiatimetrové intervaly na mape

poskytujú prehľad o zmenách prevýšenia, čo je praktické najmä na nerovných trasách. Jednoducho všetky tie funkcie, ktoré bežec dnes potrebuje, tu nájdete a môžete sa na ne maximálne spoľahnúť.

Vďaka novej generácii TruSense snímačov a prepracovaniu dizajnu pomocou kvalitných materiálov, prináša spoločnosť Huawei na scénu jednu z najlepších fitness hodín v cene pod tristo eur. Iste, mohol by som sa jemne oboriť na ten fakt, že hodinky uvedeného výrobcu stále u nás neumožňujú softvérovo bezkontaktné platenie, avšak aj to sa už v blízkej budúcnosti zmení. Preto ak ste boli spokojní s minulou generáciou série Watch Fit a chcete kúpou nasledovníka spraviť kvalitatívny upgrade, urobte tak okamžite a bez váhania, garantujem vám, že nebudete ľutovať. Rovnako tak ak uvažujete o nákupe svojich vôbec prvých smart hodín a chcete najrozumnejší pomer medzi cenou a výkonom, Watch Fit 4 Pro sú za mňa správnu voľbu.

Verdikt

Jedny z najlepších fitness hodín predávaných za dostupnú cenu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 279€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Prémiový dizajn a konštrukčné spracovanie	- Nič
+ Displej	
+ Batéria	
HODNOTENIE:	★★★★★



RECENZIA HARDWARE

Motorola Razr 60 Ultra

KIRK BY ZÁVIDEL



Keby kapitán Kirk nenápadne zostúpil zo svojej vesmírnej lode na parkovisko nákupného centra a za zvuku zhmotňujúcich sa molekúl by vkročil do teplej žiary súčasnosti, Motorola Razr 60 Ultra by mu do jeho dlane zapasovala ako dávno stratený kúsok domova. Už na prvý pohľad je to totižto viac, než len bežný telefón. Keďže ja v ňom vidím poctu dávnej ére televíznej sci-fi tvorby, ktorá verila, že budúcnosť bude štýlová, skladacia a pripravená na poriadne vzrušujúce dobrodružstvo.

Vo chvíli, keď nový Razr otvoríte alebo zatvoríte, ozve sa vo vás tichá ozvena niečoho známeho. Je to ako klapnutie legendárneho komunikátora, ktoré kedysi sprevádzalo slová „Beam me up, Scotty“. Kov, sklo a jemné línie vytvárajú objekt, ktorý akoby nepatrí do tohto sveta, a predsa tu

je. Pripravený na každodenné výpravy do mestských galaxií, medzi notifikácie, hovory a digitálne záznamy modernej doby.

Ak sa medzi vami nájde niekto, kto ešte nemal možnosť zaznamenať moje neraz svojsky podané texty, asi je z úvodu recenzie na mobil Motorola Razr 60 Ultra jemne vykol'ajený. Každopádne účelom tohto celého je navodiť atmosféru opisu samotného zariadenia. Elektronika, ktorú testujem, vo mne totižto vždy vyvoláva rôzne emócie (pozitívne aj negatívne) a ja sa rád nechávam nimi riadiť. Ved' o čo iné to je, keď sa vo vašej hlave zrodí malá myšlienka nákupu nového mobilu a odštartuje tortúru pátrania po tom ideálnom modeli, na konci ktorej aj tak väčšinou prevládne iracionálne nad racionálnym? Konzument prosto konzumuje očami či dotykmi. Už sekundu po tom, čo som sám začal ohmatkávať

najnovšiu skladačku spoločnosti Motorola, presne som vedel, aký typ atmosféry zvolím v rámci jej hodnotenia. Razr 60 v Ultra edícii za mňa totižto predstavuje výstižný príklad toho, ako možno skĺbiť najmodernejšie technológie s dôrazom na jedinečnú estetiku a prémiové vyhotovenie. Každý aspekt zariadenia, od výberu konštrukčných materiálov až po farebné varianty, jasne reflektuje ambíciu výrobcu ponúknuť svojim zákazníkom nielen funkčný smartfón, ale aj vizuálne atraktívny produkt.

Základom pevnej konštrukcie je opäť elegantne zaoblený hliníkový rám, oproti minulej generácii vynovený pánt z nerezovej ocele s tým, že prednú stranu chráni sklo Gorilla Glass Ceramic a zadný kryt je vyhotovený v rôznych variantoch. Mne osobne sa najviac páči forma zamatového povrchu Alcantary, čo je



vec, akú dnes môžete nájsť v luxusných vozidlách. Práve táto kombinácia prispieva nielen k estetike hodnoty zariadenia, ale aj k príjemnému používateľskému zážitku – dotýkať sa jemne plyšového povrchu, je priam návykové.

Dizajnový charakter zariadenia rovnako posilňuje spolupráca so spoločnosťou Pantone, vďaka ktorej vznikli exkluzívne farebné varianty ako Rio Red, Cabaret, Scarab (to je práve verzia Alcantary) či



Mountain Trail s dreveným dekorom, ktorú som mal možnosť dlhodobo testovať. Keď sa na tieto rôznorodé edície spracovania pozriete z odstupom, musí vám byť jasné, že výrobca sa snaží o strategický krok smerom k svojim zákazníkom, ktorí očakávajú od technológií nielen výkon, ale aj jedinečný štýl a originalitu. Verziu s dreveným chrbtom a zlatým rámom by si kapitán hviezdnej lode USS Enterprise dozaista oblúbil.

Skladací a odolný šperk

S rozmermi 171,5 x 74 x 7,2 mm v rozloženom stave a kompaktnými 88,1 x 74 x 15,7 mm po zložení, to všetko s hmotnosťou 199 gramov, je Motorola Razr 60 Ultra pripravená vám poskytnúť maximálne pohodlie. Ja už dlhé roky kupujem len flipový formát mobilov, keďže každý takýto telefón práve vďaka skladaciemu konceptu pôsobí v ruke prirodzene v oboch polohách,

pričom kompaktnosť v zloženom stave výrazne uľahčuje prenášanie vo vrecku. V porovnaní s predchádzajúcou generáciou, modelom Razr 50 Ultra, došlo v tomto prípade k miernemu nárastu rozmerov aj hmotnosti. Jedným z kľúčových vylepšení, čo je pri skladačkách všeobecne známa vec, je typ pántu.

Ten prešiel zásadnou konštrukčnou revíziou a bol obohatený dokonca o titánové komponenty. Pánt by mal tak ponúknuť až štvornásobne vyššiu pevnosť a zaručiť o 35 % vyššiu životnosť pri opakovanom skladaní v porovnaní s predchádzajúcimi generáciami. Asi je vám jasné, že toto je jedna z vecí, ktorú nemám ako overiť ani počas dlhodobej zápožičky zariadenia, každopádne nemusíte smútiť.

Rozhodol som sa totižto, že po dva roky starej investície do konkurenčného Galaxy Flip 5 zmením značku a kúpim si práve Razr 60 Ultra. Bude ma preto zaujímať, ako bude tento mobil, používaný bez akéhokoľvek puzdra, vyzerat' oteraz o dva roky a či sa, presne tak ako pri Samsungu, dočkám rapidnej degradácie pántu vrátane vymletia plastových komponentov okolo ohybu displeja.

Keď sa preto takto o rok či dva stretneme v texte hodnotenia ďalších generácií skladačiek, budem mať pre vás možno zaujímavé informácie.

Ďalším dôležitým vylepšením je certifikát odolnosti IP48, ktorý zabraňuje vniknutiu častíc väčších ako 1 mm a zároveň deklaruje schopnosť telefónu prežiť dočasné ponorenie do sladkej vody v rámci hĺbky 1,5 metra, a to po dobu 30 minút. Keďže práve prach a voda tradične predstavovali najväčšie riziká pre túto



kategóriu mobilov, v kontexte skladačiek smartfónov ako takých ide o významné posilnenie celkovej robustnosti.

Viditeľnosť ohybu na hlavnom displeji zostáva v rámci segmentu skladačiek mobilov aj tento rok jednou z najčastejších tém. V prípade Razr 60 Ultra sa v tomto smere podarilo dosiahnuť výrazný pokrok s tým, že ohyb v strede je minimálny a počas bežného používania prakticky nepostrehnuteľný. Aby som bol ale férový aj k starším modelom, ľudské oko je natoľko prispôsobivý orgán, že aj keby ste v strede panelu mali brázu na zemiaky, nakoniec by ste ju po čase prestali registrovať.

Dvojica displejov je aj tento rok v sekcii pozitív. Motorola tu cielene rozdelí funkčnosť medzi vnútorný hlavný displej a vonkajší sekundárny panel, čím ponúka dva na sebe nezávislé, ale funkčne totožné svety. Vnútorňá obrazovka má veľkosť 7 palcov a v jej prípade ide o technológiu OLED, zvládajúcu rozlíšenie 1224 x 2912 pxi pri jemnosti 464 ppi. Panel zaručuje ostrý obraz aj pri detailnejšom pozorovaní a navyše zvláda adaptívnu obnovovaciu frekvenciu až 165 Hz. Treba však dodať, že v reálnych podmienkach budete najčastejšie automaticky oscilovať medzi 90 a 120 Hz, pričom maximálnych 165 Hz je aktivovateľných najmä pri vybraných hrách.

Displej exceluje aj v oblasti jasu. Udávaná maximálna hodnota 4 500 nitov je síce výsledkom maximálneho HDR peaku, no aj reálne nameraných 1 500 nitov pri automatickom moduse zabezpečuje bezproblémovú čitateľnosť v akýchkoľvek svetelných podmienkach.

Nechýba podpora HDR10+, Dolby Vision a 10-bitové zobrazenie farieb s validáciou

Pantone. Výsledkom je obraz s výnimočnou farebnou presnosťou, výborným kontrastom a širokými pozorovacími uhlami. Jediným kompromisom nateraz ostáva plastový povrch s vopred aplikovanou fóliou, čo je typický aspekt pri skladačkách zariadeniach.

Externý displej má 4 palce, rozlíšenie 1272 x 1080 pxi, rovnako obnovovaciu frekvenciu 165 Hz a v maximálnom peaku 3 000 nitov svetivosti. Bez akýchkoľvek debát ide o najvybavenejší vonkajší panel vo svojej kategórii, ktorý je navyše chránený keramickým sklom Gorilla Glass, čo zvyšuje jeho odolnosť voči škrabancom (aj na tú sa pochopiteľne zameriam v ročnom až dvojročnom procese testovania).

Najzásadnejší rozdiel medzi vonkajším a vnútorným panelom však prináša softvérová implementácia. Externý displej nie je len informačným oknom, ale plnohodnotnou obrazovkou. Používateľ môže spúšťať na nej akékoľvek aplikácie, ovládať zariadenie prostredníctvom widgetov, využívať Moto AI (o tom ešte bude reč), odpovedať na správy či fotiť selfie, to všetko bez otvorenia telefónu. Nie ste tak nútení neustále otvárať zariadenie, ktoré šetrí čas, batériu a ostatne aj mechanický pánt. V porovnaní s konkurenciou, ktorej externé displeje sú vyložené funkčne obmedzené, Motorola aj tento rok prináša riešenie, ktoré sa nebojím označiť za inovatívne. Malým ústupkom ostáva fakt, že časti aplikácií môžu byť mierne zakryté ostrovkami dvojice fotoaparátov, no tento detail nijako zásadne neznižuje užívateľský komfort.

Výkon zrovnateľný s vlajkovými loďami

Motorola Razr 60 Ultra sa v prípade výkonu jasne profiluje ako zariadenie, ktoré už





nehrá druhé husle len preto, že sa dá zložiť napoly. Srdcom celého systému je čipset Snapdragon 8 Elite – momentálne to najlepšie, čo môže Android svet ponúknuť. Osem jadier rozdelených medzi výkonné a efektívne jednotky, vysoké takty a moderný 3 nm výrobný proces ide ruka v ruke s grafikou Adreno 830, zvládajúcou náročné hry, nehovoriac o multitaskingu podporenom 16 GB RAM. Benchmarky potvrdzujú papierové predpoklady a či už by sme sa rozprávali o AnTuTu, GeekBench alebo 3DMark, výsledky Razru 60 Ultra sa vo výsledku pohybujú na úrovni tých najlepších vlnajkových lodí súčasnosti.

Na vlastnej koži som mal možnosť sa presvedčiť o plynulom a technicky bezproblémovom chode mobilu bez ohľadu na to, či som sa práve prehrabal v galérii, strihal video, alebo hral CoD na najvyššie detaily. Výdrž batérie však aj pri takejto porcii výkonu rozhodne nezostáva stát'

niekde v kúte. K dispozícii je vám batéria s kapacitou 4200 mAh, čo je vzhľadom na skladáciu konštrukciu solídne číslo. V praxi to znamená, že telefón zvládne jeden celý deň náročného používania bez zásadných kompromisov. Pokiaľ používateľ často využíva hlavný displej s vysokou obnovovacou frekvenciou, natáča video vo vysokom rozlíšení alebo sa venuje hraníu, výdrž sa pochopiteľne skrúti. Naopak pri bežnej komunikácii, práci s nenáročnými aplikáciami a využívaní externého displeja, možno počítať aj s viac než 24 hodinami na jedno nabitie. A keď už je nutné takzvané „napojiť smädného koňa“, k dispozícii je vám rýchle 68 W káblové nabíjanie, schopné dotankovať z 0 na 50 % už za 15 minút a na plnú kapacitu za menej než trištvrte hodiny. Nechýba ani 15 W bezdrôtové nabíjanie a 5 W spätné bezdrôtové nabíjanie pre drobné príslušenstvo, ako sú hodinky, slúchadlá či prstene. Nabíjačka síce nie je v balení, no výrobca sa drží štandardu

USB Power Delivery, takže používateľ nie je odkázaný na proprietárne riešenia a súčasne prichádza na trh s výkonným 125 W adaptérom s nadpriemerne dlhou, plne pletenou kablážou (2m), opatrenou USB-C koncovkami, pomocou ktorej môžete súčasne dobíjať nielen mobil, ale aj váš pracovný notebook – jeho cena sa pohybuje okolo 50 €.

Podme sa teraz ešte v krátkosti pozrieť na aspekt chladenia. Vyššie opisovaný výkon uložený v takto kompaktnom zariadení totižto dokáže v oblasti potláčania nárastu teplot narobiť rôzne problémy. Motorola síce nasadila do boja parnú komoru a ďalšie moderné technológie na odvod tepla, no fyzikálne limity tenkého tela skladacieho zariadenia nemožno úplne obísť. V krátkodobých oknách je telefón bez problémov schopný podať maximálny výkon, no pri dlhšej záťaži, napríklad práve pri hraní graficky náročných hier alebo postprodukcii videí, som pozoroval mierny pokles výkonu prekladaný obmedzením jasu. Na bežné denné používanie, multitasking, sociálne siete, streamovanie či tvorenie vizuálnych záznamov, to však nemá žiadny negatívny dopad. Telefón ostáva rýchly, svižný a spol'ahlivý. Výzvy jednoducho prichádzajú až pri extrémoch, ktoré bežný používateľ pravdepodobne zažije len sporadicky. Je to jednoducho cena za eleganciu a pokrok. Mobil, ktorý dokáže s prehl'adom vyzerat' prémiovo a zároveň priniesť výkon desktopovej triedy, sa skrátka musí nejako vtesnať do fyzických hraníc svojej konštrukcie.

Vyššie som spomínal duo kruhových ostrovčekov s foto modulmi, na ktoré teraz môžem pekne nadviazať. Nový Razr je suverénne dôkazom, že skladacie

telefóny už nemusia robiť zásadné kompromisy ani v oblasti fotografie. Motorola tu zvolila pragmatický a zároveň ambiciózny prístup a namiesto bezhlavého naháňania megapixelov alebo zbytočne komplikovaných zostáv sa sústredila na optimalizáciu dvojice kvalitných snímačov a ich softvérové vyladenie.

Prvé, čo musím vypichnúť, je návrat ultraširokouhlého objektívu (50 Mpx - f/2.0), ktorý poteší každého, kto sa pohybuje medzi budovami, horami alebo širokou skupinou priateľ'ov. A hoci niektorým môže chýbať teleobjektív, schopnosti hlavného senzora (50 Mpx - f/1.8) a digitálneho 2x zoomu s postprodukcii znamenajú, že bežný používateľ si pravdepodobne ani nevšimne jeho absenciu. Navyše, pokročilé AI režimy, ktoré pomáhajú s kompozíciou, dynamickým rozsahom a výberom najlepšej snímky zo série viacerých, značne znižujú potrebu postprodukcii a zjednodušujú celý proces tvorby.

Špecifikom série Razr je ale predovšetkým možnosť využívať hlavný kamerový systém na selfie. To, čo iní výrobcovia ponúkajú cez prednú kameru, tu zabezpečujú veľké senzory so stabilizáciou a širokým zorným pol'om. V spojení s vylepšeným interným selfie fotoaparátom tak dostávame výnimočne všestranný nástroj pre každého, kto rád fotí seba alebo iných.

Kvalita fotografií zhotovených za denného svetla prostredníctvom hlavného snímaču je veľmi dobrá – snímky disponujú dostatkom detailov, živými farbami, dobrým kontrastom a celkovo prirodzeným podaním. Trocha mi však vadili občasne predimenzované zásahy do ostrenia a zámerné potláčanie tieňov, hoci v zmysle

automatizácie sa oproti minulému roku výrazne zlepšil výsledný dynamický rozsah. Aj pri zhoršenom svetle hlavný fotoaparát podáva vynikajúci výkon. Operuje s dobrou expozíciou, spomínaným dynamickým rozsahom a verným podaním farieb.

Čo sa týka ultraširokouhlého modulu, aj ten si v noci vedie celkom solídne. Dôležitou súčasťou je však pochopiteľne aj ponuka video režimov. Primárne tu máme zber videa 4K pri 60 fps z hlavného senzora a to dokonca pri zatvorení telefónu. To je funkcia, ktorú by si želal ne jeden vlogger, ktorý investoval do DJI náradia. Stabilizácia je spol'ahlivá, Dolby Vision je samozrejmosťou a špeciálne režimy ako „Camcorder mode“ alebo „Dual Capture“ ukazujú, že Motorola rozmýšľá aj o tvorivých scénach, nielen o suchých technických parametroch.

Dôležitou témou posledných rokov je softvér a jeho podpora. Motorola Razr 60 Ultra stojí na Androide 15 s nadstavbou Hello UI, ktorá kombinuje už tradične z môjho pohľadu čistý dizajn, známe Moto gestá a optimalizácie pre skladací formát ako taký. Čaká vás minimálny bloatware a inteligentné funkcie typu Smart Connect či Circle to Search. Výrazným prvkom je už dávnejšie avizovaný príchod Moto AI, doplnený o dedikované fyzické tlačidlo, ktoré síce sprístupňuje funkcie ako sumarizáciu notifikácií, transkripciu hlasu či generovanie obrázkov, no jeho nemožnosť premapovania pôsobí na mňa trochu obmedzujúco.

Ako je to so samotnou umelou inteligenciou? Niektoré AI nástroje majú za mňa praktické využitie, no jedným dychom treba dodať, že iné pôsobia skôr ako pokus o dobehnutie konkurencie. Pre tunajšieho konzumenta

bude však oveľa väčším problémom neúplná lokalizácia – aj keď vám Moto AI rozhranie bude rozumieť, odpovede sa dočkáte len v cudzom jazyku. Rovnako sa pre niekoho môže javiť ako problém kratšia aktualizčná politika. V úvodzovkách len 3 roky hlavných aktualizácií a 4 roky bezpečnostných záplat, to je v kontraste so 7-ročnou podporou u Samsungu jasné negatívum. Pre prémiový telefón v tejto cenovej kategórii to môže byť kl'účový faktor, ktorý znevýhodňuje Razr 60 Ultra v očiach používateľ'ov hľadajúcich dlhodobú investíciu.

Skutočne najlepší Flip na trhu?

Motorola Razr 60 Ultra sa v čoraz preplnenejšom segmente skladacích telefónov typu flip postavila priamo proti Samsungu Galaxy Z Flip 6. V mojich očiach, akokoľvek má viac než rok náskok, ho jasne prevancovala. Razr boduje výraznejším dizajnom s netradičnými materiálmi ako ekokoža či Alcantara, väčšími a rýchlejšími displejmi (7,0" a 4,0" s až 165 Hz), výkonným čipsetom Snapdragon 8s Gen 3 v kombinácii so 16 GB RAM, väčšou 4 700 mAh batériou s podstatne rýchlejšim nabíjaním (68 W káblové, 30 W bezdrôtové) a pokročilým kamerovým systémom vrátane 4K videa aj pri zatvorení stave.

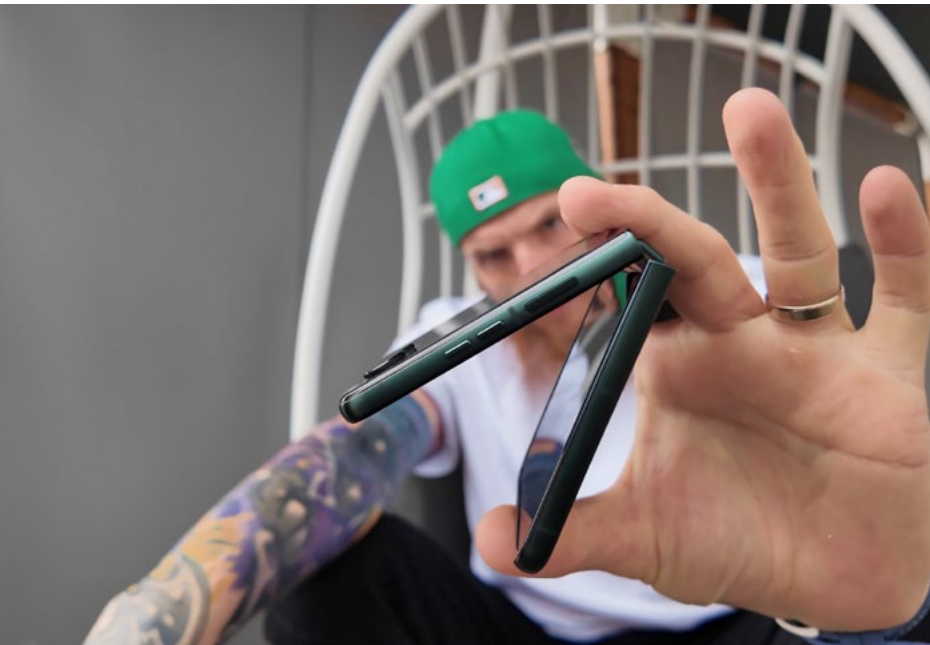
Navyše plne funkčný externý displej umožňuje používať aplikácie bez obmedzení, čo Samsung Flip 6 výrazne zadupáva do zeme. Kameňom úrazu Razru sa ale môže stať slabšia softvérová podpora (3 roky hlavných aktualizácií oproti 7 rokom u Flipu 6). Samsung zároveň stavia na silnejšom ekosystéme a dnes stále širšej implementácii umelej inteligencie. Vo výsledku sa tak vol'ba medzi týmito dvoma zariadeniami do značnej miery redukuje na osobné preferencie. Za mňa aj popri uvedených negatívach jasne ide o najlepšiu skladačku konceptu flip súčasnosti, do ktorej nemám strach investovať vlastné peniaze.

Verdikt

Najlepší flip mobil na trhu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Započítal: Datacomp	Cena s DPH: 1 299€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Jedinečný dizajn a zlepšenie pántu	- Jemné prehrievanie
+ Konštrukčná pevnosť	- Kratšia softvérová podpora
+ Výkon zrovnateľný s vlajkami	
HODNOTENIE:	
★★★★★	



Epomaker HE75 Mag

KEĎ KLÁVESNICA SPIEVA A PRSTY TANCUJÚ



Ja osobne som hudobný antitalent a už od detstva si spomínam, ako katastrofálne končili všetky moje pokusy naučiť sa čo i len jednu primitívnu odrhovačku na akomkoľvek nástroji. Nech už mi do tej ruky strčili akékoľvek lakované drevo, výsledkom bol ekvivalent prašivých mačiek páriacich sa nad ránom v deravom kontajneri. Každý v našom rode hold podedil iný dielik DNA s nápisom „talent“ a mne osobne v tomto ohľade oveľa viac prischla hra písmen než nôt. Keďže však počas testovania klávesníc často používam spodobnenie s istým klávesovým hudobným nástrojom, rozhodol som sa, že je načase celú túto metaforu doviesť k nejakej uchopiteľnej pointe. Predstavte si preto klavír, ktorý nepotrebuje kladivá, struny ani pedále. Namiesto toho každý tón vzniká dotykom prsta s magnetickým polom. Presne tak funguje Epomaker HE75 Mag, klávesnica budúcnosti,

ktorá posúva hranice mechanických klaviatúr do úplne novej dimenzie.

Ohľadom magnetických spínačov, či inak spínačov s takzvaným Hall efektom, som vám pred časom dal prednášku pri testovaní unikátneho hybridu od spoločnosti Glorious – do ich prémiovej klávesnice v hodnote novej dvojkrídlovej chladničky je možné zastrčiť nielen mechanické, ale práve aj magnetické spínače. Novinka z dielne Epomaker označovaná ako HE75 Mag síce pracuje výhradne na princípe magnetickej interakcie, svojou cenou sa vám nesnaží zruinovať rodný rozpočet. Predmetná skratka Mag je v tomto prípade dôležitá, keďže v ponuke nájdete aj verziu Tri, ktorá s magnetmi nemá nič spoločné. Spínače pracujúce na princípe takzvaného Hallovhov efektu fungujú nasledovne: magnetický senzor v spínači deteguje zmenu magnetického pola v momente, keď sa magnet v spínači priblíži k

senzoru pri stlačení klávesu. Keďže v tomto systéme nedochádza k fyzickému kontaktu, magnetické spínače sú odolnejšie a mimo iných výhod ponúkajú aj dlhšiu životnosť. To, čím sa spoločnosť Epomaker v danom smere líši od konkurencie, je jednoznačne už spomínaná cenovka. Testovaný model si viete zadovážiť za necelých 100 eur s tým, že ide o systém vymeniteľných a samozrejme len magnetických hot-swap spínačov. Na trhu aktuálne jednoducho nenájdete cenovo dostupnejšiu hernú klaviatúru s Hall efektom.

Magnety sú super

HE75 Mag ponúka 75 % rozloženie spínačov v rámci plne plastového tela s váhou niečo málo cez 1 kilogram. S rozmermi 32,9 x 14 x 4,6 cm spadá produkt do segmentu kompaktných klávesníc vhodných na prenos kade-tade po svete, pričom užívateľ má pod rukami 81 kláves a kovové multimediálne

koliesko. Hoci je šasi takmer úplne plastové, konštrukčná pevnosť je na vysokej úrovni a pri teste protichodného tlaku dlaňami, ktorý som si ani tentoraz nemohol odpustiť, nebolo počuť ani malinké prasknutie. Zo spodnej strany je možné vyklopiť pogumované nožičky s dvojstupňovým zväčšením základného pätnásťstupňového sklonu a vášmu pozornému oku určite neunikne zaujímavo riešená plocha na odkladanie pre 2,4 GHz dongle. Klúč sa magneticky pripne do drážky a hneď vedľa nej si viete prepínať spôsob párovania s počítačom a rovnako podporu pre Windows alebo Mac. V duchu súčasnej hardvérovej moderny sa dá dizajn označiť za akési minimalistické retro s krásnym RGB efektom pulzujúcej kvetinky umiestnenej hneď vedľa mediálneho kolieska. Keď už spomínam podsvietenie, jednotlivé LED diódy, orientované na juh, hypnoticky rozlievajú RGB efekt okolo kaskádovo zafarbených fialových PBT krytiel (nie priamo cez ne). Klávesnica sa predáva výhradne v čiernej farbe v kombinácii s fialovou.

Okrem už spomínaného USB klúča (2,4 GHz) je možné zapojiť do hornej hrany USB-C kabeláž (v balení sa nachádza dostatočne dlhý prepletaný kábel) a v ponuke nechýba ani podpora pre Bluetooth 5.0. Bezdrôtový chod zabezpečuje integrovaná batéria s kapacitou 4 000 mAh, ktorá pri teste v režime 2,4 GHz dokázala klávesnicu podržať takmer 40 hodín a to aj so zapnutým podsvietením. Akonáhle som prepol do BT režimu, batéria to dotiahla ešte o pár desiatok hodín ďalej.

Vrátim sa ešte v krátkosti späť ku káblu. Pod hornou hranou šasi sa nachádza efektný žľab, ktorý vám umožňuje viesť kabeláž oboma smermi, čiže do pravej aj ľavej strany, čo je nesmierne praktické v prípade, ak máte na stole radi symetrický poriadok. Teraz, keď sme si už ujasnili základné fakty okolo testovanej vzorky,



pozrieme sa konečne na jej výhody spojené s proklamovanými magnetickými spínačmi. Spoločnosť Epomaker vám cez svoju oficiálnu webovú stránku umožňuje stiahnuť softvér, určený výhradne pre daný model klávesnice. Prostredníctvom neho je následne možné pristupovať k špecifickým nastaveniam – prepínať medzi vlastnými hernými profilmi, zvoliť aktivačné zóny, definovať makrá a mapovanie celých schém, špecificky nastaviť každý jeden spínač zvlášť a regulovať množstvo RGB efektov.

Nejaký čas mi trvalo oboznámiť sa s celou správou aplikácie, avšak aj keď nejde o zrovna intuitívny softvér, skúsenému hráčovi by nemalo časom robiť problém sa v ňom patrične zorientovať. V momente, keď už budete s aplikáciou značky Epomaker plne kooperovať, môžete začať využívať toľko proklamované výhody vymeniteľných Hall spínačov. Pre bežného hráča sa môže zdať byť rýchlosť interakcie týchto spínačov v praxi nevyužitelná (základná odozva 1 ms viete zosekať až na jednu desatinu), ale akonáhle si uvedomíte výhody extrémne rýchleho zopnutia, razom sa vám v online svete akčných titulov môže začať dariť ako nikdy predtým. Ešte než však so slinou v kútiku nabehnete do oficiálneho obchodu Epomaker, aby ste si zakúpili svoju prvú Hall klávesnicu, určite si zistíte, či vaše

milované videohry náhodou nezakazujú používanie týchto konkrétnych spínačov – nie je to pravidlom, ale môže sa to diať.

Na záver vám ešte dlhujem pár poznámok na margo kvality písania, špeciálne vo frenetickom tempe. V strede plastového šasi, tesne pod hliníkovou základnou doskou, je umiestnená silikónová podložka. Tam, kde iní výrobcovia dnes využívajú takzvaný systém piestového tlmenia nárazov, zostal Epomaker pri bežnom spôsobe (aby ste sa dostali pod hranicu 100 eur, musíte niekde ušetriť). Výsledkom je istá tuhosť a dutosť úderov PBT krytiel o spodnú časť. Ak by chod spínačov nebol tak chirurgicky presný, považoval by som absenciu flexibilného tlmenia za problém, ale keďže sa od Hall spínačov netiahne mechanický zvuk, na nejaké plastové dunenie si časom človek zvykne.

Vhodná aj do kancelárie

Epomaker HE75 Mag je presne tou klaviatúrou, ktorá posúva hranice možností interakcie. Je ideálna pre hráčov, programátorov a pre všetkých, ktorí hľadajú klávesnicu, ktorá je extrémne rýchla, presná a dostatočne pohodlná. Je to, ako keby ste si kúpili klavír budúcnosti, ktorý vám umožní hrať symfóniu vašich myšlienok a nápadov s ľahkosťou a vlastnou eleganciou.

Verdikt

Najdostupnejšia Hall klávesnica na trhu, ktorá vás určite nesklame.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Epomaker	Cena s DPH: 99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Konštrukčná kvalita	- Bez výrazného
+ Dizajn s fialovým akcentom	tlmenia zvukov
+ Vymeniteľnosť Hall spínačov	- Softvér si musíte patrične ohmatať
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Dyson Gen5detect

STOJÍ TO ZA 900 EUR?



Spoločnosť Dyson založil v roku 1991 britský vynálezca James Dyson, ktorý sa preslávil svojím bezvreckovým cyklónovým vysávačom. Patentový úrad prijal jeho finálny návrh až po viac než päťtisíc prototypov. Od tých čias sa firma výrazne rozrástla – z pôvodného zamerania na vysávače rozšírila svoje portfólio o ventilátory, čističky vzduchu, sušiče rúk, osvetlenie, slúchadlá a najnovšie aj o vývoj batérií a robotiky. Dyson sa celosvetovo presadil vďaka dôrazu na inovácie, dizajn a výskum, pričom všetko stojí na silnom technologickom zázemí – vlastnom centre v Malajzii a vývojovom centre vo Veľkej Británii. Aj keď sa spoločnosť v roku 2019 definitívne presunula do Singapuru, naďalej zostáva ikonou britskej technickej vynálezu s celosvetovým dosahom. Som preto nesmierne rád, že vám dnes môžem predstaviť

podrobnú recenziu na ich vlajkový model v kategórii tyčových bezdrôtových vysávačov – Dyson Gen5detect.

V čase prípravy tohto článku sa najnovší a zároveň najvýkonnejší bezvreckový vysávač značky Dyson predával len vo verzii „absolute“. V jej balení nájdete, okrem samotného vysávača s kovovou trubicou a vymeniteľnou batériou, aj: podlahovú hubicu Fluffy Optic s laserom, vylepšenú podlahovú hubicu s funkciou automatického odstraňovania namotaných vlasov, hubicu s kónickou kefou na čalúnenie a čistenie interiéru vozidiel, kombinovanú hubicu na prach, ohýbné koleno na ľahší prístup pod nábytok, vstavanú štrbinovú a prachovú hubicu, nástenný držiak a nabíjací adaptér. Celý tento komplet vás však vyjde na nemalú sumu – približne 900 eur. Ak vám pri tejto cene trochu zabehlo a hovoríte

si, že za takúto sumu by ste mohli mať pokojne aj deväť klasických káblových vysávačov, poprosím vás ešte o chvíľu pozornosti. V nasledujúcich riadkoch sa totiž pokúsím túto cenu obhájiť – a ak vás značka Dyson zaujme, pridám na konci aj jedno zaujímavé odporúčanie.

Široká variabilita príslušenstva

Z dizajnového hľadiska pôsobia dnešné tyčové bezdrôtové vysávače často ako výbava z hernej sci-fi série Mass Effect. Ak ste už niekedy videli čo i len jeden produkt značky Dyson, pohľad na Gen5detect vás pravdepodobne nijako šokovať nebude. Vizuálne ide o malú turbínu s cyklónovým mechanizmom, doplnenú o ergonomicky dobre vyriešenú rúčku, do ktorej sa zasúva vymeniteľná batéria – pokojne si môžete zaobstarat aj náhradnú (jej cena je

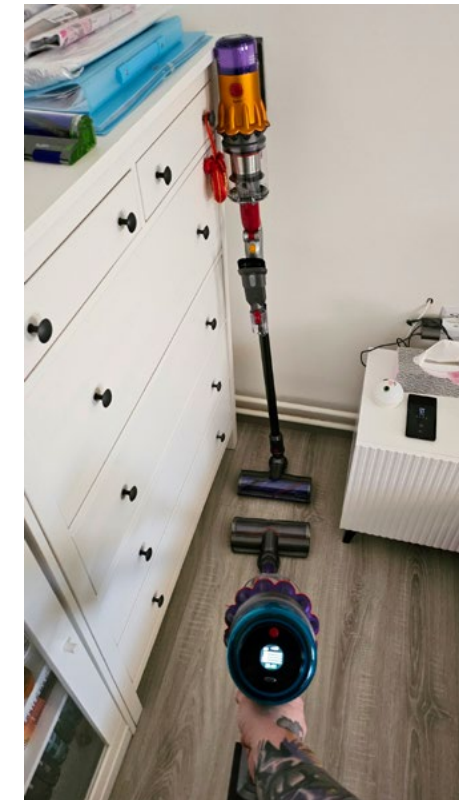


približne 120 eur). Turbína je pevne spojená s prachovou nádobou s objemom 0,77 litra, ktorá prechádza do hliníkovej trubice a na jej konci sa nachádza vymeniteľná hubica podľa aktuálnych potrieb. Systém výmeny príslušenstva je jednoduchý a zvládne ho aj technicky menej zdatný používateľ. Z pohľadu materiálov dominuje tvrdý plast, pričom jediným kovovým prvkom je už spomínaná hliníková trubica. Hoci celková konštrukcia nepôsobí úplne kompaktné a vysávač sa počas používania mierne prehýba, nejde o chybu, ale skôr o zámerne navrhnutú flexibilitu. Nič nepraská, nič sa neláme a celok pôsobí spoľahlivo. Výsledná hmotnosť 3,5 kilogramu nie je úplne zanedbateľná. Mne osobne sa s vysávačom manipulovalo pohodlne a bez problémov som s ním prebehol celý dom (vrátane piatich miestností a schodiska). Pre starších alebo fyzicky menej zdatných používateľov by však mohla byť práve hmotnosť kameňom úrazu.

zachytených časticiach, zvolenom režime a zostávajúcej kapacite batérie. Možnosť sledovať počet a veľkosť vysatých častíc v reálnom čase je jednou z tých patentovaných vychytávok, za ktoré si pri Dysoňoch priplácate. Osobne dúfam, že sa v budúcnosti dočkáme aj mobilnej aplikácie, ktorá nám poskytne podrobné štatistiky o tom, koľko „bordelu“ sme dokázali v priebehu dní či týždňov doma vysať.

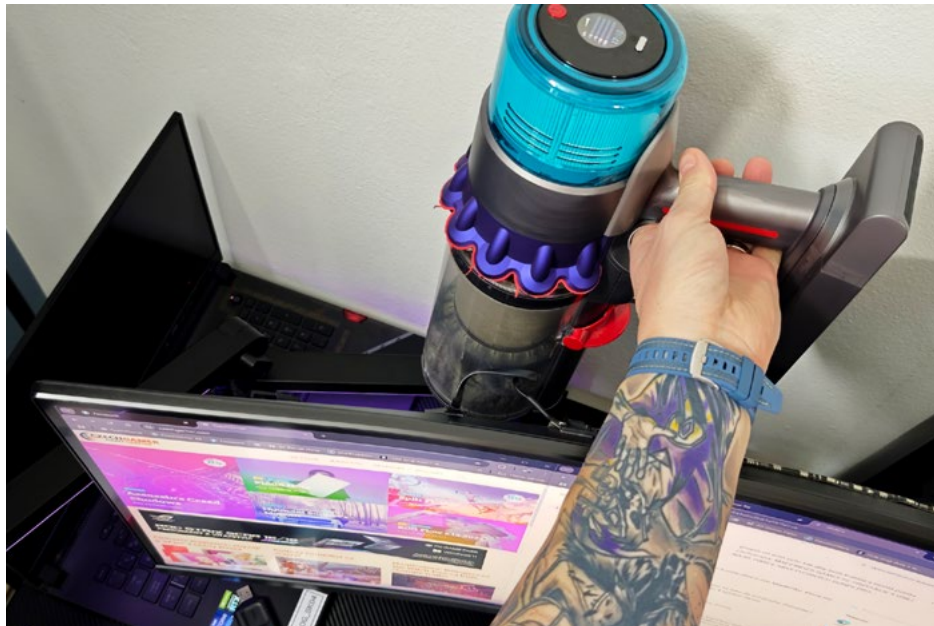
Laser nájde všetko

To nás privádza k hodnoteniu výkonu. Najnovšia generácia motora Hyperdymium zvládne vyprodukovať 135000 otáčok za minútu pri sacom výkone 280 AW. Štrnásť rolovacích cyklónov, dosahujúcich silu až 100000 G, vám už od prvého spustenia začne priesvitnú nádobku plniť prachom a špinou – a platí tu jedno zásadné pravidlo: je úplne jedno, koľkokrát ste dnes vysávali,



Dyson Gen5detect vám ukáže, že ste to neurobili dokonale. Stačí nasadiť Fluffy Optic hlavicu, ktorá bola navrhnutá výhradne na tvrdé podlahy (nie je určená na koberce), a vďaka integrovanému laseru vám odhalí aj tie najjemnejšie zrnká prachu a špiny. Neviete si predstaviť, v akom šoku som bol, keď som s Fluffy Optic začal vysávať kuchyňu krátko po tom, čo ju už „obslužil“ autonómny vysávač/tepovač značky Xiaomi v hodnote prevyšujúcej cenu Dyson Gen5detect. Laser svietiaci z pravého rohu hubice totiž krásne presvetlí plochu pred sebou a ukáže vám miesta plné vlasov a bordelu, ktorý rozhodne nebudete chcieť v dome len tak nechať. Ostatne, odkedy





máme doma našu mačičku Lucy, dôvodov na vysávanie je oveľa viac než predtým – ale o tom ešte bude reč o pár riadkov nižšie.

Prepínanie nastavcov je samostatná kategória. Už som spomínal, že obsluha vysávača je v tomto smere veľmi jednoduchá. Treba si však jasne určiť, či použijete priložený držiak na všetky tie hubice a reálne ho navrtáte na stenu, alebo si počas upratovania zakaždým budete odbiehať niekam do komory. Najpraktickejšou novinkou je však úzka štrbinová (respektíve prachová) koncovka, ktorú netreba nasadzovať – je totiž skrytá priamo v hlavnej časti vysávača. Stačí odpojiť poistku, vytiahnuť zariadenie z kovovej trubice a automaticky sa vysunie ideálny pomocník na vysatie nečistôt z úzkych priestorov alebo prachu z nábytku. Po použití ho len zasuniete späť do trubice a môžete pokračovať vo veľkom upratovaní. Jediný moment, kedy je nutné tento praktický nástavec naozaj odpojiť, prichádza pri čistení nádoby. Tá sa vysýpa opäť patentovaným spôsobom – zatlačením na červenú poistku sa automaticky vysunie predná časť zbernej nádoby a zároveň sa stiahne prvá vrstva vlasov z filtra. Čím viac zamotaných vlasov a chlpcov okolo turbíny, tým častejšie treba proces opakovať. Jednoduché, praktické a bez nutnosti dotýkať sa nečistôt holými rukami. Samozrejme, z času na čas nezaškodí nádobku celú rozobrať a poriadne vyumývať pod tečúcou vodou.

Chlpy, vlasy a srst' nemajú šancu

Pod'me konečne na ten výkon a moje mesiac trvajúce skúsenosti s testovanou vzorkou priamo z terénu. Ekologický režim (nemieraná hlučnosť bola cca 60

dB) je dobrý na zbieranie prachu z rôznych povrchov pomocou jedného z na to určených nastavcov. Akokoľvek vás pri tomto režime batéria poteší šialenou výdržou (displej zakaždým ukazoval viac než 60 minút prevádzky), do nádoby nenatečie nič viac než prach. Ideálnou voľbou je tak automatický režim, ktorý na základe snímania hrúbky častíc dokáže určiť, kedy je nutné prepnúť zo strednej úrovne (74 dB – 45 minút prevádzky) na najvýkonnejšie otáčky (78 dB – 15 minút). So stredným výkonom som bol schopný povysávať celý náš dom a ešte mi zakaždým ostalo desať minút batérie k dobru. Záleží, samozrejme, od množstva špiny – každopádne nebol deň, kedy by som v automatickom režime dokázal plne nabiť batériu úplne vyšťaviť. Nabíjanie prostredníctvom priloženého adaptéra trvá z nuly na maximum niečo málo cez štyri hodiny.

Naša mačka, čoby ekvivalent továrne na srst', po sebe pravidelne necháva chumáče chlpcov. Ak by sme aspoň dvakrát denne nevysávali, vyzeralo by to u nás ako v tých westernoch, kde sa namiesto suchého kriku kotúl'a stredom obývačky hromada srsti. S ňou, ale aj s hrubou špinou, si hlavná mechanicky rotujúca hubica hravo poradila. Obrovskou výhodou je aj menšia hubica s kónickou kefou na čalúnenie, ktorou som pravidelne zbavoval náš gauč a kreslá nielen zvieracej srsti, ale aj ľudských vlasov a prachu ako takého. Zber nečistôt z koberec s nízkym vlasom sa po výkonnostnej stránke nedá úplne porovnať s klasickým káblovým vysávačom, no stačí najviac znečistenú plochu prejsť viackrát a je vybavené. Apropos, Dyson má nesmierne prakticky vyriešené čistenie jednotlivých hubíc – a na rozdiel od automatických vysávačov, kde si k tomu samo jazdiacemu „puku“ musíte aspoň raz za mesiac reálne

sadnúť a ostrihať ho ako basketbalistu z Bronxu, je tu čistenie jednotlivých komponentov vyslovene hrou

Testovaná vzorka je síce dodávaná s plastovým úchytom na stenu, avšak ja osobne nerád vŕtam do múru, ak to nie je nutné, a preto som ocenil schopnosť vysávača ostať nehybne stát' len tak opretý o rovnú plochu. Vďaka odnímateľnému kľbu dokážete s vysávačom zísť aj do tých najnedostupnejších miest – a ruka v ruke s výbornou schopnosťou manévrovať v úzkom priestore si Gen5detect v tomto ohľade zaslúži veľkú pochvalu. Stále je to však produkt za šialenú cenu, a to nás privádza k úvodu celej tejto recenzie. Ja sám som uvažoval nad tým, ako domov dostať kvalitný a výkonný bezdrôtový vysávač za rozumnú cenu, ktorý by bol výborným doplnkom k tej flotile inteligentných a autonómnych vysávačov, ktoré u nás v domácnosti behajú hore-dole podľa presne daného harmonogramu. Rozhodol som sa prezrieť si portfólio vysávačov značky Dyson a pri sledovaní jednotlivých modelov mi do oka padol jeden konkrétny. Papierovo bol výkonom a výdržou batérie síce o niečo slabší, no takmer všetko ostatné viac či menej pripomínalo prednosti Gen5detect – vrátane príslušenstva. A cena? V12 Slim som kúpil v akcii za päťsto eur, čo je takmer polovica ceny Gen5detect. Musím povedať, že neľutujem – a v istom smere je pre mňa samotného rozmerovo kompaktnější V12 Slim, ktorý má všetky tie hubice, lasery a patenty výrobcu, oveľa lepšou voľbou než Gen5detect. Preto, ak by ste chceli počuť moju odpoveď na otázku – aký Dyson vysávač si zakúpiť a dostať za svoje peniaze to najlepšie v danom segmente – odporúčam vám práve slim verziu dvanástky. Kto však chce ten vôbec najvyšší možný výkon, o niečo lepšiu kapacitu batérie, oveľa väčšiu nádobu na nečistoty a nemá problém s cenou, sotva mu viem odporučiť niečo lepšie než Gen5detect.

Verdikt

Inováciami nabitý a výkonom ohromujúci bezdrôtový vysávač.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Dyson	900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Sací výkon	- Cena
+ Obsah balenia	- Váha
+ HEPA filter	
+ Systém vysýpania špiny	
HODNOTENIE:	★★★★☆



1. Cena Endorfy Arx 500 Core



Shōgun 2 séria



Jeden z najsledovanejších a najúspešnejších seriálov stanice FX sa vracia s druhou sériou a hneď potvrdil aj návrat dvoch hlavných hviezd.

Druhá séria historickej drámy Shōgun od FX, sa začne nakrúcať v januári 2026 v kanadskom Vancouveri.

HiroYuki Sanada sa vracia ako Toranaga ale aj ako výkonný producent tohto seriálu. Cosmo Jarvis ako John Blackthorn, bude vo svojom obsadení tiež pokračovať a dokonca sa pridáva aj k tvorivému tímu ako spolu výkonný producent.

Podľa prvých informácií sa bude druhá séria dejovo odohrávať desať rokov po udalostiach prvej série a bude originálnym pokračovaním, keďže predchádzajúca séria adaptovala celý román Jamesa Clavella.

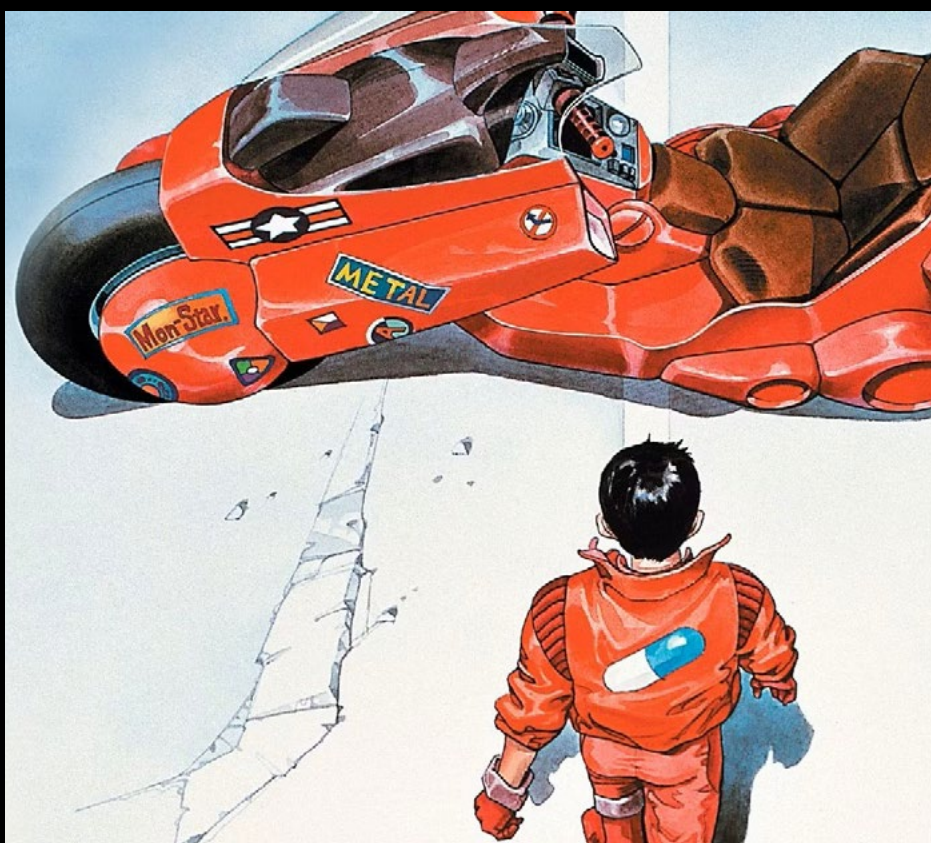
Premiéra je očakávaná na začiatok roka 2027.

Taika Waititi a Akira

Taika Waititi sa k dlho plánovanej hollywoodskej adaptácii kultového anime Akira pripojil už v roku 2017. Ale aj napriek tomuto kroku išla plánovaná príprava veľmi pomaly až zastala úplne.

Všetko sa má údajne zmeniť v nadchádzajúcich mesiacoch kde sa fanúšikovia snád konečne dočkajú konkrétnejších informácií ohľadom produkcie.

Pre pripomenutie Waititi sa rozhodol zamerať na prípravu na základe pôvodného príbehu, nie remake z roku 1988. Hlavným dôvodom je limitovanie kontroverzií ako pri spracovaní Ghost in the Shell, kde sa riešil problém s bielym obsadením. Preto plánuje obsadiť ázijských hercov, ideálne neznáme talenty, aby zachoval autenticnosť príbehu. Dúfajme, že sa čoskoro dozvieme pozitívne informácie o tomto spracovaní, alebo konečne rovno začiatku produkcie.



Yeon Sang-Ho bude mať nový Thriller

Kórejský režisér Yeon Sang-ho, známy pre úspešný hororový film Train to Busan, alebo Vlak do Busanu, pripravuje nový thriller s názvom Colony.

Film bol predstavený v Cannes, čo naznačuje opäť jeho vysoký medzinárodný potenciál.

Rovnako ako pri Vlaku do Busanu pôjde o akčný thriller, ktorý bude zobrazovať biotechnologickú konferenciu, ktorá sa zvrhne na chaos, keď rýchlo mutujúci vírus premení nakazených a prinúti úradu uzavrieť zariadenie s preživšími uväznenými vo vnútri.

Film bude mať silné herecké obsadenie, pozostávajúce zo známych kórejských hviezd ako Gianna Jun, Koo Kyo-hwan, Ji Chang-wook alebo Shyn Hyun-been.

Uvedenie filmu je plánované v roku 2026.



Hunger Games našli nového Snowa



Ralph Fiennes bol obsadený do úlohy mladého prezidenta Snowa v pripravovanom filme The Hunger Games: Sunrise on the Reaping, ktorého uvedenie do kín je plánované 20. novembra 2026.

Tento film je druhým prequelom k pôvodnej trilógii Suzanne Collinsovej a odohráva sa 24 rokov pred udalosťami prvej knihy. Príbeh sa zameriava na 50-te hladové hry,

známe ako Druhý Quarter Quell, a sleduje mladého Haymitcha Abernathyho, víťaza z 12. obvodu, ktorý neskôr bude mentorom Katniss Everdeenovej. F

iennes, známy svojimi ikonickými zápornými úlohami, vrátane Voldemorta v sérii Harry Potter, nahradí Donalda Sutherlanda, ktorý stvárnil Snowa v pôvodnej filmovej sérii.

Okrem Fiennesa sa v obsadení objavia aj Joseph Zada ako Haymitch, Whitney Peak ako Lenore Dove Baird, Jesse Plemons ako Plutarch Heavensbee, McKenna Grace ako Maysilee Donner, Maya Hawke ako Wiress a Kelvin Harrison Jr. ako Beetee.

Režisérom bude opäť Francis Lawrence, ktorý režíroval všetky filmy od Catching Fire a scenár napíše Billy Ray, ktorý sa vráti k sérii po svojom scenári k prvej časti.

Weak Hero Class

SLABÝ HRDINA KTORÝ OCHRAŇUJE SLABŠÍCH



Weak Hero Class je kórejský dramatický seriál, ktorý vznikol ako adaptácia populárnej web anime série (manhwa) Weak Hero. Prvá séria bola pôvodne vysielaná na platforme Wavve v roku 2022 a neskôr sa stala dostupnou na Netflixu, kde získala medzinárodné

uznanie. Aj tento seriál spadá pod strategický krok streamovacej spoločnosti Netflix targetovať ázijskú seriálovú a filmovú produkciu.

Po veľkom úspechu v diváckej sledovanosti bolo len otázkou kedy

Netflix uvedie na svoje obrazovky sériu druhú. Diváci sa konečne dočkali a pokračovanie malo premiéru 25. apríla 2025. Podľa predpokladov seriál sa stal najsledovanejším neanglickým seriálom na Netflixu s viac ako 6,1 miliónmi zhliadnutí a 34,9 miliónmi hodín sledovania. A dokonca zosadil z prvého rebríčka favorita Squid Game.

Nová škola ale stále rovnaké problémy

Druhá séria pokračuje v príbehu Yeon Si-euna (Park Ji-hoon), ktorý sa po traumatických udalostiach z prvej série presúva na novú školu, Eunjang High. V prvej sérii Si-eun čelil brutálnej šikane na svojej predchádzajúcej škole Byuksan, pričom jeho najlepší priateľ Su-ho (Choi Hyun-wook) upadol po bitke dokonca do kómy. Si-eun sa stal symbolom odporu proti šikanovaniu, no jeho víťazstvo bolo vykúpené osobnou tragédiou ktorej psychickým následkom musí taktiež čeliť v pokračovaní seriálu. V druhej sérii sa



Si-eun snaží žiť pokojný život, no opäť sa ocitá v centre násilného konfliktu. Na škole Eunjang pôsobí zločinecká skupina "The Union", ktorá ovláda študentov cez šikanu a manipuláciu.

Si-eun sa spája s novými priateľmi – Park Hu-minom (Baku), Seo Jun-taem a Ko Hyeon-takom (Gotak) – aby čelili tejto hrozbe. Súčasne sa vyrovnáva s pocitmi viny a tomu že nedokázal svojho priateľa Su-ho ochrániť. Z tohto dôvodu nechce svojich nových priateľov vystaviť rovnakému alebo horšiemu osudu.

Veľký súboj

Druhá séria sa zameriava na intenzívne akčné scény a strategické súboje, ktoré sú charakteristické pre predlohu manhwy. Aj keď viacerí kritici poukazovali na to, že emocionálny vývoj postáv v porovnaní s prvom sériou je povrchný a niektoré dejové

línie sú nedostatočne rozvinuté, ja si to osobne nemyslím. Seriál ostáva v rámci vývoja postáv a dejovému prevedeniu verný nie len manhwe ale aj úspešnej prvej sérii, ktorá mala podobné dejové tempo. Výkony hercov, najmä Park Ji-hoona a Ryeo Una, prinášajú silný emocionálny náboj a divákov vtiahnu do príbehu.

Potom čo bolo jasné že Su-ho sa do druhej série nevráti, minimálne nie v takej miere ako v prvej sérii, bolo pre mňa divácky ťažké si predstaviť ako by nové herecké obsadenie mohlo jeho silnú absenciu nahradiť. Podarilo sa im to ale veľmi dobre a medzi novým obsadením a Si-enom je už od začiatku pekná charakterové chémie. Čo sa týka nového obsadenie v rámci záporákov aj tu seriál nesklamal.

Celkovo Weak Hero Class 2 ponúka napínavý a vizuálne pôsobivý zážitok, ktorý pokračuje v témach šikany, priateľstva a



osobnej obete. Ide o silný príbeh, ktorý stojí za pozretie. Rozhodne ide čo sa charakteru deja o iný seriál ako máme možnosť vidieť momentálne na obrazovkách. Hlavne kvôli tomu ako je tu vykreslená šikana na mladých ľuďoch – tu je otázkou či by tento seriál zaznamenal rovnaký úspech bez kórejského kultúrneho aspektu, ktorý je pre mňa veľkým benefitom.

Netflix ukončil seriál podobným spôsobom ako bola ukončená mahwa tu je preto otázkou či ho vysoká sledovanosť neprinúti zmeniť rozhodnutie a pokračovať s 3 sériou. Rozhodne by stálo za to vidieť ako by fungovala chémia medzi Su-ho a Bakuom. Tiež po dvoch sériách ostalo ešte veľmi veľa nepotrebaných záporákov čo by znamenalo dostatočný zdrojový materiál. Rozhodne by ale išlo bez deja daného mahwo o úplne nové príbehy.

„Seriál Weak Hero Class sa vracia s druhou sériou a hlavný hrdina Si-eun, musí opäť s príchodom na novú školu čeliť ďalšej školskej šikane. Nájde si ale pritom aj nových priateľov.“

Mirka Glassova

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Su-min You	Rok vydania: 2022 Žáner: Akčný / Dráma
PLUSY A MÍNUSY:	
+ scenár + obsadenie + bojové scény	- menší priestor na detailnejšie príbehy postáv - pre niekoho ťažká téma šikany v školách
HODNOTENIE:	
★★★★★	



Thunderbolts*

FILM, KTORÝ MARVEL POTREBOVAL



Rok 2025 je pre Marvel poriadne nabitý a do kín prichádzajú hneď tri úplne odlišné filmy. Prvým je Captain America: Brave New World, kde sa po dlhšej dobe mení post Kapitána Ameriky, no snímka si vyslúžila zmiešané reakcie a nepatrí k najsilnejším počinom Marvelu. Dalším očakávaným titulom je The Fantastic Four: First Steps, tretí pokus o reštart ikonickej skupiny Fantastickej štvorky, ktorý má ambíciu priniesť nový nádych tomuto kultovému tímu. No a napokon tu máme Thunderbolts*, film, ktorý sa výrazne odlišuje od tradičných marveloviek

a prináša príbeh bývalých záporákov a outsiderov, ktorí musia spojiť sily, aby čelili novej hrozbe. Práve Thunderbolts* sa ukazuje ako jeden z najzaujímavejších marvelovských projektov za posledné roky.

Thunderbolts, assemble!

Film sa zameriava nielen na napínavé akčné momenty, ale najmä na vnútorné boje postáv. Ich traumy, pochybnosti a túžbu po vykúpení. Každý člen tímu zápasí s vlastnou minulosťou a morálnymi dilemami, čo presahuje bežné superhrdinské kliše.



Thunderbolts* skúma témy identity, zodpovednosti a možnosti zmeniť sa, pričom ukazuje, že ani tí, ktorí žili na hrane zákona, nie sú odsúdení na večnú temnotu. Vďaka kombinácii humoru, emocionálnej hĺbky a dynamických akčných scén prináša film nový pohľad na superhrdinský žáner, ktorý osloví nielen fanúšikov Marvelu, ale aj tých, ktorí hľadajú príbeh o ľudskosti v neludskom svete.

Hlavná hybná sila filmu je bez debaty nová Black Widow Yelena Belova (Florence Pugh) - cynická, no nesmierne charizmatická postava. Pugh dokáže skvelo vyvážiť sarkazmus s emóciami, takže si ju divák okamžite obľúbi. Dokáže rozosmiať, ale aj chytiť za srdce.

Po boku Yeleny stojí Red Guardian v podaní Davida Harboura, zúfalý muž, ktorý stále verí v lepšie zajtrajšky a nezriedka diváka poteší štipkou svojho infantilného humoru.

Ďalej je tu nevydarená napodobenina Kapitána Ameriky John Walker (Wyatt Russell), Bucky Barnes (Sebastian Stan) tajomná Ghost a Taskmaster. Každý z nich má svoj vlastný príbeh a dôvod, prečo sa ocitli na nebezpečnej misii.



Lewis Pullman v úlohe záhadného Boba patrí k najväčším prekvapeniam filmu. Spočiatku pôsobí ako nenápadná postava, no postupne sa stáva jedným z najzaujímavejších prvkov príbehu.

Príbeh, ktorý skúma aj duševné zápasy

Čo na Thunderbolts* naozaj funguje, je fakt, že sa nebojí hovoriť o psychickom rozpoložení svojich postáv. Nie je to žiadna povrchná jazda, kde sa všetko rieši päťami a zbraňami. Film ukazuje, že aj superhrdinovia majú depresie, traumy a pochybnosti o sebe samých. Práve táto úprimnosť robí z filmu niečo, čo v MCU často chýbalo, niečo, s čím sa dokáže divák naozaj stotožniť.

A to všetko s humorom, ktorý nie je nútený, ale prirodzený. Dialógy vznikajú z dobrej dynamiky medzi hercami. Florence Pugh a David Harbour majú medzi sebou takú chémiu, že ich interakcie patria medzi najsilnejšie momenty filmu.

Kvalita pred kvantitou

Ak čakáte veľkolepé deštrukcie a mega výbuchy, môžu vás film prekvapiť. Akcia je totiž viac realistická. Súboje sú prehľadné, fyzické a často veľmi dobre choreografované. Kamera nenarába s rýchlymi, chaotickými strihmi, ale



necháva priestor na sledovanie každého úderu a pohybu. Tento prístup je osviežujúci a robí akciu zábavnejšou a intenzívnejšou. Thunderbolts* sa nebojí pôsobiť ako menší, komornejší film.

Hudba stojí tiež za zmienku. Nejde o tradičné superhrdinské fanfáry, ale o vrstvený, atmosférický soundtrack, ktorý dotvára náladu a vnútorný svet postáv.

Miesta, kde film trochu zaostáva

Tempo filmu je miestami nezrovnané, prvá tretina pôsobí pomaly a zdĺhavo, zatiaľ čo záver je naopak príliš rýchly a nedostatočne rozvinutý. Záporák, aj keď si ľubný, zostáva v úzadí a jeho rozuzlenie je jednoduchšie, než by si divák želal. Niektoré postavy nedostali dostatok priestoru a ich potenciál zostal nevyužitý.

Nová nádej pre Marvel

Thunderbolts* je presne tým filmom, ktorý Marvel potreboval. Po rokoch zmätku a komplikovaných dejových línií konečne prináša príbeh, ktorý je jednoduchý a prístupný. Viete si ho užiť, aj keď nie ste obrovským fanúšikom MCU.

Táto partia outsiderov, ktorí hľadajú vlastné miesto vo svete, je inšpirujúca. Nie sú to neporaziteľní superhrdinovia,

ale obyčajní ľudia, ktorí majú kopec svojich vlastných problémov a práve to ich robí sympatickými a zaujímavými.

Verdikt

Thunderbolts* nemení pravidlá superhrdinských príbehov, no konečne ukazuje, že Marvel vie vyrobiť filmy, ktoré chytia za srdce a sú kreatívne. Je tu dostatok akcie, humoru aj emocionálnych momentov.

Samozrejme, nie je to dokonalý film, občas mu chýba rytmus a niektoré postavy by si zaslúžili viac priestoru, no aj tak ide o príjemné prekvapenie a kvalitný záver piatej fázy MCU.

„Film Thunderbolts* sleduje príbeh skupiny bývalých superzloduchov a antihrdinov, ktorí sú prinútení spojiť sily, aby splnili nebezpečnú misiu. Vedie ich nájomná vrahňa Yelena Belova, ktorá hľadá nový zmysel života. Tím tvorí aj bývalý sovietsky hrdina Red Guardian, neúspešný nástupca Kapitána Ameriky John Walker, záhadný Bob s nebezpečnými schopnosťami, Bucky Barnes, známy ako Winter Soldier, a ďalší. Film prináša kombináciu akcie, humoru a psychologickkej hĺbky, ktorá skúma vnútorné boje postáv a ich cestu za spásou.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Jake Schreier	Rok vydania: 2025 Žáner: Akčný / Dobrodružný / Sci-Fi
PLUSY A MÍNUSY:	
+ komornejšia atmosféra	- nevyvážené tempo
+ herecké výkony	- nerozvinuté postavy
+ psychologická hĺbka postáv	- nevýrazný záporák
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

ROG Zephyrus G16 – 2025

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

KINGSTON
FURY



KINGSTON FURY FAMILY

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

Kúpite tu:



www.kingston.com

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

//

Môže byť náročné nájsť tie správne komponenty a tie správne kamery. S nástrojmi Axis doslova hádzeme záchranné lano. Nájsť správny produkt trvá len pár minút a niekedy len pár sekúnd."

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

Nástroje Axis poskytujú neprebernú paletu možností na optimalizáciu vášho podnikania. Máme niečo, čo zjednoduší každú fázu vášho projektu od návrhu až po inštaláciu a údržbu.

V spoločnosti Axis venujeme veľa prostriedkov na vývoj inovatívnych nástrojov, ktoré používateľom pomáhajú zjednodušiť ich prácu a šetriť čas pri projektoch, a to od návrhu cez inštaláciu až po ich prevádzku. Naše nástroje sú navrhnuté tak, aby riešili problémy zákazníkov v reálnom živote používateľsky prívetivejším spôsobom, a práve preto je teraz jednoduchšie nájsť pre prácu ten správny nástroj.

Odhaľte širokú škálu bezplatných nástrojov na www.axis.com/tools

AXIS[®]
COMMUNICATIONS