

GENERATION

TESTOVALI SME

Lenovo Yoga Slim 7x



SÚŤAŽ



 Netatmo



HRALI SME

*Death Stranding 2:
On the Beach*

VIDELI SME

Mission: Impossible

RETRO

ClayFighter

TÉMA

*Notebook ako stroj zo
cyberpunkového sveta*



Canon

**AŽ 480€
CASHBACK**



Kúpte si od **28. 4. do 31. 8. 2025** vybrané **zrkadlovky**,
videokamery, **kompakty**, alebo **objektívy**
a získajte až **480€** späť.



Krok 1

Vyberte si svoj
produkt.



Krok 2

Nájdete autorizovaného predajcu
a kúpte si vybraný produkt.



Krok 3

Podajte žiadosť prostredníctvom
online formulára
a nahrajte doklad o nákupe.



Krok 4

Vrátené peniaze vám prídu do 28 dní
od potvrdenia vašej žiadosti!



Božské vynálezy

Drvivá väčšina prelomových objavov v histórii bola dielom náhody. V čase, keď píšem svoj ďalší príhovor a vonku sa pomaly roztápajú medené kohúty na strechách, mi cícerok potu stekajúci po čele doslova šepká do ucha „Zapni konečne ten božský vynález!“. A ja mu s pokorným prikývnutím bez váhania vyhoviem. Po mesiacoch opäť rozumiem, prečo je klimatizácia jedným z najväčších dôkazov, že naša civilizácia ešte úplne nestratila nádej a že technológia môže byť nielen užitočná, ale aj milosrdná.

Všetko sa to pritom začalo celkom nevinne, keď v roku 1902 mladý inžinier Willis Carrier hľadal riešenie, ako zabrániť navlhnutiu papiera v jednej Brooklynskej tlačiarňi. Vymyslel improvizovaný systém na reguláciu vlhkosti vzduchu, ktorý však zhodou okolností príjemne chladil. A tak sa začala tichá revolúcia, ktorú si v tej chvíli nikto neuvedomoval a z bizarnej priemyselnej pomôcky sa v priebehu desaťročí stala kultúrna ikona moderny – spočiatku v továrňach, potom v kinách a kanceláriách, až napokon v päťdesiatych rokoch prenikla aj do áut. O pár desaťročí neskôr sa zabývala v našich obývačkách, spálňach a pracovniach, až sa stala takou samozrejmosťou, že o nej prestávame premýšľať, teda, aspoň dovtedy, kým nás nezačne bolieť v krku alebo hrdle.

Dnes sú klimatizácie oázami chladu v rozpálených mestských džungliach, našimi tichými spoločníkmi, ktoré nám pomáhajú prežiť tropické horúčavy s dôstojnosťou. A presne v tomto duchu, osvieženia a mierne ironicky, vám po boku kolegov s radosťou prinášam digitalizované júlové číslo magazínu Generation. Máme pre vás opäť stránky plné technologických novinek, testov, gadgetov, kuriozít a kto vie, možno aj náznakom niekoľkých ďalších „náhod“, ktoré majú potenciál zmeniť svet, alebo vám minimálne spríjemniť horúce letné dni.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Komplexný herný test Galaxy S25 Ultra

EVOLÚCIA HRANIA NA MOBILE



Samsung to s poslednou generáciou svojej vlajkovej lode v rámci značky Galaxy opäť myslí vážne aj v zmysle jeho herných možností a tentokrát do toho ide s jasnou ambíciou; prekročiť rámec tradičného smartfónu a zabodovať ako plnohodnotná herná platforma. Z pohľadu vývoja trhu s hrami je to pomerne rozumný krok, keďže posledné roky nám jasne ukazujú všeobecný nástup trendu handheldov, ktoré neprodukujú už len firmy ako Nintendo či SONY, ale rovnako tak aj spoločnosti s rýdzou PC pečaťou.

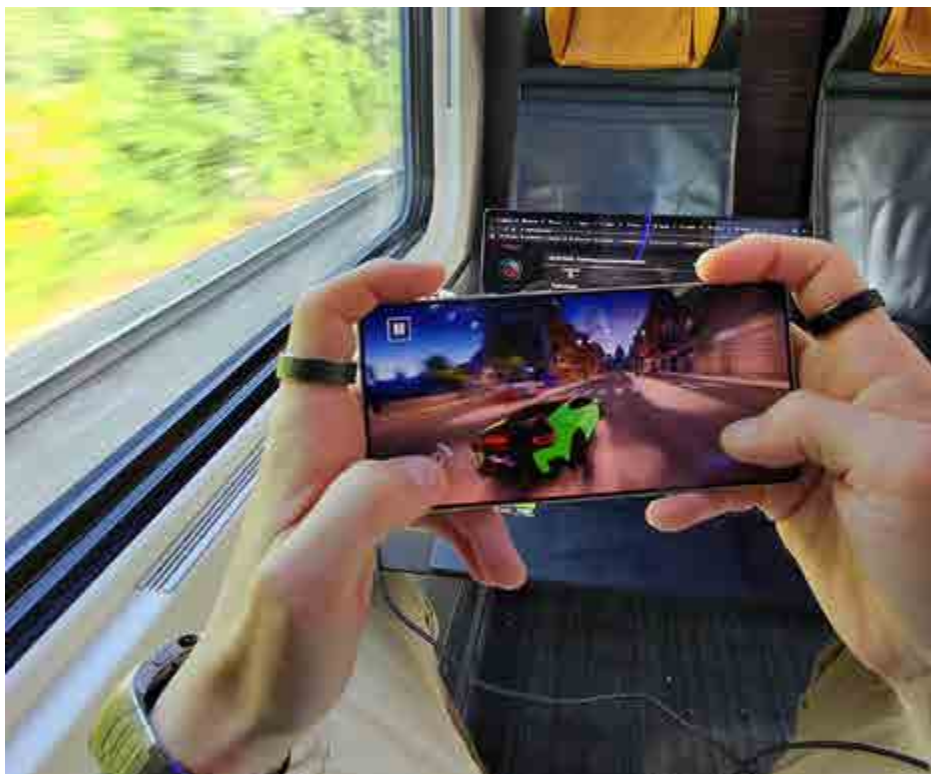
V srdci S25 Ultra bije Snapdragon 8 Elite vo verzii Galaxy. Ide o špeciálne upravený čip so zvýšeným výkonom oproti štandardnej verzii. Konkrétne, hlavné jadrá Oryon V2 Phoenix L tu bežia na 4,47 GHz (oproti 4,32 GHz pri

bežnej verzii) a GPU Adreno 830 vytiahne frekvencie až na 1,2 GHz. Nie je to zase nič, čo vás posadí na zadok, ale v kontexte mobilného hrania sa ráta každý MHz.

Čo však znie ovela sľubnejšie, je hlbšia integrácia umelej inteligencie a tentokrát nielen ako onen buzzword do marketingových slajdov. Samsung hrá na notu AI optimalizácií, ktoré by mali v reálnom čase upravovať grafické nastavenia, manažovať spotrebu energie či dynamicky škálovať výkon podľa potreby konkrétnej hry. Rozhodol som sa, že tieto papierové predpoklady patrične overím, a to primárne na základe reálneho hrania v súčasnosti najnáročnejších video hier na mobil. Ak to totižto funguje tak, ako sľubujú, môže ísť o jeden z najvýznamnejších evolučných krokov v oblasti mobilného gamingu.

Výber hier: Pre komplexné posúdenie som vybral hry pokrývajúce rôzne žánre a grafické enginy s dôrazom na popularitu a hardvérovú náročnosť.

- **Genshin Impact:** Extrémne náročné RPG, známe svojimi vysokými požiadavkami na GPU a CPU.
- **Call of Duty Mobile (CODM):** Populárna FPS, kde je kľúčová vysoká a stabilná snímková frekvencia a súčasne nízka odozva.
- **PUBG Mobile:** Ďalší masívne populárny Battle Royale titul s podobnými nárokmi ako CODM.
- **Asphalt 9: Legends:** Graficky pôsobivá arkádová pretekárska hra, testujúca schopnosť vykresľovať rýchle scény a komplexné efekty.
- **Roblox:** Platforma s obrovskou variabilitou v optimalizácii jednotlivých



hier; tu mňa špecificky zaujímalo, ako si hrubý výkon poradí s potenciálne menej optimalizovaným obsahom.

- **Honor of Kings:** Jedna z najhranejších MOBA hier, kde je dôležitá stabilita FPS počas intenzívnych tímových súbojov.
- **Bright Memory: Infinite:** Ako technologická ukážka využívajúca Unreal Engine 4 na posunutie vizuálnych hraníc na mobilných zariadeniach.

Nastavenia: Hry boli testované na najvyšších možných grafických nastaveniach, ktoré S25 Ultra umožňuje, s rozlíšením displeja nastaveným na QHD+. Sledoval som výkon pri optimalizovaných nastaveniach pre dosiahnutie stabilných 60 FPS alebo 120 FPS (ak to konkrétna hra podporovala).

Monitorované Metriky (KPIs):

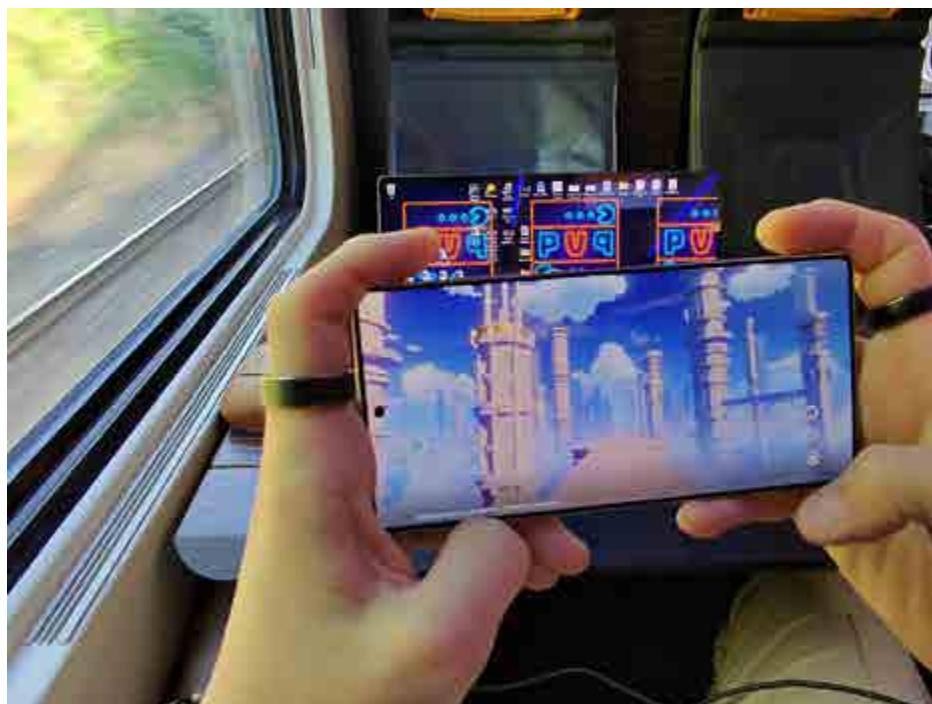
- Priemerné FPS a stabilita snímkovania (minimálne hodnoty, 1 % low, stuttering).
- Tepelný manažment: Teplota povrchu telefónu (meraná IR teplomerom) a vnútorná teplota SoC (dostupná cez softvér). Dôkladné sledovanie prejavov tepelného throttlingu, čiže poklesu výkonu na základe prehrievania.
- Spotreba batérie: Odber energie z batérie (minimálne 30 a maximálne 60 minút).
- Odozva na dotyk: Subjektívne hodnotenie v kombinácii s dostupnými metrikami.

Nástroje: Využíval som vstavané nástroje (FPS counter v Developer Options, metriky z Game Booster) a externé aplikácie na monitorovanie výkonu.

Genshin Impact

Uvedený projekt je na Androide limitovaný na 60 FPS. Pri maximálnych nastaveniach prostredníctvom S25 Ultra dosahoval počas prvých 15 minút stabilných 59,9 FPS bez poklesov snímok.

Spotreba energie sa pritom pohybovala okolo 5,9 W a teplota dosahovala 43 °C. Keďže však štvrt' hodina je na získanie komplexného obrazu málo, tak po 15 minútach hrania som zaznamenal nástup tepelnému throttlingu (obmedzenie



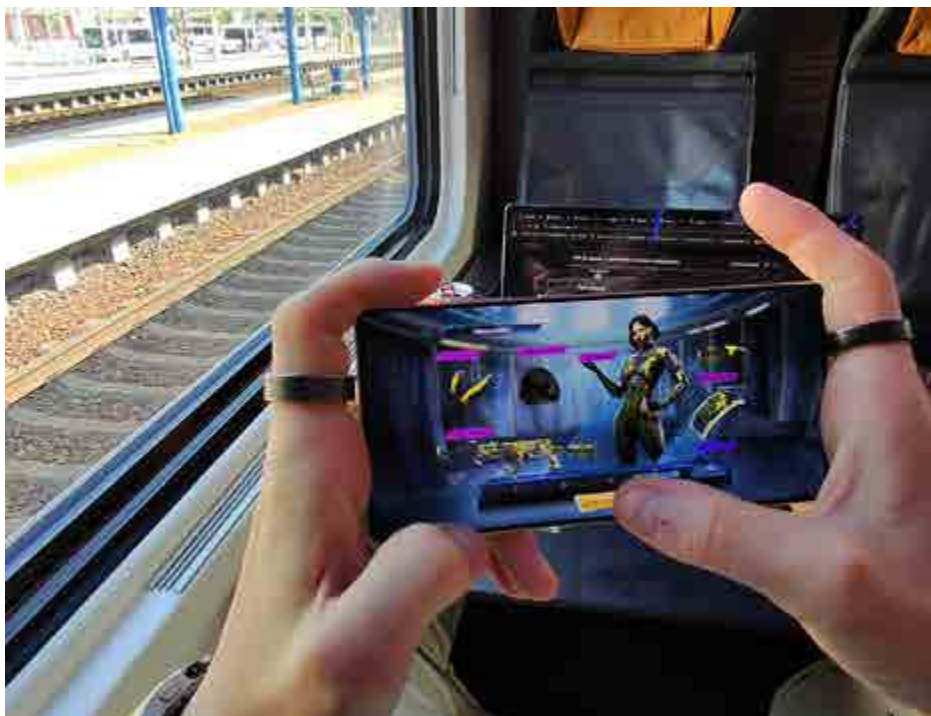
výkonu na základe prehriatia) a poklesu FPS na približne 50 FPS v rámci rýdzo akčných bojových sekvencií.

Call of Duty Mobile

Call of Duty Mobile, známy svojím rýchlym tempom a náročnou grafikou v rámci režimov Frontline, Domination či Battle Royale, bežal na Galaxy S25 Ultra absolútne plynulo. Pri maximálnych nastaveniach a aktivovanom režime „Ultra Frame Rate“ dosahovala hra stabilných 120 FPS (na mapách, ktoré to podporujú), inak štandardne 60 FPS, všetko bez výpadkov alebo trhaní. Zariadenie zvláda dlhodobé hranie CODM bez dramatického prehrievania s tým, že povrchová teplota sa držala v rozmedzí 42 až 45 °C, čo je vzhľadom na výkonové nároky veľmi priaznivé. Systém chladenia efektívne reagoval na nárast tepla aj počas dlhších zápasov v Battle Royale a bolo jasne vidieť, že v tomto prípade AI odvádza svoju prácu dobre. To je veľkou výhodou najmä v kompetitívnych situáciách, kde akékoľvek zníženie výkonu môže ovplyvniť výsledok vášho online zápasu. Čo sa týka komfortu počas ovládania priamo cez dotykovú obrazovku, zaznamenal som jemné problémy s trhaním kamery, avšak nešlo o nič fatálne. Celkovo Galaxy S25 Ultra ponúka v CODM konzistentný a responzívny herný zážitok, ktorý ho stavia medzi najvýkonnejšie Android zariadenia určené pre túto hru.

PUBG Mobile

Ako si viedla priama konkurencia pre CODM? V PUBG Mobile predviedzal Samsung herný výkon hodný vlajkovej lode. Telefón



dokázal zabezpečiť stabilných 120 FPS pri najvyšších grafických nastaveniach, vrátane aktivovaných efektov ako Anti-Aliasing, Shadows či HDR. Zariadenie si počas testovania držalo maximálnu povrchovú teplotu na úrovni približne 43 °C, čo mi potvrdilo efektívnosť nového chladiaceho systému založeného na vylepšenej odparovacej komore a opäť aj AI korigovanej distribúcii tepla. Pokles výkonu sa neobjavil ani po 30 minútach intenzívneho hrania, čo je na Android scénu mimoriadne pôsobivé. Vďaka 240 Hz touch sampling rate a nízkej odozve na dotyk (nameraná odozva 79 ms) bolo ovládanie presné a okamžité, čo ocení každý hráč počas rýchlych 180°

otočiek alebo náročných headshotov – samozrejme ak pri hraní na mobile nepoužíva externý gamepad alebo dok.

Asphalt 9: Legends

O projekte Asphalt 9: Legends ste už určite počuli minimálne na základe jeho vizuálnej prezentácie. Jedná sa totižto o graficky ohromujúcu arkádovú pretekársku záležitosť, ktorá dokonale otestuje schopnosti GPU čipu každého smartfónu na svete. Jej vizuálne efekty od realistických odrazov cez fragmentáciu karosérie až po explodujúce častice vody a prachu kladú vysoké nároky na výpočtový aj grafický

výkon. Galaxy S25 Ultra tieto výzvy zvládol s prehľadom a v rámci nášho testu zabezpečil vyložene plynulý zážitok. Adreno 830 ruka v ruke s herným modusom Game Booster dokázali telefón držať na najvyšších grafických nastaveniach so stabilným snímkovaním 120 FPS. Displej s adaptívnou obnovovacou frekvenciou (1 – 120 Hz) automaticky upravoval snímkovanie podľa diania na obrazovke, čo pomáhalo šetriť batériu bez obetovania plynulosti. Počas pretekov aj v náročných lokalitách ako Himaláje alebo Shanghai, kde je množstvo svetelných efektov a explózií, si telefón zachovával teploty pod hranicou 44 °C a spotreba energie oscilovala v rozmedzí 5,8 až 6,4 W v závislosti od zvoleného rozlíšenia (FHD+ alebo QHD+). Throttling sa počas testov neobjavil ani po 30 minútach hrania. Rovnako som bol spokojný s odozvou displeju (už vyššie spomínaných 240 Hz sampling rate) a minimálnou latenciou počas aktivácie driftov a spustenia nitra, čo je v takejto rýchlej hre strojcom celej zábavy. Aj pri extrémnych náklonoch zariadenia či používaní gyroskopických prvkov ostávala responzivita viac než výborná.

Roblox

Roblox je v tomto prípade špecifická platforma, pomocou ktorej sa viete prepracovať ku interakcii s nekonečnou zásobou 3D arkád vytvorených nadšenou komunitou. Od jednoduchých simulátorov po technicky ambiciózne tituly s komplexnou fyzikou, dynamickým osvetlením a multiplayerovým základom. Z pohľadu testovania je to práve preto ideálny „stres test“ pre stabilitu výkonu a prispôsobivosť zariadenia. Na Galaxy S25



Ultra sa Roblox spúšťa v predvolenom režime s maximálnym grafickým nastavením, ktoré systém dynamicky prispôbuje podľa náročnosti konkrétnej hry – je to často dosť individuálne. Pri bežných tituloch ako „Brookhaven“, „Pet Simulator X“ alebo „Adopt Me“ ostával výkon bezproblémový a telefón si držal stabilných 60 FPS so spotrebou len okolo 3,5 až 4,2 W, pričom teplota sa pohybovala pod 40 °C. Zaujímavejšie veci sa však diali pri náročnejších tituloch, ako napríklad „Frontlines“ – FPS hra bežiacia na realistickom osvetlení a pokročilých shaderoch. Aj tu sa Galaxy S25 Ultra dokázal takzvane pochlapiť, keďže pri nastaveniach QHD+ a plnej grafike ponúkal snímkovanie 57 až 60 FPS, pričom ku poklesu neprišlo ani po 30 minútach hrania. Spotreba energie sa pohybovala v rozmedzí 6,1 až 6,5 W a teplota dosiahla maximum 43 °C, bez akéhokoľvek throttlingu.

Honor of Kings

Kto by náhodou nepoznal projekt Honor of Kings, tak ho stručne predstavím. Ide o najpopulárnejšiu MOBA hru v Ázii. Vyznačuje sa rýchlym tempom, veľkým počtom efektov na obrazovke a dôrazom na konzistentný výkon počas tímových súbojov, kde je každé trhnutie alebo oneskorenie potenciálnou príčinou prehry. Na Galaxy S25 Ultra bežal HoK v plnej QHD+ kvalite s aktivovaným režimom 120 FPS. Počas väčšej časti zápasov dosahovalo snímkovanie stabilných 118 až 120 FPS, pričom 1 % low hodnoty klesli len zriedka pod 110 FPS, a to najmä v rámci vyložene náročných tímových bitiek s viacerými aktivovanými schopnosťami. Energetická spotreba sa pohybovala okolo 6,8 W, maximálna teplota zariadenia bola 44,5 °C, no opäť vďaka efektívnemu chladeniu nedochádzalo k výraznému poklesu výkonu ani po 30 minútach. V porovnaní s inými mobilmi, ktoré často klesajú k 60 FPS v neskorších fázach zápasu, si Galaxy S25 Ultra držal výnimočnú výkonnostnú stabilitu. Rovnako som bol spokojný aj s odozvou dotykovej obrazovky a takmer nulovou latenciou.

Bright Memory: Infinite

Poslednou menovanou hrou je Bright Memory: Infinite, ktorá je v mobilnom svete tým, čím je Crysis na desktope. Projekt postavený na Unreal Engine 4 je síce dĺžkou vyložené skromnou, ale stále extrémne náročnou zábavou s ray tracing efektmi, pokročilým osvetlením, textúrami vo vysokom rozlíšení a detailným fyzikálnym modelom. V natívnom QHD+ rozlíšení a maximálnych detailoch (s vypnutým RT, ktorý nie je na Androide dostupný v tejto verzii), hra dosahovala 45 až 55 FPS pri



štarte, no po 15 minútach klesol výkon na približne 38 až 42 FPS v závislosti od scény. Spotreba energie sa v maximálnom peaku vyšplhala až na 9,1 W, čo je jednak jedna z najvyšších hodnôt zaznamenaných pri testovaní mobilných hier ever a súčasne aj rekord nášho testu. Teploty povrchu liezli cez hranicu 47 °C, čím sa dostavil pokles výkonu GPU o cca 10 %. Napriek tomu bol Bright Memory: Infinite stále hrateľný, no nie taký úplne plynulý ako na začiatku. Ak by hra bežala v 60 FPS locknutom režime s mierne zníženými detailmi (napr. FHD+), zážitok by bol výrazne konzistentnejší.

Ako vidíte, Samsung Galaxy S25 Ultra ukazuje snahu o posun v kvalite mobilného hrania, s dôrazom na AI optimalizácie a riešenie problémov prehrievania. Avšak na

základe mnou nazbieraných skúseností a dát sa zdá, že hoci došlo k pokroku, úplné skrotenie tepelného výkonu Snapdragon 8 Elite for Galaxy v tenkom kovovom tele S25 Ultra nateraz nenastalo.

Pre náročnejších hráčov ponúkne S25 Ultra viac než dostatočný výkon a skvelý zážitok. Tí vôbec najnáročnejší, ktorí vyžadujú absolútne stabilný výkon počas dlhých herných maratónov, by však mali zvážiť aj špecializované alternatívy alebo byť pripravení na možné kompromisy v oblasti udržateľného výkonu. Dôležitým faktorom bude aj dlhodobá stratégia týkajúca sa Galaxy AI funkcií, najmä ak by sa po roku 2025 stali plne platenými.

Filip Voržáček



Ako dobiehajú technológie AMD vlak v zelenom a ako ho možno už predbehli



V oblasti grafických kariet sa nehrá férovo. Roky tomuto segmentu vládne jeden jasný líder, ktorý mal vo vrecku nielen výkonnostný náskok, ale aj technologickú dominanciu. DLSS, ray tracing, Frame Generation – buzzwordy, ktoré sa uchytili u hráčov, streamerov aj vývojárov. Našťastie konkurencia ešte žije a spoločnosť AMD nie je firma, ktorá by len nečinne sledovala hru súpera. Príchod architektúry RDNA 4 a kariet Radeon RX 9060 XT, RX 9070 a RX 9070 XT ukazuje, že tím v červenom nielenže dobehol vlak, ale pomaly si brúsi zuby na to, aby prebral volant. Aspoň teda v strednej a vyššej triede počítačového hardvéru, keďže na úplnú špičku zatiaľ nedosahuje.

Rozhodli sme sa pozrieť na to, ako dnes fungujú kľúčové technológie AMD v praxi. Testy prebiehali na karte Gigabyte RX 9070 Gaming OC 16G, ktorá výborne reprezentuje stred vyššej triedy. A hoci ide o ne-XT verziu, takmer v ničom nezaostáva pri používaní v reálnom svete. Podme sa teda pozrieť, čím AMD odpovedá na dominanciu zeleného tímu (a kde ju možno už aj prekonáva).

FSR a Fluid Motion Frames: Frame Generation po červenom

Po tom, čo NVIDIA uviedla DLSS 3 s možnosťou generovať za pomoci strojového učenia snímky medzi reálne vygenerovanými snímkami, sa očakávalo, že AMD nezostane pozadu. Odpoveďou je FidelityFX Super Resolution (najnovšia verzia už nesie označenie FSR 4.0) spolu s Fluid Motion Frames (FMF). Ide o kombináciu technológií, ktoré podobne ako DLSS 3 dokážu interpolovať snímky pomocou algoritmov pohybu a umelej inteligencie.

Testy ukázali, že vo vybraných hrách ako napríklad Forspoken, Immortals of Aveum, Avatar: Frontiers of Pandora je nárast FPS v 1440p rozlíšení s FSR a FMF v rozmedzí 60 – 90 %, a to pri minimálnom vplyve na rýchlosť odozvy. Na rozdiel od DLSS, ktoré je viazané na hardvér, AMD umožňuje FSR používať aj na konkurenčných kartách, čo z nej robí otvorenejšie a férovejšie riešenie. Na Gigabyte RX 9070 Gaming OC s FMF zapnutým bol rozdiel medzi 60 FPS a

vyhladenými 100 FPS citel'ný nielen na papieri, ale aj subjektívne, najmä na monitore s obnovovacou frekvenciou až 165 Hz.

Obraz je plynulejší a reakcie stabilnejšie. Dôležité však je, že nevyžaduje špeciálny hardvér, čo je pre mnohých kľúčové.

Ray Tracing už nie len do počtu

Ray tracing bol ešte nedávno veľkou slabinou kariet od spoločnosti AMD. S RDNA 2 to síce ako tak ušlo, ale v porovnaní s konkurenciou boli výsledky často pod očakávaniami. Nová generácia kariet, vrátane RX 9070, však prináša Ray Tracing 2.0 s lepšou implementáciou, výkonnejšími RT jadrami a väčšou efektívnosťou. A hoci AMD stále mierne zaostáva vo výkone surového ray tracingu (najmä pri path tracing scéne), pri kombinovaní s FSR je výsledný obrazový výstup porovnateľný. Dokonca s oveľa menším dopadom na FPS.

V Metro Exodus Enhanced Edition sa karta Gigabyte RX 9070 držala stabilne nad 60



FPS v 1440p pri zapnutom ray tracingu a FSR. V Cyberpunk 2077 sa to síce bez FSR neodporúča, ale po zapnutí kvalitatívneho režimu boli výsledky stále akceptovateľné.

AMD totiž vsádza na kombináciu efektívnosti a škálovateľnosti. RT výkon je konečne na úrovni, kde má zmysel. A nie je už len ako sa hovorí „do počtu“.

Radiance Display Engine a AV1 Encoding: Pre hráčov, streamerov aj tvorcov

Séria RX 9000 prináša aj výhody mimo samotného hrania. Radiance Display Engine umožňuje natívne výstupy pre 8K pri 165 Hz alebo 4K pri 480 Hz, čo je síce ešte stále hudba budúcnosti, no v high-end segmentoch je už reálne využiteľná. HDR je automaticky zapnuté a kompatibilita s HDMI 2.1 a DisplayPort 2.1 zaručuje budúcu odolnosť.

Veľkým plusom je aj hardvérová podpora AV1 enkódovania – čo ocení každý, kto streamuje alebo edituje video. V OBS sme testovali enkódovanie 1440p streamu pri 60 FPS a výsledok bol výrazne čistejší ako s klasickým H.264 pri rovnakom bitrate. Spotreba energie logicky klesla, nakoľko záťaž na CPU bola minimálna.

Pre hráčov znamená AV1 lepšiu kvalitu pri Twitch alebo YouTube streamoch. Pre profesionálov zas rýchlejšie rendery a efektívnejšiu prácu so 4K/8K obsahom. V tejto oblasti AMD jednoznačne dobehlo a možno aj predbehlo(!) konkurenciu.

Smart Access Memory a Anti-Lag+: Tuning pre každodenné hranie

Zabudnúť netreba ani na technológie, ktoré nemajú taký marketingový lesk, ale v praxi výrazne ovplyvňujú herný zážitok. Smart Access Memory (SAM) umožňuje procesoru priamy prístup k celej pamäti grafickej karty, čo vedie k zvýšeniu výkonu o 5 – 15 % v podporovaných hrách. V kombinácii s Ryzen procesormi (ako testovaný Ryzen 7 7800X3D) funguje výborne. Radeon

Anti-Lag+ je zase odpoveďou na NVIDIA Reflex – znižuje latenciu v kompetitívnych hrách ako Apex Legends, Valorant či CS2. Subjektívne pôsobí reakcia ovládania svižnejšie, čo je pri e-športoch zásadné.

Ekosystém bez zamknutých dverí

Ak by existovala len jedna vec, za ktorú si kedy spoločnosť AMD zaslúžila uznanie a rešpekt, je to fakt, že na rozdiel od konkurencie nevytvára uzavretý ekosystém. Veľká softvéru a technológií od AMD je na báze open-source, čo podľa nás podporuje technologický pokrok a prináša hráčom aj profesionálom lepšie zážitky či ľahšiu prácu. Napríklad technológia FSR funguje aj na Nvidia kartách, keďže väčšina technológií nie je hardvérovo viazaná, ovládače sú stabilné a nové funkcie prichádzajú rovno do Adrenalin softvéru, bez nutnosti predplatného či registrácie.

Výhody v podaní Gigabyte

Keď som už párkrát spomenul, že všetky tieto vychytávky boli testované na karte od spoločnosti Gigabyte v prevedení RX 9070 Gaming OC, treba spomenúť aj to, čím sú karty Gigabyte a Aorus preslávené a čím si získavajú srdcia hráčov.

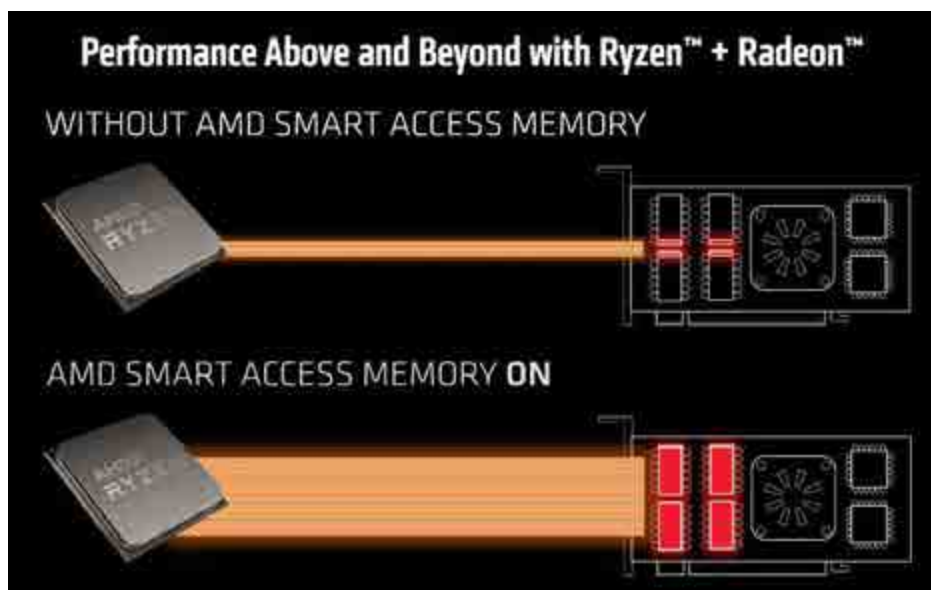
Základom všetkých výkonnejších kariet od Gigabyte je kvalitné chladenie, ktoré udrží teploty komponentov na bezpečných hodnotách aj pri tých najdlhších herných posedeniach počas horúcich letných dní či pri profesionálnej práci. To všetko môže Gigabyte RX 9070 Gaming OC zabezpečiť vďaka premyslenému systému troch Hawk ventilátorov s označením Windforce.

Zaujímavosťou je, že stredný ventilátor sa točí proti smeru ventilátorov na okrajoch, aby limitoval turbulentný vzduch a nepríjemné vysokofrekvenčné bzučanie, ktorým niekedy trpia iné modely s trojitým chladením. Poteší tiež Dual BIOS, vďaka čomu sa netreba báť, ak taktovanie grafickej karty vyústi do nestability systému. Stačí prepnúť na druhý BIOS a napraviť škody. A veľmi príjemne sa používa aj stále vylepšovaný a zase raz lepší softvér GCC (Gigabyte Control Center), kde je možné sledovať teploty, meniť podsvietenie, taktovať alebo priamo meniť správanie ventilátorov, všetko v intuitívnom prostredí.

AMD konečne hrá na vlastné nôty a znie to výborne

Séria Radeon RX 9000, najmä modely RX 9060 XT, RX 9070 a RX 9070 XT, ukazuje, že AMD do technológií nielen investuje, ale ich aj rozvíja v duchu otvorenosti a praktickosti. Od FSR 3 cez AV1 až po RT 2.0, hráči a profesionáli dostávajú moderné nástroje, ktoré naozaj dávajú zmysel. A to najdôležitejšie? Nemusíte siahať po najdrahšom modeli, aby ste k týmto technológiám mali prístup. Aj karta ako Gigabyte RX 9070 Gaming OC 16G ich zvláda s prehľadom, vďaka čomu predstavuje ideálnu voľbu pre tých, ktorí nechcú robiť kompromisy medzi cenou, výkonom a funkcionalitou.

Daniel Paulini



KGM Actyon

DEUS EX



„I never asked for this.“ (Neprosil som o to). Tieto slová, vyslovené chrapľavým hlasom Adama Jensena, hlavného protagonistu cyberpunkovej opery Deus Ex: Human Revolution, definujú celú jednu éru. Éru nedobrovoľnej transformácie, bolestivého znovuzrodenia a neistej budúcnosti, v ktorej sa hranice medzi človekom a strojom rozpadajú na prach. Keď sa kórejská automobilka SsangYong, roky zápasiaca s finančnými problémami a hrozbou bankrotu, dostala pod nôž nového vlastníka – konglomerátu KG Group – pôsobilo to na mňa ako rebranding Adama. Po prebudení už neexistovalo staré, naopak ostalo len nevyhnutné. Bola to nutnosť. Prežitie. A z popola tejto korporátnej reštrukturalizácie, z chladného objatia ocele a chemikálií materskej firmy, vzišiel jej prvý skutočný výtvor – unikátny KGM Actyon. Podobne ako Jensen, ktorého zmasakrované telo zachránili len masívne

kybernetické augmentácie, aj značka KGM sa zrodila z akejsi nevyhnutnosti. Actyon predstavuje dôležitý krok o vymanenie z tieňa svojho predchodcu. V mojich stále svojsky spracovaných automobilových recenziách som už stihol prirovnať Hyundai IONIQ 6 k „zhmotnenému Cyberpunku“ a Kiu EV6 k „autu z roku 2049“, no Actyon si žiada inú, špecifickejšiu metaforu a tú som paradoxne nemusel tentokrát vymýšľať príliš dlho. Za mňa je to totižto automobilový ekvivalent kybernetickej renesancie, čiže umeleckého smeru, ktorý definoval vizuálnu identitu spomínanej kultovej videohry. Je to svet, v ktorom sa baroková opulentnosť stretáva s neónovou dystopiou – zlaté ornamenty zdobia funkčné, no surovo technické mechanizmy a SUV segment sa pod týmto tlakom rozpadá na dve protichodné polovice: odvážnu modernu a tradičný konzervativizmus. Akým silným hráčom sa Actyon ukázal

a či dokázal v mojich očiach preskočiť svoju konzervatívne ladenú konkurenciu počas siedmich dní testovania, o tom vám bližšie porozprávam v texte nižšie.

Je pravda, že model Actyon sa už vyskytol, a to pred necelou dekádou. Toho času išlo o unikátnu fúziu hatchbacku s SUV, avšak tentokrát sa celá filozofia jeho novej verzie absolútne mení. Vizuálny jazyk Human Revolution je definovaný čiernou a zlatou farbou. Nie sú to len náhodne vybrané farbičky, ale regulárne symboly. Zlatá reprezentuje zlatý vek transhumanizmu, víziu pokroku, krásu a božské schopnosti, ktoré dnes už aj v realite čoraz bežnejšie augmentácie ľudského tela sľubujú. Čierna je naopak jej kontrastným tieňom, čiže pripomienkou straty ľudskosti, sociálnych nepokojov a dystopického podhubia, v ktorom sa pokrok neodohráva bez obetí. KGM Actyon je odetý presne do tohto



kódu, vizuálne aj významovo. Jeho zlatá stránka je zjavná na prvý pohľad. Ide o ambíciu preraziť do prémiového sveta SUV-kupé, ktorá by si trúfla postaviť sa aj vedľa Range Roveru Velar. Môžeme to povedať už len na základe rozmerov – 4 740 x 1 910 x 1 680 mm pri rázvore 2 680 mm a svetlej výške 206 mm. Spomínanú ambíciu nájdeme v masívnych, 20-palcových diskoch s diamantovým vzorom, ktoré auto dodávajú postoj ako z prezentačnej haly technologickej korporácie. Je rovnako prítomná v ďalších detailoch – tenké LED svetlomety, až po svetelnú linku na prednej maske, ktorej grafika pripomína kórejskú vlajku.

Napokon ide o digitálne logo, ktoré by bez problémov zapadlo aj do sveta Deus Ex ako identifikačný znak jednej z tamjších megakorporácií. Z exteriéru dýcha luxus, štýl a digitálna sofistikovanosť za cenu, ktorá v prémiovom svete ledva pokryje náklady na potažky. Testovaná verzia s rôznymi príplatkami sa pohybovala tesne nad sumou 41 000 €, avšak základný model štartuje už na sume 38 990 €, čo je cena, ktorá pri pohľade na predmetné vozidlo vyráža dych. Len čo sa nabažíte zlatej farby, okamžite ju vystrieda temnota ako nekompromisná pripomienka reality.

Umelecký riaditeľ Human Revolution, Jonathan Jacques-Belletête, svojho času hovoril o tom, ako pri tvorbe hry spojili renesančné tvary (vysoké golieri, zlaté brokáty) s cyberpunkom, aby vznikol úplne nový estetický jazyk. Actyon sa podľa môjho názoru snaží o niečo veľmi podobné. Preberá inšpirácie z európskeho luxusu a filtruje ich cez

odvážnu, až vyzývavú kórejskú estetiku. Výsledok nie je harmonický v klasickom zmysle slova. Je to dizajn, nad ktorým nie je možné mávnuť rukou.

Pozor na slnko

Kým exteriér slubuje augmentovanú budúcnosť, interiér je miestom, kde sa tento slub mení na hmatateľnú realitu. Vstúpiť do kabíny Actyonu je ako ocitnúť sa v sídle Sarif Industries, čiže v priestore, kde sa spája korpulentnosť s technológiou a kde sa dizajnéri nebáli riskovať. Jadrom je zmes kontrastov. Na jednej strane tu máme sedadlá čalúnené prešivanou kožou Nappa, jemný semiš na dverách a palubnej doske, ako aj dekory s nádychom ružového zlata, teda prvky, ktoré jednoznačne spadajú do prémiovej kategórie. Barokové kusy nábytku akoby vypadli z Jensenovho bytu – stelesnenie luxusu, vkusu a

sebavedomia. No hneď vedľa nich sa objavuje triedza moderna v podobe lesklých čiernych plastov, imitácie karbónu, umelého dreva a najmä kryštálového voliča šesťstupňovej automatickej prevodovky. V tomto detaile sa podľa mňa koncentruje celá filozofia – spojenie klasickej krásy a šperkárskej precíznosti s chladnou funkčnosťou budúcnosti. Ako renesančná busta s titánovými implantátmi. Atmosféru dotvára ambientné osvetlenie s možnosťou prispôbenia farby. Počas nočných jazd sa interiér vďaka premyslenému dizajnu jednotlivých prvkov kúpe v neónovej žiare, ktorá evokuje panorámu digitálnych metropol. A áno, všimol som si aj tie tvrdé plasty. Povrchy, ktoré na dotyk pripomenú, že toto auto nie je z dielne rýdzej luxusnej divízie. No v danom kontexte mi tento kontrast nevadil. Práve naopak. V cyber-renašancii predsa nejde o sterilnú dokonalosť, ale





o vrstvenie – o svet, kde sa zlaté obklady stretávajú s ocel'ovou surovosťou a snaha o noblesu sa prelína s limitmi samotnej reality. Actyon tento svet reprezentuje dokonale. Jedným dychom však musím dodať, že práve tie lacnejšie časti interiéru môžu časom predstavovať problém, a to ohľadom zbierania škrabancov. Mnou testovaný model nemal najazdených ani 10 000 km, ale na niektorých miestach už boli badateľné jemné odreniny.

V augmentovanom svete Deus Ex je rozhodujúca práve interakcia medzi človekom a technológiou. Schopnosť ovládať svoje vylepšenia, plynulo pristupovať k informáciám a spoľahnúť sa na rozhranie. Vo vozidle KGM Actyon túto úlohu preberá digitálny kokpit. Dvojica veľkých obrazoviek, ktoré slúžia ako hlavné neurálne rozhranie medzi mnou a autom. Podobne ako augmentácie vo videohre, aj toto rozhranie je dvojsečná zbraň – vizuálne osľušujúce, no funkčne trochu problematické. Na prvý pohľad však všetko dáva zmysel. Dve 12,3-palcové obrazovky spojené do panoramatického celku vytvárajú dojem high-tech kokpitu akoby ste sedeli priamo v ovládacom centre svojej vesmírnej rakety. Grafika je ostrá, rozloženie moderné a celé vizuálne vyznenie pulzuje v rytme prémiovej budúcnosti. Je to ten moment, keď sa zdá, že augmentácia funguje dokonalo. Ale stačí sa dotknúť obrazovky a ilúzia sa začne mierne rúcať. Systém, ktorý nesie meno Athena 2.0, pôsobí skôr ako prototyp než ostrý produkt. Reakcie sú oneskorené a animácie sa občas zadrhnú. Akoby ste mali kybernetickú ruku, ale nervové impulzy sa dostanú do cieľa o zlomok sekundy neskôr a to stačí, aby ste netrafili cieľ. Celý systém vyzerá výborne, no chýba mu plynulosť, ktorá by vizuálny zážitok premenila na funkčný nástroj. Ešte výraznejšie tak vynikne rozhodnutie presunúť všetky podstatné funkcie do dotykového rozhrania a v rámci stredového

panela úplne ignorovať fyzické spínače. „Chcem zmeniť teplotu klimatizácie?“ Musím sa prehrabať niekoľkými vrstvami menu. Je to rozhodnutie, ktoré obetovalo funkčnosť v prospech dizajnu. Krásna augmentácia, ktorá však svojmu nositeľovi občas sťažuje život namiesto toho, aby mu ho zjednodušila. Pre mňa je to dokonalá metafora technologickej dystopie, keď sa forma odpojí od funkcie. Napriek tomu však tento systém skrýva záblesky brilantných nápadov. Zvláštny, takmer šesťuholníkový volant možno pôsobí ako dizajnový úlet, no jeho ovládanie je mimoriadne precízne a intuitívne. Je zapamätateľný a odvážny ako celé auto, ale ešte viac ma na ňom potešilo rozloženie klasických spínačov. Umožňuje vám nastaviť si vlastnú skratku na niektorú často používanú funkciu a čiastočne tak ovládať dôležité veci v menu.

Bez elektrifikácie a so spal'ovacím štvorvalcom

Pod touto celou lesklou, ale trochu frustrujúcou digitálnou kožou sa ukrýva pevný základ. Actyon je prekvapivo praktické SUV. Batožinový priestor s objemom 668 litrov je na vrchole segmentu, a keď

sklopíte sedadlá, získate priestor s hodnotou 1 568 litrov. Na predných ergonomicky tvarovaných sedadlách a rovnako tak aj na zadných pohodlných kreslách som sa cítil ako vo vyššej triede (dopomohlo k tomu príplatkové ventilovanie zadnice) a nie v aute cenovo sa pohybujúcom pod hranicou štyridsať tisíc. Miesta na nohy a hlavu je dosť aj pre vyššie postavy. Každá augmentácia, akokoľvek pokročilá, je napokon len nadstavbou. Telo zostáva biologické, krehké, závislé od fyziky a chémie. Z tohto pohľadu je KGM Actyon závislý od svojej pohonnej jednotky – takmer starosvetského mechanického srdca, ktoré bije pod digitálnou fasádou moderného kyborga. A práve tu sa naplno odhalí uje mýtus o postave, ktorá si trúfa letieť vyššie, než jej umožňuje skutočný základ. Actyon, so svojím futuristickým zovňajškom, luxusným interiérom a odvážnou ambíciou, pôsobí ako Ikaros tesne pred vzletom. Krídla má, minimálne opticky, skutočne veľkolepé. Prepíňaný štvorvalec 1.5 GDI Turbo s výkonom 120 kW (163 koní) a 280 Nm krútiaceho momentu pôsobí papierovo silubne. Dynamika je v realite o čosi lepšia, než by naznačoval údaj o zrýchlení 0–100 km/h za 10,8 sekundy. Motor má chuť ťahať, pôsobí živšie, než sa na papieri uvádza. A šesťstupňová automatická prevodovka od Aisinu? Na papieri rovnako záruka spoľahlivosti. Problém je, že tie Ikarove krídla sú z vosku, ktorý sa na slnku topí. Prevodovka síce patrí k overeným menám, no v určitých situáciách pôsobí vyložené ospalo. Jej spolupráca s motorom na základe mojich skúseností nebola vždy harmonická. Pri prudkej akcelerácii váha zdržuje akoby sa ešte radila podľa papierových mapiek namiesto GPS. Auto ako celok nepôsobí športovo, hoci by mohlo na základe vizuálu. Chýba mu mechanická presnosť, napojenie a energia. Ide o funkčný, no nezáživný základ, ktorý nedokáže naplniť emóciu, akú kabína a dizajn na prvý pohľad sľubujú. A to ešte neudrelo slnko v plnej sile – spotreba. Bez prikrášľovania, práve tu sa



ilúzia definitívne rozpadá. Testovaná verzia s pohonom všetkých kolies má podľa výrobcu udávanú spotrebu 9,1 l/100km. V realite sa čísla pohybovali medzi 10 až 12 litrami. Bez mild hybridu, bez plug-inu, bez čohokoľvek, čo by túto žravosť aspoň čiastočne kompenzovalo. Napríklad konkurencia ako Kia Sportage ukazuje, že aj benzín môže byť civilizovaný. Actyon sa ubera odlišnou cestou – cenou za pokrok tu nie je digitálna daň, ale spotreba benzínu. Auto, ktoré pôsobí ako z budúcnosti, by nemalo žiť s apetítom minivanu z roku 2008.

Podvozok celý tento rozpor len podčiarkuje. Na kvalitnom asfalte vie byť Actyon príjemne tuhý. Karoséria sa príliš nenakláňa, v zákrutách drží líniu. Je to tá poctivá mechanická disciplína, ktorú ocení každý, kto si potrpí na pevný a spoľahlivý základ. Lenže na rozbitých cestách sa pevnosť mení na tvrdosť. Auto poskakuje a prenáša každú nerovnosť, akoby kybernetická ruka nedokázala zareagovať na jemný dotyk. Je to akási presnosť bez empatie. Celé to našťastie zachraňuje manévrovanie pri nízkych rýchlostiach a nádherný výhľad z kabíny. Ak sa držím svojej Deus Ex metafory, Actyon na mňa pôsobí ako augmentácia, ktorú telo odmietlo. Zvonka pôsobivý, s výbornými nápadmi, no vnútri stále viazne na starých mechanických kompromisoch. Je to Ikaros, ktorému dali krídla no zabudli, že slnko je aj v roku 2025 stále rovnaká „sviňa“. Aj samotné čísla potvrdzujú Ikarov let a následný pád. Actyon sa výkonovo drží pri svojich konkurentoch – 1,5-litrový štvorvalec ponúka 163 koní a 280 Nm, čím dokonca mierne prevyšuje mild-hybridné verzie Kia Sportage a Hyundai Tucson (160 k, 265 Nm). No zatiaľ čo oni stúpajú efektívne a s rozumom, Actyon sa rúti bez zábran, len aby ho vzápätí spálila realita spotreby. So zrýchlením 10,8 sekundy na stovku zaostáva za rýchlejšími konkurentmi a v oblasti spotreby už vyložene krváca. Kým oni sa v realite zmestia medzi 7 až 8,5 l/100 km, Actyon si bez hanby pýta 10 až 12



litrov. Napriek solídному kufru (668 litrov) a porovnateľnej cene je to parametrový príbeh o nevyváženosti. V ére, kde prežívajú tí efektívni, si Actyon sám podrezáva vlastné voskové krídla a pri tom by stačilo zamerať sa na integráciu elektriky.

Vol'ba je na vás

A teraz sa obraciam priamo na vás, ktorí ste prečítali až na koniec tejto našej malej kybernetickej poviedky. Stojím pred finálnym rozhodnutím, podobne ako Adam Jensen na konci svojej cesty, s viacerými možnosťami vol'by, pričom žiadna z nich nie je jednoznačne správna. KGM Actyon nie je auto, ktoré by sa dalo zhodnotiť jednoduchým ÁNO alebo NIE. Je to komplexná, rozporuplná bytosť, ktorej charakter definujú jej augmentácie – nie len tie brilantné, ale aj tie nepodarené. Na jednej strane je jeho najsilnejšou zbraňou odvážny, neprehliadnuteľný dizajn, ktorý v záplave uniformných SUV pôsobí ako zjavenie. Je to auto, za ktorým sa otočíte, či už s obdivom, alebo s údivom. Tento vizuálny manifest je podporený interiérom, ktorý v mnohých ohľadoch pôsobí prémiovo – priestranný, pohodlný a nabitý výbavou, za ktorú by ste u nemeckej konkurencie zaplatili o desaťtisíce viac. Pri pokojnej jazde na diaľnici je navyše prekvapivo tichý a kultivovaný. Na druhej strane sú tu však kompromisy, ktoré sa

nedajú ignorovať. Dizajn, ktorý niektorí vnímajú ako odvážny, môžu iní považovať za zbytočne prekombinovaný. Luxusný pocit z interiéru narušajú lacné plasty a predovšetkým pomalý infotainment systém. A nad všetkým sa vznáša tieň jeho mechanického srdca, čiže smädného motora bez akejkoľvek elektrifikácie, ktorý robí z Actyonu drahého spoločníka na každý deň a stavia ho do mimoriadne nevýhodnej pozície voči efektívnejším hybridným konkurentom.

Takže, akú budúcnosť si vyberiete? Je pre vás, po tom čo som vyložil všetky karty na stôl, KGM Actyon začiatkom takzvaného Zlatého veku pre znovuzrodenú značku? Alebo je pre vás Actyon slepou uličkou evolúcie – autom, ktorého ambície prekročili schopnosti a ktoré je odsúdené zostať len zaujímavou, no neúspešnou poznámkou pod čiarou v histórii automobilizmu? Za mňa našťastie existuje aj tretí pohľad. Nie je to auto pre masu. Toto auto je určené pre špecifický typ zákazníka, ktorý vedome uprednostní formu pred funkciou a štýl pred efektívnosťou. Rovnako ako Adam Jensen, aj toto auto vzniklo ako produkt svojej doby a okolností. Je to bytosť, ktorá žije v konflikte medzi svojimi výraznými prednosťami a zjavnými slabosťami. Prosto augmentovaná vízia budúcnosti, ktorá logicky nemôže byť dokonalá.

Verdikt

Auto s príbehom, do ktorého sa dá veľmi rýchlo zamilovať.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
KGM	41 800 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ Originálny dizajn exteriéru aj interiéru	- Vyššia spotreba
+ Vzdušnosť a priestor	- Lacnejšie plasty v interiéru
+ Komfort pre celú posádku	- Latencia pri interakcii s rozhraním

HODNOTENIE:



Zabudnite na klasický notebook. Toto je digitálny kufrík budúcnosti



V súčasnosti, keď sa pracovný svet presúva medzi kanceláriou, kaviareň, letisko a obývačku, sa od pracovného notebooku očakáva viac než len výkon. Musí byť mobilný, bezpečný, inteligentný a reprezentatívny. Lenovo ThinkPad X9 Aura Edition je presne takým zariadením – digitálnym kufríkom, ktorý má všetko, čo moderný profesionál potrebuje.

Inteligencia, ktorá pracuje s vami

Jednou z hlavných predností Lenovo ThinkPad X9 je systém inteligentných režimov **Aura**, ktoré sa prispôbujú vašej práci v reálnom čase. Notebook sleduje, čo robíte, a automaticky upravuje výkon, jas obrazovky, spotrebu energie či chladenie.

Predstavte si, že máte dôležitý videohovor s klientom. Aura režim automaticky:

- aktivuje AI noise cancellation, aby eliminoval ruchy v pozadí,
- upraví jas displeja podľa okolitého svetla,
- optimalizuje výkon tak, aby kamera a mikrofón fungovali bez zaváhania,
- a zároveň šetrí batériu, ak ste práve mimo kancelárie.

To všetko bez toho, aby ste museli čokoľvek nastavovať – notebook myslí za vás, aby ste sa mohli sústrediť na to podstatné.

Výkon, ktorý nezastavíte

Tento notebook zvládne aj tie najnáročnejšie úlohy. Vďaka procesoru Intel Core Ultra 7 s AI Boost, 32 GB RAM a 2 TB SSD úložisku ponúka plynulý multitasking, rýchle načítavanie aplikácií a dostatok priestoru pre všetky vaše projekty. Grafika Intel Arc navyše zabezpečuje plynulý chod aj pri práci s vizuálne náročným obsahom.

A čo je ešte dôležitejšie – vďaka certifikácii Copilot+ PC s procesormi Intel® a neurálnou procesorovou jednotkou (NPU) s výkonom až 48 biliónov operácií za sekundu (TOPS) získavate výkonnú AI podporu pre produktivitu počas celého dňa. Či už generujete texty, sumarizujete dokumenty alebo používate AI asistenta v reálnom čase, výkon je vždy po ruke – bez zát'aže pre cloud.



Konektivita pre globálny biznis

Či už ste v coworkingu v Lisabone alebo na letisku v Tokiu, ThinkPad X9 vás nesklame. Vďaka **Wi-Fi 7**, **Thunderbolt 4** a **Bluetooth 5.3** máte vždy rýchle pripojenie. A vďaka funkcii **Smart Share** môžete zdieľať obsah z mobilu na notebook jedným dotykom – ideálne pre rýchle prezentácie alebo brainstorming.

Bezpečnosť, ktorá chráni vaše dáta

V biznise sú dáta kľúčové. Lenovo ThinkPad X9 ponúka **ThinkShield**, **dTPM čip**, **Microsoft Pluton** a **Windows Hello** pre biometrické prihlásenie. AI navyše monitoruje podozrivé správanie a dokáže automaticky reagovať – napríklad uzamknúť obrazovku, ak sa vzdialíte od zariadenia.

Dizajn, ktorý reprezentuje

S hrúbkou len **13 mm**, hliníkovým telom a **2.8K OLED displejom** s HDR True Black je ThinkPad X9 nielen výkonný, ale aj elegantný. Nová klávesnica s taktilnou odozvou a veľký haptický touchpad zaručujú komfort aj pri dlhých pracovných dňoch.

Nie je to len nástroj. Je to spôsob práce

Lenovo ThinkPad X9 Aura Edition nie je len ďalší notebook. Je to **inteligentný pracovný nástroj**, ktorý sa prispôbí vašim potrebám, ochráni vaše dáta, zefektívni vašu prácu a zároveň vás bude reprezentovať. V ére AI a hybridnej práce je to presne ten typ zariadenia, ktorý si zaslúži miesto vo vašom digitálnom kufríku.

ASUS má nový vernostný program, ktorý dáva zmysel



Krátko po spustení vernostného programu ROG Elite sa prekvapivo aj na našom území spúšťa (vložiť link <https://asus.click/jr6jt7>) ASUS Member verzia. Keďže sa za ňou skrýva množstvo zaujímavých benefitov a užitočných funkcií, nasledujúce riadky by vás rozhodne mohli zaujať.

O čo konkrétne ide?

Kúpate si originálny ASUS výrobok a po jeho zaregistrovaní pod svoj MyASUS profil sa vám nové zariadenie automaticky spája s účtom. Ak odhliadneme od toho, že vo svojom profile automaticky vidíte všetky svoje produkty v prehľadnej schéme a jednoducho k nim priradíte

aktualizácie (ako napríklad vyvolanie dátumu konca záruky či spustenie komplexnej diagnostiky), získavate aj expresný prístup k technickej podpore a zaujímavým ponukám na ďalšie nákupy. Môžete mi veriť ak poviem, že práve MyASUS patrí medzi tie výrazne prehľadnejšie aplikácie v rámci veľkých tovární na hardvér a je radosť s ním pracovať. Ale načo vás zbytočne presviedčať. Vytvorte si účet cez jednoduchý online formulár (vložiť link <https://asus.click/jr6jt7>) a presvedčte sa sami, o čom hovorím.

A aby ste si nemysleli, že sa vás tu snažím oberať o drahocenný čas, tak pre tých,

ktorým je nejaký vernostný program ukradnutý, mám aspoň jednu zaujímavú pikošku. ASUS vznikol v roku 1989, keď sa štyria inžinieri z Taiwanu rozhodli, že to vedia spraviť lepšie ako ostatní.

A tak miesto nudného „heuréka“ zvolali „Pegasus!“ (mali na mysli toho mýtického koňa s krídlami a nie prehľadlo).

Následne to skrátili na ASUS, aby to znelo svižnejšie. Odvtedy doslova valcujú trh svojimi legendárnymi základnými doskami a notebookmi, ktoré dnes nájdete v batohu nejakého študenta, grafika či hráča.

Filip Voržáček

Pražské Sci-Fi alias inteligentná domácnosť od Samsungu

UŽ SME TAM? V TEJ BUDÚCNOSTI?



Rozhranie SmartThings vzniklo v roku 2012 ako nezávislý startup v USA, keď ho spoluzakladateľ Alex Hawkinson inicioval krátko po tom, čo mu počas dovolenky doma zamrzlo potrubie. Uvedomil si, že bežné zariadenia v domácnosti potrebujú vzájomnú – a hlavne inteligentnú – komunikáciu. Spolu s Andrewom Brooksom a Jeffom Haginsom spustili projekt na Kickstarteri, kde si rýchlo získal pozornosť technologických nadšencov a najmä vývojárov. Cieľom bolo vytvoriť jednotnú platformu, ktorá by prepojila rôzne smart zariadenia – od svetiel, cez zámky, až po všemožné senzory – a umožnila ich ovládanie cez jedno spoločné rozhranie. Vďaka otvorenosti systému pre vývojárov si SmartThings rýchlo vybudovalo silnú komunitu a stalo sa jedným z najvýraznejších hráčov v oblasti inteligentnej domácnosti. Ako to už vo svete úspešných startupov býva, táto popularita nezostala bez povšimnutia. V roku 2014 spoločnosť odkúpil Samsung,

ktorý SmartThings postupne integroval do svojho ekosystému. Tým vznikol základ dnešnej platformy pre ovládanie smart domácností – naprieč mobilmi, televízormi aj domácimi spotrebičmi. Aktuálne je nástup AI stále len na začiatku, no popri klasických textových asistentov sa umelá inteligencia rozhodne bude snažiť preraziť aj v našich domácnostiach. Práve rozhrania ako SmartThings jej to budú chcieť čo najviac zjednodušiť. Na pozvanie spoločnosti Samsung som sa mal nedávno možnosť pozrieť do jedného unikátneho bytu v centre Prahy, kde nám výrobca názorne demonštroval ako vyzerá súčasná dostupná realizácia inteligentnej domácnosti prostredníctvom SmartThings.

Si ubovali nám zažiť pár hodín v koži obyvateľa zajtrajška, kde starosti bežného dňa miznú pod taktovkou dokonale zohratej technológie? Nie – naopak, snažili sa nás nájsť na jednoduchosť a už spomínanú

dostupnosť. Praha, so svojou zmesou historickej majestátnosti a modernej dynamiky, sa aj mne zdala byť dokonalou kulisou pre tento technologický exkurz. Samotný byt zaujal už len svojou cenovkou (radšej ju sem ani neuvediem – inak by vám mohlo zabehnúť), každopádne ako taký pôsobil ako vystrihnutý z katalógu minimalistického bývania, kde atmosféru definujú čisté línie, neutrálne farby a všadeprítomný, no nenápadný lesk cielene zakomponovanej elektroniky. Na môj vkus bol byt príliš malý, ale čo si budeme hovoriť – ja som človek, ktorý vyrástol vo veľkom dome, a tento formát kráľikárni, akokoľvek moderne zariadených, mi nikdy vyložené nevoňal. Tak či onak, pointou celého eventu bolo priblížiť nám – a následne vám, našim čitateľom – aktuálny stav bežne dostupných možností inteligentnej domácnosti bez toho, aby ste museli v priestore, kde žijete, realizovať nejaké búracie práce. Ústredným bodom celého tohto prepojeného vesmíru je,



samozrejme, už v úvode spomínaná aplikácia SmartThings. Samsung ju prezentuje ako univerzálny kl'úč k vašej vlastnej inteligentnej domácnosti – teda ako nervové centrum, ktoré spája všetky zariadenia do jedného funkčného celku, a to po novom aj nezávisle od značky. Aplikácia, ktorá je na telefónoch Galaxy predinštalovaná (no dá sa stiahnuť aj na iné mobilné zariadenia), sl'ubuje kontrolu nad všetkým – od svetiel, cez práčku, sušičku, chladničku, osviežovač oblečenia, vysávače, až po televízor – a to z jedného miesta. Notifikácie o dokončenom praní zobrazené na TV, možnosť zapnúť vysávač z práce či nastavenie komplexných scén alebo rutín pre rôzne denné doby či aktivity – to všetko je vďaka ich rozhraniu možné. A čo viem čiastočne aj z vlastnej skúsenosti – aj funkčné.

Ja sám si však uvedomujem, že donútiť zaničených odporcov nových technológií alebo čo i len trochu komunikatívnych skeptikov k tomu, aby si vôbec niečo také ako SmartThings nainštalovali do mobilu, je výzva sama o sebe. Samsung sa ju snaží aktuálnymi modelmi svojich zariadení prekonať, a musím povedať, že akokoľvek sa všetko, čo som za dverami pražského inteligentného bytu videl, nedá ani náhodou považovať za niečo revolučné, samo o sebe to možno vnímať minimálne ako oveľa širšiu prístupnosť, namierenú smerom do oných skeptických vôd. Čo všetko celá táto smart šou vlastne zahŕňa? Inteligentný televízor zapojený v ekosystéme Samsungu môže fungovať aj ako SmartThings Hub, čo znamená, že sa dá ovládať telefónom, podporuje zrkadlenie obrazovky a Ambient

režim, a, samozrejme, umožňuje ovládať ďalšie pripojené zariadenia. Šatníkový naparovač AirDresser bol predstavený ako magická skriňa (ved' bol doslova skrytý za zrkadlom v pracovni), ktorá oblečenie osvieži, vydezinfikuje, zbaví pachov a jemne vysuší. Ovláda sa, samozrejme, cez mobil, ale je možné ho obsluhovať aj fyzicky. Hoci úplne nenahradí žehličku, pre jemné kúsky či rýchle osvieženie saka po večeri v zafajčenej reštaurácii môže byť neoceniteľný. Chladnička Family Hub vám vďaka vstavanej kamere umožňuje na diaľku skontrolovať jej obsah – napríklad priamo z obchodu –, čo znamená, že vám už nikdy doma nedôjde víno. Funkcia SmartThings Food pomáha s plánovaním jedál a navrhuje recepty na základe toho, čo v chladničke nájdete. Jej obrovský 21,5-palcový dotykový displej slúži na odkazy pre rodinu, zdieľanie kalendárov, púšťanie hudby, či dokonca ovládanie iných zariadení vo vašej SmartThings domácnosti. Neoddeliteľnou súčasťou domácnosti musí byť, pochopiteľne, práčka – a pre mnohých tam dnes už patrí aj sušička. Nami prezentovaná práčka s funkciou AI Wash údajne rozpozná typ tkaniny a mieru znečistenia, aby optimalizovala pranie. Aplikácia SmartThings vám následne poradí, čo s čím prať, aby ste si nezničili obľúbené kúsky, a napríklad vás upozorní, že jemné šatstvo a džínsy nie sú ideálni partneri do jedného bubna. V pracovni som – okrem tajného naparovača – našiel aj robotický vysávač Samsung Bespoke Jet Bot, ktorý patrí k súčasnej špičke automatizovaných pomocníkov na suchý zber a mokré odstraňovanie nečistôt. V spálni som dokonca narazil na tohtoročnú



verziu tyčového vysávača s AI, ktorý má unikátnu samo-vyprázdňovaciu stanicu. Ten však – pokiaľ ste si medzičasom v krabici od banánov nedotiahli zo zámoria Optimusa – musíte obsluhovať starým dobrým spôsobom, teda ručne.

Celá prezentácia je za mňa také malé deklarovanie konca éry samostatných, nevzhľadných hubov, keďže – ako som už vyššie spomenul – Samsung funkcionalitu tohto typu integruje priamo do existujúcich zariadení, ako sú televízory, chladničky a práčky. Dôvod je jednoduchý: menej káblov, menej harabúrd na poličkách a jednoduchšia inštalácia. V širšom kontexte ide o posun od samostatných riešení, ako boli špecializované SmartThings Huby či Connect Home, k elegantnejším, integrovaným alternatívam. Kl'účovým prvkom tejto stratégie zostáva aj nad'alej dôraz na podporu štandardu Matter, ktorý má ambíciu stať sa univerzálnym jazykom smart domácností a prepojiť zariadenia rôznych značiek bez zbytočných komplikácií. SmartThings sa tak mení z uzavretej platformy na to, k čomu bolo pôvodne stvorené – a teda na otvorený ekosystém. V ňom môže váš Samsung televízor ovládať aj žiarovky od konkurencie. A kto vie – možno raz si vaša inteligentná chladnička bude vymieňať klebety s hriankovačom.

Realita je však nateraz o čosi zložitejšia. Aj keď Matter predstavuje veľký krok vpred, jeho implementácia zatiaľ nie je úplne bezbolestná. Nie všetky platformy držia krok s novými verziami, čo vedie k rôznym úrovňam podpory a mierne chaotickému



používateľskému zážitku. Staršie zariadenia využívajúce protokoly ako Zigbee navyše často stále potrebujú dodatočný mostík či hardvérový kľúč. Koncept „neviditeľného hubu“ siete pôsobí elegantne, no zároveň zvyšuje dôležitosť každého zariadenia – ak sa napríklad váš televízor, ktorý zároveň funguje ako hub, pokazí, môže to razom ochromiť celý váš inteligentný dom. Nie je to ostatne tak dávno, čo v Španielsku nastal

nečakaný a dlhodobý výpadok elektrickej energie a mnohí majitelia automatických zámkov sa nevedeli dostať k sebe domov. A tak sa dostávame do éry distribuovanej digitálnej demokracie, kde každý spotrebič dostáva hlas – teda za predpokladu, že ovláda správnu verziu rozhrania, na ktoré je napojený. To však za istých okolností môže viesť k rôznym problémom. Tu je asi dôležité dodať, že Samsung v tomto smere

myslí aj na bezpečnosť a všetky potenciálne preniknutia za vašu „stenu softvéru“ má pošetrené oceňovaným Knoxom.

Samsung je z môjho pohľadu na správnom mieste – a už len to, akým spôsobom umožňuje práve vďaka SmartThings monitorovať vaše zdravie a zdravie vašich blízkych cez nositeľnú elektroniku, nám dáva nádej do budúcnosti.

Sú veci, ktoré v spojení s pojmom „smart“ už dávno zachraňujú životy, a potom sú tu nástroje na oveľa pohodlnejší život s technikou okolo seba, ktorú zvládame ovládať len vďaka jednej aplikácii. Akokoľvek je pred nami ešte v tomto duchu dlhá cesta, juhokórejský konglomerát na nej nateraz figuruje ako aktívny inovátor.

A záverom len malý tip pre vás. Nemusíte začať nákupom chladničky veľkej ako ranná stolica King Konga – stačí si domov dotiahnuť obyčajnú smart žiarovku od výrobcu ako TP-Link či Govee a skúsiť si pohodlnosť jej začlenenia do SmartThings. Kto vie – možno vás to natolko pohltí, že po žiarovke príde niečo väčšie.

Filip Voržáček





Externý SSD disk XS2000

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

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

Externý SSD disk XS1000

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

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

MG ZS Hybrid+

Z GENTLEMANA NA DRAKA S KALKULAČKOU



Značka MG (Morris Garages), založená v roku 1924, bola kedysi stelesnením britského džentlmena v kožených rukaviciach, s fúzmi vlajúcimi vo vetre a prešívaným volantom športového roadsteru pevne v rukách. Od istého času sa však premenila na pragmatického čínskeho obchodníka s kalkulačkou, zameraného na efektivitu a čísla. Z vône benzínu sa stala vôňa ekologického sebedomia a namiesto nespútanej voľnosti na kl'ukatých okreskách starého Anglicka dnes MG ponúka celosvetovo dostupné vozidlá plné moderných technológií. Po zániku v roku 2005 sa značka o dva roky neskôr znovu zrodila ako automobilový fénix z čínskeho e-shopu – bez rýdzo športových ambícií, zato s jasnou stratégiou: zaujať dizajnom, výbavou a cenou, ktorá má jednu výnimočnú super-schopnosť. Dokáže vás prinútiť prehodnotiť, čo vlastne znamená pojem „dobré auto“.

Prvým zo zaujímavých modelov, ktoré sa mi dostali na týždňové testovanie do rúk, je MG ZS s hybridným pohonom, ktorý práve tú vyššie spomínanú nízku cenovku krásne podčiarkuje. Keďže ide o moju premiérovú skúsenosť s testovaním rýdzo čínskeho automobilu, prirodzene som k nemu pristupoval so zdravou dávkou skepsy. O to viac ma však vozidlo dokázalo prekvapiť – a tých sedem dní sa, už krátko po letnom zoznámení (poznáte to, nové auto, zadok padá do mäkkého a vy sa už nemôžete dočkať, až vyrazíte na prvú jazdu), stalo maximálne vzrušujúcou dávkou zážitkov. Pod'me však na vec pekne od Adama – či v tomto prípade od dizajnu. MG ZS Hybrid+ sa dá jasne kategorizovať ako kompaktný crossover, ktorý poteší večných samotárov aj viacčlenné rodiny. S dĺžkou 4430 mm, šírkou 1818 mm, výškou 1635 mm a rázvorom 2610 mm viete krásne manévrovať v preplnených

mestách aj v rozľahlej prírode – a to bez toho, aby vám chýbal komfort. Ostatne, svetlá výška 161 mm mi počas testovania umožnila bez obáv vybehnúť na vyšší obrubník či mimo spevnenú cestu. Prednej časti jasne dominuje elegantná maska chladiča, odkazujúca na oči dravej šelmy, ktorú dopĺňajú do karosérie s citom zakomponované horizontálne LED svetlomety (Full LED svetlá máte už v štandardnej výbave, ktorá štartuje na sume 23990 eur). Celková silueta pôsobí ladným dojmom, a ak si priplatíte za 18-palcové disky, pohľad z boku sa stane ešte atraktívnejším. Aj keď teraz riskujem, že sa budem krútiť okolo pre väčšinu možno nepodstatných detailov, ako milovník minimalizmu musím oceniť vyložene charakteristické logo MG na prednej aj zadnej časti. Rovnako tak praktické tlačidlá na otváranie/zatváranie na kl'učkách predných dverí – podľa



mňa ovel'a lepšie riešenie než dotykové plochy, pri ktorých si nikdy nie ste istí, či snímač váš prst reálne zaregistroval.

Šok z interiéru

Vnímanie dizajnu je vždy – ako ja rád s obl'ubou píšem – silne subjektívna záležitosť, a plne pochopím, ak pri pohľade na karosériu tohto automobilu nebudete cítiť nič viac než čínsky derivát miliónoch SUV. Každopádne, garantujem vám, že akonáhle otvoríte dvere a posadíte sa do pohodlných predných kresiel, padne vám sánka. Pred testom som sa vôbec nepripravoval a nemal som ani len tušenie, ako vlastne interiér MG ZS Hybrid+ bude vyzerat'. Pri vyššie spomínanej cenovke som pochopiteľne očakával skôr niečo spart'anskejšie.

O to väčší šok som zažil. Nejde ani tak o to, koľko miesta má posádka na všetkých štyroch hlavných sedačkách (to piate je tu klasicky skôr núdzovým riešením pre útle bytosti alebo deti), ale skôr o to, ako je vlastne kokpit a palubná doska celkovo spracovaná. Mám viac ako štyridsať rokov a za ten čas som sedel v rôznych autách s rôznou cenovkou, a musím povedať, že takto nádherne dizajnovu spracovaný priestor pred šoférom som od MG ZS naozaj nečakal. Výrobca dokázal efektne využiť

mäkčené plasty s prešíváním na palubnej doske a prepojiť ich s občasnými prvkami koženky – a to všetko bez toho, aby to vo výsledku pôsobilo lacno. Nemôžem vám, samozrejme, povedať, ako budú vyzerat' plastové lišty na dverách o pár rokov, každopádne čalúnenie tohto vozu na mňa urobilo rovnaký dojem ako vizuál prieduchov nasávania, stredový interaktívny panel (12,3 palca) či displej pred vodičom. Práve 7-palcový displej, zastupujúci hlavné informácie o stave vozidla počas jazdy, je jednak krásne krytý elegantnou kaplnkou (dizajnérom z Mladej Boleslavy by sa hodil

malý kurz u Číňanov), no najmä – jeho grafika vyzerá ako z nejakého luxusného pretekárskeho auta za sto tisíc eur.

Mnou testovaný model, spolu s príplatkami, nie je od základu cenovo extra vzdialený – stojí 28790 eur. Napriek tomu ponúkal 360-stupňové kamery s manuálnym alebo automatickým prepínaním strán počas manévrovania, elektricky nastaviteľnú sedačku, adaptívny tempomat a množstvo praktických asistentov, ktoré od moderného auta dnes automaticky očakávate. Síce sa mi nepáčila absencia bezdrôtového Android Auto a Apple CarPlay, ako aj úplné ignorovanie Qi nabíjačky na mobilné telefóny či slúchadlá, potešil ma dostatok priehradiek na odkladanie drobností a – na dnešné pomery – atypicky obrovská páka smeru jazdy. Pripomínala mi nastavovanie warp pohonu na lodiach vesmírnej flotily. Všetky podstatné fyzické spínače sú umiestnené intuitívne, tesne pod spodnou hranou dotykového displeja v strede. Akokoľvek je pri ich zopnutí cítiť menšiu latenciu, nejedná sa o nič vyložené katastrofálne. Tak ako som bol ohromený z luxusnej grafiky pred vodičom, rovnako nadšený som bol aj z vizuálneho rozhrania v strede – všetko je prehľadné a okamžite viete, kam kliknúť, aby ste si vyplí otravné pípanie pri prekročení rýchlosti alebo nastavili 3D zobrazovanie navigácie. To





slovo, ktoré hl'adám, je „intuitívnosť“ – a tej sa mi tu dostalo plnými naberačkami. Intuitívnosť pokračuje aj cez fyzické spínače na volante. Máte možnosť naprogramovať si dve makrá s hviezdíčkou alebo využiť na dotyk perfektné joystickové ovládače. Naozaj neviem, čo negatívne na interakcii so softvérom nahraným v tomto aute vytiahnuť – a tak aspoň skritizujem fakt, že ergonomicky perfektný volant síce môžete polohovať smerom hore alebo dole, avšak už nie dopredu a dozadu. Po otvorení piatich dverí získate krásnych 443 litrov priestoru na vaše dovolenkové sny a po sklopení zadných sedačiek to viete natiahnuť na 1010 litrov.

Kufor zvládne aj dovolenku

Nastal čas začať sa rozprávať o samotnom pohone a mojich zážitkoch s ním, keďže tu už môže takzvané naraziť kosa na kameň. Benzínový štvorvalec s objemom 1,5 litra je v rámci hybridu prepojený s elektromotorom. Spal'ovák poskytuje výkon 75 kW (102 koní) a krútiaci moment 128 Nm, naopak elektromotor pridáva ďalších 100 kW (136 koní) výkonu a krútiaci moment 250 Nm. Unikátnym prvkom pohonného ústrojenstva je 3-stupňová automatická hybridná prevodovka, ktorej fungovanie je navrhnuté tak, že do rýchlosti približne 80 km/h vozidlo poháňa primárne elektromotor (kapacita batérie 1,83 kWh), ktorý buď čerpá energiu z batérie, alebo si ju generuje spal'ovaním benzínu. Spal'ovací motor sa pripája až pri vyšších rýchlostiach a prvý prevodový stupeň sa využíva až od tejto hranice, čím nahrádza vyššie prevodové stupne. Toto riešenie je odlišné od bežne používaných e-CVT prevodoviek a viacstupňových automatov v hybridných vozidlách a má vplyv na jazdný prejav aj maximálnu rýchlosť. Aký vplyv? Ak sa budeme rozprávať o pokojnej jazde mimo dial'nice alebo v meste, kedy nie je nutné prepínať normálny režim na šport a z nuly na sto vám stačí počkať necelých deväť sekúnd,

tak je auto schopné krásnej dynamickej súhry oboch foriem pohonu. Akonáhle mi však na dial'nici rýchlosť rapídne narástla a zapojili sa súčasne obe pohonné sústavy, akási istota v jazde trochu klesla – bežne sa mi stávalo, že mi z ničoho nič auto podradilo do prudkých otáčok, a to aj pri konštantnej rýchlosti. Musel som sa preto naučiť správanie sústavy a vedieť, ako pracovať s plynom. Maximálna rýchlosť je 168 km/h. Čo sa týka spotreby, tá sa v dlhodobom meradle pohybovala okolo 5,0 až 5,5 l/100 km, čo je rozhodne pozitívum.

S vysokými rýchlosťami na dial'nici sa úzko spája aj nie úplne dobre zrealizované odhlučnenie interiéru, kedy – podľa môjho odhadu – od stieračov prichádza nie práve príjemné pískanie vzduchu. S čím som však naopak bol maximálne spokojný, a opäť som to od auta v tejto cenovej relácii neočakával, bol podvozok. Testované vozidlo sa aj bez adaptívnych tlmičov dokáže nadpriemerne dobre vyrovnávať s rozbitými cestami a umožňuje dynamickú jazdu aj po našich neudržiavaných trasách.

A keďže konkurencia nikdy nespí – a to ani v takto nízkej cenovej hladine – pod'me si teraz spoločne vyložiť pár prípadných alternatív. MG ZS Hybrid+ sa na našom trhu musí postaviť konkurencii v podobe etablovaných hybridov, medzi ktorými vynikajú najmä Hyundai Kona Hybrid a Kia Niro Hybrid. Oba modely ponúkajú takmer identický systémový výkon (104 kW/141 k – však aby nie, keď ich takzvané jedna mater mala), podobnú veľkosť kufru (466 l a 451 l) a cenovky začínajúce mierne nad hranicou 30000 eur. Kia zaujme 7-ročnou zárukou, pričom MG poskytuje rovnako 7 rokov alebo 150000 km. Toyota Yaris Cross Hybrid je síce menšia a menej výkonná (85–97 kW), no jej nižšia základná cena (od cca 23490 €), menší kufor (320–397 l) a povest' výnimočnej spol'ahlivosti, podporená až 10-ročnou zárukou, z nej robia atraktívnu voľbu. O čosi väčšia Toyota Corolla Cross Hybrid ponúka

výkon 103 alebo 145 kW a väčší kufor (473 l), no cena začína vyššie – a to až od cca 29990 €. Renault Captur E-Tech full hybrid osloví najmä dizajnom a modulárnym interiérom, hoci hybridná verzia má menší kufor (326–440 l) a výkon do 116 kW, cenou však začína na konkurencieschopných 25900 €. Suzuki Vitara Hybrid má kvôli batérii obmedzený batožinový priestor (289–362 l) a cenu od 25620 €.

Ako vidíte, MG ZS Hybrid+ balansuje medzi priaznivou cenou, výkonom a výbavou, no v porovnaní so zavedenou konkurenciou ostáva otáznou jeho zostatková hodnota a dlhodobé prevádzkové náklady, ktoré môžu ovplyvniť rozhodovanie potenciálnych zákazníkov. Čo si budeme hovoriť – presvedčiť tvrdohlavého našinca o investícii do preňho neznámej značky je často problém, akokoľvek sa daná voľba javí rozumnou. Za mňa – minimálne z toho, čo som mal možnosť vstrebať počas týždňového testu MG ZS Hybrid+ – je táto reinkarnácia anglického gentlemana na draka s kalkulačkou nečakane kvalitná a už teraz sa teším, až vám strčím pod nos ďalší test ich vozidla.

Verdikt

Správny mix priestoru, technológií a ceny, ktorý donúti aj lokálne zaužívané značky sa začať nervózne škrabať na hlave.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
MG	28 790 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atraktívna cena vs výkon	- Hluk pri vyšších rýchlostiach
+ Spotreba	- Špecifické správanie
+ Bohatá štandardná výbava	3-stupňovej prevodovky

HODNOTENIE:



Hyundai Inster

POCKET INSTER



Keď Satoshi Tajiri v deväťdesiatych rokoch v Japonsku vymyslel univerzum Pokémonov, inšpiroval sa vlastným detstvom, ktoré z veľkej časti strávil zbieraním rôzneho hmyzu. Ešte však netušil, že o pár rokov neskôr budú deti po celom svete naháňať jeho vlastných virtuálnych tvorov cez Game Boy, kartičky, a neskôr pobehovať aj reálnymi ulicami vďaka mobilnej hre Pokémon GO. Z jednej malej idey sa stal celosvetový fenomén a hlavne multi-miliardový biznis s rastúcou krivkou. Pokémoni vznikli ako digitálny sen o zbieraní, tréňovaní a evolúcii. A presne tak nejak na mňa po dizajnovnej stránke zapôsobil aj Hyundai Inster. Akoby si táto známa automobilka povedala niečo v tomto zmysle: „Navrhujeme auto, ktoré vyzerá, ako keby práve vyskočilo z Pokéballu.“ Výsledkom je čosi, čo má veľkosť Squirtla, drzý výraz Pikachu a technológie, ktoré by nezahabili ani high-tech evolúciu niekde medzi Elektrobuzzom a Metagrossom.

V súčasnej mestskej džungli plnej SUV-čiek, elektrokolobežiek a večného boja o parkovacie miesto som si teda na sedem dní ulovil svojho vlastného Pokémon...ehm, Inster-a. Nepotreboval som na to Pokéball, len nabíjaciu kartu a trochu štastia v premávke. Čo myslíte, bude z neho na konci tohto článku kovaný šampión mestskej ligy, alebo len ďalší Magikarp na kolesách?

Autíčko je konceptuálne vytvorené ako cenovo dostupný elektromobil vhodný v prvom rade do mesta. Na našom trhu sa aktuálne predáva len zopár vyložené lacných „električiek“ s cenovkou okolo dvadsaťtisíc a práve Inster je jedným z nich. Jeho vizuálna stránka je na prvý pohľad skutočne paletou mnohých tvárí, z ktorých som si ja, ako ste už určite pochopili z úvodu, vybral hravé spodobnenie so slávnymi vreckovými príšerkami. Autíčko má hranatý, takmer krabicový tvar, ktorý logicky nemusí sadnúť

úplne každému. Niektorí v ňom uvidia štýlového mestského rebela, iní skôr krabicu od mlieka s malými kolieskami. Dizajn je subjektívna vec, ale akokoľvek tu bude platiť ono známe „sto ľudí, sto chutí“, obrovskou výhodou je skutočnosť, že sa vám predmetné autíčko buď zapáči na prvú dobrú, alebo nad ním len mávnete rukou. Mne osobne padlo do nôty minimálne svojím exteriérom, i keď aj k nemu mám niekolo výhrad.

V prednej časti dominujú okrúhle LED denné svetlá a smerovky s pixelovou grafikou, čo má jasne poukázať na digitálnu éru, ale aj zatriktívniť tento model v záplave uniformných konkurentov. Takzvaný pixel art sa tak stal rukopisom moderných Hyundaičov a Inster tento štýl nosí veľmi hrdo. S dĺžkou 3 825 mm, šírkou 1 610 mm a výškou 1 575 mm môžeme hovoriť o skutočnej kompaktnosti. Pre tých, ktorí túžia po drsnejšom vzhľade, má

automobilka v ponuke aj verziu Cross doplnenú o robustnejšie nárazníky a 17-palcové disky kolies. Dizajn Insteru tak predstavuje istý kompromis vychádzajúci z u nás neznámeho Casperu (predáva sa len v Kórei), ktorý sa snaží vyniknúť integráciou prvkov z oveľa drahších kolegov a do istej miery aj takmer terénnym dojmom. Samozrejme, že pri bližšom pozorovaní si všimnete jasnú snahu o zrazenie nákladov. Bežné žiarovky uvediem len ako príklad šetrenia a to je presne to, čo mi na vonkajšiu tohto Pokémona prekážalo asi najviac.

Po usadení sa dovnútra som si okamžite všimol snahu o fúziu medzi už spomínanou modernosťou a retro štýlom. Inster zvonka síce hrá v duchu pixelov, avšak zvnútra naopak poukazuje na skrutky s krížovým vzorom a ovládanie klimatizácie, ktoré ako keby vypadlo z auta z deväťdesiatych rokov. Uvedené skrutky nájdete nielen na dverách, ale je nimi doslova posiatá textilná časť stropu auta. Pri mojej výške (195 cm) som mal prekvapivo dostatok priestoru nad hlavou, no pravé koleno som si musel opierať o atypický stredový tunel s priehradkou na mobil a okuliare – šírka je problém pre väčšie telá a pri dlhých jazdách som pociťoval stuhnutosť ramien. Na zadných sedačkách sa odvezú ďalší dvaja pasažieri s tým, že úroveň komfortu je totožná s predkom, napriek tomu, že do toho celého prehovára výhoda elektromobilov a teda rovná podlaha. Hyundai jasne cieľi na mladších zákazníkov, páry či malé rodiny, ktoré potrebujú auto schopné prispôbiť sa rôznym životným situáciám – od denného dochádzania do práce po víkendové nákupy. Páčila sa mi možnosť sklopiť predné sedadlo spolujazdca, čím sa vytvoril priestor na prepravu dlhých predmetov, ale pokojne to môže slúžiť aj ako provizórny stolík pre notebook. Rovnako tak oceňujem niekoľko háčikov v prednej časti určených na zavesenie oblečenia či tašiek. Odkladacích priestorov je v kabíne dostatok, aj keď tu chýba tradičná stredová konzola. Držiaky na nápoje sú doslova súčasťou šoférovoho kresla. Nájdete tu priehradku pod ovládaním klimatizácie a otvorenú poličku nad schránkou spolujazdca. Tá však, bohužiaľ, nemá gumenú podložku,



takže drobnosti na nej budú počas jazdy veselo tancovať a šmýkať sa.

Ekológia

Výrobca sa podľa očakávania chváli použitím recyklovaných materiálov, napríklad 100 % recyklovaním PET fliašiek pri výrobe potahov sedadiel. Pravdou však je, že bežnému človeku je ekológia často ukradnutá, a to špeciálne v momente, keď chce za svoje ťažko zarobené peniaze predovšetkým čo najlepšiu kvalitu. Aj z tohto dôvodu ma zaujímalo ani nie to, z čoho je interiér vyrobený, ale ako je praktický a či sa pri jazde nespráva kontraproduktívne. Našťastie nič nepraskalo a nevŕzgalo, a

to ani pri drsnejšom povrchu vozovky. Dominantným prvkom palubnej dosky sú dva 10,25-palcové displeje, jeden slúži ako digitálny prístrojový štít a druhý má na starosti infotainment. Sú prehľadné? Áno. Intuitívne? Vo väčšine situácií je tu ale jasne badať nepríjemná latencia, keď na realizáciu vášho príkazu musíte neraz čakať niekoľko sekúnd. Grafika síce pochádza zo staršej generácie infotainmentov Hyundai, ale v tejto triede stále patrí k tým lepším. Určite poteším milovníkov fyzických tlačidiel, keďže pod centrálnym displejom sa nachádza celá plejáda spínačov na ovládanie médií, navigácie, nastavení a spomínanej klimatizácie. Pohromade to vyzerá dosť archaicky, ale za tento prístup si Hyundai





zaslúži malý potlesk. Zaujímavým detailom, ktorý som uvádzal už v minulých testoch Hyundai vozov, sú štvorčeky na volante znamenajúce Morseovkové písmeno H, ako aj perfektná páka pod volantom určená na zadávanie smeru jazdy. Batožinový priestor so základným objemom 280 litrov rovnako nie je na zahodenie a je to pre zaujímavosť viac, než mala kedysi Škoda Felicia. Posunutím zadných sedadiel dopredu sa objem zväčší až na 351 litrov a ak sklopite všetky sedadlá, získate až prekvapivých 1059 litrov. Na väčší nákup v supermarkete dostačuje už základný priestor.

Hyundai Instar prichádza na trh v dvoch verziách, z ktorých si môže vybrať naozaj každý, a to v závislosti od svojich potrieb, denného jazdenia aj rozpočtu. Základný Standard Range má batériu s hrubou kapacitou 42 kWh (využitel'nej z toho približne 39 kWh) a elektromotor s výkonom 71 kW (97 koní) a krútiacim momentom 147 Nm, čo mu umožňuje dojazd 300 až 327 km (podľa WLTP), zrýchlenie z 0 na 100 km/h za 11,7 sekundy a maximálnu rýchlosť 140 km/h. Pre tých, ktorí očakávajú viac, má Instar aj variant Long Range, ktorý ponúka väčšiu batériu 49 kWh (cca 46 kWh využitel'nej) a silnejší elektromotor s výkonom 85 kW (116 koní) pri rovnakom krútiacom momente 147 Nm.

Dojazd tak stúpne na 355 až 370 km, zrýchlenie na stovku trvá o trochu kratšie (10,6 sekundy) a maximálna rýchlosť dosahuje 150 km/h. Rozdiel v dojazde, ktorý sa pohybuje okolo 50 až 70 km, vo výkone síce nie je dramatický, ale pre mnohých vodičov môže znamenať minimálne psychologickú istotu. Vol'ba tak závisí predovšetkým od individuálnych preferencií, očakávaných denných nájazdov a, samozrejme, aj od rozpočtu. Ja som mal možnosť jazdiť práve s tou

výkonnejšou verziou a v čase, keď sa vonku začínalo výrazne otepľovať, nemal som problém spraviť s plnou batériou v rámci mesta a mimo diaľnice niečo málo cez 300 km. Spotreba sa pohybovala v priemere okolo 12 kWh/100 km, čo je výborný údaj. Obrovskou výhodou je príplatkové tepelné čerpadlo a predohrev.

Nabíjanie

Už v základnej verzii sa nachádza trojfázová palubná nabíjačka s výkonom 11 kW, čo je rozhodne jasným plusom a rovnako tak je možné tohto elektrického Pokémona nabiť pri maximálnom výkone do 85 kW a teda z 10 % na 80 % v priebehu necelých 30 minút (konektor sa nachádza v prednej časti). Samotný základ však navyše zahŕňa aj adaptívny tempomat s funkciou zastavenia, zadné parkovacie senzory vrátane kamery a automatickú klimatizáciu. Toto všetko za sumu 23 250 eur so slabšou batériou a 25 050 eur s nami testovanou silnejšou. Súčasťou ovládania pod volantom je aj možnosť komplexnej rekuperácie, ktorá je totožná s drahšími modelmi Ioniq.

Ako sa mi jazdilo s Instarom? Nebude pre vás asi žiadnym prekvapením, že vyložene kompaktný Hyundai Instar sa v mestskej premávke cíti ako Pikachu uprostred Pokedexu. Je dostatočne výbušný, rýchly a pripravený prekľučiť aj tými najužšími uličkami. Rozmery, nízke ťažisko a presné, aj keď veľmi ľahké riadenie, z neho robia ideálneho spoločníka do mestskej džungle, ktorý má zároveň dosť energie aj pri svižnejšom rozjazde a pri zafúkaní vetra nelietá do strán ako utrnutý plagát. Instar tak aj na nespenných cestách nepôsobí vyložene nervózne, ale skôr ako Bulbasaur po litri kvalitnej kávy, pripravený na všetky mestské dobrodružstvá. S nárastom rýchlosti mimo mesta sa však na celkovej spotrebe

podpíše nie zrovna aerodynamický dizajn karosérie. Hyundai Instar prichádza na trh v čase, keď mu konkurujú modely Dacia Spring, Citroën ë-C3, Fiat Grande Panda či štýlovejší Renault 5. V súboji s Daciou Spring má Instar navrch takmer vo všetkom – má dvojnásobnú kapacitu batérie, vyšší výkon nabíjania, lepšiu spotrebu, viac priestoru aj lepšie jazdné vlastnosti. Dacia síce víťazí cenou (základ štartuje okolo 17 000 €), ale Instar s uvedeným rozdielom prináša vyspelejšiu technológiu. Citroën ë-C3 hrá na komfort, Instar má však prepracovanejší interiér, opäť viac technológií a celkovo pôsobí dospelšie. Čo sa týka súboja s Renaultom 5, ide o konfrontáciu rozumu a emócií. Instar má viac priestoru, praktickejšiu variabilitu, lepšiu štandardnú výbavu a adaptívny tempomat, naopak Renault hrá na štýl, akýsi prémiový dojem, vyššiu štandardnú veľkosť kolies a o trochu väčší dojazd. Cenovo sú si pritom obe autá veľmi blízke.

Verdikt

Toto autíčko nie je len ďalší kompaktný elektromobil. Je to mestský tvor, ktorý kričí „Som malý, ale mám schopnosti!“ A rovnako ako dobrý Pokémon, aj Instar má svoje silné stránky a zopár slabín, ktoré nateraz čakajú na evolučný upgrade.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Hyundai	25 050 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jazdné vlastnosti v meste	- Nič pre mohutné postavy
+ Subjektívne originálny dizajn	- Bežné žiarovky?
+ Palubná nabíjačka	

HODNOTENIE:



Kia EV3

MESTSKÝ EKOINFLUENCER



Keby svetové metropoly mohli rozprávať, určite by nám vyložili príbeh o jednej fascinujúcej historickej premene. Z hlučných, špinavých ulíc nasiaknutých dymom a konškými splaškami až po moderné bulváre, kde ticho štýlovo prerušujú charakteristické tóny elektrických áut. A práve v tejto premene má právom svoje miesto nedávno uvedená Kia EV3. V duchu mojej tradičnej metafory som si predmetný elektromobil premenoval na mestského influencera, ktorý s gráciou a súčasne nenápadnou noblesou pretína súčasné mestské tepny. Od čias, keď Henry Ford sprístupnil automobil širokým masám, sme prešli skutočne dlhú cestu. Spaľovacie motory bez akýchkoľvek emisných mantinelov sa postupne pretransformovali k ekologickej renesancii, kde už nejde len o rýchlosť či výkon, ale hlavne o symbiózu s mestským prostredím a nádejou v lepšiu budúcnosť. Kia EV3 už na prvý pohľad predstavuje novú

kapitolu tohto príbehu, rýdzo elektrickú, keďže ponúka jednoduchý, no premyslený dizajn, ekologické princípy a nezabúda ani na ohromujúci výkon. Musím sa vám priznať, že hneď po prvej jazde som z tohto auta vycítil taký špecifický futuristický minimalizmus, ktorý nechce byť nútené okázalý, ale ktorý naopak prirodzene zapadá do súčasného tempa moderného života.

Kia EV3 je čistokrvný elektromobil postavený na platforme E-GMP, čo ho technicky radí po bok príbuzných modelov EV6 a EV9. Toto duo, z ktorého som si nedávno osobne vyskúšal faceliftovanú EV6, však cenovo mieri o úroveň vyššie.

Kia sa preto s tretím elektromobilom v poradí snaží osloviť oveľa širšie publikum a vo výsledku ponúknuť komplexné riešenie v rozumnej cenovej hladine bez toho, aby to znamenalo ústupky vo výbave či

technológiách. Keď už tak prízvukujem cenovku, rovno si povedzme, o akej sume tu vlastne je reč. Na našom trhu začína Kia EV3 na cene niečo málo pod sumou 37 000 eur, pričom v ponuke sú dve batériové verzie. Základná Standard s kapacitou 58,3 kWh a výkonná Long s 81,4 kWh.

Testovaný model s väčšou batériou, doplnený o príplatkové balíčky a rôzne špecifikácie, sa cenovo prehupol cez hranicu 50 000 eur. Áno, tieto sumy sotva môžeme radiť medzi ľudové, no v porovnaní s príbuznými modelmi značiek Kia či Hyundai je EV3 jasne cenovo dostupnejšou alternatívou.

Ja sám som štyri roky dozadu kúpil novú električku v hodnote 31 000 eur, a tak dobre viem, ako sa pokrok v elektromobile posunul a súčasne s ním narástli aj ceny, každopádne pri aute Kia EV3 je nesmierne dôležité zdôrazniť, o aké výnimočné



auto vo finále ide – nie je totižto nejaký chudobný príbuzný, ale svojský originál.

Pod'me sa konečne pozriete takpovediac cez rameno dizajnérom. Výzor modelu Kia EV3 je výrazne ovplyvnený filozofiou spájania protikladov, ktorú automobilka Kia využíva pri súčasných novinkách. EV3 preto čiastočne obsahuje viaceré dizajnové prvky totožné s oveľa objemnejším súrodencom EV9, pričom už na prvý pohľad spája netradičné geometrické tvary s hladkými povrchmi a vytvára jedinečne moderný a súčasne ľahko rozpoznateľný vzhľad. Práve toto som si pracovne zabalil do pojmu „futuristický minimalizmus“ a verím, že ho aspoň čiastočne dokážete identifikovať aj na priložených fotografiách. Prednej časti so šírkou 1 850 mm udáva akcent takzvaná digitálna tvár tигра, čo je moderná reinterpretácia tradičnej masky chladiča Kia, prispôbená špeciálne pre jej elektrické vozidlá. Charakteristickým prvkom sú vertikálne orientované predné svetlomety a denné svietenie v tvare hviezdnej mapy, ktoré sa opakuje aj na zadných svetlách. Svetelný podpis ruka v ruke s tvarom karosérie dodávajú vozidlu futuristický a zároveň trochu robustný výraz. Komu preto model EV9 prišiel až prehnane veľký, pri jeho menšom bratovi (dĺžka 4 300 mm, výška 1 560 mm) by sa mohol cítiť oveľa príjemnejšie. Aby som vám trochu osvetlil to cenové navýšenie základu voči príplatku v rámci exteriéru, tak vypichnem pár príkladov. Testovaná verzia Earth sa od tej základnej s názvom Air líši primárne použitím 19 palcových diskov, zatiaľ čo Air ponúka v úvodzovkách len 17-palcové kolesá. Kým Air má matné plastové lemy blatníkov, Earth ich má lakované čo vozidlu pridáva prémiový nádych.

Minimalistický futurizmus a špeciálne ekologický akcent na vás rovnakou mierou udrú aj po otvorení predných dverí so zapustenou klúčkou (identickou s elektrickou

flotilou Kia/Hyundai). Vďaka dlhému rázvoru (2 680 mm) a relatívne vysokej streche, nehovoriac o atypicky skosených bočných sklách, interiér pôsobí vzdušne a hlavne priestranne. Palubnú dosku tvoria celkovo tri displeje, z toho dva vo veľkosti 12,3 palcov a jeden s 5,3 palcovou obrazovkou – v prípade väčších panelov ide o digitálny prístrojový štít a displej od infotainment systému. Čo sa týka menšej obrazovky, tak tá sa sústreďuje na vizuálne znázornenie klimatizácie a je neustále v zornom poli vodiča. Obrazovky ponúkajú nádhodne ostrú a z časti prispôsobiteľnú grafiku vo futuristickom štýle s tým, že okrem dotykovej plochy Kia myslela aj na hromadu fyzických spínačov. Nimi viete ovládať klimatizáciu, hlasitosť audio systému alebo si viete zapnúť vyhrievanie sedačiek a volantu. Zaujímavým prvkom je však haptická lišta nahrádzajúca plne digitálny panel, ktorý má model EV6. Pri dotyku s ňou vám do končeku prstov brnkne vibrácia, čo pôsobí neskutočne príjemne a keďže samotný systém nemá takmer žiadnu latenciu, máte skutočne pocit, že sa vám pod prstami dejú operácie zrovnateľné s autom budúcnosti. Čo som si v súvislosti s ponukou Kia softvéru všimol, je

možnosť si zaplatiť služby streamovacích spoločností ako Netflix či YouTube a v čase nehybnosti auta sledovať svoje obľúbené programy – nechýba dokonca ani ponuka oddychových arkádových videohier.

Späť ku kvalite spracovania interiéru ako takého. Máte tu recyklované materiály, a to od PET plastov až po tkaniny, ktoré sú použité na palubnej doske, dverách, sedadlách, strope či podlahových rohožiach. Verzia Earth navyše disponuje elegantným dvojfarebným čalúnením zo syntetickej kože. Kvalita spracovania je na vysokej úrovni a cez to všetko, že sa pod taktovkou cieľenej ekológie pri hladkaní jednotlivých častí interiéru u vás nedostaví prémiový pocit, osobne si myslím, že je oveľa dôležitejšie, že počas jazdy nič nevŕzga a nepraská – pri elektromobiloch obzvlášť, keďže ich tichý chod dokáže odhaliť aj tie najmenšie nedostatky v zmysle spracovania kasne a nie je nič horšie, než keď si kúpite nové auto a už pri prvej jazde musíte pátrať po pôvode záhadných zvukov. Osobne som si zamiloval celkovú praktickosť stredovej konzoly, ktorá obsahuje zaujímavý prvok v podobe posuvného stolíku pod laktovou opierkou s mramorovou textúrou a sériou fyzických spínačov a obrovský úložný priestor v dolnej časti vrátane bezdrôtovej nabíjačky na telefón. Celá spodná časť je navyše lemovaná efektným RGB svetlom. Na zadných sedačkách sa v pohodlí prepravujú aj traja dospelí s tým, že okrem USB-C vstupov tu nájdete aj plnohodnotnú elektrickú zásuvku. Priestor batožinového priestoru je 460 litrov, a ak by ste do deleného dna nenatlačili všetku kabeláž, určite vám príde vhod aj predný 25 litrový kufr.

Ešte než vás nechám uvažovať o tom, či už náhodou nie je vhodný čas odstaviť svoj starý spalovák a skúsiť ochutnať rýchlim tempom rastúcu elektrifikáciu, dlhujem vám vlastne to najdôležitejšie. EV3 vo verzii Long s batériou 81,4 kWh, z ktorej je plne využiteľná kapacita cca 78,0 kWh sa s váhou





1 885 kg dokáže na jedno nabitie presúvať v rozmedzí od 500 do 600 km v rámci ideálnych podmienok. Realita v praxi mi ukázala, že jazdou mimo dial'nice a pri jarnom počasí som schopný s autom spraviť s prehľadom viac ako 450 km, čo je v súčasnosti nádherná cifra. Ako sa však bude blížiť leto, reálne je možné samozrejme bežnú spotrebu dostať pod hranicu 14 kWh/100 km, a teda dojazd dosiahnuť viac ako 500 km. V zimnom počasí rátať pri kombinovanej jazde s dojazdom zhruba 350 až 400 km. Čo sa týka nabíjania, tak verzia Earth rovnako ako aj drahšia GT-Line sú automaticky vybavené tepelným čerpadlom, a ak by ste práve EV3 chceli využívať ako plnohodnotné celoročné auto, určite by som vám odporúčal si za túto konkrétnu vec priplatiť.

Batéria podporuje DC rýchlonabíjanie s maximálnym výkonom okolo 128 kW, čo ju pri predohreve vie dotankovať z 0 na 80 % približne za 30 minút. Aktivácia predohrevu prebieha buď manuálne, alebo automaticky pri plánovaní trasy k rýchlonabíjačke priamo cez navigačný systém vozu. Vďaka tomu je možné udržať nabíjací výkon na úrovni blízkej maximu aj v zimných podmienkach. Pochopiteľne je možné využiť aj palubné AC nabíjanie s výkonom 11 kW, ktoré si z 0 na 100 % vyžaduje viac ako 7 hodín. Z mojej skúsenosti som vypožadoval, stabilitu nabíjacieho výkonu s tým, že

vozidlo si zakaždým držalo výkon nad 100 kW a to aj pri vyšších stavoch nabitia.

Kia EV3 Earth FWD LR je z pohľadu jazdných vlastností elektro beštia kombinujúca každodennú praktickosť s prekvapivo svižnou dynamikou. Dokáže zrýchliť na stovku za 7,9 sekundy, čo znamená, že pri naskočení zelenej na semafore vás zvládne doslova zatlačiť do kresla. S výkonom 204 koní a dobre naladeným podvozkom však ponúka jazdu, ktorá nepohladí len chrbticu, ale aj ego vodiča, a to najmä ak sa nebojí trochu pridať v režime Sport (apropo, jednotlivé jazdné modusy majú svoje vlastné tlačidlo prakticky umiestnené na volante). Riadenie je ľahké a presné, hoci nie úplne športovo ostré. Známy systém i-Pedal tretej generácie umožňuje jazdu jedným pedálom, takže sa pri preplnenej mestskej premávke môžete tváriť ako elektromobilový zen majster, čo šetrí brzdy, prírodu a navyše ešte efektne rekuperuje. Pre mňa bolo oveľa viac dôležitejšie naplnenie aspektu bezpečnosti, a to pre celú posádku. Medzi najvýznamnejšie systémy v tomto smere patrí autonómne núdzové brzdenie s rozpoznávaním vozidiel, chodcov, cyklistov a špeciálnymi funkciami pre križovatky. Na dial'nici vás podrží špeciálny asistent kombinujúci adaptívny tempomat, udržiavanie v jazdnom pruhu a dokonca asistovanú zmenu jazdného pruhu prostým vyhodnotením smerovky.

Ďalej tu máme inteligentný adaptívny tempomat s funkciou Stop & Go, ktorý sám zvláda kolónu. Jediné dve veci, ktoré som pred každou jazdou okamžite deaktivoval (ďakujeme bohu za možnosť nastavenia skratky na niekoľko fyzických tlačidiel na palubovke) bolo otravné pripomínanie čo i len jemného prekročenia rýchlosti a takzvanú nepozornosť vodiča, ktorá vám zabraňuje pohnúť krkom čo i len o centimeter do strany. O neskutočne kvalitných kamerách vpredu, vzadu aj po stranách som už písal v minulých testoch Kia/Hyundai vozidiel, a preto je zbytočné sa opakovat'.

Kia EV3 Earth FWD LR sa v segmente kompaktných elektrických SUV profiluje ako silný konkurent, a to vďaka výbornej kombinácii parametrov. S batériou v Long verzii a papierovým dojazdom nad 500 km patrí medzi lídrov v triede, pričom zvláda ponúknuť viac ako solídny výkon 150 kW. V porovnaní s konkurenciou nezaostáva ani v oblasti rýchlonabíjania a praktickej „kamping“ funkcie V2L, ktorá ju radí medzi najlepšie vybavené modely. Aj keď niektorí rivali ponúkajú lepšie zrýchlenie či vyšší výkon, EV3 podľa mňa suverénne boduje celkovou vyváženosťou, modernou výbavou a v neposlednom rade aj cenou.

A tak, ako sa príbehy veľkomiest menia s každou novou generáciou, aj Kia EV3, mestský ekoinfluencer, v nich zanecháva svoju výraznú stopu. Nie ako nezmyselný výkrik bez pointy, ale ako tiché, premyslené prikývnutie súčasnosti. Ten týždeň strávený v jeho spoločnosti ma jasne presvedčil o tom, že je to auto, ktoré sa nesnaží predbiehať svoju dobu, ale naopak ju elegantne sprevádza. S dojazdom, ktorý nesklame, výbavou, ktorá neurazí, a filozofiou, čo inšpiruje, EV3 jasne ukazuje, že elektromobil už dávno nemusí byť len predraženou alternatívou, ale plnohodnotným spoločníkom moderného mestského života.

Verdikt

Rozumne poskladaný spoločník na každodenné cesty.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Kia
Cena s DPH: 39 690 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + Originálny dizajn exteriéru aj interiéru
- + Perfektný dojazd
- + Komfort pre celú posádku
- Dva konkrétne asistenčné systémy

HODNOTENIE:





Canon

**AŽ 480€
CASHBACK**



Kúpte si od **28. 4. do 31. 8. 2025** vybrané **zrkadlovky**,
videokamery, **kompakty**, alebo **objektívy**
a získajte až **480€** späť.



Krok 1

Vyberte si svoj
produkt.



Krok 2

Nájdete autorizovaného predajcu
a kúpte si vybraný produkt.



Krok 3

Podajte žiadosť prostredníctvom
online formulára
a nahrajte doklad o nákupe.



Krok 4

Vrátené peniaze vám prídu do 28 dní
od potvrdenia vašej žiadosti!

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Resident Evil Requiem



Konečne sme sa dočkali. Capcom odhalil trailer a prvé detaily o deviatej časti najúspešnejšej survival horror série. RE9 sa bude odohrávať v Raccoon City, avšak možno sa dostaneme aj do iných lokalít. Čo sa Raccoon City týka, navštívime ho po 30 rokoch po udalostiach z konca Resident Evil 3. Ak si pamätáte, Raccoon City bolo zrovnané so zemou a tak tá návšteva nebude pripomínať návštevu u babičky ale skôr navštívenie Černobyl'u. Hlavnou postavou nemá byť ani Jill, Leon či Chris. Tentokrát sa dostaneme do kože Grace Ashcroft, dcéry Alyssy Ashcroft zo spin-off hier Resident Evil Outbreak. Tá je ako agentka FBI vyslaná do hotela s cieľom vyšetriť záhadné vraždy a udalosti sa tak povediac trochu zvrtnú. Resident Evil Requiem vyjde 27. februára 2026 na PC, PS5 a XSERIES.

Pragmata predstavené



Stavím sa, že ste na túto hru od Capcom už aj zabudli. Pragmata bola ohlásená a až do júna tohto roku sa po nej ako keby zľahla zem. Projekt ale našt'astie žije a tak sa pozrime na detaily ohlásené tvorcami. A ak ste čakali generickú akčnú hru, tak sa majte na pozore, pretože Pragmata prichádza s niečím naozaj unikátnym. Namiesto bezmozgového striel'ania bude hra svoj súbojový systém stavať na spojení puzzle a striel'ania. Puzzle budeme riešiť pre prekonanie armoru nepriateľov a následne ich už klasickou akciou odpálime na druhý svet. Súboje vďaka tomu pôsobia unikátne, premýšľavo a dost' originálne na to, aby ste na hru zabudli okamžite po jej dohraní. Hra, v ktorej budeme vyslaní na Mesiac investigovať stratený tím, vyjde budúci rok na PC, PS5 a XSERIES.

Atomic Heart II odhalený



Atomic Hearts svojho času prekvapil svojou dynamickou akciou a celkovo zábavnou hrateľnosťou. Nebola to dokonalá hra, ale rozhodne dokázala zabaviť. A viete, ako sa hovorí – pokračovania sú väčšie, dlhšie a hlučnejšie. A podľa videa, ktoré sme mali tú česť vidieť, tak usudzujeme, že Atomic Hearts II túto „definíciu“ spĺňa do bodky. Hra má byť mixom FPS, akčnej adventúry a akčného RPG. A taktiež to, že tomu, čo chcú predat', aj naplno veria. Moje slová o tom, že si tvorcovia zo štúdia Mundfish veria, potvrdzuje aj fakt, že ohlásili rovno dve hry. Spolu s Atomic Hearts II ohlásili aj MIMOFPS spin-off The Cube, ktorý sa bude odohrávať v univerze hry. Hlavným highlightom hry bude masívna kocka, ktorej povrch sa neustále mení a tak sa mení aj herné prostredie.

Code Vein II ohlásené



Code Vein bola úspešná odpoveď Bandai Namco na v tom čase rozširujúci sa vplyv subžánru Soulslike. Code Vein II bolo teda len otázkou času. Aj keď to slovo „len“ je zavádzajúce. Na pokračovanie totiž čakáme už od roku 2019. Podľa zverejneného videa počas Summer Game Fest 2025 si hra zachová svoj komixovo ladený artštýl, temnú „do noci“ ponorenú ponurú atmosféru a tak trochu aj zasnenú auru. Koniec koncov presne takú, akou oplývala aj pôvodná hra. Bandai Namco sa nechalo počuť, že detaily prinesie o niečo neskôr. Nateraz nám bude stačiť vedieť, že opäť pôjde o náročné akčné RPG so svetom, ktorý bude pokrývať celé dve éry. A áno, nebude chýbať poriadna dávka vampirizmu, nakoľko krv bude pre nás tá blahodarná tekutina, ktorá nám bude pomáhať odomykať skilly.

Clockwork Revolution



Už pri prvom predstavení sme uznanlivo priadli, a potom ešte viac, keď to tvorcovia začali sami označovať za duchovného nástupcu RPG Arcanum. A dnes toto štúdio vytrelo všetkým zrak úplne luxusným trailerom, ktorý sa nebál trochu sa predvádzať. Táto clockpunková hra mieša estetiku Arcanum, vtípnosť Falloutu a hrateľnosť The Outer Worlds do jedného veľmi výživného celku. Hra sa bude odohrávať v roku 1895, v krajine Avalon, nad ktorou tvrdou rukou vládne Lady Ironwood. Tá získava určitou náhodou schopnosť ovládania minulosti, čím začne robiť neplechu. Našt'astie rovnakú schopnosť získame aj my hráči a cestujúc do minulosti sa budeme snažiť napraviť jej vylomeniny. Meniť minulosť znamená meniť budúcnosť a presne takto sa prejaví v hre aj následky našich činov.

Vylepšené NWN 2



Aspyr vylepšuje a zároveň aj vydáva Dungeons & Dragons Neverwinter Nights 2: Enhanced Edition (áno, oficiálny názov hry je takto dlhý) na PC, kde hru nájdete na Steame a GOG, a taktiež PS5, Xbox Series plus Nintendo Switch. Nová verzia Neverwinter Nights 2 prináša vylepšenú grafickú stránku, upravené UI, predovšetkým ak sa rozhodnete hrať s ovládačom a upravenú, v minulosti toľkokrát kritizovanú, kameru. Tá bola v pôvodnej hre veľmi neintuitívna, pretože ste si museli ručne prepínať medzi jednotlivými štýlmi kamery len preto, aby ste napríklad mohli oddialiť kameru. Dalo sa na to zvyknúť, iste, avšak predovšetkým dnes by to už rozhodne u hráčov neprešlo. Dungeons & Dragons Neverwinter Nights 2: Enhanced Edition vychádza 15. júla.

Fatal Run 2089 na jeseň



Jedna z najzaujímavejších hier tohto roka je podľa nášho názoru nenápadne sa blížiaci **Fatal Run 2089**. Táto hra, ktorá prináša späť slávu bojových pretekov, v ktorých nejde ani tak o vaše vodičské nadanie ako skôr o to, aké nadanie máte pre načasovanie útokov proti vašim nepriateľom, pôsobí v dnešnom roku troška nepatrične. Nie, vizuál je veľmi pekný. To skôr samotný žáner je dnes už len záležitosťou niektorých nadšencov, no pred takými 20 rokmi podobných hier vychádzalo bežne hneď aj niekoľko. Preto je Fatal Run 2089 akýmsi svojším reliktom dnešnej doby. To, či bude mať súčasným hráčom čo povedať, zistíme už na jeseň tohto roku, kedy sa hráčom do rúk dostane 20 adrenalínom našlapaných pretekov. Fatal Run 2089 vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES a Nintendo Switch.

Remake Silent Hill



Písal sa rok 1999 a slová **"The fear of blood tends to create fear for the flesh"** odštartovali nielen to najdesivejšie, čo sa dovtedy v hrách vôbec objavilo, ale vytvorili tú najdesivejšiu videohernú sériu vôbec. Až tak desivú, že niektorí z nás sa z nej počúrajú ešte aj dnes (ja? nie, ja nie ... ehm). Hra Silent Hill, ktorá pôvodne mala byť akčnejšia a viac hollywoodskejšia, sa zhodou určitých udalostí napokon pretvorila na hutný psychologický satanistický horor, ktorý si vás prečíta, nazrie do duše a vytrhne cez ústa všetky vnútornosti. V skutočnosti sa vám ale nestane nič, všetko bude len vo vašej mysli, kým sa stále viac a viac nezačnete ponárať do svojej vlastnej šialenosti. Remake Silent Hill vyvíja Bloober Team a vydáva v neurčený čas na neurčené platformy.

Remake Persona 4



Hra sa bude niesť v duchu posledných hier série a bude kompletne v 3D.

Po megatemnej Persona 3 sa Atlus svojho času rozhodol zjemniť prístup a s Persona 4 prišiel aj o niečo odľahčenejší štýl. Stále to bola samozrejme temná hra o démonoch, no nebola zasa až taká temná ako predchodcovia. Ohlásený remake, zdá sa, bude tento fakt adresovať, pretože hra ako taká hýri farbami a všadeprítomným svetlom. Pohľad na krásnu zelenú lúku, záber na slnečným svetlom zaliatu školskú triedu a nakoniec aj mierny pokus medzi domami za príjemného slnečného dňa. Je to tak, Persona 4 každým milimetrom záberu. Persona 4 Revival ukázala len kúsok, no aj ten nás presvedčil o tom, že Atlus snád' ani nevie šliapnúť vedľa. Persona 4 Revival vyjde na PC, Xbox Series a PS5 zatiaľ nevedno kedy.

Tretí diel Plague Tale



Tretí diel (?) série Plague Tale prináša všetko to, čo by ste od pokračovania tejto série čakali. Príbehovo sa tentokrát bude jednať o prequel, ktorý nás vezme 15 rokov pred prvý diel. Hlavnou hrdinkou bude Sofia, v ktorej koži budeme odhaľovať mystéria Minotaurieho ostrova. Nakol'ko to bude prequel a pôvodný názov sa nachádza už len ako podtitul, by sa možno dalo aj povedať, že nejde ani tak o riadny diel ale skôr o spin-off odohrávajúci sa v rovnakom svete ako predchodcovia. Prvý diel mal názov A Plague Tale: Innocence, druhý A Plague Tale: Requiem a tento poniesie názov Resonance: A Plague Tale Legacy. Každopádne, nech to už beriete ako hlavný diel alebo len odbočku, v prípade, že sériu máte radi, určite nešliapnete vedľa. Hra vyjde budúci rok na PC, PS5 a Xbox Series.

Painkiller v októbri



Uvedomili ste si niekedy, že aj keď existuje hneď šesť hier Painkiller, existuje stále len jedna jediná hlavná hra? Či už šlo o Battle Out of Hell, Overdose, Resurrection, Redemption, Recurring Evil alebo Purgatory, vždy to boli buď expanzie alebo len spin-off. A aj tá siedma, ktorá príde 9. októbra, bude stáť na hranici medzi novou hrou a remakom. Siedmy Painkiller bude v úvodzovkách len reimagináciou prvej hry. To je síce o dosť viac ako remake, no stále nie úplne plnohodnotné pokračovanie. Na to, že pôvodná hra vyšla ešte v roku 2004, trvá čakanie na plnohodnotnú dvojku už skutočne pridlho. Sú to síce už dva dekády, no sériu nie a nie nakopnúť pre skutočný druhý diel. Možno prichádzajúca reimaginácia bude konečne tým správnym palivom.

Remake HotD2



Remake akčnej klasiky The House of the Dead 2 vyjde 7. augusta na PC a Nintendo Switch, s tým, že verzie pre PS4, PS5,

XONE a XSERIES vyjdú o niečo neskôr. Tento remake bude skôr len grafickým remakom než remakom úplným, pretože tvorcovia uvádzajú, že hratelnosť bude identická k originálu. Zmení sa len grafická stránka a hra bude aj lepšie znieť kvôli zremasterovanému soundtracku. Tak ako originál, tak remake prinesie vetvené levely, viacero koncov a kooperačné hranie. Presne tak, ako si to pamätáte. Tak ako pôvodné verzie, bude aj táto obohatená o dodatočné módy, a teda boss rush mód (jednoducho len boje proti bossom) a tréningový mód. Od remaku The House of the Dead nečakajte nič iné, než číročiiru on-rail akciu, ktorá ponúka len to zásadné, zabíjanie zombie.

ClayFighter

SPOMIENKA NA HLINENÉ ČASY



Píše sa rok 1994 a ja, vtedy ešte malý chlapec s hlavou plnou naivných predstáv o svete, stojím s otcom v jednej z obrovských rakúskych VHS požičovni. Vzduch vonia zmesou plastových obalov od kaziet a cigaretového dymu. Prechádzame pomedzi regálmi, keď si zrazu všimnem, že vzadu v rohu stojí malý kovový stojan. Nie sú na ňom filmy, ale, na moje veľké prekvapenie, videohry na Super Nintendo a Segu Mega Drive. Medzi osvedčenými značkami ako Mario a Sonic však svieti jeden obal, ktorý sa nedá ignorovať. Je krikl'avý, chaotický a je na ňom snehuliak s výrazom sériového vraha, ktorý bojuje proti šialenému klaunovi. ClayFighter? Táto scéna, vytesaná v mojej pamäti ako hieroglyf,

dokonale vystihuje podstatu uvedenej hry. Vznikla v dobe, keď interaktívnemu svetu vládli dvaja nekompromisní rivali. Na jednej strane stál technicky dokonalý a strategicky hlboký Street Fighter II, a na strane druhej temný, krvavý a pre rodičov poburujúci Mortal Kombat. A presne do tohto súboja sa s drzou sebaistotou vrhol hlinený snehuliak, aby dokázal, že bojovať sa dá aj s humorom.

Za každým šialeným nápadom je vždy nejaký príbeh a ten za dielom ClayFighter je rovnako bláznivý ako hra sama. Visual Concepts a Interplay chceli na začiatku deväťdesiatych rokov priniesť bojovku bez krvi, ktorá by zaujala aj rodičov a ponúkla humor miesto násilia. Výsledkom bol

absurdný príbeh o cirkuse zasiahnutom meteoritom z rádioaktívnej hliny, ktorá premenila zamestnancov na groteskné postavičky bojujúce o titul kráľa cirkusu. Kl'účom sa po technickej stránke stala unikátna technológia s názvom claymation. V spolupráci so štúdiom Danger Productions vytvárali animátori každú postavu z plastelíny ručne a snímku po snímke ju digitalizovali. Napríklad postava bojovníčky Taffy si vyžiadala špeciálnu zmes, aby sa nerozpadla, zatiaľ čo The Blob mal až sedemdesiat modelov postupnej transformácie. Claymation sa však ukázala byť dvojsečnou zbraňou. Na obrázkoch totižto vyzerala hra úžasne, no kvôli obmedzenému počtu snímok na vtedajšej generácii konzol pôsobili



pohyby trhane a neohrabane. Vizuálna originalita tak išla na úkor hrateľnosti, čo je pri bojovej hre vždy veľký kompromis.

Na prvý pohľad ClayFighter pôsobil ako plnohodnotná bojovka. Ovládanie kopírovalo systém zo Street Fighter II a dokonca ponúkalo aj ničivé Super KO údery. No akonáhle ste sa do hry viac ponorili, samotná ilúzia rýchlo vyprchala. Hrateľnosť bola nevyvážená a nedotiahnutá. Niektoré postavy, ako The Blob, mali nefér útoky, iné boli absolútne zbytočné. Slávny útok, nazvaný Buzzsaw, dokonca uberal viac energie v momente, keď ho súper zablokoval, čo bola skutočne čistá absurdita. Všetky postavy sa navyše ovládali podobne, chýbala im komplexnosť či charakter. Najväčší problém však bola už spomínaná trhaná animácia. Kvôli nízkemu počtu snímok boli pohyby nepresné a špeciálne útoky sa vykonávali ťažkopádne. Kombinácie viacerých trikov za sebou prakticky neexistovali, čo výrazne znižovalo hĺbku a zábavnosť. Zaujímavý je však kontrast medzi vtedajším a dnešným hodnotením. V deväťdesiatych rokoch recenzenti po celom svete chválili grafiku, humor a zvuk, s tým, že projekt ClayFighter zbieral 80 až 90% hodnotenia a dokonca ocenenia za najlepšiu reklamu či zvuk. Dnes už je však hra samotná vnímaná ako plytká a nehrateľná dlhšie než pol hodiny. Tento rozpor nie je len o starnutí softvéru samotného, je to aj svedectvo o tom, ako sa aj herná kritika rokmi vyvíjala. Kým kedysi v očiach mnohých novinárov dominovali vizuálne dojmy, dnes rozhoduje rovnakou mierou hrateľnosť, balans a mechanická hĺbka. ClayFighter ostáva kurióznou obeťou tejto zmeny, s tým, že sa

neprepadol ani tak cez sito recenzentov, ale skôr sklamal koncových hráčov.

Aby ste dostatočne pochopili miesto ClayFighter-a v panteóne bojových hier, musíme si ho teraz postaviť priamo proti jeho dvom najväčším rivalom, teda spomínaným projektom Street Fighter II a Mortal Kombat. Nebol to len súboj o to, kto je lepší, ale stret troch odlišných filozofií herného dizajnu. Street Fighter II stavil na technickú dokonalosť, Mortal Kombat zaujal realistickým násilím a šokovou hodnotou, zatiaľ čo ClayFighter si zvolil jasne cestu paródie. Kým Capcom pracoval s ručne kreslenou anime estetikou a Midway s digitalizovanými hercami, Interplay priniesol unikátne, no trhané claymation. Tón hry bol rovnako výstredný. Zatiaľ čo jeden evokoval súťaživý element turnaja a druhý temný filmový svet plný krvi, ClayFighter pôsobil ako groteskný cirkusový výjav. V hrateľnosti však ťahal za najkratší koniec, keďže tam, kde Street Fighter exceloval v technickej hĺbke a Mortal Kombat ponúkal aspoň prístupné fatality, ClayFighter pôsobil plytko, nevyvážene a bez funkčného kombo systému. Ovládanie, hoci inšpirované šesťtlačidlovým štandardom Capcomu, bolo neohrabané a menej intuitívne. Jeho najväčším lákadlom tak zostal vizuál a humor. Zábavné animácie, ktoré ste mohli bez výčitiek ukázať rodičom a pri ktorých sa dalo zasmiať s kamarátmi, dokázali hru dostatočne popularizovať. Analýza tohto prístupu odhalí uje geniálnu, no krátkozrakú stratégiu. Interplay sa nesnažil súperiť vo vážnosti, ale zaplniť medzeru medzi dvomi extrémami a výsledkom bola hra,

ktorá predala do konca roka 1994 viac než 200 000 kópií. Dlhodobu sa však ukázalo, že bojový žánr si vyžaduje pevnú a predovšetkým vysokú znovuhrateľnosť – čiže presne to, čo ClayFighter obetoval na oltár vizuálnej originality.

Z pohľadu dnešných štandardov je ClayFighter plytká, frustrujúca a toporná záležitosť. No aj napriek všetkým jeho nedostatkom, išlo svojho času o nezabudnuteľný zážitok a odvážny experiment. Dnes predmetná bojovka pôsobí skôr ako fascinujúci historický artefakt, než ako titul, ku ktorému by sa človek rád a opakovane vracal. Je to relikv z čias, keď mohli byť videohry jednoducho divné a to samo o sebe stačilo. Ostatne, osud celej značky tento dojem len potvrdzuje. Pokračovania nedokázali prekročiť tieň pôvodného konceptu s tým, že ClayFighter 2: Judgment Clay stratilo svoje čaro v snahe o temnejší tón a ClayFighter 63 1/3, hoci sa márne pokúšalo stať sa legitímnou bojovkou, dopadlo ako mechanicky chabý pokus o serióznosť. Ironicky najlepšou verziou série bola ClayFighter: Sculptor's Cut, no tú si vďaka exkluzivite pre zámorský obchod Blockbuster mohlo zahrať len minimum hráčov na konzole Nintendo 64. Následné zrušené pokusy o reštart len podčiarkujú fakt, že Interplay dodnes netuší, čo si s týmto bizarným dedičstvom vlastne počať. A tak, keď sa dnes v rámci svojich vlastných spomienok obzriem späť na tú papierovú škatuľku v zaprášenom kúte videopožičovne, vidím ju jasne. ClayFighter je ako vtíp, ktorý bol na prvýkrát neskutočne smiešny. Povedali ste ho kamarátom a smiali ste sa, až vás bolelo brucho. No pri každom ďalšom opakovaní strácal na sile, až nakoniec zostala len trápna, nostalgická spomienka. A predsa, na ten prvý, nefalšovaný záchvat smiechu nikdy nezabudnete.

Verdikt

Artefakt z interaktívnej hliny, na ktorý už takmer všetci zabudli.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Interplay Ent.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zaujímavá idea	- Ovládanie
+ Hlina ako vizuálna pointa	- Nevyvážená hrateľnosť
+ Grafika a zvuk	- Trhané animácie
	- Zábava rýchlo upadá

HODNOTENIE:



Tainted Grail: The Fall of Avalon

ZLATÝ GRÁL PRE MILOVNÍKOV POCTIVÝCH REMESELNÝCH RPG



Tainted Grail by pre pol'ské štúdio Questline mohol byť tým, čím bol pred 18 rokmi Zaklínač pre CD Projekt RED – technicky nedokonalým, no obsahovo brilantným začiatkom kultovej série.

Rok 2025 sa pre fanúšikov žánru RPG zrejme zapíše do histórie ako jeden z najvýznamnejších. Zatiaľ čo však Kingdom Come: Deliverance 2, Avowed a The Elder Scrolls IV: Oblivion Remastered patrili medzi poriadne vypasené vydania, pol'ská novinka Tainted Grail: The Fall of Avalon – na motívy rovnomennej stolovej hry – môže pol'ahky podletieť váš radar.

Nestojí za ňou totiž veľké či známe štúdio, práve naopak; Questline je indie zoskupenie asi len 50 vývojárov. O to zaujímavejšie je, že ich najnovším projektom je veľká, imerzívna a čistokrvná RPG s polootevoreným svetom, teda výzva, s ktorou majú problém sa popasovať aj oveľa väčšie štúdiá. Questline však svoju úlohu splnil na výbornú. Tainted Grail je – už na pohľad – veľmi zaujímavou hrou. Ukážky prezentujú pestrú paletu desivo vyzerajúcich nepriateľov,

inšpirovaných nielen keltským folklórom a divokou fantáziou kreatívco, ktorí zjavne obľubujú Miyazakiho Elden Ring. V traileroch je počut' chytlavý fantasy folk a vidieť môžeme zrúcaniny hradov či iných stavieb, starodávne chrámy, lesy, zničené dediny a dungeony. Umelecký štýl je viditeľne temný, miestami dokonca pripomínajúci niečo, čo by nakreslil švajčiarsky umelec a „otec“ Votrelca H. R. Giger.

Artuš, Merlin či rytieri okrúhleho stola pripomínajú akési „gotické“, majestátne výjavy, ktoré majú s typickým stredovekým vyobrazením rytierstva spoločné len málo. Avalon, kedysi ostrov prísľubu a hojnosti, dnes enkláva úpadku, je plný atmosférických západov slnka, hmly či mystických svetielok, keď sa na svet znesie temnota a príde noc. Oblohu posiatu hviezdami osvetľuje masívny, jasný mesiac a keby ste niekedy premýšľali, akou hrou si na konci októbra navodiť správnu halloweenku atmosféru, môžete siahnuť práve po tejto. Okrem zúfalých dedičanov, odpadlických rytierov, nemŕtvych, karkulínov, bludičiek, duchov,

zlobrov, d'asov s obrovskými kladivami či lúpežníkov je tento svet plný folklórnych stvorení a príšer z povestí a mýtov. Variabilita nepriateľov je úctyhodná a ich spracovanie taktiež, takže celý svet – rozdelený do troch máp – pôsobí živo a nebezpečne.

Chvalabohu ide o hru, kde je exploračia súčasťou zážitku a nie povinnosťou pre všetkým, ktorí musia vypátrať každý zahalený kút. Po ponorení sa do jazera môžete nájsť dvere, ktoré vás zavedú do jaskyne a tá zase na začiatok úplne nového questu. Môžete vypátrať druidský oltár, ktorý vám poskytne permanentný bonus, lúpežnícky tábor, svätýňu, zbojníckych vodcov, na ktorých je vypísaná tučná odmena, alebo skrátka len nové typy nepriateľov.

Koncentrácia obsahu je vskutku pozoruhodná; pod jedným zbúraným mostom som na jednej strane našiel koňa (ktorého si viete prisvojiť a využívať) aj s jeho agresívnym majiteľom a na druhej ma zase čakal bludný rytier s paranojou, ktorý veril, že ak prístrešie kamennej stavby opustí, zomrie.



Akoby toho nebolo málo, hore na moste si na mňa brúsil zuby jeden z lídrov miestnych lúpežníkov aj so svojou mordpartou.

Depresívne. Strašidelné. Dobré

Tainted Grail: The Fall of Avalon vizuálne (rozumej atmosférou) pripomína prvého Zaklínača a hrateľnosťou zase sériu The Elder Scrolls. Je to poctivá, ba až s remeselnou precíznosťou spracovaná RPG, niečo ako vychladené kraftové pivo v mori oblúbených, no pre fajšmekrov tuctových ležiakov. Tainted Grail si požičiava slávne postavy či objekty z mýtov a bájok a vkladá ich do svojho vlastného sveta. V ňom kráľ Artuš dobyl Avalon po tom, čo so svojimi poddanými utiekol z domoviny pred morom nazývaným „červená smrť“. S pomocou čarodejníka Merlina očistil ostrov od tzv. Divnoty, záhadnej prapôvodnej sily, ktorá dokáže meniť živé aj neživé objekty. Avalon – na čele s Artušom – prekvital, no kráľ nakoniec zomrel a vy sa o 600 rokov neskôr vydávate po jeho stopách. Ste človek bez minulosti, bezmenný väzeň nakazený červenou smrťou čakajúci na koniec vo vlhkých, temných žalároch



ostrovného sanatória. Svet je pútavý, bez generických, hluchých miest, aké sú v dnešných trojčkových RPG hrách nutným zlom, a navyše s množstvom prekvapivo zaujímavých questov. Koncentrácia úloh na meter štvorcový je veľmi bohatá a ešte príjemnejšie je, že nejde o neslávne známe „fetch questy“ či iné podobné „ponožkové“ výplne. V každom queste som videl ľudskú

ruku, originálny nápad a kreatívnu myšlienku. Je zjavné, že sa tu nikto nepokúšal „oklamať“ systém“ a umelo hru nafúknuť ako balón. Počas niekoľkých desiatok hodín hrania som sa nestretol so žiadnymi generickými prvkami – žiadne opakujúce sa puzzle, žiadne zberateľské predmety alebo iné barličky. Naopak, lokality pôsobia zaujímavo a vyzývavo a to isté platí aj o NPC. Zbieranie questov navyše pôsobí organicky a navyše niektoré môžete získať alternatívne, tak, že jednoducho prídete na konkrétne miesto (namiesto toho, aby ste si museli misiu vyzdvihnúť od špecifickej NPC). O to viac je preskúmavanie Avalonu relevantnejšie, pretože nikdy neviete, kde narazíte na nejaký „trigger“ a nové dobrodružstvo. To však, bohužiaľ, platí aj z opačnej stránky

– úlohu viete pol'ahky získať, ale aj veľmi ľahko o ňu prísť. Minimálne dvakrát som si možnosť získať quest jednoducho zablokoval výberom dialógovej možnosti, ktorá celú konverzáciu s NPC ukončila predčasne. Keďže väčšina rozhovorov prebieha klasickým postupným vyčerpaním všetkých konverzačných bodov, stačí vám vybrať niekedy tú „nesprávnu“ a máte smolu.



Ten bludný, paranoidný rytier, ktorého som spomínal? Jedna z týchto dvoch dialógových možností vám dá nový quest a druhá spôsobí, že na vás zaútočí. Schválne, či uhádnete, ktorá vyvolá čo?

Depresívna, mierne strašidelná atmosféra hry pekne ladí s umne napísanými dialógmi a vcelku zaujímavým príbehom. Tainted Grail nie je dokonalým dielom – na to by minimálne konzolová optimalizácia musela byť lepšia – no Questlinu naozaj nemožno uprieť, že ide o tím talentovaných ľudí. Žiadna obsahová časť hry nepôsobí menejcenne, a to ani vrátane hudby (niečo medzi slovanským a keltickým folklórom) či súbojových mechaník. Práve tu je paralela s The Elder Scrolls azda najsilnejšia (ak si

odmyslím ten „oblivion-idný úvod do hry“), pretože rôzne schopnosti sa vám aj tu, podobne ako v Morrowinde a Oblivione, vylepšujú podľa toho, ako frekventovane ich používate. V tejto hre však k danej mechanike pristúpili Poliaci, aspoň podľa môjho názoru, rozumnejšie. Používanie určitých druhov zbraní či výbavy vám síce zvyšuje zbehlosť v danej oblasti, no tá neslúži na levelovanie. Získavate k nej len vždy drobný bonus, ktorý však postupne rastie.

Vylepšovanie postavy, resp. prechod na novú úroveň, sa teda riadi typickým systémom získavania skúseností. Strom schopností je bohatý a pokrýva ako bojové zručnosti, tak aj tie praktické – varenie, kováčstvo, alchýmiu, kradnutie či rybárstvo. Atribúty



vašej postavy, vždy vylepšiteľné o jeden bod po prechode na nový level, vplývajú nielen na to, ako efektívni ste pri rôznych činnostiach, ale majú zásadný dopad na používanie rôznych predmetov a občas aj spomínané dialógové možnosti. Väčšina predmetov v hre má určité požiadavky na vašu postavu, pokiaľ ide o to, aby ste pri ich používaní dokázali využívať aj ich špeciálne schopnosti – napríklad zvýšenie zdravia, many, vyššie poškodenie alebo iné, prospešné bonusy.

Ak pomyselnú latku neviete preskočiť (teda nemáte príslušný atribút na dostatočne vysokej úrovni), predmetom sa síce vybaviť viete a poskytuje vám deklarovanú ochranu, už však nie prípadný špeciálny bonus alebo určitú schopnosť. Hoci ide o premyslený a vcelku dobrý systém, kritériá predmetov boli počas mojej skúsenosti často pomerne vysoké a väčšinu nájdených či ukorenistených častí výbavy som dlhé hodiny skôr skladoval než reálne používal. Levelovanie – hlavne počas prvých desiatich hodín – nie je práve najrýchlejšie, a tak si možno budete musieť počkať, kým budete môcť naplno využiť niektoré kúzlo či brnenie alebo niektorú zaujímavu pôsobiacu zbraň. Tiež

sa môže stať, že pred cieľovou čiarou nájdete inú, ešte zaujímavejšiu vec, ktorá však bude pýtať úplne iné predpoklady.

Výsledkom je potreba starého známeho, a mnou absolútne nenávideného, manažovania inventára. Vaša postava toho veľa neunesie, a to aj keď si budete konštantne vylepšovať vašu vytrvalosť,

ktorá vždy navýši mieru pret'aženia o desať bodov. Z hľadiska hrateľnosti ide o moju jedinou výčitku, no ak nepatríte k hráčom, ktorí musia všetko pozbierať a predať, mali by ste byť v suchu. Len teda prajem veľa šťastia pri získavaní peňazí – odmeny za splnené questy sú síce pekné, ale keďže obchodníci nemajú limit na množstvo predaného tovaru, je škoda to nevyužiť.

Lepší ako Oblivion či Skyrim? V niektorých veciach určite

Autori otvorene propagujú Tainted Grail ako „milostný list“ sérii The Elder Scrolls, z ktorej čerpali inšpiráciu. Tá je síce zjavná, no Questlinu sa šikovne podarilo skĺbiť prebraný koncept s vlastnými ideami a svojou identitou. Jedným z takýchto príkladov je používanie mágie. Obzvlášť silné je v tejto hre vyvolávanie rôznych stvorení, ktoré vám potom pomáhajú v boji – na rozdiel od série TES však títo pomocníci nie sú časovo limitovaní a vyvolaných môžete mať naraz hneď troch či štyroch. Vďaka svojim trom vlkom som zvládol poraziť aj takých súperov, ktorí by ma, za bežných okolností, určite poslali k zemi. Možno



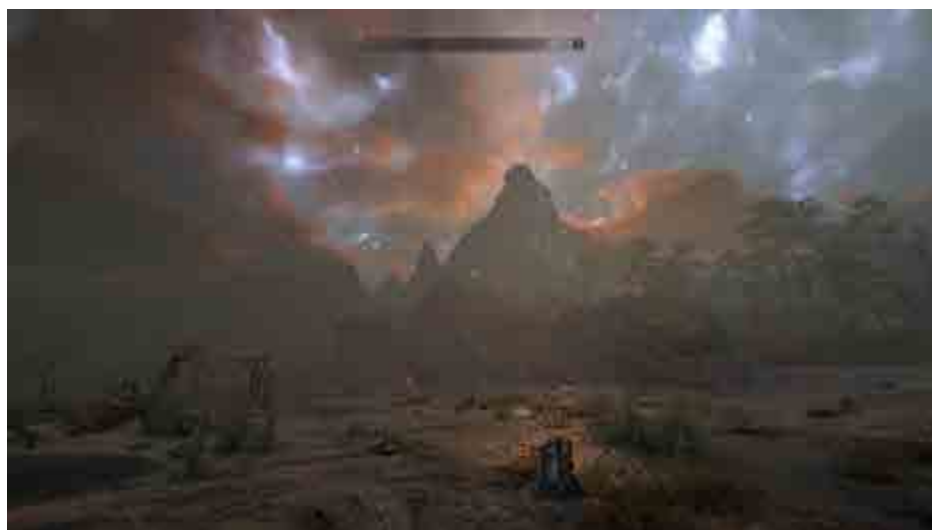


nejde úplne o hardcore RPG, no náročnosť tu je pomerne vyzývavá a nerozvážnosť má vo väčšine prípadov fatálne následky.

Rôzne druhy vyvolaných stvorení navyše môžete vzájomne kombinovať a mať tak, napríklad, dvoch vlkov a jedného kostlivca. Každý takýto spoločník vám však uberá porciu vašej maximálnej many, takže mať vlastnú malú armádu znamená, že už nebudete mať veľa energie na firebally, blesky a iné podobne deštruktívne pozdravy.

K dispozícii sú aj špeciálne elixíry, ktoré vás zresetujú a vy si tak budete môcť rozdeliť body atribútov či stromu schopností inak, čo je veľa mi užitočné, keď zistíte, že chcete mať zo svojho kontaktného bojovníka čistokrvného mága alebo naopak. Po Oblivione, kde všetko leveluje spolu s vami, je navyše veľa mi príjemné hrať takú RPG, kde majú nepriatelia aj predmety vopred danú silu.

Zlobor, ktorému ste na začiatku hry sotva uberali život, bude po pár hodinách prijateľným cieľom, keď konečne nájdete silnejší luk, ktorým ho z bezpečnej diaľky



zlikvidujete. Výbava je v tejto hre klúčová a nemenej dôležité je jej vylepšovanie. Od obchodníkov tak môžete kúpiť rôzne knihy, ktoré vás naučia vytvárať špeciálne šípy alebo určitý druh výbavy, ako napríklad zbroj zo zabitých nemŕtvych alebo topivcov. Tieto návody sa, samozrejme, nachádzajú aj v divočine, ukryté v truhlách alebo medzi majetkom vašich nepriateľov.



Z nájdených potravín môžete – či už náhodným zmiešaním alebo vďaka receptu – vytvárať pokrm, z bylín a iných prísad alchymistické elixíry poskytujúce liečenie, regeneráciu many či rôzne bonusy, a z kusov kovových rúd, koží a rôznych trofejí zase môžete vytvárať zbrane a výbavu alebo tieto predmety vylepšovať – znižovať ich hmotnosť, zasadzovať do nich magické artefakty alebo im jednoducho zvyšovať útočnú alebo obrannú hodnotu.

Materiály potrebné na realizáciu takýchto zámerov si môžete kúpiť alebo získať ťažbou/zberom surovín či lovením príšer, ktoré sa vo svete neustále obnovujú. Hra dokonca ponúka aj ambientné možnosti typu rybolov alebo nakupovanie domov,

ktoré potom zariadíte nábytkom a iným domácim vybavením.

Čo sa rozsahu a možností týka, Tainted Grail ponúka rovnaké množstvo obsahu – ak nie viac – ako jej najväčší žánroví konkurenti. Kombinácia ponurej, artušovskej atmosféry, bojových štýlov zahŕňajúcich boj zblízka, na diaľku aj pomocou rôznych druhov mágie a naratívno-exploratívneho zážitku je veľa mi chytľavou záležitosťou. Autori dokonca, aj napriek tomu, že niečo také nemali pôvodne v pláne, ku koncu vývoja pridali aj režim pohľadu z tretej osoby, hoci na každom kroku opakujú, že hra je zamýšľaná vo formáte „1st Person“ a ide len o ústretový krok kvôli vylepšeniu celkovej prístupnosti. Našincov ešte viac zrejme poteší česká lokalizácia, ktorá hre náramne pristanie – pôsobí veľa mi prirodzene a je skvelo zvládnutá – a mnohým tak pomôže s jazykovou bariérou. Čo do obsahu sa Tainted Grail dokáže pobiť s každou veľa mi trojčkovou fantasy RPG bez toho, aby si spravil hanbu. Indie rozmer prakticky vidno len na grafickej a technickej stránke, no toto vyhlásenie berte s rezervou. Je totiž veľa veľa kých AAA hier s ešte väčším rozpočtom, ktoré nakoniec



vyšli v katastrofálnom stave; určite teda nejde o akúsi doménu nezávislých titulov.

Tainted Grail má síce od takejto technickej tragédie naozaj d'aleko, no úroveň hry v tomto ohľade by som, minimálne na PS5, neoznačil za štandardnú a vypýta si z vašej strany trochu trpezlivosti a ústupkov.

Niežeby hra vyzerala škaredo alebo bežala veľmi zle, to zase nie – no ak patríte medzi hráčov, ktorí si potrpia na to, aby hra z roku 2025 aj tak vyzerala a fičala, budete si musieť trochu zahryznúť do jazyka. Atmosféra je síce perfektná a audiovizuálna stránka má svoje čaro, nehovoriac o kúzlach, z ktorých každé má, keď ho držíte v ruke, svoj vlastný vizuálny efekt, no celkovo ide o tú slabšiu časť hry. Tu sa však bavíme naozaj len o čistej uveriteľnosti grafického zobrazenia, nie o tom, či hra – ako celok – vyzerá alebo nevyzerá dobre. Tainted Grail balansuje niekde na pomedzí, na pomyslenej hranici graficky postačujúcej alebo nepostačujúcej hry, kde rozhoduje len a len to, aké sú vaše očakávania. Ja som, napríklad, spokojný aj s grafikou, no klamal by som, keby som povedal, že určite budete aj vy.



Nasvietenie je však vkusné, spracovanie herného sveta atraktívne a najmä pestré, čo sa týka diverzity nepriateľov, predmetov a lokalít. Atmosféra – plná mračien, oranžovej oblohy pri západe slnka, hmly a dažďa, je veľmi podobná tej v prvom Zaklínačovi – a takých hier naozaj veľa nie je. Modely postáv sú okej, nenadchnú ani neurazia, no dabing je solídny a dialógy zmysluplné a umne napísané.

Technické problémy a nedostatky sú primárne viditeľné najmä na konzolových verziách hry. Day One patch síce situáciu na PS5 neporovnateľne vylepšil, pridal možnosti výberu vyššieho rozlíšenia (z 1080p na 2160p) a tiež snímkovania (30/60 fps, prípadne odomknuté fps), takže konzolových hráčov čakal po vydaní relatívne pohodový zážitok, no v tomto smere čaká Poliakov ešte kus práce. Svedčí o tom napríklad to, že v najnovšej aktualizácii znova odstránili 4K rozlíšenie, pridané v rámci prvej „záplaty“, pretože sa v hre zničohonič začali objavovať artefakty či skôr chýbajúce textúry. Hra teda teraz beží len na Full HD, čo by bolo ešte relatívne znesiteľné – no neustály screen tearing (a to aj na G-Sync/Free

Sync televízore) a pomerne citel'né prepady snímkovania, keď sa na obrazovke objaví väčší počet nepriateľov, sú už horšie.

Uprednostnite PC verziu

Hra bola dva roky v predbežnom prístupe na platforme PC, kde je zjavne viac „doma“. Tainted Grail sme preto testovali aj na takejto konfigurácii (konkrétnejšie na AMD Ryzen 7 7800X3D, 32 GB DDRAM 5, RTX 3070 Ti), kde v 2K rozlíšení a na ultra nastaveniach titul bežal (bez problémov pozorovaných na PS5) v rozmedzí 60 – 70 fps. Ak teda máte možnosť, prednosť dajte skôr vydaniu na PC, kde mali autori dostatok priestoru na optimalizáciu a opravu chýb.

Hra, pri ktorej si na lepšiu optimalizáciu počkám s radosťou

Hoci v tejto záležitosti patrím medzi konzolových hráčov, a teda ťahám za kratší koniec, ani technické problémy nemenia môj názor, že Tainted Grail patrí medzi významné tohoročné herné vydania.

Questline je zjavne tímom plným talentov, ktoré dokázali vytvoriť pamätnú a kvalitnú plnohodnotnú RPG a úprimne, vo viacerých veciach by sa od nich mohla učiť aj taká Bethesda či iní giganti herného priemyslu.

Tainted Grail je, vzhľadom na to, že ide o indie projekt, akýmsi jednorozcom, obdivuhodným dielom, ktoré si zaslúži všetku podporu a lásku, ktorú mu fanúšikovia môžu prejavovať. Je totiž očividne nielen výsledkom zanietenia a kreatívneho prístupu, ale najmä je aj čiastočným návratom do zlatej éry naratívnych fantasy RPG, callbackom do minulosti, v ktorom sa mnohí fanúšikovia sérií ako Gothic, The Elder Scrolls, Zaklínač či Dragon Age zaručene nájdu. Gotická reimaginácia artušovských legiend plných Kamelotu, rytierov okruhu stola, Excaliburu, druidov, menhirov a bohviečoho ešte je navyše setsakra dobrým zasadením a príjemným oddychom od klasického high fantasy settingu.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RPG	Awaken Realms	Awaken Realms

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo a kvalita naratívneho obsahu	- zlý technický stav a buggy (PS5)
+ dizajn a variabilita nepriateľov, zbraní či brnení	- pre náročných hráčov môže grafika pôsobiť trochu zastaralo

HODNOTENIE:



Death Stranding 2: On the Beach

KURIÉR 2.0



Kto číta moje recenzie, prípadne je tak odvážny a počúva aj náš Gamesite podcast, tak vie, že mojou šálkou kávy sú práve hry s dôrazom na príbeh. Ak k tomu pridáme aj slušnú porciu prestrihových scén, som vo vytržení. Aj to je dôvod, prečo sa po rokoch opäť vraciam do Kodžimovho sveta kuriérov s nádejou, že nebudem odchádzať sklamaný. Či sa tak stalo, to sa dozviete v našej recenzii.

V roku 2019 nám štúdio Kojima Productions na čele s legendárnym japonským vývojárom pripravilo kúsok s názvom Death Stranding, alebo ak chcete Príliv smrti. Netradičný a hlavne nie príliš mainstreamový titul ukázal, že akákoľvek vízia tvorca môže byť zhmotnená, ak k nej pristúpite s rozumom.

Um majstra Hidea Kodžimu asi nie je potrebné približovať. Jeho spôsob rozprávania príbehov s istou dávkou humoru, záhad a citom pre detail je akousi jeho

obchodnou známkou, ktorú jednoducho nenájdete u žiadneho iného tvorca. A inak to nie je ani v prípade pokračovania príbehu Sama Portera Bridgesa.

Cit pre detail a rozprávanie príbehu tvoria základný pilier aj v Death Stranding 2, ktorý už netrpezlivo očakávajú majitelia konzol PlayStation 5. Nechcem zachádzať do detailov príbehu, pretože práve on je alfou a omegou všetkých hier od Kodžimu. Aj preto je obtiažné recenzovať akúkoľvek jeho titul ako taký a zároveň vám neprezadiť nič podstatné, pretože by som vás nerád ukrátil o čo i len jedno prekvapenie. Pod'me však pekne po poriadku. Po spustení hry nám tvorcovia ponúkajú možnosť zhrnúť si príbeh jednotky, takže ak potrebujete krátky sumár, odporúčam ho absolvovať. Preskočiť by ho nemali najmä úplní nováčikovia, ktorí s Prílivom smrti len začínajú. Netvrdím, že bez poznania pôvodného príbehu si pokračovanie

neužijete, ale ako som postupoval tým novým, čoraz viac som narážal na fakt, že s jednotkou je táto hra spojená viac než dost.

Odysea poslíčka Sama Bridgesa sa začína 11 mesiacov po konci jednotky. Sam žije pokojne so svojou „dcérou“ Lou v odľahlej časti Mexika. Jedného dňa ho však navštívi stará známa – Fragile, ktorá ho požiada o pomoc s doručovaním zásielok v regióne s nedostatočne rozvinutou komunikačnou infraštruktúrou. Fragile tvrdí, že „Príliv smrti ani zďaleka neskončil“ a v Samovi vidí spoločníka, na ktorého sa môže spoliehať. Chodiť po okraji priehrady bez toho, aby ste nespádli – tak nejak by ste mali vnímať úvod hry.

Ten dáva hráčom veľkú dávku slobody a približuje spôsoby hrania, aby sa napokon skončil nečakaným zvratom, ktorý vás dvihne z gauča. V tomto momente si opäť



poviete, že to, akým spôsobom Kodžima rozpráva príbeh, je jednoducho jedinečné. Ale to si musíte prežiť na vlastnej koži.

Dozvedáte sa, že Fragile je súčasťou organizácie s názvom Drawbridge, ktorej v podstate šéfuje. V pozadí tejto organizácie stojí štedrý sponzor, pričom ten má podľa slov Fragile len tie najlepšie úmysly. Cieľom je tentoraz spojiť územie Mexika. Presúvame sa z obnovených území UCA, teda pôvodných Spojených štátov amerických, na juh.

Na presuny tentokrát nebudeme využívať len Samove nohy či vozidlá, ale aj mobilnú základňu DHV Magellan, ktorej velí kapitán a pilot Tarman. Už názov napovedá, že práve toto plavidlo bude slúžiť aj ako Samov domov. Miesto, kde bude naberať silu a postupne režírovať svoje výpravy po Mexiku. K dispozícii má vlastnú kajutu, kde si môže oddýchnuť, no nechýba tam ani zbrojnica či iné zariadenia. Práve zbrojnica je celkom užitočné miesto, pretože si v nej dokážete otestovať zbrane a zároveň vyskúšať rôzne bojové situácie. Práve boj ako taký dostal v pokračovaní väčší priestor. To nie je na škodu, hoci mne prišli súboje dosť ťažkopádne a



neprehľadné. Tým, že sa mierne zvýšilo ich tempo, dochádza k neprehľadným situáciám, hlavne ak máte plne naložený batoh.

Našťastie, svoju cestu si dokážete podrobne napláňovať. Ja som volil dlhšie trasy, a to len preto, aby som sa vyhol súbojom. Pri plánovaní musíte myslieť na každý detail. Novinkou sú prírodné živly – počas

vašej cesty narazíte na zemetrasenia či piesočné búrky, ktoré vedia byť poriadne nepríjemné. Zaskočiť vás taktiež môže pôvodná hladina riek. Po výdatnom daždi sa rozširujú a vedú potrápiť a znepríjemniť vašu cestu. Ale ako som už spomínal, všetko si môžete dokonale napláňovať. Cez svoj prstencový terminál obsluhujete takmer každý aspekt hry, v podstate je to váš inteligentný spoločník. Postupne získavate skúsenosti a vylepšenia. Okrem Samových schopností vylepšujete aj svoj Odradek, čo je skenovací zariadenie, ktoré využívajú kuriéri. Po jeho aktivácii preskenujete terén a zobrazíte jeho vlastnosti. Samozrejme, Odradek slúži aj ako detektor VV, čo sú akési bytosti z „druhej strany“. Po prílive smrti sa za smrť človeka považuje oddelenie

Ka – duše – od Ha, teda samotného tela. Vo svojej podstate táto základná premisa zostáva nezmenená. Takmer všetko sa však dočkalo rozšírenia a mohli by sme v podstate povedať, že to, čo by ste čakali, že dostanete už v jednotke, prišlo až v pokračovaní. Nezmenila sa ani filozofia hry. Opäť hľadáte balans medzi svojím nákladom na doručenie a terénom, kde nechýbajú rozsiahle pláne, pohoria aj strmé svahy.

Musím však povedať, že rozmanitosť prostredia mi viac vyhovovala v jednotke ako v pokračovaní. Samozrejme, ďalším neodmysliteľným aspektom hry sú stealth prvky, ktoré sú teraz hlbšie, ale musíte voliť tento štýl hry, pretože ako som spomínal, zväčšil sa dôraz na akciu. Ak ste fanúšikom série Metal Gear Solid (ktorá je synonymom stealth akcie), za ktorou stojí práve Kodžima, určite neprehliadnete fakt, že v Death Stranding 2 je nárazok na túto sériu viac než dosť, hoci je to skôr okrajová záležitosť.

Aby ste postupovali hrou bez väčších problémov, potrebujete zlepšovať svoje schopnosti tak, aby ste boli schopný svoje zásielky doručovať v dobrom stave.



Cez systém APAS (ktorý je súčasťou prstencového terminálu) môžete vymieňať skúsenostné body za vylepšenia – od sily zbraní po analýzu počasia či vymazávanie stôp. Výberom si špecializujete Samove schopnosti na doručovanie, pohyb alebo boj, pričom všetko je to o vašich preferenciách a štýle hrania.

Potešujúcou novinkou je váš nový spoločník Dollman, akási stop-motion bábika, ktorá je obeťou DOOMS. Jeho schopnosti a znalosti sú pre Drawbridge neoceniteľné a navyše nie je len akýmsi Samovým príveskom. Môžete ho použiť na prieskum terénu tým, že ho hodíte o niekoľko metrov na požadované miesto. Verte mi, jeho zmysel pre humor oceníte.

Ani v pokračovaní nechýba dôraz na Strand systém. Vo svojej podstate ide o vzájomnú spoluprácu hráčov vo otvorenom svete. Opäť nechýba možnosť budovať cesty, mosty a iné zariadenia, ktoré vám uľahčujú putovanie krajinou. Vďaka tomuto systému, alebo ak chcete asynchrónnemu multiplayeru, postupne s ostatnými hráčmi budujete lepšie zajtrajšok a získavate tak lepší pocit zo seba samého. Ja som k budovaniu čohokoľvek pristupoval s určitou rezervou, čiže som sa tomu vyhýbal už v jednotke a pokračoval v tom aj teraz. Musím však spomenúť, že aj v tomto smere sa dočkáte rôznych vylepšení. Všetko je to ale, samozrejme, voľba samotných hráčov a ich štýlu hry.

Aké by to bolo pokračovanie, keby ste nenarazili na starých známych? Už z trailerov je zrejme, kto sa vráti na scénu. Okrem Sama, Lou a Fragile sa k slovu prihlási aj záporák Higgs, ktorý sa dočkal výrazných zmien. Mňa potešil svojský vedec Heartman, ktorý však nedostane taký priestor, aký by som čakal, ale to už predbieham.

Ani ďalšie postavy určite nie sú do počtu. Kodžima vždy vedel vdychnúť dušu



každej svojej postave a inak to nie je ani v prípade Death Stranding 2. Nebudem ich tu veľmi rozpitvávať, tešiť sa však môžete na herecké obsadenie v podaní hercov ako Alissa Jung, Luca Marinelli či Debra Wilson, ale aj na dvojicu svetoznámych režisérův Fatih Akina a George Miller.

Ak vás zaujíma technický stav, môžete zostať pokojný. Dnes je už takmer štandardom, že sa k nám hry dostávajú v biednom technickom stave, tu však nič podobné nehrozí. Opäť sa môžete spoliehať na engine Decima, ktorý poháňal aj jednotku. Nevie, čo by som mohol v tomto bode vytknúť. Už pri recenzii prvého dielu som spomínal, že to bola skvelá voľba.

Decima vyniká vo vykresľovaní rozsiahlych terénov s vysokými detailmi, čo platí aj tu. Ak do toho zakomponujete už spomínané zmeny počasia, ostanete často len stáť a kochať sa tým, čo tento engine dokáže. Samozrejme, všetko je to o dokonalom výbere lokalít a dizajnerskom ume, ale to už pri Kodžimovi asi neprekvapí. Ruku v ruku s vizuálom ide aj samotný hudobný podmaz. Už v jednotke bol výber skladieb dotiahnutý

takmer k dokonalosti a pochváliť musím aj dvojku. Teraz si hudbu cez prstencový terminál spustíte kedykoľvek počas cesty.

Dokážete si ju spravovať podľa potrieb a občas je to skutočne balzam na dušu. Skladby francúzskeho speváka a skladateľa Woodkida sú jednoducho stávkou na istotu a nebojte sa, nechýba ani Low Roar a Silent Poets. Svoje tóny vám zahrajú aj Caroline Polachek, Magnolian, Hania Rani či Daichi Miura, čím sa nadväzuje na atmosférický mix prvej časti.

Čo viac dodať? Zachádzať do detailov nemôžem, pretože by ste tak prišli o to najpodstatnejšie. Zhrnuli sme si však novinky, ktoré rozpisat' v rozšírenej forme nemá zmysel.

Jednoducho sa takmer všetko dočkalo rozšírenia a vylepšenia. Jedno je však isté. Sam opäť čelí veľkej výzve, ktorú (ako inak) musíte prežiť v jeho koži vy sami. Za mňa je dvojka viac než obstojným pokračovaním, ktoré mi dalo to, čo som hľadal. Občas síce mierne potrápilo, ale o to viac potešilo. Nehľadáte v tom revolúciu, ale poctivé pokračovanie so všetkým, čo k tomu patrí. Ja som sa tých zhruba 40 hodín náramne bavil. Teraz ma ospravedlňte, čaká na mňa ešte posledná zásielka.

Ján Schneider



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné, Adventúrne	Kojima Prod.	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

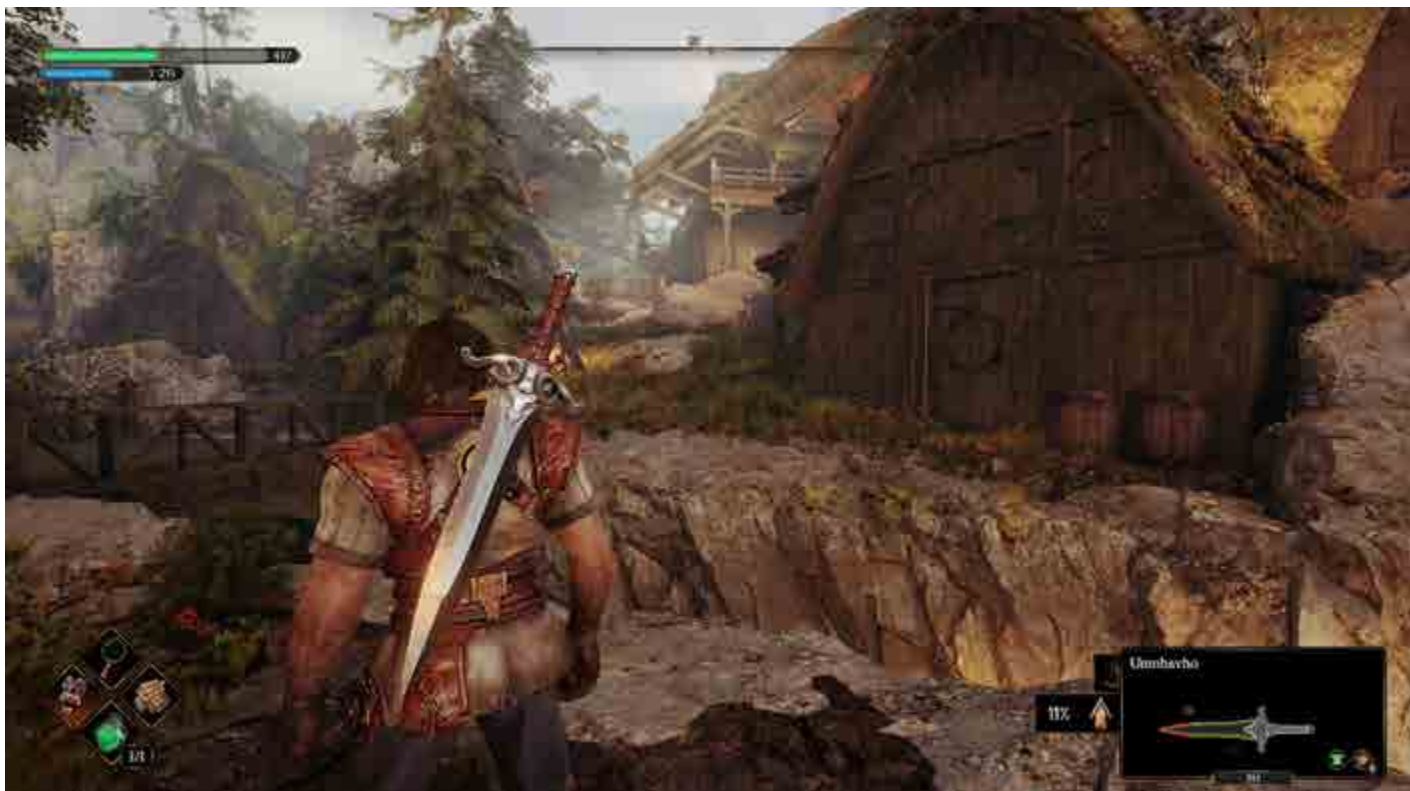
+ audiovizuálne spracovanie a soundtrack	- občas nemotorné súboje
+ vylepšenie v každom smere	- pre niekoho môže byť príbeh už ťažko uchopiteľný

HODNOTENIE:

★★★★☆

Blades of Fire

PRESEKÁŠ SA CEZ ĎALŠIE ŽÁNROVÉ KLIŠÉ?



Napriek tomu, ako žánrovo pestré sú v dnešnej dobe hry, vždy sa rád vrátim k poctivému stredovekému fantasy settingu. Nemusí byť všetko steampunk/ghotic/cyberpunk/mystery, niekedy stačí jeden poriadny hrdina, ktorý do toho vie udrieť s veľkolepou úlohou na ramenách. Tak sa v prvých minútach tvári Blades of Fire. No už v tých prvých minútach sa udeje niekoľko uponáhľaných scén, ktoré vás donútia zdvihnúť obočie. Najviac ma zarazila hneď prvá, na ktorú narážam aj v názve recenzie. Ramenatý hrdina dostane v prvých minútach úvodnej animácie veľkolepú úlohu a malého chlapca k sebe. Chápem, že tvorcovia chcú loviť v rybníku fanúšikov série God of War, ale nemohli nám to povedať menej okato? Táto narýchlo prilpená a nie príliš logická dynamika medzi dvomi hlavnými postavami nám zostane počas celej hry, a každá postava, ktorú stretnete, sa dá prilpiť na nejaký žánrový stereotyp, alebo si rovno viete v hlave vybaviť náprotivok postavy z God of War. Ale dobre, dajme tomu, že tvorcovia neusilujú o ocenenie za

kreatívny dizajn charakterov, pod'me sa pozrieť na to, čo Blades of Fire ponúka.

Ukov zbraň, zlom ju, opakuj

Základným kolotočom, ktorým v Blades of Fire prejdete nespočetne veľa krát, je ukutie zbraní (k tomu sa podrobnejšie dostanem nižšie), boj s týmito zbraňami, kým sa nepokazia za hranicu opraviteľnosti a následne ďalšie kutie zbraní. V zásade je to príjemný systém, pretože vždy ukujete nové, silnejšie zbrane, ktoré vás jednoduchšie dostanú cez náročnejších nepriateľov k cennejším zdrojom a tak ďalej. Začínate s jednou zbraňou a všetky ďalšie si budete musieť sami ukut'

Už od začiatku ma bojový systém zmiatol. Na joysticku som zvyknutý, že vo väčšine akčných hier ťažením tlačidla, na ktorých mám ukazováky a prostredníky (čiže R1, R2, L1, L2). Blades of Fire to má na začiatku nastavené tak, že útočíte štyrmi tlačidlami, ktoré máte pri pravom palci (čiže v prípade PS5 kríž, kruh, štvorec a trojuholník), to

mi v hre, v ktorej máte byť pripravení tasiť zbraň takmer okamžite, príde výsostne neintuitívne. Po chvíli pochopíte zámer tvorcov, že tieto štyri tlačidlá majú predstavovať miesto na súperovi, na ktoré chcete zaútočiť, čiže spodný krížik je spodná časť tela, ľavý štvorec je ľavá strana tela a tak ďalej. Pekné, a keď sa do toho dostanete, dá sa s tým stotožniť, ale stále absolútne nepraktické. Samozrejme si môžete namapovať ovládanie tak, ako chcete, ale nemáte si tie útoky kde inde dať tak, aby znázorňovali cieľ útoku. Samotný bojový systém je taký základ, na ktorý sme zvyknutí.

Okrem útokov na štyri miesta nepriateľa, ktorý je doplnený slabosťami nepriateľa, tu máme silnejší útok podržaním tlačidla, úhyb, ktorý sa pri dvojkliku zmení na kotúľ a blok zbraňou, ktorý pri podržaní lieči staminu. Ak by sme boli v roku 2000, tak by mi to možno aj stačilo, ale posledné roky sme mali št'astie na výborné bojové systémy, ktoré sa intuitívne ovládali, a keď sa vám v nich podaril nejaký náročný kúsok, vyzeralo to cool. Tento systém medzi ne

nepatrí. Keď zabijete nepriateľa silným útokom, zomrie nejakým obzvlášť krvavým spôsobom. Tieto animácie sa ale rýchlo zunuja a mám pocit, že všetci nepriatelia padali v týchto animáciách na pixel rovnako. Celkovo všetky modely postáv aj nepriateľov vyzerajú akosi lacno, a mám dojem, že grafika aj herné enginy toho dnes dokážu oveľa viac, než nám servíruje táto hra.

A ideme do vyhne!

Inováciou, ktorú nám tvorcovia pred vydaním predstavovali ako hlavný ťahúň hry, je kutie vlastných zbraní. Na tejto „minihre“ si naozaj dali záležať a v úvode ma táto mechanika naozaj okúzila. Kovadliny, ktoré sú rozmiestnené po svete ako ohniská, ktoré poznáme zo souls hier, vás preniesú do vlastnej dielne, v ktorej budete kuť tie najepickejšie zbrane. Proces kutia je pomerne zložitý a vie vám zabráť dlhší čas, no určite nepôsobí zdĺhavo. Na začiatku si vyberiete, akú zbraň chcete kuť. Na to, aby ste mohli kuť pokročilejšie zbrane, budete potrebovať blueprints, ktoré získate zabíjaním určitého typu nepriateľov, čo je príjemná mechanika, ktorá vás núti loviť istý typ nepriateľa, z ktorého vám chýba už len posledných pár častí. Po výbere zbrane nasleduje doladovanie. Vyberáte si, aké materiály chcete použiť na ktorú časť zbrane, čo sa odrazí na jej vlastnostiach aj váhe (a následne vašej výdrži, keď budete zbraňou mávať). Na začiatku na vás môže množstvo materiálov pôsobiť zmätočne, ale so získavaním nových vám všetko začne dávať logiku.

Potom nasledujú úpravy. Vyberáte si dĺžku, typ hrotu, vyváženie a podobné vlastnosti, o akých sa vám v iných hrách ani nesnívalo. Všetky zmeny menia vlastnosti zbrane, čo prehľadne vidíte v pravej časti menu. A následne samotné kutie. To ma od začiatku bavilo veľmi, no neskôr som už túto časť minihry preskočil, keďže hra ponúka možnosť nechať si ukuť zbraň takej kvality, akú ste mali doposiaľ najlepšiu.



Kutie je ťahovou zábavou s presným mierením úderov kladiva. Každú zbraň musíte ukuť na určitý počet úderov, pri ktorých nastavujete silu úderu a sklon. Hra vám celkom presne ukáže, aký bude mať váš úder efekt, no napriek tomu sa mi často stávalo, že mi niečo ušlo. Každopádne, ide o pomerne verný simulátor kutia zbrane (nie že by som niekedy kul zbraň).

No ako je pri tejto hre pravidlom, aj tu musí prísť nejaká výčitka, a tou je efekt, ktorý vám pridáva zvýšená kvalita zbrane. Nad vašou rozkovanou zbraňou sa napíňa riadok hviezdíček a čím lepšie vám kutie ide, tým viac hviezdíček bude zbraň mať. Nanešťastie viac hviezdíček neznamená zbraň vyššej rarity, lepšie vlastnosti zbrane, no len to, koľkokrát viete zbraň opraviť, kým sa definitívne poškodí. Tieto nížke stávky úplne kazia radosť zo snahy ukuť čo najlepšiu zbraň, keď viete, že suroviny na ďalšiu zbraň nejak nazbierate, a keď ste ju už raz ukuli na 4 hviezdíčky/opravenia, tak to môžete nabudúce urobiť automaticky. Jednu hernú mechaniku chcem predsa len vypichnúť, ak vás zabijú, vrátite sa k najbližšej kovadline, no na mieste vašej smrti zostane vaša zbraň, ktorú ste aktuálne používali, tento systém je známy z Elden Ringu a mnohých ďalších hier, no tu tá zbraň zostane nastálo, aj keby ste

medzitým stihli zomrieť. To občas vytvára zaujímavé výzvy, pretože na niektoré miesta ste sa dostali práve vďaka tomu, že ste mali určitú zbraň. Bud' to pôjde s inou, no podstatne ťažšie, alebo si budete musieť ukuť novú, takého istého typu.

Plochý príbeh a nezmyselný definitívny koniec

Ako som už v úvode povedal, neprekáža mi typický fantasy setting, ale presne kvôli príbehu, akým je tento, sa na fantasy nazerá ako na brakový žáner, ktorý je stále o tom istom. Nechcem prezrádzať veľa z príbehu, no poviem len, že veľa by sa ani prezradiť nedalo. Animácie zvyčajne končia tým, že pretočíte očami a poviete si, aké nečakané bolo to, čo sa práve stalo.

Čo totálne nedáva zmysel, je že po zabití final bossa (a záverečných tituloch) vás hra pošle na treasure hunt po mape, a až tak sa dostanete k definitívnemu koncu. Priznám sa, že tento definitívny koniec som si pozrel len už ako video na internete, pretože tá hra u mňa už poriadne presluhovala.

Verdikt

Blades of Fire si svoje cieľové publikum hľadá medzi zarytými fanúšikmi God of War, aj to pomerne nešťastne. Nevyužitý potenciál výroby zbraní dopĺňa prázdny bojový systém a príbeh, ktorý neočarí.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Mercurysteam	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Minihra s kutím zbraní	- Plochý príbeh
+ To kutie zbraní je naozaj fajn	- Bojový systém, ktorý je na začiatku neintuitívny a celkovo neočarí

HODNOTENIE:

★★★★☆

F1 25

STÁVKA NA ISTOTU



Obdobie medzi májom a júlom už tradične patrí všetkým fanúšikom videohernej adaptácie pretekov F1. Ďalší diel série z dielne Codemasters a EA Sports je totiž tu – F1 25 nám prináša pokračovanie príbehového režimu Braking Point, výrazne prepracovaný režim kariéry My Team, efektnú spoluprácu s pripravovaným F1 filmom a inak v zásade to, čo sme už videli v predchádzajúcich ročníkoch. Či sa novinku oplatí kúpiť, to závisí najmä od toho, čo presne od nej očakávate a ktoré aspekty, resp. režimy vás zaujímajú. Pod'me sa na to pozrieť podrobnejšie.

F1 25 predstavuje posledný ročník so súčasnými technickými pravidlami Formuly 1. Od veľkej zmeny dizajnu monopostov v roku 2022 sa toho veľa nezmenilo ani v skutočných kokpitoch, ani v tých virtuálnych. Codemasters a EA Sports preto tentokrát nešli cestou revolúcie, ale zamerali sa na rozšírenie hlavných herných režimov. Najväčšími ťahákmi sú pokračovanie príbehu Braking

Point a prekopaný režim My Team. V prvom menovanom sledujeme ďalej osudy dvojice jazdcov tímu Konnersport v sezóne 2024. Dej sa drží známych schém – striedate sa medzi postavami jazdcov a šéfom tímu, robíte dejové rozhodnutia a počas pretekov plníte rôzne ciele. Oproti minulým dielom sa však toho veľa nezmenilo, rozhodnutia majú len kozmetický vplyv na príbeh a ak nejaký cieľ nesplníte, hra vás donúti skúsiť to znova. Je to teda stále naskriptovaný koridor. Napriek tomu ide o celkom zábavný režim na nižšej obtiažnosti s príbehom, ktorý neurazí. Len nečakajte prekvapenia či silnú drámu.

Novinkou je prepojenie s pripravovaným F1 filmom. V špeciálnom režime si môžete zopakovať niektoré scény z tejto snímky a zahrat' si za postavu Brada Pitta. Je jasné, že ide o marketingový ťah a režim nebude mať dlhú životnosť, no sledovať a prežiť filmové momenty v samotnom monoposte je aj tak celkom zábava.

Najväčšou zmenou vo F1 25 je jednoznačne nový režim My Team 2.0. Tentokrát sa už nehra za jazdca-šéfa v jednej osobe, ale zhostíte sa výhradne roly vlastníka tímu. Pribúda tak viac zodpovednosti – staráte sa o zmluvy s pilotmi, najímate personál, vylepšujete zázemie. Ak vám to niečo pripomína, máte pravdu, je inšpirovaný hrou F1 Manager. Musíte taktiež držať rozpočet pod kontrolou, rozvíjať talenty a sledovať budúcich jazdcov, no zároveň stále jazdíte preteky ako jeden z dvoch pilotov svojho tímu.

Režim pôsobí ako taká fúzia oblúbeného co-op režimu a zjednodušeného manažment simulátora. Určite zabaví na dlhšie, no ak vychádzame z predchádzajúcich skúseností, jeho výdrž môže byť obmedzená. Tentokrát však máte väčší pocit continuity, už to nie je o tom, že z outsidera spravíte top tím a hneď odídete preč. Budovanie vzt'ahov s jazdcami, sledovanie mladých nádejí a strategické plánovanie na viac sezón

pridáva hĺbkú. Ak sa vám v My Team 2.0 darí, získavate uznanie a prestíž, čo vám pomôže prilákať veľké mená. Okrem aktuálnych F1 a F2 jazdcov sú k dispozícii aj legendy ako Vettel, Senna či Schumacher. Samozrejme, ani tu nechýba prepojenie s filmom F1 a vy tak môžete podpísať aj pilotov tímu APXGP.

F1 25 stále vyzerá a znie výborne a rýchlosť je naozaj cítiť. Jazdný model je príjemný a široké možnosti nastavenia ovládania a náročnosti vám dokážu hru „ušiť na mieru“. Internet je plný návodov na ideálne nastavenie pre všetky kategórie hráčov, ktoré naozaj fungujú, keďže aj veľké množstvo online líg sa nejazdí na „full-sim“, ale majú prispôbené nastavenia.

Nájdu sa aj grafické a zvukové zmeny, no počas pretekania ich veľa nepostrehnete. Výraznejšie je vidieť akurát výjazd mimo trať, ktorý v trávě či štrku zanecháva na aute stopy a viac ovplyvňuje jazdné vlastnosti. Inak všetko pôsobí veľa povedome. Komentár, scény na pódiu či pokyny od inžiniera sú rovnaké ako minulé roky – a rovnako frustrujúce. Hoci vzhľadom na to, ako skutočná F1 vyzerá, to možno pôsobí skôr realisticky.

Tento rok bolo niekolo ko trati naskenovaných technológiou LIDAR, čo výrazne vylepšuje ich presnosť a uveriteľnosť. Príjemným bonusom je, že niektoré okruhy si môžete zajazdiť aj v opačnom smere, aj keď opäť ide len o drobné vylepšenia v duchu „dajme aspoň niečo, aby sa nepovedalo“. EA Sports a Codemasters si ale zaslúžia pochvalu za to, že VR podpora je súčasťou hry už v základe. Z tohto by si malo vziať príklad viac vývojárov. My sme však, nanešťastie, nemali možnosť si počas recenzovania hranie vo virtuálnej



realite otestovať. Zaujímavosťou je, že skutoční F1 jazdci vyzerajú v hre lepšie ako kedykoľvek predtým, a to až tak, že postavy z Braking Point pôsobia ako z inej hry. Rozdiel v kvalite je dosť rušivý.

EA síce tvrdí, že boli pridané nové animácie tvárí, no piloti z Konnersport si napríklad ani raz nedajú dole čiapky počas predstavenia na štarte. Sú to len detaily, avšak kto si takéto veci všíma, je to pre neho čoraz viditeľnejšie a otravnejšie.

Keďže ide o posledný ročník pred veľkou zmenou pravidiel v roku 2026, tak sme naozaj nečakali žiadnu revolúciu. Práve preto sa však autori mohli s týmto dielom viac vyhrať, vyladiť a všeobecne konečne zapracovať všetky tie roky omieľané a sľubované zlepšenia. Žiaľ, nič z toho sa nestalo.

Chýbajú pokročilé možnosti simulácie v kariére a stále tu nie je plná podpora ultra wide obrazoviek v menu alebo cuts scénach. Po jazdeckej stránke sa toho veľa nezmenilo a klúčové problémy,

ako je napríklad stále nefunkčný safety car systém, aj teraz kazia zážitok z hry. Taktiež chýba zmysluplná stratégia počas pretekov. Bez ideálne nastaveného auta je štart zozadu frustrujúci a nudný. Všeobecne je to veľa škoda, pretože skutočné F1 preteky čoraz viac rozhodujú práve stratégia a zastávky v boxoch.

Trochu sa obávame, že zmeny v roku 2026 a príchod jedenásteho tímu spôsobia, že budúročný diel bude znovu iba o nejakom dobiehaní restov a nový tím s pravidlami budú použité ako najzaujímavejšie novinky v hre. Preto nás mrzí, že F1 25 je takou premárnenou príležitosťou nastaviť budúcnosť série lepším smerom.

Verdikt

F1 25 je veľa mi solídny diel celosvetovo najobľúbenejšieho motorsportu. Oproti predošlému ročníku ponúka určité novinky, no stále ich nie je toľko, ako by sme chceli. Niekoľký rok po sebe platí, že pre úplných nováčikov ide o skvelý štart do série, no veteráni nebudú mať veľa dôvodov na kúpu ďalšieho dielu. Ak vás nezaujímajú nový režim My Team alebo pokračovanie Braking Point, nemáte veľký dôvod upgradovať.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Preteký	Codemasters	EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšené režimy Braking Point a My Team	- minimum novinek
+ prepojenie s filmom F1	- pretrvávajúce chyby z minulých dielov

HODNOTENIE:



Elden Ring Nightreign

NOCI SA UŽ NEBOJÍM



Bude to už dekáda odkedy som zistil, že hra s názvom Dark Souls 2, na ktorú mi v poličke teraz sadá prah, bude jedného dňa niečo, čo navždy zmení moju hernú trajektóriu. Priznávam s plnou vážnosťou, že na vlak soulsborne hier som naskočil až po pozretí niekoľkých gameplay videí s vysvetlivkami. Bude to tým, že pri prvom zapnutí hry som si myslel, že ide o nejaký rozbitý „indie junk“. Nič to nemení na tom, že tomuto žánru a sérii som nakoniec prepadol ako také dieťa materinskému mlieku (o abstraktnom príbehu Bloodbornu sa mi aj snívalo). Predsa len, všetky hry zo série mali svoje čaro. To sa avšak o Elden Ring Nightreign už povedať nedá.

K hre Elden Ring a jej DLC pokračovaní som už kedysi písal. Neskutočný svet, do detailu premyslený príbeh a grafika, ktorá síce nie je prelomová, no zato sa na ňu dobre pozerá. Technický stav tohto standalone pokračovania netreba obširne rozoberať, pretože hra je postavená na rovnakých technológiách. Titul som hral na PC, pričom aj slabšia zostava zvládala vysoké detaily na

60 PFS. A to stačí, nakoľko hra je uzamknutá na tento framerate. Jedna vec ma ale zvykla prekvapiť, a to prepád FPS na 20, pričom nemohlo ísť o graficky náročnú scénu, pretože tieto prepady sa diali náhodne na miestach, kde som väčšinou nemal problém. To je ale niečo, čo sa dá opraviť.

Toto nepoznám...

Ak ste dlhoročným fanúšikom série, hrateľnosť, UI a bojový systém nebudú žiadne prekvapenie, no zmeny sa nájdu. Namiesto editoru postáv dostanete na výber z 8 hrateľných charakterov, ktoré majú vlastné výhody, preferencie a hlavne ultimátne schopnosti. Pre príklad uvediem Ironeye, ktorý preferuje boj na diaľku so svojim lukom a vďaka pasívnej schopnosti nachádza lepšie predmety. Pre zmenu Duchess, ktorá je veľmi agilná a dokáže sa efektívne uhýbať útokom nepriateľov, má špeciálnu schopnosť zahaliť svojich spojencov, ktorí sú vďaka tomu na krátky čas neviditeľní. Pred každou výpravou za Nightlordom začínate v Roundtable Hold,

ktorý rovnako slúžil ako hub v pôvodnej hre. Ako bojovník proti noci riešite všetky potrebné náležitosti, napríklad priradovanie relikvií charakterom. Tie získate po lovoch a každý charakter ich môže mať tri v rôznych farbách, pričom každá z nich pridáva rôzne vylepšenia.

Hlavnou myšlienkou hry sú expedície, okolo ktorých sa točí celý herný zážitok. Videohra je postavená na princípoch coop PvE mechanikách pre troch hráčov. Pri výbere postavy nie ste nijako obmedzení, takže sa na expedíciu môžu vydať aj dve rovnaké postavy. Budete mať pred sebou tri dni, ktoré trvajú približne 45 minút, čo je pomerne veľkorysý časový rámec na jednu multiplayerovú session. Prvé dva dni sa odohrávajú na ostrove Limveld, ktorý je husto obývaný nepriateľmi a bossmi.

Váš čas je obmedzený. Za ten čas bude vaša úlohou čo najviac vylevelovať svoje postavy, čo môžete robiť pri Sites of Graces, podobne ako v pôvodnej hre. Na mape sa nachádza naozaj veľa miest, kde viete získať



loot, a preto je najlepšie dohodnúť sa so skupinou, čo pre vás predstavuje najväčšiu prioritu. Pre príklad, ak ste už level 11 (max. je 15) a máte 4 estus fl'ašky, tak by ste sa mali zamerať na hľadanie chrámov s oltármi na zvýšenie počtu fl'ašiek. Hra vás po celý čas tlačí na posledný bod na mape, ktorým je uzatvárajúci sa kruh. Presne ako v battle-royale hrách. Našťastie mimo boja sa vám stamina nemiňa a beh je o niečo svižnejší ako v pôvodnom titule, takže útek pred smrtiacim dažďom noci nepredstavuje problém. Na presun vám poslúžia aj spiristeamy pre vysoké skoky a špeciálne sokoly s preddefinovanými cestami.

Na konci prvých dvoch dní sú súboje s bossmi, ktoré dokážu potrápiť aj skúsených hráčov. Zároveň ide o jediné miesto, kde môžete naozaj zmrieť a zlyhať s celou skupinou. Inde to v podstate nejde a po smrti sa vrátite k Site of Grace aj s penaltami ako strata levelu a strata duší. Ak sa vám podarí úspešne prebojovať cez prvé dva dni, v tret'om vás už nečaká žiadny súboj, okrem finálneho stretu s Nightlordom. Tieto bývajú už výzvou a predstavujú najčastejší dôvod pre zlyhanie expedície. No a tu sa

stráca celý zážitok zo souls hier, pretože či už vyhráte alebo nie, odmenu za expedíciu dostanete vždy. Vám tak stačí spustiť si novú. Ešte dodám, že hra je primárne navrhnutá pre trojčlenné tímy, takže sólo expedície často predstavujú skôr utrpenie než zábavu. Videohra sa snaží používať rogue-like mechaniky, preto sa neviete úplne pripraviť na každú expedíciu. Dokonca sa zvykne meniť aj svet. Mapa Limveldu nezostáva na každú expedíciu rovnaká.

Príbeh je roztrúsený

Príbeh tu samozrejme opäť nájdete v jeho abstraktnej forme. Celá premisa sa odohráva v alternatívnom vesmíre pôvodnej hry a točí sa okolo ničenia sveta tajomným Nightlordom, ktorý na seba dokáže brat rôzne podoby. Viac sa o svete dozviete prostredníctvom charakterov, ktoré majú vlastné príbehy a dôvody, prečo sú z nich bojovníci proti noci. Ich dejové linky sa môžu líšiť – jeden má len záznamy v knihe, iný úlohy, ktoré plní priamo počas expedície alebo samostatne v aréne. Ako už býva zvykom, nie je úplne potrebné riešiť príbeh a môžete sa skôr zaoberať súbojmi s bossmi.



Recyklácia na novej úrovni...

Na konci každej svojej hry sa From Software uchýli k nepopulárnemu rozhodnutiu, a to recyklácii nepriateľov. Častokrát sa mi stalo, že boss zo začiatku hry sa na konci začal objavovať ako obyčajná mobka. O to viac ma zarazilo, keď som sa stretol s bossmi z iných hier, čo mi vôbec nedáva logiku, keďže v názve hry je Elden Ring.

Vo funkčnosti to vlastne nevadí a je fajn si po rokoch opäť zabojovať proti Dukovej Frejy, no vo výsledku to môže poškodiť reputáciu a príbeh pôvodnej hry. Elden Ring je veľmi mladá značka, ktorá mala potenciál priniesť viacero pokračovaní. Teraz už navždy bude mať vo svojich archívoch nevysvetliteľný guláš v podobe Nightreignu. Ako pozitívum hodnotím soundtrack, ktorý sa nesie v duchu Dark Souls, čím nastavuje atmosféru „beznadejne“ a ťaživosti, čo mi v pôvodnej hre chýbalo.

Pre koho je táto hra určená?

Úprimne si nie som istý. Táto hra vyžaduje isté skúsenosti zo série a zároveň od hráča vyžaduje, aby sa adaptoval na veľa nového. Mám pocit, že veteráni série sú zvyknutí na pomalšie tempo, a preto im skladba tohto titulu nemusí úplne sedieť. Na druhú stranu nováčikovia budú dlho rozmýšľať nad príbehovým pozadím, a ak by sa aj rozhodli pre vstup do sveta Elden Ringu v jeho pôvodnej forme, môžu ostať veľmi prekvapení z rozdielov. Každopádne Nightreign je pre mňa malá odbočka na pár večerov, ale nič, kvôli čomu by som nemohol spať.

Hodnotenie

Neurazí ani nenadchne. Je to priemerný coop PvE titul pre troch kamarátov, z ktorého mám pocit, že jeho najväčšia sláva vychádza z mena a plnohodnotného titulu Elden Ring. Keby prišiel identický titul z neznámeho sveta a s neznámymi bossmi, tak by žiadnu slávu nezožal a zapadol by prachom rovnako ako kedysi Dark Souls 2 v mojej poličke.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	From Software	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pekný svet	- Chaotické
+ Vydarený soundtrack	- Dlhé expedície

HODNOTENIE:



The Art of Kingdom Come: Deliverance II

ZO ZÁKULISIA STVORENIA ČESKÉHO KRÁL'OVSTVA



Je to príjemný pocit, keď si po ťažkom dni pustíte doma PC alebo konzolu, na ktorej si užívate svoje obľúbené virtuálne svety. O to príjemnejší pocit zažijete, keď sa niečo o týchto svetoch dozviete aj v knižnej forme. Nielen v pohodlí perín, ale aj na ceste vlakom či autom. Tento raz sa mi do rúk dostal lexikón zaujímavostí a zákulisných postupov pri vytváraní jednej z najúspešnejších hier tohto roka, a to Kingdom Come Deliverance II. Už na úvod musím priznať, že som sa kvôli závislosti na tejto knihe nedokázal opäť posadiť k počítaču.

A predsa som tu a píšem túto recenziu. Bude patriť medzi tie jednoduchšie, pretože recenzovaný produkt u mňa v každom ohľade zbieral body. Ale začnime pekne od začiatku.

Kniha predstavuje zbierku faktov a ilustrovaných konceptov, ktoré sa podarilo autorom vyhrabať z archívu štúdia Warhorse. Vo veľkej miere vás nebudú trápiť zdĺhavé texty, práve naopak. Do rúk sa vám dostane takmer štyristostranová kniha nabitá ilustráciami, ktoré vznikali počas posledných siedmich rokov. Tie slúžili

ako inšpirácia pre dizajnérov, grafikov, programátorov a mnohých ďalších tvorcov pri vytváraní tohto titulu. Texty sú síce strohšie, no o to zaujímavejšie a dozviete sa aj také informácie, ktoré by bežného hráča mohli prekvapiť.

Mám na mysli aj dizajnové riešenia rôznych problémov, ktoré sa na prvý pohľad nemuseli zdať ako problémy. V dôsledku toho zistíte, že sa napríklad aj mapa Trosecka menila až niekoľkokrát.

Prevedenie knihy je opäť excelentné. Nič iné som ani neočakával, ved' doma už mám dve knihy od XZONE, ktoré považujem za takmer výstavné kúsky. Viazanie je pevné a papier lesklý, čo v prípade tlače obrázkov vyznieva ako lepšie riešenie.

Aj v tejto knihe narazíte na panoramatické otváranie strán, ktoré ponúka širší pohľad na ilustráciu, ktorú ste mohli zahliadnuť počas loadingu v hre. Kniha je trochu ľahšia, pretože má približne 380 strán, takže ak s ňou náhodou zaspíte v rukách, nemusíte sa báť, že by vám pri páde niečo zlomila. Ale to bolo skôr na odľahčenie (doslova).

Okrem dizajnerských rozhodnutí sa v knihe dozviete aj zaujímavosti z histórie, ktoré sú spracované naprieč rôznymi odvetvami. Samostatnú kapitolu majú napríklad oblasti z hry, ale aj remeslá, ktoré boli bežné v Česku na prelome 14. a 15. storočia. Nemusíte sa obávať, že by sa kapitoly prelínali alebo pôsobili chaoticky. Kniha má jasne definovaný začiatok aj koniec každej časti – aj po vnútornej stránke obsahu.

Ako som už spomínal vyššie, táto kniha sa od ostatných od XZONE líši v tom, že tentokrát jej tvorcovia stavili viac na vizuálny obsah. Nie je to vždy na škodu, hlavne ak ste človek, ktorý žije grafikou a procesom tvorby počítačovej hry.

Ak ste skôr fanúšikom písaného obsahu, musím vás trochu schladiť, pretože aj ja som mal pocit, že vzhľadom na počet strán nie je textových informácií až tak veľa. Ale v žiadnom prípade ma to ako fanúšika hry Kingdom Come neodradilo.

Hodnotenie

Zberateľský kúsok v podobe knihy. Pre milovníkov KCD predstavuje výnimočný zážitok držať ju v rukách a začítať sa do nej. V istom zmysle treba zohľadniť, že kniha stavia predovšetkým na vizuálny obsah a texty nehrajú prvé husle.

Nepovažujem to za veľké negatívum, len je dobré o tom vedieť vopred. Ak ste milovníkom tejto značky, určite sa pri knihe nebudete nudiť.

L'uboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Výrobca:	Zapožičal:
Xzone	XZone

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ľahšia	- prijal by som viac písaného textu
+ má hlavu a päťu	
+ spracovanie opäť vynikajúce	

HODNOTENIE:

★★★★★

//

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

Motorola Edge 60 Fusion

Motorola prichádza s modelom Edge 60 Fusion, ktorý oživuje strednú triedu smartfónov vďaka inovatívnemu dizajnu a prvému vstavanému moto AI. Ten uľahčuje každodenné úlohy vďaka prepisu zvuku, generovaniu obrázkov a rozšírenému manažmentu poznámok.

Edge 60 Fusion je vôbec prvým zariadením Motorola vybaveným moto AI už od výroby, čo podčiarkuje zameranie značky na inteligentné riešenia. Telefón ponúka prvý štvorstranne zaoblený 6,67" OLED displej overený Pantone s 120 Hz a HDR10+ certifikáciou.

Prémiový zadný panel z vegánskej imitácie kože a kovový rám zdôrazňujú štýl. Vysokú odolnosť zabezpečuje vojenská norma MIL-STD 810H a IP68/IP69 proti prachu, vode a vysokotlakovým prúdom. Optiku tvorí 50 Mpx Ultra Pixel hlavný

fotoaparát so senzorom Sony LYTIA 700C a OIS, ktorý zvládne kvalitné nočné zábery. Výkon obstaráva MediaTek Dimensity 7300 v tandeme s 12 GB RAM a 256 GB interného úložiska, ktoré možno rozšíriť microSD kartou.

Kapacita 5200 mAh s podporou 68 W TurboPower nabíjania dodá energiu na celý deň za niekoľko minút nabíjania. Stereo reproduktory s Dolby Atmos vytvárajú pohlcujúci zvuk. Edge 60 Fusion beží na Androide 15 s Moto Secure a ThinkShield pre vysokú úroveň bezpečnosti.

Cena sa pohybuje pod 400 €, pričom mesačná akcia ponúka zľavu 100 € v prvom mesiaci predaja. V balení adaptér nenájdete, no výrobca ponúka extrémne výkonný 125 W adaptér s 2 m pleteným USB-C káblom za približne 50 €, ktorý dokáže súčasne nabíjať telefón aj notebook.



Razer Huntsman V3 Pro Mini



Razer Huntsman V3 Pro Mini White Edition je 65 % klávesnica, ktorá kombinuje výkon a minimalistický dizajn v elegantnom bielom prevedení.

Vďaka analógovému optickému spínačom Razer™ Gen-2 dosahuje odozvu pod 1 ms a presnosť, ktorú vyžadujú profesionálni hráči. Aktivačný bod a režim Rapid

Trigger možno upraviť klávesovými skratkami s okamžitou spätnou väzbou na číselnom riadku a funkciu Snap Tap aktivujete priamo na klávesnici.

RGB podsvietenie Chroma s 16,8 miliónmi farieb a stovkami efektov si prispôsobíte v aplikácii Razer Synapse, kde mapujete klávesy, tvoríte makrá a ukladáte profily do

onboard pamäte až na 5 miest. Detailné možnosti rozširujú kreatívne vyjadrenie a taktické nastavenia pre každú hru.

Prémiový hliníkový rám a robustná plastová základňa poskytujú stabilitu, zatiaľ čo kompaktných 65 % šetrí miesto na stole. Kompatibilná s Windows aj macOS, funguje plug-and-play. USB-C port zaisťuje rýchle prenosy dát počas dlhých herných seans.

Na rozdiel od Hallových spínačov, ktoré sú náchylné na magnetické rušenie a teplotné zmeny, spínače Gen-2 využívajú svetlo, čo zabezpečuje konzistentnú lineárnosť a odolnosť voči vplyvom prostredia. Profesionáli na ProSettings.net ich preferujú pre spoľahlivosť a presnosť (december 2024).

Každý spínač je kalibrovaný vo výrobe a zaručuje čistý signál bez jitteru. Huntsman V3 Pro Mini nastavuje nový štandard pre kompetitívne hranie výbornou odozvou, spoľahlivosťou a kompaktným prevedením.

Razer Iskur V2 X



Základná ergonomická stolička Razer Iskur V2 X Light Gray debutuje v jednom z najsvetlejších farebných prevedení.

Navrhnutá na základe oceňovanej Iskur V2, zachováva integrovanú bedrovú podpornú opierku s vysokohustotnými penovými vankúšmi, ktoré optimalizujú držanie tela a redukujú únavu pri dlhom sedení. So 152° nastavením naklonenia si prispôsobíte sklon operadla podľa potreby. Nastaviteľné 2D opierky rúk umožňujú vertikálny a laterálny pohyb pre správnu polohu paží. Čalúnenie z priedušných viacvrstvových vlákien zabezpečuje odvetranie aj pri dlhom hraní. Elegantné svetlosivé prevedenie dopĺňa moderný interiér. Razer Iskur V2 X poskytuje základnú ergonomickú podporu za prijateľnú cenu.

Razer Pro Click V2



Razer™ predstavuje rad produktívnych myší Pro Click V2 Vertical Edition a Pro Click V2.

Oba modely spájajú hernú presnosť s ergonomiou pre celodennú prácu. Vertikálna edícia je prvá bezdrôtová vertikálna myš Razer s 71,7° uhlom, ktorý napodobňuje prirodzený úchop, znižuje zaťaženie zápästia a napätie v predlaktí. Predĺžená opierka palca udržiava ruku uvoľnenú. Pro Click V2 ponúka 30° sklon pre neutrálne držanie tela, kontúry tvarované pre prirodzenú polohu ruky a pogumované bočné úchyty s predĺženou palcovou opierkou, ktoré znižujú riziko únavy a zranení. Obe myši poskytujú vysokú presnosť a spoľahlivosť, vhodné pre prácu aj príležitostné hranie. Razer Pro Click V2 Vertical Edition stojí 129,99 €, Pro Click V2 je za 109,99 €.

Nacon Revolution X Unlimited



Posuňte svoju hru na novú úroveň s herným ovládačom Nacon Revolution X Unlimited, licencovaným pre Xbox a plne kompatibilným s PC.

Tento profesionálny ovládač ponúka tri režimy pripojenia: 2,4 GHz bezdrôt cez USB

adaptér, Bluetooth pre Android a smart TV a káblové pripojenie 3 m opleteným káblom. Hallova magnetická technológia zvyšuje presnosť a odolnosť páčok aj spúšťí, minimalizuje drift a zabezpečuje konzistentný výkon. Mikrospínače v smerových a akčných tlačidlách reagujú

bezchybnou odozvou, zatiaľ čo uzamknutie spúšte umožňuje prepnutie analógovej spúšte na okamžité digitálne tlačidlo.

Integrovaný LCD displej slúži na základné mapovanie tlačidiel, mix zvuku, úpravu citlivosti páčok a deaktiváciu vibrácií priamo na ovládači. Pokročilé nastavenia v aplikácii pre PC a Xbox rozširujú možnosti ekvalizéra, os gyroskopu a RGB efektov okolo páčky. V PC režime dosiahnete latenciu len 1 ms pri káblovom hraní a 2 ms bezdrôtovo, pričom gyroskop simuluje pohyb joysticku a smerovky.

Prispôbte si ovládač výmenou dielov – tvar a veľkosť hlavičiek pák, vyváženie, hmotnosť alebo dizajn smerovky – z viac než 60 kombinácií. Batéria vydrží viac ako 10 h hrania; na nabíjacej stanici dosiahnete plné nabitie za 7 h, USB káblom za 3 h.

V balení nájdete ovládač, bezdrôtový USB adaptér, 3 m kábel, nabíjaciú stanicu, odnímateľný box na príslušenstvo, pevné puzdro, čistiacu handričku a mesačné predplatné Xbox Game Pass Ultimate.

Razer Blackshark V2 X White edition

FPS HRÁČI S NÍZKYM ROZPOČTOM, POZOR!



Žijeme v ére, kde je herný hardvér dostupnejší než kedykoľvek predtým. No práve vďaka tomu môže byť z pohľadu menej zorientovaného konzumenta jeho výber mimoriadne frustrujúci. V každej cenovej kategórii číhajú na hráčov desiatky produktov s podobnými špecifikáciami a neraz agresívnym marketingom, čo z výberu nerobí otázku nájsť niečo dobré, ale skôr to správne. Teda taký produkt, ktorý ideálne vyváži cenu, výkon, pohodlie a dizajn podľa individuálnych potrieb. V tomto chaose sa však nájdú značky, ktoré majú medzi hráčmi dnes už takmer legendárny status a jednou z nich je aj Razer Blackshark. Toto je, aj z môjho pohľadu, skutočný pojem, ktorý si svoje meno vybudoval na profesionálnej e-sportovej scéne, kde sa odjakživa kladol dôraz na čistý, presný zvuk a maximálnu sústredenosť. Jeho dizajn, inšpirovaný leteckými slúchadlami,

je dostatočne ikonický a okamžite rozpoznateľný. Práve preto sa nové modely tohto radu stretávajú zakaždým s veľkým očakávaním a žiadny z nich to nemá, špeciálne v tej vyššie spomínanej HW plinke, vôbec jednoduché. Pred mesiacom nám do redakcie dorazil nový model Razer Blackshark V2 X v atraktívnej bielej farbe a akokoľvek tento headset na prvý pohľad pôsobí trochu ako budgetová verzia svojich prémiovejších kolegov, v skutočnosti ide o rafinovaný pokus sprístupniť esenciu Blacksharku širšiemu publiku.

Charakteristický vizuál sa nijako nemení a tak, ako som ho opisoval pred pár rokmi v rámci testovania modelu V2 HyperSpeed, rovnako by teraz stačilo keby som citoval samého seba. Treba však jedným dychom dodať, že v tomto prípade ide o verziu určenú okrem PC aj pre konzolu

PlayStation 5. Napriek tomu sa nám tu opakuje už spomínaný dizajn pripomínajúci slúchadlá letcov s charakteristickými tenkými kovovými držiakmi spájajúcimi mušle s hlavovým mostom. Pôsobí to účelne, dostatočne technicky a odlišuje sa to od zavalitejších modelov konkurencie v rovnakej cenovej kategórii. Realizácia je však opäť výhradne plastová. Hlavový most zostáva potiahnutý koženkou a náušníky sú vyrobené z pamätavej peny, ktorá je z vonkajšej strany obalená koženkou a z vnútornej, to je tá ktorá sa dotýka uší, priedušnou látkou. Na jednej strane headset nevyzerá vyložené lacno, no na tej druhej, pri každom uchopení cítite, že toto nie je hardvér, ktorý by ste si mohli dovoliť cielene hádzať o stôl alebo o zem. Pocit krehkosti navyše umocňujú dva kompromisy a to neodnímateľný 1,3 m dlhý kábel s 3,5 mm jackom a rovnako tak pevne



uchytený mikrofón s penovou krytkou. Ak sa čokoľvek z uvedeného pokazí, headset jednoducho letí do koša. Na rozdiel od konkurencie tu Razer vedome uprednostnil nízku hmotnosť a cenu pred odolnosťou a opraviteľnosťou. Všetko zlé je však na niečo dobré a akokoľvek šasi slúchadiel nepôsobí prémiovo, tak váha 240 g, v kombinácii s minimálnym tlakom na uši, umožňuje celodenné nosenie headsetu bez toho, aby vás čokoľvek fyzicky bolelo. Náušníky s rozmermi 63 mm x 43 mm sú schopné kompletne obopnúť stredne veľké uši a kombinácia priedušnej látky s pamäťovou penou robí dobrú prácu pri odvádzaní tepla, čím zabraňuje nepríjemnému poteniu. Čo sa týka ovládacích prvkov, tak na ľavej mušli nájdeme veľké koliesko na ovládanie hlasitosti a súčasne tlačidlo na stlmenie mikrofónu. Ich umiestnenie je pomerne intuitívne, aj keď nie úplne chápem nelogické pridávanie hlasitosti otáčaním proti smeru hodinových ručičiek.

Tri meniče v jednom

Srdcom headsetu sú 50 mm meniče, ktoré Razer sebavedome nazýva TriForce. Za týmto názvom sa neskrýva artefakt zo série The Legend of Zelda, ale patentovaný dizajn, v ktorom je každý menič rozdelený na tri časti – pre vysoké, stredné a nízke frekvencie. Výsledkom má byť predpoklad čistejšieho a jasnejšieho zvuku bez skreslenia. Uznávam, že to celé znie skôr ako marketingové zaklínadlo, ale v skutočnosti ide o sofistikovanejšiu separáciu frekvenčných pásiem, ostatne, podobne ako to robí napríklad HyperX s dvojkomorovými meničmi, len Angličania si to pomenovali trochu inak. Pravý triumf Razeru však nespočíva v nejakej technologickej revolúcii, ale v schopnosti premeniť štandardnú inžiniersku prax na zrozumiteľný a lákavý príbeh. TriForce tak nie je len dizajn čriev, ale ide o prísľub kvalitnejšieho zvuku, pod ktorý som ochotný sa podpísať aj ja. Frekvenčný

rozsah 12 Hz až 28 kHz, či impedancia 32 ohmov sú síce len čísla, no v tejto kategórii znamenajú, že headset zvládne naplniť očakávanie aj náročnejších hráčov. Audio prejav je pre hry z môjho pohľadu veľmi dobre vyladený. Zvuková scéna ostáva dostatočne široká a smerové audio presné, čo uľahčuje lokalizáciu nepriateľov na základe ich krokov, či echo ozveny strelby. Prekvapila ma hutná basová linka bez prehnaného dunenia, ktorá neprekryva dôležité zvuky v stredných a vysokých frekvenciách. Akokoľvek som stredy vnímal zo všetkého najhoršie, stále to nebolo nič také, čo by mi kazilo zážitok. Navyše, vďaka uzavretej konštrukcii a dobre tesniacim náušníkom dokáže Blackshark V2 X efektívne odfiltrovať značnú časť okolitého ruchu, ako je hučanie počítača alebo bežný ruch v miestnosti. Okrem herného sveta zostáva profil tohto headsetu rovnako uspokojivý, aj keď, samozrejme, nejde o náradie vhodné pre nejakých audiofilov.

Razer k testovanému headsetu ponúka aj softvérový 7.1 virtuálny priestorový zvuk. A tu treba byť opatrný, pretože podobne ako pri väčšine lacných headsetov, samotný

priestorový zvuk je skôr marketingovým lákadlom než reálnym prínosom. V praxi sa mi to potvrdilo a do uší som dostal klasickú spleť plechovej ozveny, ktorú dokáže identifikovať aj vyložene neznalý laik. Hoci môže v niektorých filmoch pridať na atmosféru, pre kompetitívne hranie je takmer vždy lepšie nechať predmetnú funkciu vypnutú a spoliehať sa na kvalitné stereo, ktoré testovaný headset z môjho pohľadu bezpochyby ponúka. A ako je na tom mikrofón? V cenovej kategórii pod 70 € je kvalita mikrofónu zvyčajne prvou vecou, ktorá padne za obeť kompromisom. Razer sa však rozhodol ísť tak trochu proti prúdu a vybavil Blackshark V2 X nadpriemerne kvalitným mikrofónom. Disponuje kardioidnou (srdcovou) smerovou charakteristikou, čo znamená, že je navrhnutý tak, aby primárne snímал zvuk prichádzajúci spredu (teda váš hlas) a aktívne potláčal hluk zozadu a zo strán. Ohybný dizajn ramena umožňuje jeho presné umiestnenie pred ústa, čo je samozrejme rovnako kľúčové pre optimálnu kvalitu zberu audia. V porovnaní s konkurenciou v rovnakej cenovej kategórii, mikrofón ponúka výrazne lepšiu kvalitu záznamu hlasu. Zvuk je čistý, relatívne plný a dobre zrozumiteľný, bez rušivého skreslenia. Prekvapivo dobre funguje aj potlačenie okolitého hluku a mikrofón si počas môjho testu dokázal s prehľadom poradiť aj s kľákaním mechanickej klávesnice.

Konkurencia zastrihala ušami

V priamom porovnaní s konkurenciou je špeciálne mikrofón Blackshark V2 X právom označovaný za najlepší vo svojej triede. Práve tu Razer urobil najväčší skok, keďže nejde len o headset s uspokojivým mikrofónom. Pre kompetitívnych hráčov, kde je čistota hlasu otázkou života a smrti (teda... toho virtuálneho), to môže byť neraz rozhodujúci faktor. V predmetnej





cenovej kategórii je konkurencia napriek všetkému ostrá a každý výrobca volí iný balík kompromisov. Razer Blackshark V2 X zakladá svoju kampaň na extrémne nízkej hmotnosti (240 g), vynikajúcom mikrofóne a pasívnej izolácii, čo ho stavia proti rivalom ako HyperX Cloud Alpha s odolnou konštrukciou a odnímateľnými komponentmi alebo HyperX Cloud Stinger 2, ktorý boduje sklopným mikrofónom a technológiou DTS Headphone:X. Logitech G Pro X síce ponúka prémiovú konštrukciu, softvér Blue VO!CE a vymeniteľné náušníky, ale toto všetko dostanete za takmer dvojnásobnú cenu. V takomto svetle pôsobí V2 X ako rozumná stredná cesta, keďže ponúka 80% výkonu za polovičnú cenu. V porovnaní so SteelSeries Arctis Nova 1 má Razer navrch najmä vo zvuku a mikrofóne, aj keď niektorým používateľom môže viac sadnúť špecifický tvar náušníkov od SteelSeries. Súboj s HyperX Cloud Alpha je súbojom filozofií, v ktorom Razer stavia na komfort a hlasovú kvalitu, zatiaľ čo HyperX ponúka nezniteľné šasi z hliníka.



Verím, že ak ste dočítali až do konca recenzie, tak je vám jasné, že Razer Blackshark V2 X nie je dokonalý headset. On sa však o to ani nesnaží. Z môjho pohľadu je to produkt, ktorý je výsledkom cieľených kompromisov, aké na konci dňa môžu uspokojiť nadšencov FPS hier (Valorant, CS:GO, Apex Legends) s

obmedzeným rozpočtom, pre ktorých je krištáľovo čistá komunikácia a maximálny komfort počas 8-hodinových seans absolútnou prioritou. Len si budú musieť dávať dobrý pozor na to, aby headset od jedu nehodili o stenu alebo neprešli po ňom kolieskami svojho herného kresla.

Verdikt

Značka Blackshark je stále synonymom kvality a to aj v nižšej cenovej kategórii.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Razer	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nízka hmotnosť	- Kábel aj mikrofón je napevno
+ Kvalita mikrofónu	- Krehká konštrukcia
+ TriForce meniče	
+ Pohodlie pri dlhom nosení	

HODNOTENIE:



Huawei Watch 5

TÁTO FIRMA JE INDE...



Začnem trochu provokatívne, ostatne tak, ako to mám vo zvyku. Trh s inteligentnými hodinkami je dnes preplnený ako ranná MHD po zrušení troch spojov. Všetci sa tam nejako natlačili, každý má svoj smer, no málokto vie, kam to celé vlastne ide. Výrobcovia sa predbiehajú v sl'uboch a výrazoch ako „AI“, „záchrana zdravia“ či „prémiový zážitok“, ale koľkí z nich prinášajú skutočnú inováciu a koľkí len recyklujú staré nápady v novom, trochu drahšom kabáte? Značka Huawei si prešla všeličím (a všetci vieme, o čom hovorím, všakže?) je z môjho pohľadu mimo tej metaforickej MHD a ide si svojou cestou podporenou reálnym výskumom a uchopiteľným prínosom. Aktuálne to potvrdzuje aj ich najnovšia vlajková loď Watch 5 (tentokrát nie je rozdelená do PRO a základnej verzie). Tá sl'ubuje prémiové materiály, revolučné zdravotné funkcie

a, samozrejme, ten povestný Huawei šmrnc, ktorým sa snaží presadiť aj napriek pretrvávajúcim geopolitickým tlakom, ktoré výrazne ovplyvnili jeho pozíciu na trhu so smartfónmi. Práve tieto tlaky mohli a za mňa aj sú zdravou motiváciou zamerať sa ešte intenzívnejšie na segment nositeľnej elektroniky, oblasť, v ktorej sa Huawei snaží upevniť si pozíciu lídra v kategórii osobných zdravotníckych zariadení, nie len bežných smart watch – čísla predajnosti hovoria jasne. Mal som možnosť testovať uvedenú vlajkovú loď dlhšie než mesiac a teraz vám s radosťou poreferujem o jej kvalitách.

Hneď po vybalení je jasné, že Huawei Watch 5 nemieria do kategórie lacných plastových hračiek, ktorých je na trhu neúrekom. V ruke cítite solídnu váhu a chlad ušľachtilých materiálov, čo okamžite navodzuje pocit luxusu. Mnou primárne testovaná 46

mm verzia s puzdrom z leteckého titánu pôsobí maximálne prémiovo, takmer ako klasické luxusné hodinky od renomovaných švajčiarskych značiek. Na test som mal k dispozícii aj menší, povedzme ženský, 42 mm variant, avšak okrem veľkosti ide o totožné zariadenia. Huawei udáva, že titánová verzia je o 45 % ľahšia ako variant z nerezovej ocele, čo môžem potvrdiť. Hodinky vážiace 56 gramov sú aj napriek svojej veľkosti prekvapivo pohodlné a ani po celodennom nosení nepredstavujú záťaž. K dispozícii máte modely z nerezovej ocele (štandardná 316L a dokonca aj odolnejšia 904L pre niektoré 42mm varianty), takže výber je skutočne slušný a prispôbený rôznym preferenciám a hlavne vašim peňaženkám. Zadná strana zostáva v rámci série opäť keramická, čo je nielen príjemné na dotyk, ale zároveň to prispieva aj k vyššej presnosti integrovaných senzorov.



Naopak dominantou prednej strany je, samozrejme, displej. Pri 46 mm verzii ide o 1,5-palcový LTPO AMOLED panel, menšia 42 mm verzia disponuje 1,38-palcovou obrazovkou. Čo to znamená v praxi? Žiarivé farby, perfektná čierna, ktorá sa takmer zlieva s okolitým rámkom, a hlavne brutálny jas v maximálnom peaku až 3 000 nitov. Čitateľnosť na priamom ostrom slnku je absolútne bezproblémová a keďže je displej krytý zařirovým sklíčkom, ktoré je navyše sféricky zaoblené, z vrchu to celé vyzerá mimoriadne elegantne a hodinky získavajú takmer analógový nádych.

Ergonómia a ovládanie predmetných hodínok pôsobia ako už dobre známa skladba so starými, ale spol'ahlivými tónmi. Na pravej strane nechýba otočná korunka určená na rýchlu a pohodlnú navigáciu v systéme a potvrdenie volieb, pod ňou zase nájdete klasické programovateľné tlačidlo. No medzi týmito dvoma prvkami sa objavuje niečo doteraz nevídané a z pohľadu stenčovania steny medzi inteligentnými hodinkami a reálnym medicínskym zariadením, nesmierne zásadné. Ide o takzvaný X-tap senzor. Tento prvok má na papieri ambíciu stať sa symbolom novej éry, no nesie so sebou aj potencionálne riziko v tom, že ak nesplní očakávania, môže sa z dominantného dizajnového prvku stať trň v oku, ktorý pri ďalšej generácii vlajkovej lode Watch radu už neuvidíme.

O čo vlastne ide? Po priložení vášho prsta na plochu senzoru sa spustí multimodálny systém združujúci dáta z

troch konkrétnych zdrojov. Základom je EKG, čiže elektrokardiogram, nasleduje PPG a teda fotopletyzmografia a celé to uzatvára špecifický tlakový snímač. Výrobca sa týmto spôsobom dokáže oveľa rýchlejšie dopracovať jednak ku presnejším dátam, ale keďže ide o aktívne meranie prepojené na váš prst a nie t'ahanie informácií z priestoru pod hodinkami, systém vie v rýchlosti uzavrieť elektrický obvod a zabrániť výrazným odchýlkam, s akými sa bežné smart hodinky doteraz museli vyrovnávať pomocou algoritmov.

Zaujímalo ma, čo všetko to vlastne s touto inováciou prináša pre mňa, ako človeka snažiaceho sa aktívne športovať a neustále zbierať dáta o vlastnom zdraví. V praxi to znamená, že jediné priloženie prsta dokáže do 10 sekúnd vyčarovať spol'ahlivú hodnotu SpO2, a to v reálnom čase a kontinuálne.

A ak si vyhradíte minútu zo svojho nabitého času, môžete spustiť režim Health Glance, čo je akýsi telesný scan, ktorý do 60 sekúnd vyhodnotí až 11 klúčových parametrov (predchádzajúca verzia mala 7) od tepu, HRV (hurá, konečne!), saturácie a teploty pokožky cez EKG, stres až po respiračný test, ktorý vás poprosí zakašať. Nezníe to niečo ako zo Star Treku? Damn Jim and now I'm out of a job! Samostatné EKG z prsta, pokročilé sledovanie variability srdcovej frekvencie a odhad regenerácie tela len podčiarkujú ambíciu, s akou Huawei prezentuje túto funkciu. A hoci z môjho v tomto smere vyložene laického pohľadu nie je jednoduché objektívne overiť

sl'ubovanú presnosť, v porovnaní s minulou generáciou je to minimálne obrovský skok dopredu v oblasti rýchlosti poskytnutých dát a ich komplexnosti v zmysle výstupných odporúčaní. Ak sa Huawei podarí naplniť potenciál X-tap, ten môže byť jednou z najzásadnejších inovácií v oblasti nositeľnej elektroniky posledných rokov.

Našťastie, Huawei ani pri týchto hodinkách nevsádza všetko len na jednu kartu. Watch 5 sú plné zdravotných funkcií, ktoré už poznáme, ako kontinuálne meranie tepu, detailná analýza spánkových fáz, sledovanie stresu, teploty pokožky a po novom aj emocionálnej pohody, ktorú zabezpečuje vylepšený a dobre známy systém TruSense.

Pre športovcov sú pripravené desiatky režimov vrátane potápania a golfu a vylepšený dvojfrekvenčný GPS systém, ktorý si dokáže poradiť s ešte väčšou presnosťou s betónovou džungľou alebo hlbokým lesom a vstavané offline mapy. Prehľadnosť operačného systému Harmony je už roky na vysokej úrovni a v zmysle plynulosti a dynamiky ide o špičku. Jediným negatívom tak ostáva ekosystém tretích strán, ktorý za konkurenciu stále pokrívava. Smart gestá a ovládanie pohybom prstov sú za mňa síce zaujímavým bonusom, no ich reálnu užitočnosť si musíte objaviť vy sami – odmietnutie alebo prijatie hovoru poklepaním dvoch prstov som za ten mesiac využil asi len raz. Podpora eSIM (pozor, jej aktiváciou sa vám výdrž batérie výrazne skráti), hudby, notifikácií, to všetko funguje, ako sa patrí,



no absencia plnohodnotných platieb cez NFC mimo Číny je naďalej nepríjemnou škvrnou na inak sofistikovanom softvéri.

Po stránke výdrže ide zase raz o jeden z najsilnejších bodov vlajkovej lode Watch. Šetriaci režim s viac než týždňovou výdržou je skutočne pôsobivý, najmä ak stále umožňuje používať základné funkcie. Na druhej strane, ak plánujete nechať zapnuté všetko vrátane AOD, eSIM a X-tap merania, pripravte sa skôr na trojdňový cyklus nabíjania. V porovnaní s konkurenciou je to však stále veľmi dobré. Samotné nabíjanie je rýchle a pohodlné s tým, že väčšia verzia strávi na nabíjačke maximálne 90 minút. Chvályhodné je, že Huawei v tomto smere nešpekuluje s proprietárnymi nabíjačkami či špeciálnymi kolískami a ak máte kompatibilnú Qi podložku, ste za vodou.

Záverom už len moja čoraz viac obľúbená rubrika a teda porovnanie s konkurenciou. Je jasné, že Huawei Watch 5 vstupujú do ringu s tými najlepšimi a najdrahšími kúskami na trhu. Ako si teda vedú v priamom porovnaní? Apple Watch Series 10 sú stále neohrozeným kráľom sveta smartwatchov, najmä pre používateľov iPhonov. Ponúkajú bezkonkurenčný ekosystém aplikácií, dokonale vyladený a plynulý watchOS, ako aj dostatočné merania ohľadom zdravotných funkcií. Slabinou však zostáva výdrž batérie, ktorá sa pohybuje medzi 18 až 36 hodinami, čo je pri dnešných možnostiach stále podpriemer. Cenovo sú Apple hodinky porovnateľné s Huawei, v niektorých konfiguráciách aj drahšie. Samsung Galaxy

Watch 7 sú zasa najväčším konkurentom vo svete Androidu. Vďaka systému Wear OS majú prístup k celému balíku Google aplikácií aj širokej ponuke app tretích strán. Nechýbajú im zdravotné funkcie ako EKG, SpO2 či BIA senzor, no výdrž batérie je opäť oveľa slabšia ako u Huawei a pohybuje sa okolo 28 hodín. Google Pixel Watch 3 sú dizajnovovo veľmi elegantné a ponúkajú čistý Wear OS zážitok s hlbokou integráciou Fitbit pre sledovanie zdravia.

Aj tu však výdrž batérie nedosahuje na úroveň Huawei, štandardne 24 až 46 hodín a rovnako priemerná je presnosť zbieraných dát. Model OnePlus Watch 3 predstavuje zaujímavú alternatívu s duálnym systémom (Wear OS + RTOS), čo im umožňuje výdrž až 120 hodín v smart režime a to je údaj, ktorý im môže aj Huawei ostatní len závidieť.

Hodinky využívajú prémiové materiály a v niektorých regiónoch ponúkajú veľmi konkurencieschopnú cenu. Ďalším „pánom na holenie“ je Garmin Fenix 8 a Epix Gen 3. Toto duo však jasne spadá do špecifickej kategórie, keďže ide o hodinky pre profesionálnych športovcov a outdoorových nadšencov. Ich výdrž batérie je extrémna, najmä pri solárnych verziách, a športové metriky patria k absolútnej špičke. Na druhej strane, smart funkcie sú skôr utilitárne a cenovo sú tieto modely výrazne vyššie ako Huawei Watch 5.

Kde teda testované Huawei Watch 5 najviac bodujú? Jednoznačne v prémiovom dizajne a použitých materiáloch, predovšetkým

pri titánových verziách. Inovatívny X-tap senzor, ktorý dokáže merať EKG a SpO2 priamo cez prst a komplexný Health Glance patria medzi technické lahôdky dávajúce nám do budúcnosti nositeľnej elektroniky obrovské nádeje. Veľkým tromfom je už spomínaná výdrž batérie, LTPO AMOLED displej s extrémnym jasom 3 000 nitov a čistota operačného systému. A v čom naopak zaostávajú?

Stále je to ten istý príbeh. Obmedzený ekosystém aplikácií tretích strán a na našom trhu stále nefunkčné NFC platby, to sú slabiny, ktoré Huawei nedokáže (zatiaľ) elegantne vyriešiť. Výsledkom je výborný hardvér v mierne uzavretom softvérovom svete – hodinky, ktoré majú potenciál, ale ešte potrebujú dozrieť v oblasti konektivity s globálnym digitálnym ekosystémom.

Verdikt

Evolúcia pokračuje.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Huawei

Cena s DPH:
650€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prémiový a luxusný dizajn
- + 11-bodové meranie zdravotného stavu
- Stále bez platieb

HODNOTENIE:



Glorious Model I 2

MMO MANIACI POZOR!



Americká spoločnosť Glorious vznikla v roku 2014 ako pomyselná odpoveď na frustráciu hráčov z predraženého a nedostatočne premysleného herného príslušenstva (v kontexte môjho dávnejšieho testu ich šialene drahej klávesnice GMMK 3 PRO to môže znieť právom ironicky, ale nie všetko, čo nesie logo uvedenej firmy, je zákonite extrémne drahé). Zakladatelia, evidentne vášniví členovia PC master race komunity, sa rozhodli vyrobiť hardvér kombinujúci minimalistický dizajn, vysokú kvalitu a dostupnú cenu. Ich prvý veľký hit, Model O, právom spôsobil rozruch v komunite FPS hráčov, a to vďaka svojej ultranízkej hmotnosti a výkonu. Postupom rokov sa tak z drobného outsidera stal rešpektovaný výrobca, ktorý neustále cibí svoj dizajnový jazyk a hlavne technologický aspekt. Jedným z posledných výsledkov je herná

myš označovaná ako Model L2, ktorá má ambíciu konkurovať zvyšku trhu.

Na papieri to vyzerá rozhodne lákavo. Ergonomická myš s opierkou pre palec, vážiaca len 75 gramov, vybavená deviatimi programovateľnými tlačidlami, moderným senzorom BAMF 2.0 (v podstate ide o PixArt PAW3395) a hybridnou bezdrôtovou konektivitou. Znie to ako splnený sen pre hráčov, ktorým klasické ergonomické modely pripadajú príliš ťažké, no nechcú sa vzdať pohodlia a predovšetkým extra tlačidiel. Realita však, ako to už býva, môže byť predsa len o niečo komplikovanejšia. Uvedenie Modelu I 2 na trh svojho času sprevádzali nečakané odklady, oficiálne zdôvodnené snahou o doladenie výrobného procesu a zabezpečenie kvality. Napriek tomu sa krátko po vydaní začali objavovať správy poukazujúce

na rôzne problémy od otáznej kontroly kvality cez nedostatky v bezdrôtovom výkone až po problémy s nabíjaním.

Stojí teda Glorious Model I 2 Wireless za pozornosť a hlavne vaše peniaze? Je to skutočne evolúcia, ktorá úspešne kombinuje ergonómiu a nízku hmotnosť, alebo ide skôr o produkt plný kompromisov a nedotiahnutých riešení? Na tieto, ale aj iné otázky vám teraz dám s radosťou odpoveď a spoločne sa tak pozrieme na dizajn, konštrukciu, tlačidlá, výkon senzora, bezdrôtovú konektivitu, softvér a v neposlednom rade ju porovnáme s jej najväčšími konkurentmi.

Dizajnom poteší

Na prvý dotyk pôsobí bezdrôtová verzia Glorious Model I 2 ako myš, ktorá si

počas vývoja potajomky listovala album legendárnych ergonomických modelov. Tvar určený výhradne pre pravákov okamžite pripomenie známe siluety myši od Logitechu a Razeru, a to najmä kvôli výraznej predĺženej opierke pre uloženie palca. No zatiaľ čo uvedená konkurencia stavila na ostré hrany a agresívne línie, Glorious sa jasne vydal cestou oveľa väčšej elegancie. Jemné zaoblenia, uhladenejšie proporcie a celé telo myši akoby dostalo upgrade od dizajnéra, ktorý má rád čisté línie a napriek tomu stále skrytú extravaganciu. Rozmery sa pohybujeme niekde v strede, ostatne dĺžka okolo 12,9 cm, šírka najsilnejšieho bodu tesne pod 7,2 cm a výška do 4,2 cm mi dávajú jasne za pravdu. V praxi ide o rozmer, ktorý krásne padne do ruky používateľa so stredne veľkými až väčšími dlaňami. Prítomný hrb v zadnej časti pridáva na objeme, čo ocení každý, kto si rád opiera ruku na palm grip alebo claw. RGB podsvietenie tvorí dvojica LED pásikov s ôsmimi efektmi, nastavitelným jasom a rýchlosťou animácie. Farby sú výrazné a presné, no možnosť prispôbenia je slabšia než pri konkurencii.

Povrch z jemne zdrsneného plastu nezachytáva odtlačky, nelepí sa naň drobný prach z podložky ani zvyšky vašej frustrácie z prehranej bitky (haha). Glorious upustil od hexa dierkovania a prešiel na dizajn s menšími, decentnými kruhovými výrezmi. Tie sa nachádzajú len na chrbtovej zadnej časti a spodku, čiže presne tam, kde vás nijakým spôsobom neobťažujú pri úchope. Tento krok ocenia všetci, ktorým staršie modely pripomínali skôr povrch rašple než herného náradia. Celú konštrukciu hodnotím maximálnou možnou známkou. Nič nevŕzga, neškrípe ani sa nezohýba, a to ani pri drsnej manipulácii. Jediná drobnosť, ktorú by si niekto mohol všimnúť,



je slabé cinknutie hlavných spínačov v momente, keď myšou prudko potrasiete.

Najväčšou prednosťou tohto modelu je jeho hmotnosť. S číslom 75 sa Glorious trafil presne medzi ultraľahké verzie, ktoré odľúkne aj prievan, a vyložené ťažké ozruty. Nie je pierkom, ale ani tehlou. V rámci svojej kategórie, teda ergonomických bezdrôtových myši, patrí jednoznačne k najľahším. Pre porovnanie: zatiaľ čo káblový Model I 2 váži len 66 gramov, taká Logitech G502 X Lightspeed má váhu vyše 100 gramov. Čo to znamená pre samotného hráča?

Jeho ruky menej trpia, pohyb je rýchlejší a akékoľvek svalové nepohodlie v zápästí prichádza výrazne neskôr. Hmotnosť je navyše rovnomerne rozložená, čiže žiadne prepadávanie dopredu či ťažká zadnica ale krásna rovina. Na spodnej časti sa nachádzajú štyri klzné plochy z čistého PTFE plastu (áno, to je ten, ktorý

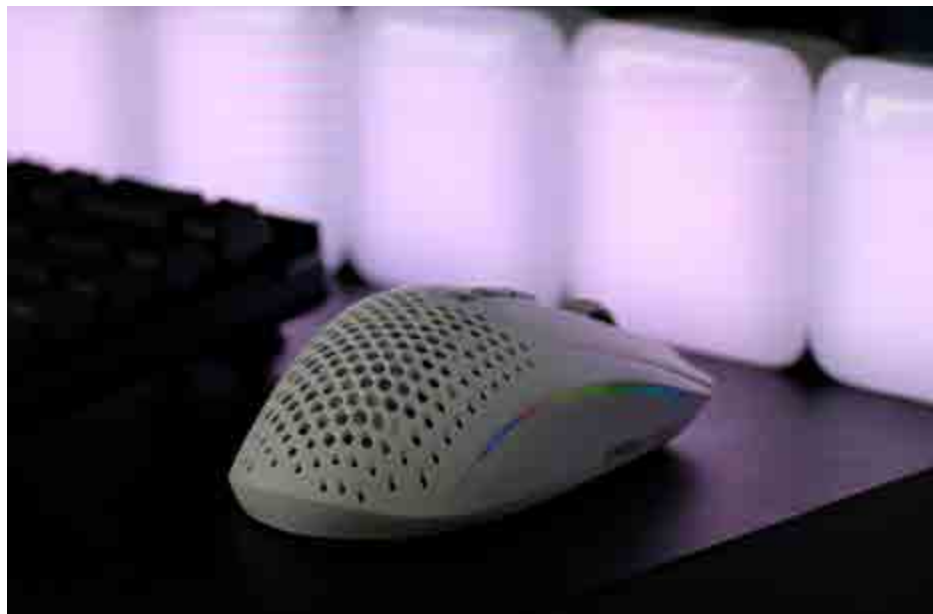
poznáme z kuchynských panvíc), ktoré zabezpečujú hladký skľz po podložke.

Prvé problémy

Herná myš je sofistikovaný kus hardvéru a jedným z dôležitých pilierov jeho kvality sú jasne hlavné spínače. Výrobca v tomto konkrétnom prípade nevytiahol len tak nejaké bežné klikacie srandy z regálu, ale siahol po vlastnej úprave. Konceptne by sa jeho spínače dali prirovnať ku Kailh GM 8.0. V praxi to znamená klik, ktorý je na pocit čistý, dobre čitateľný, s rýchlym návratom a hlavne výraznou odozvou. Tuhosť stlačenia je mierne nad priemerom (to mimochodom osobne milujem), takže fanúšikovia citelnejšieho odporu budú rovnako spokojní. V dráhe interakcie som necítil zbytočnú vôľu ani pred, ani po kliknutí, čo je rozhodne pozitívum. Zvukovo ide síce o hlasitejší prejav, ale keďže sa tu rozprávame o hernej myši a nie primárne kancelárskej, toto rozhodne nemôžem označiť za problém.

A čo zvyšné spínače? Ako som už spomenul vyššie, tak Glorious sa rozhodol ponúknuť celkovo až deväť programovateľných tlačidiel, čo síce vyzerá ako dar z neba pre MMO maniakov, avšak je tu jedno veľké ALE. V praxi sa mi totižto potvrdilo, že prvý výrazným problémom testovanej vzorky sú práve tri klasické bočné Huano spínače. Ich stlačenie je prehnane mäkké, a čo je horšie, aj nepresné. Vôbec najhoršie z celej trojice je stredné tlačidlo.

Nielenže zle reaguje, ale pri snahe o rýchlu sekvenciu zopnutí mi neraz vykazovalo nepríjemnú latenciu. Ďalším problémom uvedenej trojice je ich prehnane vystúpenie do strany, čo môže spôsobovať nechcenú interakciu pri hektickom spôsobe manipulácie s myšou. Svetlou výnimkou je DPI spínač, ktorý má príjemný, presný a





hlavne krátky chod. Škoda len, že takúto kvalitu nemajú aj jeho kolegovia.

Testovaný model myši je čiastočne modulárny. V balení nájdete niekoľko náhradných vonkajších tlačidiel rôznorodých tvarov a plastový nástroj, ktorým ich môžete meniť. Dizajn niektorých tlačidiel na mňa pôsobil prinajmenšom divne, každopádne toto je o osobných preferenciách každého z vás. Najpraktickejšie sa javí nízko profilová krytka, ktorá tlačidlo úplne zníži, čo je ideálne pre tých, ktorým by prekážalo a spôsobovalo spomínané nechcené zopnutia. Lenže ak najlepšou verziou aktívneho tlačidla je tá, ktorá ho vypína, niečo je jednoducho zle. Našťastie, do uvedených negatív rozhodne nemôžem zahrnúť rolovacie koliesko. Jeho dráha je presná, hmatateľná a každý jeden posun vpred alebo vzad budete zakaždým

dokonalosť registrovať. Jediné negatívum, ale to už mňa môžete právom označiť za prehnaného kritika, vidím vo zvýšenej hlučnosti pri rýchlom rolovaní. Stredová interakcia si vyžaduje trochu väčšiu silu a opäť aj tu nájdeme Huano spínač.

Senzor hodný profesionála?

Napriek tomu, že Glorious Model I 2 Wireless disponuje na papieri špičkovým senzorom a širokou škálou nastaviteľných parametrov, celkový dojem z jeho výkonu je za mňa skôr rozporuplný. Senzor PixArt PAW3395 patrí k absolútnej technologickému špičke, ostatne zvláda extrémne hodnoty DPI (26 000 DPI), bleskovú odozvu aj precízne snímanie pohybu. V iných myšiach dokázal jasne presvedčiť o svojich kvalitách, a to prakticky bez výnimky. Glorious však túto

výhodu za mňa premrhal spôsobom, ktorý možno prirovnať k tomu, keď si kúpite kvalitné víno a nalejete si ho do plastového pohára s prasklinou na dne. Najväčším nedostatkom testovanej myši nie je ani tak samotný hardvér, ale jeho nedostatočná a nekonzistentná implementácia. Nestabilita polling rate je niečo, čo by sme v prípade prémiovej bezdrôtovej myši v roku 2025 očakávali možno u prototypu od neznámeho výrobcu, nie u produktu, ktorý sa prezentuje ako nástroj hodný profesionálov. Periodické odchýlky v intervale odosielania dát pri všetkých dostupných frekvenciách naznačujú, že niečo v komunikácii medzi senzorom, mikrokontrolérom a RF modulom jednoducho nefunguje tak, ako má. Najmä pri 1 000 Hz, čo je dnes už v zásade štandard pre kompetitívnych hráčov, je tento problém obzvlášť citelný. A dobre viete, aké fatálne následky môže v online hraní spôsobiť čo i len malá odchýlka

K tomu sa pridáva aj problém s výrazným oneskorením kliknutia po krátkej nečinnosti spínaču. Hoci samotná latencia kliknutia pri aktívnom používaní je na špičkovej úrovni (okolo 2,2 až 2,6 ms), situácia sa dramaticky mení po zhruba 200 až 300 milisekundách nečinnosti. Testovanie mi jasne ukázalo, že v takomto momente rádiový signál prechádza do úsporného režimu a jeho opätovné zobudenie spôsobuje oneskorenie kliknutia až na úroveň okolo 6,1 ms. To je viac než dvojnásobok a navyše s veľmi nestabilnými výsledkami, čiže latencia v tomto moduse nie je len vyššia, ale súčasne aj nepredvídateľná. Niektoré kliky môžu zareagovať takmer okamžite, iné s citelným oneskorením. Celú situáciu





nezachraňuje ani samotné sledovanie pohybu. Po krátkej pauze v pohybe môže prvých pár milimetrov mapovania dráhy jednoducho zlyhať, čo sa prejaví ako jemné zaseknutie kurzora, prípadne krátky skok.

Dal som si tú prácu a prešiel rôzne fóra užívateľov, ktorí si kúpili Glorious Model I 2. Po hodine študovania ich reálnych skúseností mi bolo jasné, že nie všetci majú také problémy, ako som zažil ja sám. Tento stav jasne poukazuje na nekonzistentnú kontrolu kvality a výrobca tak má čo ladiť a napravovať. Aby som však nebol prehnane kritický, tak musím pozitívne zhodnotiť fungujúce nastavenie LOD na hodnoty 1 mm alebo 2 mm – LOD je vzdialenosť, pri ktorej myš prestane zaznamenávať pohyb po tom, ako ju zdvihneš z povrchu. Práve tieto nastavenia sú presné a reálne sa prejavujú v správaní myši. Taktiež nastavitel'ný DT (od 0 do 16 ms) umožňuje používateľovi nájsť si kompromis medzi rýchlosťou odozvou a ochranou proti nechceným dvojklikom – DT určuje, ako dlho po kliknutí myš ignoruje ďalšie signály zo spínača.

Batéria a spôsob párovania

Bezdrôtový Model I 2 ponúka hybridnú konektivitu, čo znamená, že ho viete používať nie len cez USB-C kábel, ale aj 2.4 GHz dongle alebo energeticky úsporný Bluetooth 5.2. Prepínanie medzi režimami je jednoduché vďaka špeciálnemu spínaču na spodnej strane. Ako som spomínal už vyššie, aj v 2.4 GHz režime som zaznamenal problémy s polling rate a latenciou po nečinnosti či zriedkavými výpadkami sledovania pohybu. Bluetooth režim je pochopiteľne vhodný skôr na prácu, keďže má nižšiu odozvu, no výbornú výdrž. Samotná výdrž batérie sa dramaticky líši podľa toho, či máte zapnutú rumunskú diskotéku, alebo idete takzvané po tme. Za predpokladu,

že je pre vás RGB zbytočné, viete z myši dostať viac ako 100 hodín cez 2.4 GHz a 200 hodín cez Bluetooth. So zapnutým RGB a 1 000 Hz polling rate reálna výdrž padá na zhruba 15 hodín. Nabíjanie zabezpečuje logicky USB-C kábel, ktorý je ľahký a samozrejme použiteľný aj počas hrania.

Špecifické prispôbenie myši spravuje PC softvér Glorious CORE 2.1, ktorý vám umožňuje premapovať všetkých deväť tlačidiel, nastavovať DPI (od 100 až do 26 000, v sekvenčných krokoch po 50), LOD, DT (0 až 16 ms) a zapnúť alebo vypnúť MotionSync. Veľkým plusom je možnosť uložiť tri profily do vnútornej pamäte, čo znamená, že softvér tak nemusí bežať na pozadí. Používanie aplikácie je jednoduché, no treba sa pripraviť aj na to, že je náročné na systém. V nečinnosti si vezme okolo 150 MB RAM a RGB editor môže miestami dokonca výraznejšie zatížiť CPU.

Konkurencia nikdy nespí

Glorious Model I 2 Wireless vstupuje na trh, kde už dominujú etablovaní hráči ako Logitech G502 X Lightspeed a rovnako tak Razer Basilisk V3 Pro. Jej hlavnou zbraňou je nízka hmotnosť, len 75 gramov, čo je výrazne menej ako 102 g pri G502 X či 112 g pri Basiliskovi. Pre fanúšikov ergonomických tvarov a rýchleho pohybu po podložke je práve to kľúčový argument. Zaostáva však v počte tlačidiel, ponúka ich deväť, zatiaľ čo konkurencia ide až na trinásť. K tomu treba prirátat jednoduchšie rolovacie koliesko bez tilt funkcie či prepínania režimov, ktoré G502 X a Basilisk V3 Pro ponúkajú v pokročilejšej podobe. Čo sa týka senzorov, papierovo sú si všetky tri modely rovné, no Glorious dopláca na problémy s polling rate a odozvou, čo sú veci, ktoré sa u konkurencie v takej miere nevyskytujú. Spínače GM 8.0 sú síce kvalitné, ale konkurencia boduje modernejšími opto-



mechanickými riešeniami. Výdrž batérie bez RGB je porovnateľná (okolo 100 hodín), no pri zapnutom podsvietení ide Model I 2 výrazne pod priemer výdrže. Na druhej strane, cena okolo 100 eur je jasne nižšia než uvedení protivníci, čo ju robí atraktívnou pre hráčov s obmedzeným rozpočtom. V kombinácii s ergonomickým tvarom a nízkou hmotnosťou tak ide o zaujímavú voľbu, ale je to voľba s kompromismi.

Ako vidíte, Glorious Model I 2 Wireless je myš plná rozporov. Na jednej strane ponúka ambiciózny koncept: ergonomický tvar, ktorý je odľahčený na úroveň ultraľahkých myší, flexibilnú bezdrôtovú konektivitu a atraktívnu cenovku. No na tej druhej nedokáže tvárou tvár o niečo drahšej konkurencii jasne obstať. Voľba je tak skôr na vašej ochote priplatiť si alebo naopak ušetriť a rátať s problémami.

Verdikt

Kvalitatívne nedotiahnutý produkt.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Glorious	100€

PLUSY A MÍNUSY:

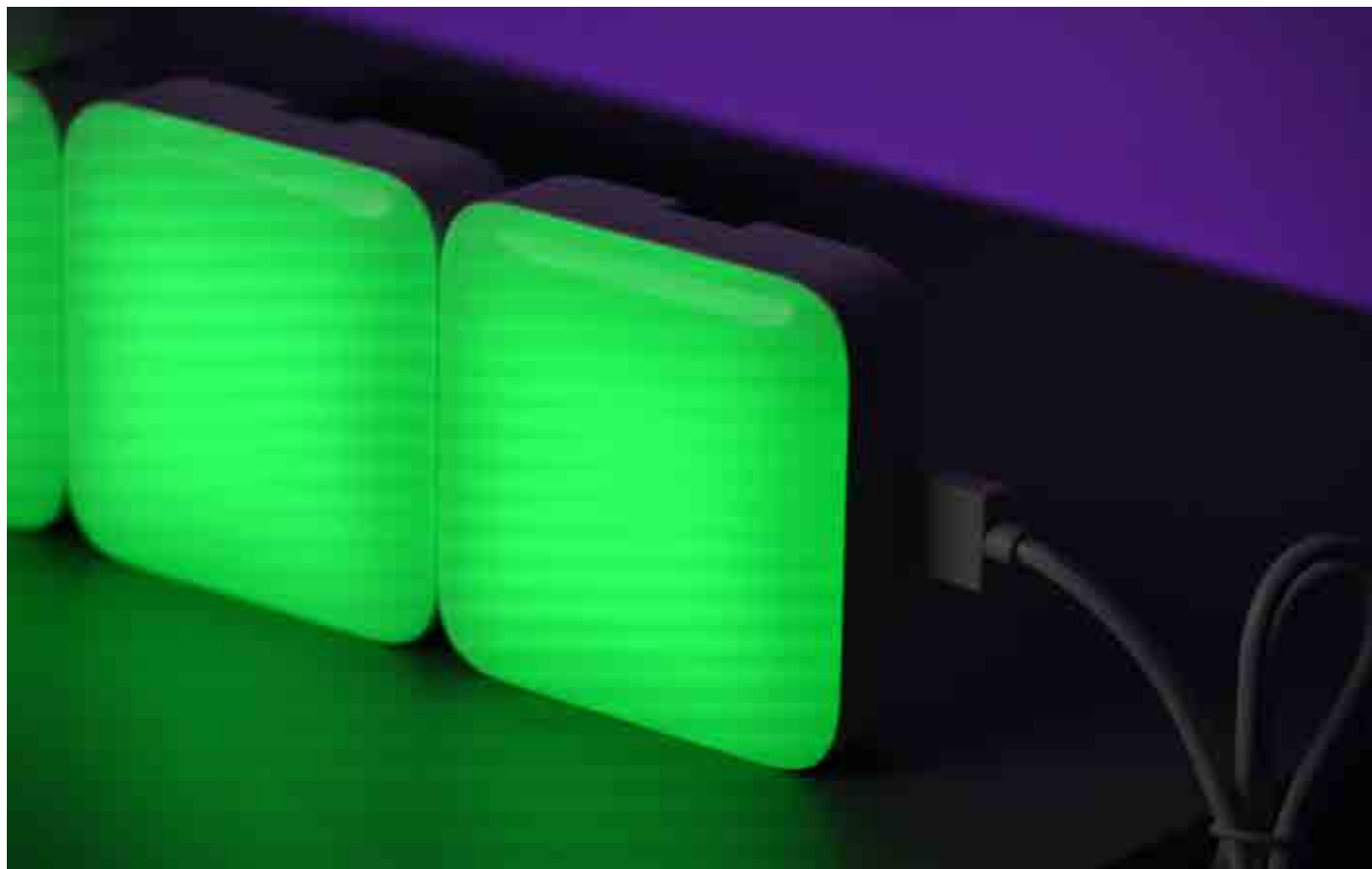
+ nízka hmotnosť	- bočné spínače
+ konštrukčná pevnosť	- výdrž batérie
+ hlavné spínače	- výkonnostné problémy
+ modulárnosť	
+ cena	

HODNOTENIE:



Govee Smart Mini Panel Lights

KREATIVITA VÁS MÔŽE STÁŤ VEĽA



Spomínam si na časy, keď som ako dieťa počas éry CRT monitorov a prvých pokusov o atmosférické osvetlenie svojho prvého herného brlohu, experimentoval s obyčajnými farebnými žiarovkami. Cieľ bol jasný – vytvoriť niečo viac, než len funkčné svetlo a hromadu nesúrodých tieňov, niečo, čo by podčiarklo zážitok z hrania, sledovania filmu, alebo len tak spríjemnilo večer. Dnes je situácia diametrálne odlišná. Inteligentné osvetlenie si prešlo veľkými zmenami. Zo skromných farebných žiaroviek sa stali sofistikované systémy, ktoré dokážu premeniť ošarpanú, nudnú stenu na dynamické plátno, a to všetko ovládané mobilom, kdekoľvek na svete. Do tejto kategórie spadajú aj Govee Smart Mini Panel Lights, modálne štvorcové panely, ktoré si ubujú nekonečné kreatívne možnosti, inteligentné funkcie a dokonalo zapadajú do rozrastajúceho sa portfólia výrobcu.

Výrobca si na balení dáva opäť patrične záležať. Všetko je samostatne uložené – z krabice vyťahujete dôsledne zabalené predmetné panely, ovládaciu jednotku, napájací adaptér, spojovacie konektory a malú vodovähu určenú na pedantnú inštaláciu. Keď držíte samotné panely, máte pocit, že v ich vnútri niečo chýba, avšak s ohľadom na dnešnú LED technológiu je to úplne logické. Hoci celkové konštrukčné spracovanie hodnotím ako solídne, rozhodne neočakávajte žiadny prémiový efekt. Dôležitá informácia pre vás je aj to, že ani po páde spojených panelov (v mojich nešikovných rukách niekoľkokrát) na tvrdú zem, som na nich nenašiel ani prasklinu. Každý štvorec má rozmery 80 na 80 mm a hrúbku približne 30 mm. Zaujímavým dizajnovým prvkom je mierne zakrivený transparentný kryt po stranách, čo svetlám umožňuje navodiť dynamický, trojrozmerný efekt. Práve táto novinka je dosť zásadným

rozdielnym prvkom oproti konkurenčným a podobne koncipovaným svetlám.

Govee predáva viacero verzií v rámci rôznorodého počtu panelov v jednom balení. Mne sa do rúk dostala verzia v hodnote cca 130 €, ktorá obsahuje celkovo 10 panelov. Ako ste si už určite vydedukovali, tak jadrom celého systému je modularita a rôznorodá variabilita stavania. Štvorcové panely sa dajú spájať zo všetkých štyroch strán pomocou jednoduchých zasúvacích plastových konektorov a v praxi táto flexibilita umožňuje vytvárať skutočne rozmanité tvary a vzory na stene. Ak máte dostatok peňazí, viete si takto poprepájať dokonca až 70 panelov do jedného obrazca! Je to ako ikonická arkáda Had zo starých mobilov Nokia, kde stačí pomocou uvedených svoriek spájať panely jeden po druhom a skončiť až vtedy, kým sa vám nerozžiaria oči alebo vaše bankové



konto nezačne vysielat' SOS. Inštaláciu na tvrdý povrch zabezpečujú suché zipsy s dostatočne silnými nálepkami. To znamená, že si viete obrazce presúvať po dome bez toho, aby ostali pevne nainštalované iba na jednej stene. Treba tu však rátať s niekoľkými estetickými problémami. Prvým je spomínaná štvorstranná konektivita, ktorá je síce kl'účom k maximálnej flexibilitě pri tvorbe rozloženia, ale súčasne si vyberá svoju daň pri bočnom pohľade. Vtedy sú zreteľne viditeľné spojovacie medzery, kadiaľ vedú prepojenia. Ak sa budete na túto RGB šou pozerat' z prednej strany, nevšimnete si tento problém. Druhý problém spočíva v trčiacej kabeľži, ktorá musí prepojiť celý obrazec s elektrickou sieťou. Čo sa týka bieleho káblu s ovládacím modulom umiestneným v hornej časti, ten je kompatibilný so všetkými inteligentnými svetlami od Govee.

Kol'ko by stálo vytvorit' inštalatéra?

Ďalším lákadlom, ktoré Govee pri svojich paneloch zdôrazňuje, je prísl'ub tzv. pixel art efektov. Tu však narážame na menší problém. Každý panel síce obsahuje vnútornú maticu s LED diódami, avšak pri väčšine prednastavených efektov fungujú panely ako jedna súvislá svetelná jednotka. Jeden panel je teda vlastne jeden pixel. Ak si chcete na stene vyskladať detailný pixel art a vytvorit' napríklad postavičky z hier alebo komplexnejšie vzory, budete potrebovať naozaj veľké množstvo panelov. Avšak postaviť si napríklad detailného Super Maria by vyžadovalo vlastníctvo aspoň 50 panelov, a to by vás stálo viac ako 500 €. Dosiahnutie uspokojivého výsledku sa tak stáva nielen otázkou kreativity, ale aj značnej finančnej investície. Samotná aplikácia Govee Home sa od môjho posledného textu o smart svetlách od tohto výrobcu zásadne nezmenila a

stále je užívateľsky dostatočne intuitívna a fungujúca. V súvislosti s testovanými panelmi si prostredníctvom aplikácie viete nastaviť rôzne veci, ako napríklad množstvo efektov, scén, režimov, tvorbu vlastných animácií, napojenie na hudbu cez mikrofón alebo plánovanie, časovanie a ovládanie hlasom (Alexa alebo Google Assistant).

Práve pri Smart Mini Panel Lights som výrazne ocenil modus DIY, ktorý umožňuje používateľovi vytvárať vlastné svetelné vzory a animácie pomocou kreslenia prstom do mobilu. Tu však znova narážame na obmedzenie v podobe jedného pixelu na panel. Na druhej strane, jednoduché efekty, farebné prechody či dynamické reakcie na hudbu pôsobia veľmi efektívne a moderne, najmä pri ambientnom osvetlení v modernej zariadenej herni alebo kancelárii. Keďže v štúdiu často fotím produktový materiál do recenzií, využíval som tohto „Hada“ ako efektné pozadie. A ako tieto panely svietia? Za mňa ide vyložené o ambientný efekt, a preto neočakávajte žiadne oslepujúce lietadlá. Čez to všetko prezentované farby pôsobia živými a sýtymi odtieňmi. Govee aj v tomto prípade využíva technológiu RGBIC, ktorá umožňuje zobrazit' viacero farieb naraz v rámci jedného panelu (opakovane som to rámoval už v predchádzajúcich recenziách). V praxi to znamená, že prechody a efekty nepôsobia plocho, ale majú slušnú hĺbku a dynamiku. Funkciu synchronizácie s hudbou som testoval niekoľkokrát a musím povedať, že ma sklamať. Očakával som, že svetlá budú reagovať na hudbu formou ekvalizéra, ale výsledok bol nekonzistentný. Reakcie oneskorené alebo naopak prehnane hektické. V tejto súvislosti je na vás, či je práve táto funkcia spojená s mikrofónom v ovládacom module natol'ko dôležitá.

Ak by som mal porovnať Govee Mini Panel s dostupnou konkurenciou ako Nanoleaf alebo Twinkly, vyzerá to, že Govee vie



zaujať flexibilitou kreovania, dynamickými efektmi a prekvapivo dobrou cenou vzhľadom na to, čo vo finále dostanete.

Síce pixel art existuje len v prípade, že máte chuť si výrazne priplatiť, a hudobná synchronizácia je skôr zúfalý pokus než skutočná funkcia, no vo výsledku to rozhodne stojí za to. Nanoleaf pôsobí uhladenejšie, prémiovejšie, ale až prehnane sterilne. Čo sa týka Twinkly Squares, v prípade týchto svetiel ide o prémiový produkt, kde jeden panel obsahuje až 64 LED svetiel, a tak má sám o sebe schopnosť rozhýbať animovaný GIF obrázok. Nevýhoda sa však spája s vysokou cenou a výrazne komplikovanejšou inštaláciou.

Verdikt

Modulárny systém ambientného podsvietenia s jednoduchou inštaláciou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
TygoTec

Cena s DPH:
130€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------------|---|
| + Modularita | - Synchronizácia s audiom |
| + Jednoduchá inštalácia | - Drahé ak chcete vytvorit' veľké obrázky |
| + Softvérová podpora | |
| + Jasné farby | |

HODNOTENIE:



Lenovo Yoga Slim 7x

TENKÝ. TICHÝ. INÝ.



Ako to už mám vo zvyku, začnem trochu zoširoka. Trh s notebookmi je, čo si budeme nahovárať, totálne presýtený. Každý výrobca sa snaží prísť s tou svojou „d'alšou veľkou vecou“, ktorá by výrazne zamiešala karty a prinútila vás, spotrebiteľov, otvoriť ochotne peňaženky skôr, než ste plánovali. A práve v tomto kontexte sa objavuje vo svetle reflektorov nová generácia zariadení s ARM procesormi, ktoré sa snažia konečne dospieť a ukázať, že nepatria len do mobilov a tabletov. Príchod ARM čipov do sveta Windows nie je samozrejme žiadnou horúcou novinkou, skôr dlhoročným seriálom so stále nie úplne jasne daným koncom. Qualcomm však so svojím najnovším železkom v ohni, procesorom Snapdragon X Elite, si ubuje doslova hory-doly a to menovite: brutálny výkon, neuveriteľnú efektivitu a umelú inteligenciu, ktorá zmení spôsob, akým pracujeme.

Do redakcie sa nám v tejto súvislosti dostal laptop Lenovo Yoga Slim 7x (v konfigurácii 14Q8X9), ktorý je jedným z prvých poslov tejto novej éry, navyše ovenčený nálepkou Copilot+ PC. Je teda tento tenký fešák, ktorý nám zaslala spoločnosť Datacomp, tým pomyselným svätým grálom prenosnosti a výkonu? Alebo ide len o ďalší marketingový experiment, na ktorý si o rok nikto ani len nespomenie? Na tieto, ale aj ďalšie otázky sa vám pokúsím odpovedať v nasledujúcom texte. Kto číta moje hardvérové recenzie pravidelne, vie, že na dizajn som pes. A v duchu toho vám musím už takto v úvode povedať, že Lenovo Yoga Slim 7x ma na prvý pohľad suverénne zaujal. Elegancia, minimalizmus a farba Cosmic Blue, alebo ak chcete, Kozmická modrá, vyzerá naživo naozaj luxusne a dodáva notebooku

punc exkluzivity. Celé šasi je vyrobené z hliníka, vrátane vrchnej aj spodnej časti. Počas testovania som nezaznamenal žiadne nepríjemné vrzganie či prehýbanie, konštrukcia pôsobí pevne a odolne. Čo je však ešte dôležitejšie, tak matný povrch kovového tela s certifikátom MIL-STD-810H znesie aj kontakt s inými kovmi a výsledkom tak nie sú nechcené škrabance.

Počas mesiac trvajúceho testovania som mal zariadenie pri sebe v rámci niekoľkých reportáží v zahraničí a musím povedať, že akokoľvek som ho nešetril, na konci dňa a po jemnom pretrení vlhčenou handričkou vyzeral notebook ako práve vytiahnutý z krabice – apropos krabica je bez kúska plastu.

Nie je to však len o dizajne a odolnosti, keďže Yoga Slim 7x exceluje aj v zmysle

kompaktnosti. Váži len 1,28 kg a jeho hrúbka v najtenšom bode je iba 12,9 mm, čo v preklade znamená, že tento stroj je vyložené ako stvorený na každodenné nosenie. Strčiť ho do batohu či tašky a takmer o ňom nevedieť, to je presne to, čo od ultrabooku v tejto kategórii právom očakávate. Oná extrémna štíhlosť a ľahkosť sú priamym dôsledkom použitia ARM architektúry, ktorá si vyžaduje menej náročné chladenie a umožňuje použiť menšiu batériu pri zachovaní slušného výkonu. Samozrejme, pomáhajú aj spomínané ľahké hliníkové materiály.

V ére hybridnej práce a nekonečných videohovorov kladie Lenovo Yoga Slim 7x rovnako dôraz na kvalitné audio a video riešenia. V tomto prípade to zahŕňa štvoricu reproduktorov (dva woofery a dva tweetery) s podporou



displeja umožňuje otvorenie až do uhla 165 stupňov, čo je dostatočné pre väčšinu pracovných a kreatívnych situácií, a tu je určite na mieste, ešte než prejdeme ku opisu kvality obrazovky ako takej, uviesť možnosť dotykovej interakcie.

OLED je hold OLED

A teraz sa dostávame k tomu, kde sa, ako zvyknem hovoriť, láme chlieb, a teda k hodnoteniu panelu. OLED je OLED a tento konkrétny displej si ma získal na prvú dobrou. Reč je konkrétne o 14,5-palcovom dotykovom paneli s rozlíšením 3K (2944 x 1840 pxl), ktorý beží na 90 Hz obnovovacej frekvencii. Jas dosahuje v maximálnom HDR peaku krásnych 1 000 nitov, pričom typický jas v SDR je stále veľmi slušných 500 nitov. V zmysle farebného pokrytia tu máme 100 % DCI-P3 a 100 % sRGB.



Dolby Atmos, ktoré spolu s kvartetom štúdiových mikrofónov s potlačením šumu ponúkajú nadpriemerný zvukový zážitok a čistý prenos hlasu. Full HD webkamera je doplnená o infračervený senzor pre Windows Hello a nechýba ani fyzická krytka pre súkromie a pokoj vašej dušičky. Vďaka funkciám ako Windows Studio Effects, ktoré bežia na NPU čipe, zvláda systém pri video hovoroch rôzne efekty ako je rozmazanie pozadia či automatické rámovanie bez zaťaženia hlavného procesora. A ako je na tom ponuka fyzických konektorov? Na tele nájdeme výhradne len trojicu USB-C portov podporujúcich štandard USB-4, DisplayPort 1.4 a Power Delivery 3.1.

Daňou za celú tú tenkosť je absencia klasického USB-A ako aj HDMI vstupu. Aby som bol fér, tak musím dodať, že v balení nájdete špeciálny HUB, ktorý vyššie uvedené absencie nahradí. Pánt





s farebnou presnosťou Delta E<1. K tomu si navyše prirátajte podporu Dolby Vision a certifikáciu DisplayHDR True Black 600. Toto sú parametre, ktoré potešia nielen bežného používateľa pri sledovaní filmov v tej najvyššej kvalite, ale hlavne grafikov, fotografov a video editorov. Práve pre nich je presné farebné podanie a vysoký dynamický rozsah absolútne kľúčové. A keď k tomu pripočítame AI schopnosti procesora (o ktorých si povieme neskôr), Lenovo týmto modelom jasne cieľi na profesionálov vo vizuálne zameraných profesiách.

Povrch displeja je lesklý, čo je pri OLED paneloch bežné pre dosiahnutie maximálneho kontrastu a živých farieb, avšak akokoľvek nejde vyložené o katastrofu, tak sa na ňom pomerne rýchlo dokážu hromadiť odtlačky prstov. A tých 90 Hz? To nie je len marketingový ťahák pre potencionálnych hráčov. Vyššia obnovovacia frekvencia totižto prispieva k citeľne plynulejšiemu vizuálnemu zážitku aj pri bežnom prehlíadaní webov, práci s tabuľkami a pri video edite.

Klávesnica je pre mňa ako novinára, ktorý denne napíše tisíce znakov, jedným z najdôležitejších komponentov každého notebooku – ostatne, keď si otvoríte HW sekciu našich recenzií, tak sa na vás doslova vysype kvantum testov klávesníc od výmyslu sveta. Ak som sa preto pri aspekte dizajnu sám metaforicky označil

za psa, tak v sekcii klaviatúry to musím ešte o niečo povýšiť, povedzme na psa Baskervillského. Yoga Slim 7x v tomto smere prichádza s klávesnicou, ktorá má zdvih klávesov 1.5 mm, čo je na ultrabook veľmi slušná hodnota. Vrchné PBD krytky majú konkávny tvar a povrchovú úpravu, ktorá dokáže zabraňovať usádzaniu mastnoty z končeka prstov. Samozrejmosťou je podsvietenie pre prácu v horších svetelných podmienkach.

Moje dojmy z písania sa dajú označiť za viac ako pozitívne. S notebookom som ostatne tvoril na rôznych a nie práve komfortných miestach a za každým som sa mohol oprieť o výborne reagujúcu schému spínačov. Rovnako tak spoľahlivý sa ukázal byť sklenený track-pad s podporou gest, ktorý sa ma neútil siahnuť po myši, ktorú so sebou bežne v ruksaku pre istotu nosím.

Čo všetko ten „Drak“ vlastne utiahne?

Pod kapotou Lenovo Yoga Slim 7x pradiť 12-jadrový procesor Qualcomm Snapdragon X Elite X1E-78-100, ktorému sekunduje 32 GB RAM (LPDDR5x-8448) a 1 TB NVMe SSD úložisko. Na papieri to vyzerá viac než slubne. Aká je však realita? Čo sa týka bežného používania a multitaskingu, ako je prehlíkanie webu, práca s kancelárskymi aplikáciami či sledovanie

videí, v rámci mojich pozorovaní sa predmetný laptop maximálne osvedčil. Zdá sa, že Snapdragon X Elite má dostatok sily na to, aby tieto úlohy zvládol s prehladom, a to špeciálne vďaka rýchlemu SSD disku. Pripravte sa na svižný výkon pri každodenných úlohách, práci v kancelárskych programoch, prehlíadaní internetu a dokonca aj pri náročnejšej postprodukcii. Páčilo sa mi, že procesor zvládol počas renderovania videa udržať teplotu v norme a bez výrazného hluku ventilátorov.

Veľkým a mnou v úvode spomínaným lákadlom sú však AI kúzla a teda funkcie Copilot+. Snapdragon X Elite disponuje dedikovanou neurálnou procesorovou jednotkou (NPU) s výkonom 45 TOPS (45 biliónov operácií za sekundu). Lenovo a Qualcomm tvrdia, že to umožní „bleskovo aplikovať“ komplexné efekty na obrázky a videá a „optimalizovať“ úlohy ako 3D renderovanie a strih videa.

Dokonca sa hovorí o 4.5-krát rýchlejšom spracovaní AI úloh v porovnaní s konkurenciou. Znie to krásne, avšak aj v tomto prípade sa mi opäť počas testu potvrdila slabina Arm architektúry, a tou je nekonzistentnosť v podpore aplikácií. Funguje to? Ale treba k cieľu klúčkovať cez rôzne prekážky.

Hoci Microsoft opakovane slubuje vylepšenú emulačnú vrstvu „Prism“

pre x86 a x64 aplikácie, stále platí, že natívne ARM64 aplikácie budú fungovať najlepšie. Ovládače pre hardvér, hry a app musia byť špeciálne navrhnuté pre Windows 11 na ARM, inak nemusia fungovať korektne. Aby ste mi správne rozumeli, ja nespochybňujem výkon Snapdragon X Elite v natívnych ARM aplikáciách a pri špecifických AI úlohách, avšak celkový používateľský zážitok počas testovania musí zahŕňať aj staršie x86/x64 aplikácie, ktoré stále tvoria väčšinu softvérového ekosystému Windows. Ak emulácia nie je dostatočne robustná a efektívna, používatelia si tu platia za frustráciu, bez ohľadu na to, aký rýchly je čip ako taký. Ja osobne som mal problémy hlavne v ekosystéme Adobe a programoch určených na úpravu fotiek a videí. Nevidel som žiadne zásadné rozdiely voči iným Copilot+ laptopom, avšak našťastie DaVinci Resolve bežal viac či menej spoľahlivo.

Na záver tejto sekcie ešte jedna dôležitá poznámka: RAM pamäť a Wi-Fi modul sú spájkované na základnej doske, čo znamená, že ich budúci upgrade nie je možný.

To je síce bežné u ultrabookov kvôli úspore miesta, ale ak zvažujete tento notebook ako dlhodobú investíciu s možnosťou upgradu a ako železo určené pre náročné AI a kreatívne úlohy, v ponuke je aj verzia s 16 GB RAM, a tá sa časom môže ukázať ako nedostatočná – preto si radšej v rámci RAM priplat'te. Možnosť výmeny SSD disku (M.2 2242 PCIe 4.0 x4) je však určite vítaným plusom.

A teraz otázka, ktorá bude určite páliť mnohých našich čitateľov: zahráme si

na tomto stroji vôbec niečo? Grafickú stránku má na starosti integrovaný čip Qualcomm Adreno GPU. Aký je však jeho reálny výkon? Nuž, nečakajte zázraky. PassMark G3D Mark test ukázal skóre 2,566 bodov. Pre porovnanie, staršia dedikovaná grafika NVIDIA GeForce GTX 1050 Ti má v identickom teste 6,323 bodov. Testy na Linuxe (Phoronix) zase ukazujú výkon porovnateľný s integrovanou grafikou Intel Tigerlake, čo tiež nie je žiadna sláva pre moderné hry. Hlavným problémom však nebude ani tak hrubý výkon (hoci ani ten nie je oslnivý), ako skôr opäť spomínaná kompatibilita hier na platforme Windows/ARM.

Natívnych ARM hier pre Windows je ako šafranu. Väčšina hier by musela bežať cez emuláciu, čo so sebou prináša ďalší pokles výkonu a potenciálne problémy. A aby toho nebolo málo, mnohé hry využívajú anti-cheat ovládače, ktoré nemusia byť kompatibilné s ARM architektúrou, a teda konkrétne tieto hry jednoducho nespustíte. Lenovo Yoga Slim 7x tak rozhodne nie je herný notebook. Na nejaké staršie, nenáročné tituly alebo indie hry (ideálne s natívnou podporou ARM, ak také nájdete) by mohol stačiť. Pre serióznejšie hranie však budete musieť siahnúť po úplne inom kalibri stroja. Alternatívou, samozrejme, zostáva cloud gaming (napríklad Xbox Cloud Gaming alebo GeForce NOW), kde výpočty prebiehajú na serveroch a notebook slúži len ako zobrazovacie zariadenie, čím sa obchádzajú problémy s lokálnym výkonom a kompatibilitou.

Jednou z hlavných predností ARM architektúry je vysoká energetická efektivita a práve v tejto disciplíne

Lenovo Yoga Slim 7x exceluje. Výrobcom sľubovaných 16,4 hodín prehliadania webu a 23,8 hodín prehrávania Full HD videa na jedno nabitie 70Wh batérie, sa mne osobne podarilo dokonca jemne prekonať. Laptop aj pri vyššej záťaži zvláda celodennú výdrž, čo je skutočne ohromujúce. Snapdragon X Elite spotrebuje až o 68% menej energie než tradičné x86 čipy, čo sa odráža aj v bežnej prevádzke.

Bonusom je rýchle nabíjanie Rapid Charge Express, zvládajúce dodať až 3 hodiny používania po 15 minútach strávených na nabíjačke. Je teda Lenovo Yoga Slim 7x s procesorom Snapdragon X Elite tým prelomovým produktom, ktorý zmení pravidlá hry? Odpoveď, ako to už býva, nie je jednoznačná. Lenovo Yoga Slim 7x so Snapdragon X Elite je odvážnym krokom do budúcnosti, ktorý stavia na kombinácii ARM efektivity, AI akcelerácie a špičkového OLED displeja.

Ide o ultrabook pre tých, ktorí hľadajú maximálnu prenosnosť, dlhú výdrž a neboja sa prvých krokov na ešte nie úplne vyšľapanom chodníčku – vrátane možných softvérových kompromisov. Kreatívci a technickí nadšenci môžu z tohto zariadenia vytlačiť maximum, no bežný používateľ, očakávajúci bezproblémový chod bez obmedzení, urobí asi lepšie, ak zostane pri overenej x86 platforme alebo MacBooku.

Yoga Slim 7x však za mňa ukazuje smer, no zatiaľ je to viac o vízii než o dokonalom produkte pre každého. Apropos, pre každého je však rozhodne určená služba Premium Care, ktorú pri kúpe tohto notebooku získavate na 3 roky. Jej súčasťou je komplexná telefonická podpora vrátane kontroly stavu počítača na zvýšenie výkonu a ochranu pred stále premyslenejšími kybernetickými hrozbami.

Verdikt

Pracovný nástroj s víziou budúcnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Datacomp	1 699€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Konštrukčná kvalita	- Limity ARM
+ Minimalistický dizajn	- Spájkovaná RAM
+ OLED displej	- Absencia čítačky SD kariet
+ Audio	
+ Adaptér v balení	

HODNOTENIE:



TP-LINK Tapo RV30 Max Plus

PRAKTICKÝ POMOCNÍK



Éra, keď bolo vysávanie synonymom ťahania ťažkého prístroja s hučiacim motorom a nekonečného zápasu s káblom, sa pomaly, ale isto stáva minulosťou. Nevieť ako vy, ale ja som počas upratovania s klasickými vysávačmi dokázal neraz narobiť viac škody, než úžitku. Robotické vysávače sa z kategórie futuristických hračiek pre technologických nadšencov transformovali na bežnú súčasť moderných domácností a spoločnosť

TP-Link, ktorú si mnohí spájame najmä so sieťovými riešeniami ako routre či extendery, sa čoraz odvážnejšie púšťa aj do týchto pre nich doteraz neprebádaných vôd. Jedným z najnovších prírastkov do jej portfólia domácich pomocníkov je robotický vysávač Tapo RV30 Max Plus, ktorý minimálne na papieri ponúka kombináciu funkcií, aké sme donedávna

vidali len pri výrazne drahších modeloch. Chcete silný sací výkon, presnú LiDAR navigáciu, funkciu mopovania, automatickú vyprázdňovaciu stanicu a to všetko za rozumný peniaz? Tak by ste mali upísať svoju pozornosť práve na model Tapo RV30 Max Plus. Ešte než si ho hodíte do košíka, podme sa spoločne pozrieť na naše zistenia o reálnych kvalitách tohto autonómneho zberača každodennej špiny.

V krabici nájdeme okrem samotného robota a automatickej vyprázdňovacej stanice aj mopovací nástavec, náhradné vrečko, HEPA filter, bočnú kefku, miniatúrny čistiaci nástroj, napájací kábel a potrebnú dokumentáciu. Samotný robotický vysávač Tapo RV30 Max Plus už na prvý pohľad v zmysle dizajnu vyzerá absolútne neutrálne. Výrobca stavil na matné čierne prevedenie, ktoré pôsobí o niečo hodnotnejšie než

typický biely variant. S rozmermi 330 x 100 mm sa RV30 radí medzi štandardne veľké roboty, pričom výška 100 mm, vrátane charakteristickej vežičky LiDAR senzora na vrchu, je dôležitým parametrom pre schopnosť čistiť pod nábytkom. Toto je nesmierne subjektívne, keďže niekto má gauč, pod ktorý sa takto nastavené rozmery bez problémov dostanú a iný zase nie. Každopádne oproti konkurenčným robotom, ktoré som mal možnosť testovať, ide o pár milimetrov nižšiu výšku, ako je štandard.

Na druhej strane, umiestnenie LiDAR senzora na vrchu, hoci zabezpečuje presnejšiu navigáciu, môže byť limitujúce pri veľmi nízkom nábytku v porovnaní s modelmi, ktoré majú LiDAR integrovaný v prednej časti, ako, napríklad, sesterský model RV20. Na tele plne plastového šasi sa ďalej nachádzajú senzory umiestnené



v prednom nárazníku a, pochopiteľne, nesmierne dôležité senzory zabraňujúce vysávaču zrútiť sa zo schodov. Automatická stanica farebne aj dizajnovo korešponduje s vysávačom. Jej rozmery sú 228 x 164 x 330 mm, čo ju v porovnaní s niektorými objemnejšími stanicami konkurencie robí relatívne kompaktnou. Dôvodom je hlavne tá skutočnosť, že ide len o zbernicu nečistôt a nie duálnu stanicu určenú aj na výmenu vody v nádrži.

Dokáže prekonať prekážky do výšky 22 mm

Tapo RV30 Max Plus je po technickej stránke minimálne na papieri výborne vybavený robotický vysávač. Spomínaný LiDAR tu spolupracuje gyroskopom (IMU), vďaka čomu by mal vysávač vedieť efektívne plánovať trasy, spolaľhivo sa orientovať aj v tme a zbytočne nemíňať energiu. Po mesiaci testovania vám však musím povedať, že s tou presnosťou navádzania to nie je zase také ružové, ako by sa zdalo. Opakovane sa nám v našej domácnosti stávalo, že sa robot po zaseknutí o nábytok nielenže nedokázal sám vyslobodiť, ale navyše si nevedel zapamätať kritický bod a pri ďalšom cykle čistenia naň opäť narazil. Aby ste niečomu takémuto predišli, je nutné si cez aplikáciu vytvoriť virtuálne steny na týchto konkrétnych miestach.

V čom však rozhodne vidím pozitívum, je silný sací výkon až 5 300 Pa podporený technológiou DeepVac, zabezpečujúcou vysokú efektívnosť zberu prachu z tvrdých podláh ako aj kobercov s nízkym vlasom. Batéria s kapacitou 2 600 mAh dokázala vysávač podržať v plnom t'ahu úžasných 150 minút, čo je dostatok času na obsluhu veľkého priestoru. Všetky nečistoty sú nasávané do 300 ml nádoby a ak sa rozhodnete ich nechať automaticky

nasávať do zbernej stanice, tá sama o sebe disponuje 3 000 ml vreckom a momentovým sacím výkonom 17 000 Pa. Tu, samozrejme, záleží od intenzity nečistôt. Máme doma mačku a robot tak mal často veľa práce s jej srstou, avšak vrecko bolo nutné vymeniť po necelom mesiaci.

Čistotu vzduchu vo vašom dome stráži HEPA filter H11 zvládajúci zachytávať miniatúrne častice a alergény. Akokoľvek je sací výkon v zmysle tvrdých podláh možno až predimenzovaný, celková hlučnosť je len na úrovni 52 až 55 dB, čo znamená, že vás robot nebude počas upratovania vyložené vyrušovať. O samotnom výkone vysávača v praxi budem ešte písať neskôr.

Už vyššie som naznačil správu vysávača prostredníctvom softvéru. Realizuje ho aplikácia Tapo, ktorá združuje aj zvyšok zariadení v rámci inteligentnej domácnosti TP-Linku. App vám dáva možnosť

nakonfigurovania máp až pre štyri podlažia s ich automatickým rozpoznávaním, čo je obzvlášť výhodné pre viacpodlažné domácnosti. Pochopiteľne, vysávač by ste na tie podlažia museli vždy ručne vyniesť, keďže akokoľvek nám tento rok boli ukázané prvé koncepty pohybovo plne autonómnych vysávačov,

od ich uvedenia do komerčného predaja sme ešte dost' ďaleko. Napriek tomu softvér Tapo ponúka mimoriadne bohaté možnosti prispôsobenia upratovania vrátane nastavenia spomínaných virtuálnych stien, zakázaných zón, zónového upratovania, výberu miestností, plánovania podľa kalendára ako aj úpravy sacieho výkonu v piatich úrovniach a intenzity mopovania v troch úrovniach so špeciálnymi nastaveniami pre koberce.

Tieto rozsiahle možnosti personalizácie, spolu s funkciami ako detský zámok a aktualizáciami firmvéru, posúvajú zariadenie na úroveň o niečo drahšej konkurencie. Chýba tu snáď len možnosť Live prenosu do kamery či obojstranná komunikácia cez mikrofón a reproduktor.

V reálnych podmienkach si testovaný robot viedol veľmi dobre, a to najmä na tvrdých podlahách. Pri vysávaní väčších nečistôt ako cereálie či ryža, pozbieral takmer všetky ciele rozsypané kúsky a dokonca aj pri menších časticiach ako mačacia podstielka (aktuálne používame skutočne hrubú), ostal výsledný výkon viac ako uspokojivý.

Jediné, v čom som spozoroval výraznejší pokles, bol jemný piesok, ktorý vysávač rotujúcou kefkou na boku skôr rozhadzoval okolo seba. Na koberci s nízkym vlasom, ktorý máme konkrétne v kúpeľni, si vysávač viedol rovnako efektne, aj keď osobne radšej takého menšie veci dávam





počas upratovania bokom a prejdem ich klasickým tyčovým vysávačom.

Zvieracie chlpy ostávajú ako vždy špecifickou kategóriou. Na tvrdom povrchu si s nimi robot poradil výborne, ba dalo by sa povedať, že už pri prvom prejazde po sebe nezanechal ani chlpy, ale na koberci bol jeho výkon už citeľne slabší. To je však pri tomto formáte inteligentných vysávačov, vybavených klasickým rotujúcim valcom vo spodnej časti, úplne bežná vec. Prémiové modely využívajú pokročilú technológiu dvoch protichodných valcov, ktoré vedia trhať večne problémové vlasy.

Mopovanie ako slabina

Okrem vysávania ponúka model RV30 aj funkciu mopovania, no pri nej som bol v očakávaniach trochu opatrnejší a dobre som spravil. Systém tvorí jednoduchý nástavec s vymeniteľnou textúrou a 300 ml nádržka na vodu s elektronickým riadením dávkovaním v troch úrovniach – absolútny

štandard, ktorý sa naprieč trhom tiahne už dlhé roky. Počas testovania som rýchlo zistil, že umývanie nie je silná stránka tohto robota. Na bežný jemný prach alebo ľahko zaschnutú špinu funguje obstojne, no akonáhle sa objaví niečo náročnejšie, či už škvrna od kávy, alebo zvyšky kečupu, výsledky sú vyložené neuspokojivé.

Robot tento druh nečistoty musel prejsť opakovane a výsledok nebol i tak stopercentný. V praxi ide o veľmi jemné vlhké zotretie, ktoré podlahu osvieži, ale nielenže nenahradí poriadne ručné umývanie, nedokáže sa vyrovnat' ani systému dvoch rotujúcich mopov, ktoré majú konkurenčné značky. Aby toho nebolo málo, robot nedokáže zdvihnúť zadnú časť, takže pri prechode na koberec si musíte v aplikácii nastaviť zakázané zóny, inak riskujete, že vám ho zľahka navlhčí.

A problémy nekončia. Mopovacia textília je totižto po každom cykle potrebné vybrať a vyčistiť ručne. V cenovej relácii, v ktorej

sa TP-LINK Tapo RV30 Max Plus pohybuje (cca 350 eur), si dnes s doplatkom 100 eur viete zakúpiť napríklad model Xiaomi x20+, ktorý okrem vyššie uvedených funkcií disponuje aj rotujúcimi kefami a dokonca aj automatickou stanicou na výmenu a uchovanie špinavej vody.

Ak vám táto prednosť dáva zmysel a chcete ju pri autonómnom vysávači skutočne mať, odporúčam vám ísť práve do spomínanej verzie x20+ (našu recenziu si môžete prečítať v jednom zo starších vydaní magazínu).

Kto však radšej zverí umývanie vlastným rukám a od automatického vysávača chce výhradne len každodenné zbieranie suchého neporiadku, RV30 Max Plus mu môžem s istotou odporučiť.

Verdikt

Čo sa týka automatického vysávania suchej špiny, RV30 rozhodne má čo ponúknuť

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	350€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon	- Mopovanie
+ Vhodný na zvieraciu srst'	- Bez automatického zdvíhu mopu
+ Automatická stanica	
+ Tichá prevádzka	

HODNOTENIE:



ROG Falchion Ace HFX

MALÁ VEĽKÁ PREMIÉRA



Pamätám si, ako keby to bolo včera, keď pojem herná klávesnica evokoval skôr robustné, hlučné monštrá, zabierajúce polovicu stola, s podsvietením takým agresívnym, že by ste pri ňom mohli pestovať paradajky. Boli to časy, keď každý milimeter zdvihu klávesy sprevádzal zvuk pripomínajúci gul'ometnú pal'bu. O nejakej kompaktnosti či sofistikovaných technológiách sme mohli len snívať. Ale ako sa doba mení a technológie napredujú, menia sa aj naše nároky. Dnes tu máme éru, v ktorej sa na piedestál suverénne derie kompaktnosť, precíznosť a technológie, ktoré by kedysi zneli doslova ako čisté sci-fi. A presne do tejto kategórie sa snaží zaradiť aj najnovší bojovník v aréne herných klávesníc od spoločnosti ASUS, konkrétne ich premiérový model ROG Falchion Ace HFX.

Prečo premiérový? Tento drobec prichádza s veľkým prísľubom magnetickej revolúcie v podobe takzvaných Hall Effect spínačov. Pojem Hall Effect som vám už osobne podrobne vysvetľoval v mnohých testoch, ale napriek tomu stále ide o pomerne neznámu technológiu, a preto vám poskytnem menšie repete.

Namiesto tradičného mechanického spínania sa tu využíva sila magnetov na samotnú detekciu stlačenia klávesy, čiže nedochádza k reálnemu kontaktu interných súčiastok spínačov. ASUS tak vstupuje na trh, kde už iní hráči ako, napríklad, Wooting, SteelSeries či Glorious stihli rozvíriť stojaté mechanické vody a naznačiť, že toto by mohla byť budúcnosť herných klávesníc ako takých. Je teda Falchion Ace HFX len ďalším marketingovým ťahom, snahou naskočiť

na rozbehnutý vlak, alebo skutočným game-changerom, ktorý nanovo definuje, čo môžeme očakávať od kompaktnej hernej klávesnice – evolúcia alebo revolúcia? Za mňa je v prvom rade jasné, že ASUS ako jeden z hardvérových veľikánov evidentne nechce ignorovať technologické trendy a uvedenie HFX modelu je jasným signálom, že chce byť nielen nasledovníkom už rozbehnutých trendov, ale aj jeho inovátorom. Jedna vec je však chcieť a tá druhá je veci dotiahnuť do zdarného konca.

Počas posledného mesiaca som mal možnosť sa s uvedenou novinkou dokonale zžiť, a preto vám teraz môžem poskytnúť jej kvalitatívny rozbor.

Prvý dojem z dizajnu a konštrukčného spracovania viete krásne navstrebať z



priložených fotografií. Keď vám v rukách pristane táto malá, no sebavedomo pôsobiaca škatul'ka s logom ROG, očakávania sú, ostatne ako vždy pri tejto značke, nastavené vysoko. Už len priložený polykarbonátový ochranný kryt je praktickým bonusom, ktorý poteší každého puntičkára, starajúceho sa o čistotu svojho herného náradia, a to špeciálne počas prenášania. Je to typ drobnosti, ktorá len podtrháva mnou vyššie spomínaný status inovátora.

Pod'me však k samotnému 65 % formátu. Pre mňa ako človeka, ktorý často balansuje medzi intenzívnym hraním a ešte intenzívnejším písaním recenzií, je tento formát vždy tak trochu tancom v duchu kompromisov. Na jednej strane je tu oslobodzujúca kompaktnosť, ktorá uvoľní na stole „more“ miesta pre manévrovanie myšou a dodá celému setupu minimalistický šmrnc. Rozmery len 315 mm na dĺžku znamenajú, že je takmer rovnako veľká ako 60 % klávesnica, no stále si zachováva smerové šípky a navigačné klávesy. Na druhej strane, absencia dedikovaných funkčných klávesov (F rada) či numerického bloku môže byť pre niekoho neprekonateľnou

prekážkou. ASUS sa s tým vysporiadal tak, ako sa pri tomto formáte patrí a mnohé funkcie ako, napríklad, spínače Home a End sú dostupné vďaka sérii skratiek.

Za tie roky testovania veľkosti rôznych klaviatúr (spomínate si, ako som vám referoval o kvalitách tej šialene malej 40-percentnej?) som sa naučil koexistovať s vyložené malými klaviatúrami a zamiloval som si ich. Jedným dychom však musím dodať, že ja som skôr výsledok vlastnej deformácie než chuti si zjednodušiť život. Nadarmo sa nevraví niečo v tom zmysle, že človek si zvykne na všetko. Čo sa týka použitých materiálov, šasi je vyrobené z odolného ABS plastu. Hoci by si človek pri cenovke prekračujúcej hranicu dvoch stoviek možno viac prial chladivý dotyk kovu, ASUS tu išiel jasne napred toľko proklamovanej kompaktnosti. Falchion Ace HFX napriek tomu pôsobí dostatočne prémiovo a keď to spracovaním prirovnám ku konkurenčnému Logitechu (cenou aj typom klávesnice), ROG si so Švajčiarmi doslova „vytrel zadok“. Je to ten typ plastu, ktorý nepôsobí lacno, naopak, máte pocit, že držíte v rukách dobre premyslený kúsok sofistikovanej elektroniky. Žiadne vŕzganie, žiadne nepríjemné prehýbanie pri

silnejšom tlaku, jednoducho poctivá ROG kvalita. Výrobca myslel nielen na kvalitu samotného plastu, ale dostatočne premyslel aj vnútorný dizajn vrátane tlmenia.

Súčasťou vnútra je päťvrstvová pena a silikónové tesnenie, ktoré zvládajú eliminovať nežiaduce vibrácie a zvuky. Klávesy sú, ako sa na prémiový produkt patrí, vyrobené z odolného PBT plastu technológiou doubleshot, čo vám zaručuje ich dlhú životnosť, odolnosť voči ošúchaniu a príjemného, mierne drsného povrchu pod prstami.

Rovnako dobre sú zvládnuté ergonomické aspekty. Tri úrovne náklonu zabezpečujú dva páry vyklápacích nožičiek rôznej výšky a umožnia každému nájsť si svoj ideálny uhol pre pohodlné písanie či hranie. Malý, no pre hráčov v šere herných brlohov neoceniteľný detail, je vyvýšená bodka na klávese W, ktorá pomáha s orientáciou prstov bez nutnosti skláňať zrak. Pozdĺž hornej hrany klávesnice sa tiahne decentný nápis Republic of Gamers, ktorý je aj tentokrát efektne podsvietený.

Vo vrchnej hrane, tak ako tomu bolo aj pri predchádzajúcom modeli Falchion vybavenom vtedy v úvodzovkách len mechanickými spínačmi, sa nachádza interaktívny dotykový panel. Tento úzký prúžok umožňuje elegantné ovládanie hlasitosti, prehrávania médií, intenzity podsvietenia či dokonca jemné ladenie bodu aktivácie spínačov. Toto všetko jednoduchým ťahom vášho prsta alebo poklepaním. Jeho reálna použiteľnosť v praxi záleží na vašich osobných preferenciách. Za mňa je práve tento prvok ďalším dôkazom o snahe ROG posunúť zažité štandardy herného hardvéru na novú úroveň, nehovoriac o tom, ako futuristicky vďaka tomu klávesnica vyzerá. Na prepínanie medzi jednotlivými funkciami dotykového panela slúži dedikované



multifunkčné tlačidlo umiestnené hneď vedľa neho. Aktuálne zvolenú funkciu a úroveň nastavenia (napríklad hlasitosť) vám vizualizujú LED indikátory na hornej svetelnej lište, a tak máte vždy prehľad o tom, čo vlastne práve nastavujete. Komu by prvok dotykového ovládania vyložené prekážal, v softvéri Armoury Crate ho viete jednoducho deaktivovať.

Falchion Ace HFX zaujme predovšetkým svojimi vnútornosťami. ROG vyrobil svoje prvé magnetické spínače, od ktorých môžete očakávať uspokojivý klik, so životnosťou až 100 miliónov stlačení a vďaka továrenskému premazaniu aj hodvábne hladký chod. V praxi to znamená presné, rýchle a zároveň príjemne tlmené stlačenia bez čí i len malého škrípania.

Ak by som vám to mal k niečomu prirovnať, je to ako keď zaboríte brušká prstov do medu bez toho, aby ste sa po ich vytiahnutí musel ísť umyť. K tomu si pridajme extrémne prispôsobiteľný aktivačný bod v rozpätí od 0,1 mm po 4,0 mm, ktorý, ako som spomínal vyššie, môžete meniť priamo na klávesnici alebo cez softvér Armoury Crate.

Akokoľvek mi trochu vadí, že sa ASUS pri tejto premiére neodviazal trochu viac a neponúkol rovno hot-swap systém vymeniteľných spínačov, faktom je, že testovaná klávesnica práve vďaka HFX uspokojí hráčov túžiacich po bleskovej reakcii tak ako aj tvorcov textu hľadajúcich istotu a spolahľivosť.

Funkcie ako Rapid Trigger (okamžitý reset pri zdvihnutí prsta) a Speed Tap Mode (uprednostnenie posledného zaznamenaného bodu interakcie) cieľia priamo na kompetitívnych hráčov, ktorí počítajú každú milisekundu. Ich prepínanie obstaráva unikátne kovové koliesko v hornej ľavej hrane, do ktorého stačí len jemne brnknuť a zotrvačnosťou sa v milisekunde prepne. K tomu všetkému tu máme 8 000 Hz polling rate, čiže papierovú odozvu

0,125 ms (vec, akú ocenia už len vyložene e-športovci). V hornej hrane, na ľavej aj pravej strane, sa nachádzajú dva USB-C porty s možnosťou pripojenia k dvom zariadeniam naraz a plynulého prepínania medzi nimi (ak ste to z textu vyššie nepochopili, ide o rýdzo káblovú klaviatúru). Na čo je to dobré? Klávesnicu viete v sekunde využiť ako nástroj pre herné PC aj ako pracovný notebook ležiaci vedľa neho.

V texte som to už naznačil viackrát, no aj tak vám ešte dlhujem zhodnotenie mojich pocitov pri hraní a písaní. Magnetické spínače ROG HFX v kombinácii s funkciou Rapid Trigger a extrémne vysokou polling rate skutočne dokážu dodať pocit okamžitej odozvy.

Pri rýchlych FPS tituloch, kde každá milisekunda rozhoduje, som mal pocit, že klávesnica číta moje myšlienky a robí niečo, na čo práve myslím. Pohyby boli plynulejšie, reakcie ostrejšie. Či to prináša reálnu, merateľnú výhodu oproti kvalitnej mechanike s 1 000 Hz, je ťažké jednoznačne povedať (na takéto veci potrebujete doslova laboratórne schémy testovania), ale ten pocit z hrania je za mňa jednoducho iný, lepší než pri klasickej mechanike.

Možnosť nastaviť si bod aktivácie na extrémne nízku hodnotu (pokojne aj 0,1 mm) znamená, že klávesy reagujú takmer na dotyk, čo je pre špecifické herné štýly ideálne. Ako recenzent žijaci sa tvorbou textu je pre mňa komfort pri tejto činnosti rovnako dôležitý ako herný výkon.

Tu prichádza malé „ale.“ Extrémne citlivé nastavenie spínačov, ktoré je skvelé pre hranie, môže pri písaní viesť k vyššiemu počtu preklepov, najmä ak máte ťažšie prsty alebo ste zvyknutí na spínače s výraznejšou taktílnou odozvou.

Našťastie, vďaka nastavitel'nému bodu aktivácie si môžete nájsť kompromis, ktorý vám bude vyhovovať. Po nastavení

aktivácie na hlbšiu úroveň (1,5 až 2,0 mm) sa písanie razom stalo oveľa príjemnejším a počet chýb klesol. Takže je to prax a chuť sa pohrať s nastavením. Záverom vás nemôžem, samozrejme, ochudobniť ani o moju novú obsesiu v porovnávaní testovanej vzorky s konkurenciou. V aréne kompaktných klávesníc s Hall Effect spínačmi sa ukazuje, že ROG Falchion Ace HFX sa rozhodne nemusí cítiť nijako menejcenne.

Proti priekopníkovi Wooting 60HE/80HE totižto ponúka vlastné ROG HFX spínače s dôrazom na tichší a oveľa kultivovanejší chod, dedikované šípky v 65 % formáte, duálne USB-C a dotykový panel na úpravu aktivácie bez potreby softvéru.

Zatiaľ čo Wooting boduje výborným softvérom a komunitným zázemím. V porovnaní so SteelSeries Apex Pro Mini opäť hrá s lepším sadom kariet, zameriavajúc sa na unikátne prvky ako dotykový panel, ROG dizajn a pridaný ochranný kryt, pričom oba modely ponúkajú rýchlosť, presnosť a nastaviteľné spínače. Falchion Ace HFX je tak skôr špecifickou voľbou pre tých, ktorí chcú magnetickú klávesnicu v 65 % formáte s prémiovým ROG DNA a sú ochotní si za to priplatiť.

V úvode som vám položil otázku, či je ROG Falchion Ace HFX evolúciou, alebo revolúciou. Po mesiaci testovania vám na ňu viem dať jasnú odpoveď. Ide o veľmi ambicióznú evolúciu, ktorá však koketuje s revolučnými prvkami. Klávesnica je jednoznačne určená pre hardcore hráčov, e-športovcov a technologických nadšencov, ktorí dokážu oceniť a využiť jej pokročilé funkcie.

Pre bežného používateľa hľadajúceho len „kvalitnú kompaktnú mechaniku“, môže byť jej arzenál funkcií a s tým spojená cena prosto až príliš veľkým sústom.

Verdikt

ASUS opäť nesklamal, ale nabudúce si poprosím Hot-Swap.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíchal: ASUS Cena s DPH: 220€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a kvalita konštrukcie
+ Celková kompaktnosť
+ Magnetické spínače
- Absencia Hot-Swap

HODNOTENIE:

★★★★★



Epomaker Tide 65

KLÁVESNICOVÁ SERENÁDA



Pamätáte si ešte na časy, keď hliníkové telo, hot-swap a bezdrôtové pripojenie boli výsadou drahých a na mieru stavaných mechanických klávesníc? Technologický pokrok však naďalej uháňa raketovým tempom a dnes je trh doslova zaplavený cenovo dostupnými hliníkovými modelmi, ktoré si ubujú prémiové funkcie za zlomok ceny. Spoločnosť Epomaker, známa svojím portfóliom plným klávesníc všetkého druhu, na vyššie uvedenú vlnu naskočila sériou Tide. V tejto recenzii vám ponúknem pohľad na kvality modelu Tide 65. V tomto prípade ide o 65% klávesnicu s hliníkovým telom, modulárnou základnou doskou a podporou QMK/VIA. Ako vidíte, tak už v základe jednoducho si ubuje veľa, no ako to už býva, diabol sa často skrýva v detailoch. Čo myslíte? Podarilo sa

Epomakeru namiešať víťazný koktejl z bohatých funkcií a nízkej ceny, alebo ide len o ďalší produkt plný kompromisov?

Balenie Epomaker Tide 65 ide v duchu všetkých mojich predchádzajúcich recenzií klávesníc od tohto výrobcu. Balenie je vybavené kvalitným penovým polstrovaním, ktoré hardvér bezpečne chráni aj počas drsného transportu. Okrem samotnej klávesnice v ňom nájdeme opletený USB-C kábel, kombinovaný nástroj na vyt'ahovanie klávesov a súčasne spínačov, imbusový kl'úč na prípadnú demontáž a aj stručný manuál. Už pri prvom kontakte si musíte všimnúť vyššiu váhu (1,27 kg). Práve tá dáva jasne najavo, že nejde o žiadnu plastovú hračku, naopak, šasi je naozaj plne hliníkové (zliatina 6063) a pôsobí skutočne solídne a predovšetkým robustne. Pokúsiť sa klávesnicu ohnúť holými rukami je vďaka

jej konštrukčnej pevnosti prakticky nemožné a aj vďaka uvedenej váhe krásne sedí na stole a nehrozí jej posúvanie kade tade.

Dizajnovovo ide o pomerne štandardnú 65% klávesnicu so 66 klávesmi a otočným multimediálnym kolieskom umiestneným v pravom hornom rohu. Telo je na stránkach výrobcu dostupné v niekoľkých farebných prevedeniach a to konkrétne v čiernej, fialovej alebo modrej. Mnou testovaná modrá verzia má elektroforetický náter, ktorý by mal zabezpečiť slušnú odolnosť voči bežnému opotrebeniu. Napriek tomu som si však už po rozbalení všimol zopár nedokonalostí na povrchovej úprave. Ako keby samotná vrstva počas výroby zle zaschla. Môže, pochopiteľne, ísť o ojedinelý efekt, ostatne nič také som počas recenzovania hardvéru tohto výrobcu v minulosti ani raz nezaznamenal, ale aj tak

vám o tom musím napísať. Zaujímavým dizajnovým prvkom je veľký zrkadlový panel na spodnej strane, ktorý je opatrený logom Epomaker. Hoci je počas používania skrytý, výrobca verí, že aj takýto detail pridáva na prémiovej estetike. Práve tento prvok je však, logicky, náchylný na zbieranie odtlačkov prstov a celkovo sa náročnejšie čistí, ale koho by to trápilo, keď ho aj tak počas používania nikto nevidí.

Čo sa týka kvality spracovania, vonkajší dojem je veľmi dobrý. Hliníkové šasi nevykazuje žiadne prehýbanie a pri stláčaní klávesov je cítiť miernu flexibilitu vďaka tzv. gasket mount uloženiu. Ak ste na tento anglický pojem ešte nenarazili, rád vám ho v rýchlosti vysvetlím. Namiesto pevného priskrutkovania je základná doska zavesená medzi vrstvami mäkkého materiálu (zvyčajne ide o silikón alebo penu), ktoré fungujú ako tesnenia. V rámci drsnej interakcie tak klávesnica nevydáva nepríjemné zvuky, čo je aj prípad testovanej novinky. Epomaker Tide 65 v tomto ohľade ponúka päťvrstvové tlmenie s kombináciou peny Poron, IXPE a PET, ktoré krásne potláča nežiaduce rezonancie a vrzganie. Pre mnohých z vás ale môže byť výrazným konštrukčným nedostatkom absencia výklopných nožičiek na spodnej strane, čo znamená fixne daný uhol sklonu.

Decentné RGB

RGB podsvietenie je riešené tradične. LED diódy sú orientované na juh, čo zabezpečuje výbornú kompatibilitu s rôznymi PBT krytkami tretích strán. Ich jas je skôr decentný než oslnivý, čo však hodnotím ako plus. Počas testovania som sa tentokrát sústredil špeciálne na premazané stabilizátory na väčších klávesoch a musím povedať, že odvádzajú slušnú prácu. No v prípade, že ste zvyknutí na vyslovene



konzistentný a celistvý pocit pri písaní, rozdiel medzi bežnými spínačmi a napríklad medzerníkom, shiftom či enterom si určite všimnete. Okrem káblového pripojenia zvláda klávesnica aj bezdrôtové možnosti v podobe Bluetooth a 2.4 GHz spojenia cez USB-A dongle. Ten je mimoriadne kompaktný a má vlastnú magneticky istenú zásuvku umiestnenú na pravej strane hornej hrany. Vzhľadom na klasický zdvih a robustnejší profil klávesnice by sa tam pokojne zmestilo aj viac takýchto priečinkov.

Srdcom každej mechanickej klávesnice (mimo MCU) sú, pochopiteľne, spínače, pričom Epomaker Tide 65 si viete objednať s dvoma typmi priamo od výrobcu (Lemon a Zebra). Oba varianty sú lineárne, už z výroby premazané a vyžadujú mimoriadne nízku aktivačnú silu (len 40 gramov). Je to ešte menej než pri štandardných Cherry MX Red. Lemon spínače majú navyše extrémne krátku aktivačnú dráhu, len 1,6 mm. Tieto charakteristiky sa priamo odrážajú v pociťovaní písania, keďže vďaka

nim interakcia pôsobí ľahko, vzdušne a rýchlo. Pre niekoho to síce môže byť splnený sen, avšak práve takáto citlivosť má aj svoju odvrátenú stránku, najmä ak ste zvyknutí na ťažšie spínače. Prejsť k takto výrazne odlišnému pocitu z interakcie znamená častejšie hromadenie preklepov a nechcené stlačenia. Lemon switche tento efekt ešte umocňujú svojou krátkou aktivačnou dráhou. Našťastie, vďaka hot-swap dizajnu to nie je až taká tragédia, keďže spínače si môžete jednoducho vymeniť za také, ktoré vám sadnú najlepšie.

Polling Rate 1 000 Hz

Podme sa teraz pozrieť na celkovú výdrž. Batéria s kapacitou 4 000 mAh je na pomery takto kompaktnej klávesnice pomerne štedrá. Výdrž v praxi však výrazne závisí od používania už spomínaného RGB podsvietenia. So zapnutým osvetlením sa klávesnica môže vyšťaviť už po piatich dňoch nepretržitého používania. Naopak, pri vypnutom podsvietení vydrží bez problémov aj tri týždne. Nemusí vás však potešiť absencia akéhokoľvek hardvérového indikátora stavu batérie a ak budete chcieť vedieť, koľko šťavy v akumulátore ešte zostáva, musíte stlačiť skratku Fn + Enter – v druhom rade spínačov sa vám pomocou LED svetiel natiahne zelená čiara indikujúca približnú kapacitu. To nás privádza do sekcie softvérovej podpory. Epomaker Tide 65 totiž podporuje QMK a VIA, čiže vám už určite dobre známe open-source rozhrania a konfiguračné nástroje, ktoré umožňujú pokročilé prispôbienie klávesnice od premapovania klávesov cez tvorbu makriev až po detailné nastavenie RGB podsvietenia.

Celkovo môžeme model Tide 65 označiť za dobrú voľbu na bežné až stredne náročné hranie. Výkon je plne porovnateľný s konkurenciou v danej





cenovej hladine a ak pravidelne čítate moju rubriku „Objavujeme neznáme klaviatúry“, tak dobre viete, že dnes už mám s čím porovnávať. Samozrejme, pokročilé funkcie ako analógový vstup, nastaviteľný bod aktivácie či iné výhody magnetických spínačov tu hľadať netreba. Ak však nepatríte medzi fanatických hardcore gamerov a uprednostňujete kompaktný, prémiovo pôsobiaci dizajn s možnosťou bezdrôtového pripojenia, Tide 65 si vás môže získať viac než len svojou cenovou dostupnosťou. Trh s lacnejšími mechanickými klávesnicami je dnes už dosť presýtený, čo robí výber vhodného modelu o to komplikovanejším. Epomaker Tide 65 sa v takomto nehostinnom prostredí snaží presadiť kombinovaním niekoľkých silných stránok, či už toľko

proklamovanej hliníkovej konštrukcie, bezdrôtového pripojenia a podpory QMK/VIA. V porovnaní s inými značkami, ako sú napríklad Keychron, Monsgeek, Yunzii alebo Weikav, sa Tide 65 v danom smere môže pochváliť komplexne vybaveným produktom, ktorý nie je len nejakým holým základom, ale už hotovou klávesnicou.

Osobne by som Tide 65 asi najlepšie vedel porovnať s modelmi ako Keychron Q2 alebo Q2 Max (tie sme si už v našom magazíne podrobne zhodnotili), ktoré považujem za etalóny istoty v tejto kategórii. V takomto prípade Tide 65 dokáže obstáť, keďže ponúka podobné funkcie, ale dokonca za ešte nižšiu cenu. Keychron je však známy svojím vlastným a dobre odladeným softvérom,

robustnou konštrukciou a nápaditými dizajnami, čo môže byť rozhodujúci faktor pre mnohých používateľov. Na druhej strane, Monsgeek M7W, ktorý je cenovo výhodnejší a tiež ponúka bezdrôtové pripojenie a podporu QMK/VIA, sa predáva často ako holý základ, čo môže osloviť tých, ktorí preferujú prispôbenie si klávesnice podľa vlastného uváženia.

Modely od Yunzii, ako sú AL66 alebo AL68, sa od Tide 65 líšia hlavne v dizajne a podpore QMK/VIA. AL66 nedisponuje touto podporou, čo môže byť zásadný nedostatok pre špecifickú skupinu nadšencov, zatiaľ čo AL68 uvedenú podporu už v sebe má. Zvukový profil a estetika spomínaných klávesníc, ako je napríklad bočné podsvietenie pri AL66, môže byť pre niektorých používateľov tiež atraktívnejšie. Vaše rozhodnutie teda opäť raz závisí od individuálnych priorít a ochoty akceptovať ponúkaný balík kompromisov.

Verdikt

Výborná 65% klávesnica, ktorá je vhodná do kancelárie aj do hernej jaskyne.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Epomaker	120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Minimalistický dizajn	- Bez spodných nožičiek
+ Modulárnosť	- Na mojej vzorke
+ Obsah balenia	sa odlúpol lak
+ Dlhá výdrž batérie	
+ Cena	

HODNOTENIE:



DONKEY KONG BANANZA



DOSTUPNÉ OD 17.07.2025
MÔŽETE KÚPIŤ NA WWW.PGS.SK

PLS
PLAY GO SMART

Govee - RGBICW Smart Corner Floor Lamp

ZA TREST DO KÚTA



V bohatom portfóliu čínskej spoločnosti Govee, ktorá sa už roky špecializuje na produkciu inteligentného osvetlenia rôzneho druhu a zamerania, sa dnes nachádza už niekoľko generácií takzvaných podlahových rohových lúč. Do našej redakcie sa nedávno dostal akýsi úplný základ predmetného konceptu ambientného podsvietenia, ktorý si pod názvom Govee – RGBICW Smart Corner Floor Lamp viete dnes zadovážiť za sumu jemne presahujúcu sto eur.

Ako som spomínal už v úvode, ponuka zariadení od Govee je v istom smere unikátna hlavne preto, že jednotlivé smart produkty dokážete medzi sebou jednoducho prepájať na štýl modúlárneho hardvéru. Portfólio tak pôsobí ako obrovské blikajúce puzzle, ktoré zvládnete

nastavovať v individuálnej podobe, ale rovnako vám je umožnené ho rozbiť na jedným jediným zdrojom či už audio, alebo video formou. Ak vám to znie zbytočne komplikovane, opak je pravdou, keďže na obsluhu toho všetkého vám stále stačí jedna aplikácia a práve inteligentná rohová lampa RGBICW môže v správne zvolenom priestore vytvoriť funkčne praktickú a vizuálne pôsobivú scéniu. Než ju však niekam postavíte (vďaka kruhovej a dostatočne pevnej základni), je nutné ju najprv patrične zložiť, a to môže byť pre mnohých potencionálny problém.

Treba dávať veľký pozor

Poskladať testovaciu vzorku bolo na moje prekvapenie oveľa náročnejšie, než som sa pôvodne domnieval. Základ tvorí už

spomínaný kovový stojan s dlhou kabelážou zakončenou klasickou elektrickou koncovkou (230 V). Aby ste si však mohli užívať ambientné podsvietenie akéhokoľvek rohu vo svojom dome, je nutné najprv pospájať niekoľko kovových vodiacich tyčí (celkovo sú štyri), do ktorých sa následne zasunie/zacvakne samotný svetelný LED pás.

Spájanie drážok spočíva vo využití spájacích vložiek, z ktorých sa každá uchytáva pomocou dvoch šraubov. V balení nájdete všetko potrebné na zostavenie a keďže sú jednotlivé šraubky skutočne malé, ocenil som praktický skrutkovač s magnetickou špičkou.

Akonáhle máte vodiacu tyč pospájanú a uchytенú v základni, je nutné spojiť LED pás so zdrojom pomocou dvoch svoriek s tenkým káblom. Práve tu nastáva



kritický bod celého skladania. Keď spojíte káblíky a začnete zasúvať svetelný pás do vodiacej lišty, musíte dávať veľký pozor na to, aby ste LED pás nezatlačili príliš nízko a nepoškodili tak uvedené svorky.

Výrobca v návode udáva, že ak vám pri inštalácii svetleného pásu z neho vyčnieva, je lepšie v rámci spájania jednotlivých dielov vodiacej tyče pokojne jeden úchyt vynechať a radšej predĺžiť celkovú výšku tak, aby sa silikónom potiahnutý pás dovnútra pohodlne stal. Presne to som urobil aj ja a aj keď v spodnej časti šasi vznikla takto akási medzera badateľná len pri pohľade z boku, na kvalite osvetlenia sa to nijako neprejavilo. Svetlo s celkovou váhou 1,8 kg je zakončené guľatou špičkou a má výšku



136 cm s priemerom 2 cm. Sekundu od zapnutia pomocou aplikácie alebo fyzického spínaču spojeného s prírodným káblom dokáže lampka vyprodukovať maximálny svetelný tok 1 000 lumenov, a to v rámci dostatočne širokého rozpätia teplôt 3 300 – 4 300 K. Matná čierna farba a celkovo štíhly dizajn lampy Govee ju umožňujú postaviť do akéhokoľvek druhu interiéru, či už sa rozprávame o súčasnej moderne s prvkami extravagancie, alebo dnes toľko populárnom krížení retro nábytku s eklektickou modernou architektúrou.

Kulisa takmer bez hraníc

Už samotný názov a použitie skratky RGBIC naznačuje širokú variabilitu v rámci plnohodnotnej prezentácie viacfarebných efektov. Je pochopiteľné dôležité, kam lampu umiestnite. Tak, ako je schopná vám pri posteli robiť príjemný efekt pomaly zapadajúceho slnka, rovnakým spôsobom tak môže navýšiť dosah ambientného premostenia farieb prenášaných z vášho televízora do rohov obývačky pri sledovaní akčných filmov. Spomínal som to už v úvodnom odseku a opäť

to zopakujem – čím viac dielikov tejto nekonečnej svetelnej puzzle skladačky si dotiahnete domov, o to komplexnejší užívateľský zážitok vám bude ponúknutý.

Govee Home aplikácia vám cez BT párovanie (na blízko) alebo formou Wi-Fi (odkiaľkoľvek) umožní mimo už spomínaného výberu efektov aj správu update balíčkov. Samozrejmosťou je v tomto prípade aj hlasové ovládanie či už prostredníctvom Amazon, alebo Google asistenta.

Govee RGBIC Floor Lamp je skvelá investícia aj v základnej edícii a to pre tých, ktorí hľadajú štýlové a funkčné ambientné osvetlenie do akejkoľvek časti domu. Tento produkt si viem predstaviť v rohu predsieni, kde jemným a nevtieravým svetlom víta každú návštevu. Rovnako tak ho vidím ako perfektného spoločníka, ktorý umocní emócie počas premietania hororových filmov.

Verdikt

Perfektná rohová lampka so širokou škálou využitia.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec
Cena s DPH: 120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn
+ Široká škála efektov
+ Ďalší puzzle dielik portfólia Govee
+ Intenzita svietenia
- Cena
- Náročnejšie skladanie

HODNOTENIE:



Lauben Cooker 5000AT

TOMU VRAVÍM TLAK



S nemeckou spoločnosťou Lauben som mal v rámci testovania tú česť prvýkrát pred necelými dvoma rokmi, a to pri recenzovaní ich dizajnového jedinečného ryžovaru. Už vtedy som okrem vizuálnej stránky dokázal doceniť aj funkčnosť, a ak si dobre spomínam, tak v závere článku som nechal svojský „easter egg“ ohľadom budúcich plánov na ďalšie testovania. V duchu tohto restu vás vítam pri opise kvalít nového a zaujímavého zariadenia značky Lauben, ktorý sa však tentokrát nesústreďí len výhradne na tepelnú úpravu ryže, ale cieľi na oveľa komplexnejšiu schému využitia v kuchyni.

Ako ste už asi pochopili aj bez môjho navádzania, tak Lauben Cooker 5000AT predstavuje multifunkčný tlakový hrniec určený do domácnosti, ktorá potrebuje šetriť predovšetkým čas a priestor. Za sumu necelých 90 € si domov dotiahnete

prémiovo pôsobiaci kus elektroniky, ktorý si po stránke dizajnu a kvality konštrukcie zaslúži maximálnu pochvalu.

V balení sa, okrem samotného hrnca, nachádza aj plastová lyžica na vyberanie ryže či miešanie potravín a menšia odmerka na suroviny. Súčasťou je aj skromná kuchárska kniha obsahujúca sedmičku vybraných receptov, ktorú však berte skôr ako štartovný bod učenia sa toho, čo vlastne Lauben Cooker 5000AT v praxi dokáže.

Presah využitia je totižto pochopiteľne oveľa väčší a nekončí pri pár overených pokrmoch. Na margo dizajnu, ostatne tak ako tomu bolo aj pri spomínanom hrnci na varenie ryže, nemám príliš čo extra dodávať. Opäť sa jedná o oválny tvar tmavomodrého plastu s praktickými výrezmi pre hlavný elektrický kábel, pogumovanými nôžkami a zaujímavo

riešenou indikáciou dotykového ovládania, ktorý v sebe nesie nádych moderny.

Pod oválnym displejom sú rozpísané jednotlivé funkcie (ako asi tušíte, tak po anglicky), a tie aktivujete dotykom. Síce schéma ovládania nie je lokalizovaná, pomocou priloženého návodu každý, kto neovláda angličtinu, dokáže skôr či neskôr pochopiť jednotlivé pojmy. Akonáhle svojmu novému pomocníkovi nájdete miesto v kuchyni (odporúčam tam, kde pre vás bude jednoduché utierať vodu prskajúcu z výpustného ventilu), začnete sa zoznamovať so spôsobom otvárania a zatvárania. Vrchné veko hrnca je riešené otočným systémom s dvojitoú bezpečnostnou poistkou v podobe kovového uzáveru, čo vám v kombinácii so spomínaným ventilom zmierni akýkoľvek strach z explózie. Po dokončení jedál, pri ktorých dochádza k výrazne

väčšiemu procesu tlakovania, sa stlačením výpustného ventilu začne von tlačiť voda vo forme prskania a treba sa pripraviť na to, že ju budete musieť poutierať. Je trochu nepríjemné, že ventil je potrebné neustále držať a nedá sa vypustiť len otočením. Naopak dobre riešený je zber prebytočnej tekutiny na zadnej hrane, kde je umiestnená špeciálna plastová nádobka.

Sklamanie z varnej nádoby

Trochu ma sklamalo vnútorné spracovanie hrnca a predovšetkým päť litrová varná nádoba. Tá je jednak vyrobená z rovnakého materiálu ako nádoba v ryžovaroch, čo je super počas čistenia (nádobu môžete dať aj do umývačky), ale menej praktické v momente, keď sa vám jej povrch časom podarí niečím poškrabať. Môžete sa snažiť ako chcete a používať plastové alebo drevené varešky a naberačky, ale skôr či neskôr k poškodeniu dôjde. Lauben navyše nemá v ponuke sekciu náhradných varných nádob, a tak by ste zase museli kúpiť celý hrniec, čo nie je rozumné riešenie. Druhý problém padá na hlavu totálnej absencie jakéhoko vyberacieho mechanizmu. Varná nádoba je logicky po dokončení procesu varenia extrémne horúca, a aby ste ju len tak bez ničoho dostali von z hrnca, musíte si omotať ruky utierkami alebo nasadiť rukavice ako boxer, inak riskujete popáleniny. A do tretice, v negatívnom slova zmysle, tu máme fakt, že varná nádoba nemá certifikát na používanie mimo samotného hrnca. Zásadne to komplikuje prípravu pokrmov, pri ktorých potrebujete sprudka oparať mäso, aby sa zatiahlo alebo si pripraviť väčšie množstvo restovanej cibule. Pri takýchto receptoch je tak nutné najprv začať variť klasicky na panvici a až potom prenášať suroviny do papiňáku.

Teraz, keď sme si už ujasnili tie najzásadnejšie negatíva, ktoré každý



potencionálny kuchár pred kúpou Cooker 5000AT značky Lauben musí dobre zvážiť, pod'me sa pozrieť na to, čo reálne tento tlakový hrniec zvláda s bravúrou. Základnou ideou konceptu tlakových hrncov je, pochopiteľne, uvarenie akýchkoľvek surovín v najkratšom možnom čase bez toho, aby sa z nich vyplavila chuť a živiny. Práve túto prednosť dokázala testovaná vzorka naplniť na celej čiare, či som v nej potreboval narýchlo pripraviť výživný masový vývar s čerstvou zeleninou pre chorú časť našej rodinky, alebo vyčarovať chutné mäso na šťave. Vždy som sa mohol spoľahnúť na dokonalý výsledok.

Hrnec ako taký dokáže sám pokryť celkovo deväť prednastavených programov, v ktorých si viete dodatočne zdefinovať tri úrovne štruktúry masa – omáčky, polievky, kaše, kuracie alebo bravčové, obilniny a ryža. Z neznámych dôvodov absentuje označenie prípravy hovädzieho masa. Čas prípravy mimo receptov je možné nastaviť aj ručne, avšak len v rámci zníženia času pri niektorom z vybraných programov. Keďže digitálna časomiera akosi neukazuje proces samotného natlakovania hrnca a ráta iba prípravu po

natlakovaní, rátajte s tým, že odpočet začne až dvadsať minút po spustení programu.

Keep Warm

Obrovskou výhodou testovanej jednotky je možnosť nastavenia automatizovaného spustenia varenia. Do hrnca nasypete všetky potrebné suroviny, zalejete vodou a zdefinujete presný čas spustenia prípravy. Po ukončení varenia dokáže hrniec vďaka funkcii Keep Warm aj naďalej udržiavať pokrm teplý bez toho aby došlo k znehodnoteniu jedla samotného, a to až po dobu jedného dňa! Práve filozofia šetrenia času a jednoduchšej prípravy (pochopiteľne záleží na forme receptu) robí z elektrického tlakového hrnca značky Lauben cenného pomocníka v kuchyni. Päť litrový obsah varnej nádoby je dostatočný na uspokojenie potrieb väčšej rodiny, vrátane domáceho maznáčika, a popri bezpečnostných zárukách sa nemusíte obávať o to, že vám vo vašej neprítomnosti hrniec vyštartuje na obežnú dráhu. Najväčšie negatíva spočívajú v nemožnosti pripraviť v tomto hrnci napríklad kvalitný maďarský guláš či jedlá tohto formátu a taktiež prskajúci ventil, bez ktorého sa nedokážete dopracovať k hotovému pokrmu.

Verdikt

Moderný tlakový hrniec, ktorý vám dokáže ušetriť čas a nervy.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lauben	90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Varná nádoba
+ Kvalita spracovania	- Manuálny režim
+ Obsah balenia	fakticky neexistuje
+ Vhodný pre celú rodinu	- Prskajúci ventil

HODNOTENIE:



ROG Pelta

NIE JE TO PREKLEP?



Určite si spomeniete na svoje herné začiatky, keď každá ušetrená koruna mala svoju váhu, no niekde vzadu vo vašom mozgu predsa len tieľa túžba po niečom lepšom. Niečom, čo by vám v multiplayerových bitkách poskytlo výhodu a v singleplayerových svetoch vás naopak vtiahlo hlbšie do deja. Dnes je trh preplnený rôznymi modelmi a značkami a stále platí nepísané pravidlo, že nižšia cena = kompromis. Práve s touto myšlienkou som sa pustil do testovania novinky ROG Pelta z dielne hernej divízie ASUS. Pozor, neplietť s jeho drahším, funkciami natrieskaným súrodencom Delta, keďže Pelta cieľi nižšie na hráčov, ktorí hľadajú bezdrôtovú slobodu, slušný zvukový základ a priaznivú cenovku.

Materiál? Plast. Avšak siahnutie po tomto materiáli je zámerom. Otázka

teda znie – podarilo sa ROG-u namiešať ten správny kokteil funkcií, alebo ide len o ďalší plastový príspevok do rybníka lacnejších headsetov, ktorý síce výrazne nebolí peňaženku, ale ani nezanechá dojem? Pod'me sa na to spolu pozriť.

Na prvý pohľad pôsobí ROG Pelta pomerne decentne, najmä ak ho porovnáme s niektorými extravagantnejšími kúskami z dielne Republic of Gamers, vrátane jeho súrodenca Delta II. Dizajnéri v tomto prípade vsadili na matnú čiernu farbu a čisté línie, ktoré narúša len podsvietené logo ROG umiestnené na oboch náušníkoch. Predmetné „oko“ je, samozrejme, čo do farby plne prispôsobiteľné.

Ako som tak explicitne spomínal už v úvode, Pelta je herný headset, pri ktorom hrá dominantnú úlohu plast. Tento fakt

môže u niektorých hráčov, zvyknutých na kovové prvky a prémiovejšie materiály, vyvolať isté pochybnosti, najmä v strednej triede, kam Pelta jasne mieri so svojou cenovkou cca 150 eur. Avšak ako sa hovorí, nie je plast ako plast. V ROG sa zjavne snažili nájsť kompromis medzi cenou a kvalitou spracovania.

Použitie plastu má jednu nespornú výhodu a tou je logicky nižšia hmotnosť headsetu, ktorá sa zastavila na 309 gramoch. A práve nízka hmotnosť je jedným z kľúčových faktorov pre dlhodobé pohodlie. Pre mňa bolo navyše dôležitejšie, že aj pri prevahe plastu headset nepôsobí vyslovene lacno a celkové spracovanie je na dobrej úrovni – žiadne vŕzganie a praskanie sa nekoná. Navyše, prekvapivým, no vítaným detailom sú hliníkové strmene, ktoré spájajú náušníky s hlavovým mostom, čo



dodáva konštrukcii na celkovej pevnosti a tým pádom aj dôveryhodnosti. Vďaka nim si viete slúchadlá hodiť aj na ramená.

Pelta za mňa rovnako boduje aj z pohľadu ergonomie a celkového pohodlia. Okrem spomínanej nízkej hmotnosti k tomu prispievajú aj oválne náušníky potiahnuté priedušnou sieťovinou tkaninou, ktorá má vysoký stupeň vzdušnosti a aj pri dlhom nosení som preto nemal pocit spotených uší. Jedným dychom však musím dodať, že model Delta II mal o kus prémiovejšiu tkaninu, čo je však v duchu cenovky úplne pochopiteľné. Náušníky sú dostatočne hlboké a mali by pohodlne obopnúť väčšinu typov uší. Hlavný most navyše využíva vo svojej spodnej časti elastický pásik s trojúrovňovým nastavením veľkosti. Namiesto teleskopických ramien umožňujúcich plynulé prispôbenie tu máme len tri pevné pozície a to môže byť pre niektorých z vás problém, hlavne ak máte výrazne malú alebo naopak veľkú hlavu. Preto než sa rozhodnete si headset zakúpiť, odporúčam vám skočiť do kamennej predajne a slúchadlá si najprv dôkladne vyskúšať. Všetky ovládacie prvky sú umiestnené intuitívne na ľavom náušníku a menovite ide o koliesko na ovládanie hlasitosti, tlačidlo na stlmenie mikrofónu a tlačidlo napájania. Po pár pokusoch naslepo som si rýchlo zapamätal, kde sú umiestnené.

Pohodlné aj pri dlhom nosení

Srdcom každého headsetu a nielen toho herného, sú meniče. Pelta využíva konkrétne 50 mm meniče s titánom potiahnutou membránou, ktoré by ste rovnako našli v drahšom a už spomínanom modeli ROG Delta II. Aký je teda reálny zvukový prejav? Po mesiaci testovania môžem povedať, že

zvukový profil je dostatočne čistý (evidentne cielene neuprednostňuje basovú linku). Basy sú síce prítomné, no v predvolenom nastavení im chýba akákoľvek hĺbka a údernosť, ktorú by ste možno očakávali, špeciálne pri explóziách v hrách či pri počúvaní určitých hudobných žánrov. Pre fanúšikov strieláčiek, ktorí hľadájú vyložené dunivé explózie, to môže byť menšie sklamanie. Mimo toho som však dostal výrazné a čisté výšky, vyvážené stredy, čo vo finále prispievalo k zrozumiteľnosti dialógov a vokálov. Určite musím spomenúť, že zvuk je aj pri vyšších stupňoch hlasitosti bez zásadného skreslenia. Čistota a detailnosť audia v strednom a vyššom pásme za mňa dokážu poskytnúť relevantnú výhodu. Kto chce viac basov, sotva po nich bude túžiť na úkor horších výsledkov v multiplayerových hrách.

Ako je na tom mikrofón? Pelta je vybavená 10 mm širokopásmovým odnímateľným mikrofónom s jednosmernou charakteristikou. Aj tu platí, že ide o rovnaký mikrofón ako pri headsete Delta II. Ten je schopný pomerne čisto zachytiť hlasovú stopu aj v momente, keď nie je priamo pred ústami, avšak ja osobne som jemne kritizoval mikrofón aj v Delta II a musím povedať, že pri jeho lacnejšom variante sa nič nezmenilo.

Jednou z dôležitých vlastností ROG Pelta je rozhodne všestranná konektivita. Headset ponúka hneď tri režimy pripojenia, čo z neho robí flexibilného spoločníka pre rôzne platformy. Primárnym bezdrôtovým pripojením je 2.4GHz realizované cez kompaktný USB-C dongle (ide skutočne o malý kľúč). Práve tento modus vám zabezpečí najlepšiu kvalitu prenosu. Druhou bezdrôtovou možnosťou je podľa očakávania Bluetooth ideálny pre pripojenie k mobilným zariadeniam alebo notebookom bez nutnosti použitia USB donglu. A napokon, ak ste stará škola a preferujete káblové pripojenie alebo sa vám vybijie batéria, môžete headset pripojiť pomocou USB-C kábla. Pri kabeláži je však nutné spomenúť zásadný nedostatok a tým je absencia klasického 3,5 mm audio jacku. Toto konkrétne rozhodnutie má niekoľko nepríjemných dôsledkov. Jednak znemožňuje jednoduché analógové pripojenie k zariadeniam, ktoré nemajú USB-C port alebo Bluetooth a hlavne znamená natívnu nekompatibilitu s konzolami Xbox, pokiaľ ide o pripojenie cez ovládač. Zatiaľ čo model Delta II tento problém rieši práve prítomnosťou 3,5mm jacku, majitelia Xboxu si s Peltou bez ďalších adaptérov či riešení jednoducho neporadia.





Dlhá výdrž

Naopak oblasťou, v ktorej Pelta jasne exceluje, je výdrž batérie. Integrovaná 900 mAh batéria dokáže poskytnúť až 70 hodín prevádzky pri pripojení cez USB dongle a dokonca až 90 hodín pri použití BT. S aktivovaným podsvietením to je v rámci donglu 60 hodín. Tak či onak, skutočne ide o nadštandardné hodnoty, ktoré vám umožnia hrať celé dni bez nutnosti častého nabíjania. Nabíjanie ako také prebieha cez USB-C port. V balení nájdete okrem

samotného headsetu aj spomínaný USB-C dongle, redukciu USB-C na USB-A a nabíjací kábel s USB-C / USB-A koncovkou. Ako je zvykom u herných periférií od ASUSu, aj ROG Pelta spolupracuje výhradne so softvérom Armoury Crate. Ten umožňuje používateľom prispôbiť si rôzne aspekty headsetu vrátane ekvalizéra pre špecifickejšie doladenie zvukového prejavu, konfigurovať RGB podsvietenie (pochopteľne s podporou Aura Sync) a ďalších špecifických nastavení. Ak už vlastníte iné produkty z ROG ekosystému, Armoury Crate vám

umožní ich komplexnú správu. Avšak v prípade, ak nie ste zarytým fanúšikom ROG a nemáte iné kompatibilné zariadenia, nutnosť inštalácie ďalšieho rozsiahleho softvérového balíka len kvôli headsetu môže byť pre niekoho otravná. Toto je však bežný jav pri mnohých značkách herných periférií, kde takmer skoro každá presadzuje svoj vlastný ovládací softvér.

Keďže v tomto texte opakovane padol názov Delta II, určite vám dlhujem aspoň nejaké porovnanie medzi týmito dvoma modelmi. ROG Pelta a ROG Delta druhej generácie reprezentujú dve rôzne úrovne tej istej dizajновой filozofie. Oba headsety sa snažia ponúknuť kvalitný herný zvuk, no v odlišných cenových a materiálových rámcoch. Hoci Pelta stojí výrazne menej oproti takmer dvojnásobnej cene Delta II, zdieľa s ňou dôležité technické komponenty ako 50 mm titánové meniče či identický 10 mm mikrofón. To znamená, že v oblasti zvukovej čistoty a prenosu hlasu Pelta nijak zásadne nezaostáva. Rozdiely sa však prejavujú v konštrukcii. Pelta stavia na plastových materiáloch s hliníkovými strmeňmi, kým Delta II pôsobí robustnejším dojmom a využíva výrazne prémiovejšie spracovanie. Podobne je na tom možnosť nastavovania hlavového mosta, ktorá je pri Pelte obmedzená na tri pevné polohy, zatiaľ čo Delta II ponúka plynulé teleskopické vysúvanie. V oblasti náušníkov má Pelta látkové, o niečo hlbšie náušníky, Delta ich však má z kvalitnejších materiálov. Pelta tiež nie je vybavená 3,5 mm jack konektorom a má polovičnú batériu (900





mAh proti 1 800 mAh), hoci jej výdrž zostáva viac než slušná. Delta II navyše ponúka natívnu kompatibilitu s Xboxom (práve cez jack) a výraznejšie RGB podsvietenie (ak je toto presne to, čo vás zaujíma).

Pelta je zvukovo zameraná na čistejší a jasnejší výstup s menším dôrazom na basy, zatiaľ čo Delta II zvláda plnší a basovejší profil. Suma sumárom, Pelta cieľi na používateľov, ktorí chcú získať kvalitné audio komponenty ROG za dostupnejšiu cenu a dokážu akceptovať kompromisy v oblasti prémiového vyhotovenia a doplnkových funkcií. Delta II je určená tým, ktorí hľadajú maximálnu výbavu bez ohľadu na cenu a preferujú pevnejšiu

konštrukciu, lepšie možnosti prispôsobenia a univerzálnejšiu konektivitu. ASUS tu jasne uplatňuje stratégiu produktového „tieringu“, čo znamená rovnaké technologické jadro, rôzne obaly a funkcionality prispôbena dvom sortám používateľov.

Konkurencia nikdy nespi

Nie je to však len Delta II, s ktorou sa dá Pelta priamo porovnávať. Pelta sa so svojou prístupnou cenovkou pohybuje v jednom z najkonkurenčnejších segmentov herných headsetov, v ktorom hráči očakávajú rozumný kompromis medzi kvalitou zvuku, výdržou a komfortom. V tejto cenovej hladine sa stretáva s takými modelmi

ako Razer BlackShark V2 HyperSpeed a SteelSeries Arctis Nova 5X Wireless, pričom každá z uvedených alternatív má svoje silné a slabé stránky. Z mojich skúseností, keďže som vymenované headsety testoval, ponúkajú všetky tri identickú konektivitu. Máme tu 2,4 GHz bezdrôtové pripojenie, Bluetooth aj USB-C a žiadny z nich nedisponuje 3,5 mm jackom. Výdrž batérie je na strane ROG a rovnako tak ich headset dokáže vďaka 50 mm meničom, prevzatým z vyššie postavenej rady Delta II, ponúknuť čisté a detailné audio, najmä čo sa týka stredov a výšok. Na druhej strane zvukový profil má slabší basový základ, čo môže niektorým používateľom chýbať. Razer BlackShark V2 HyperSpeed stavia naopak na nižšej hmotnosti a o trochu lepšom mikrofóne, ktorý však nie je odnímateľný.

Zvukový profil Razeru je navyše za mňa o kus sterilnejší. SteelSeries Arctis Nova 5X Wireless zase láka o dosť prepracovanejším softvérom s bohatou ponukou zvukových presetov a najnižšou hmotnosťou zo všetkých, no aby to nebolo také jednoduché, používa menšie 40 mm meniče a jeho mikrofón je voči zvyšku najslabší. Vo svetle mojich skúseností si myslím, že ROG Pelta sú zaujímavou voľbou najmä pre hráčov hľadajúcich spoľahlivý headset s kvalitnými komponentmi za rozumnú cenu a trvajú na ROG značke.

Herný headset ROG Pelta za mňa nie je rozhodne dokonalým produktom. Predstavuje však dobre premyslený kompromis medzi cenou, výkonom a praktickými funkciami. ASUS sa zjavne snažil preniesť esenciu ROG zážitku do dostupnejšieho balenia, a to sa im z veľkej časti podarilo, špeciálne pokiaľ kupujúci chápe jeho limity a vie, do čoho ide. Ak patríte do cieľovej skupiny, ktorú som opakovane načrtnol vyššie, Pelta vás pravdepodobne nesklame a ponúkne vám hodiny pohodlného a kvalitného herného zážitku.

Verdikt

Najlepší ROG headset v duchu hesla cena – výkon.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Minimalistický ROG dizajn	- Absentuje 3,5 mm audio konektor
+ Batéria	- Hlavový most má len tri polohy nastavenia
+ Zvuk ideálny na videohry	

HODNOTENIE:



SONY LinkBuds Fit

PRE KAŽDÉHO, KTO SA RÁD POTÍ



Je to už skutočne dlhý čas, odkedy som mal možnosť otestovať nejaké slúchadlá nesúce insígnie japonskej spoločnosti SONY, a preto som nesmierne rád, že sa mi pred pár týždňami dostal do rúk model LinkBuds Fit. Radosť v tomto prípade skutočne nie je hraná a špeciálne pre potreby záživného úvodu cielene predstieraná, keďže aktuálne je zo mňa – a teraz si nachystajte tie najhrubšie úvodzovky, aké máte vo vrecku – aktívny bežec. Chodím na dráhu každý druhý deň a posúvam svoje limity sústavného kmitania nôh pomalými krôčikmi tam, kde by som si to ešte pred nedávnom ani nevedel predstaviť. Spomínam to zámerne, keďže poslednými testovanými slúchadlami od SONY bol model INZONE Buds na konci roku 2023 a toho času som bol o vyše 20 kilogramov ťažší, ale súčasne aj o 90 % menej potetovaný. Práve aktívne behanie a moja chuť počúvať pri ňom podcasty či hudbu mi dáva príležitosť podrobiť každé

nové štuple do uší náročnej skúške a inak tomu nebolo ani pri spomínanej novinke príhodne pomenovanej prívlakom Fit.

Predmetné slúchadlá sú zástupcom strednej triedy. V čase písania recenzie sa ich cena pohybovala okolo sumy 160 eur. Spoločnosť SONY je v oblasti audiotechniky a špeciálne bezdrôtových slúchadiel právom na samotnej špičke v celosvetovom meradle, avšak v čom permanentne zlyhávajú nielen z môjho pohľadu a skúseností, sú dobre volené názvy jednotlivých modelov aj konštrukčná kvalita ich dokov a puzdier. V prípade slúchadiel LinkBuds Fit, primárne zameraných na aktívnych športovcov, som sa preto mimo tradičných hodnotiacich postupov nemohol nezamerať práve na hodnotenie prenosného obalu a musím, nanešťastie, smutne konštatovať, že SONY sa evidentne nemá chuť zlepšiť v tomto aspekte. Preto sa odpichnem práve od

puzdra, ktoré po dizajnovej stránke jemne evokuje francúzsku cukrovinku zvanú makrónka. Ide o otvárateľnú krabičku so zaoblenými hranami, drsnou textúrou v spodnej časti a naopak lesklou v tej vrchnej. Po vizuálnej stránke ide o obal, aký vás rozhodne neurazí. Horšie to už je práve s jeho konštrukčnou kvalitou, keďže vrchné veko sa po otvorení v pánte doslova hádže zo strany na stranu a celé to pôsobí vyložene lacno.

Dajme nepodarenú krabičku s UBC-C vstupom na zadnej hrane bokom a podme sa pozrieť na samotné púčiky. V ich prípade je totižto rozhodne o čom hovoriť, a to v pozitívnom slova zmysle. Slúchadlá s váhou pod 5 gramov sú totižto cielene skonštruované tak, aby dokázali vo vašom uchu vydržať aj počas náročnej fyzickej aktivity a sprevádzať vás na jednotnej vlne pohodlia z kancelárie do fitnesscentra, či z bežeckej dráhy domov. Samotná istota v

uchu sa opiera o špeciálne gumové hroty, ktoré si pri zastrčení púčiku do zvukovodu súčasne zasúvate do lemu ucha. Slúchadlo je tak perfektne istené aj pri otrasoch hlavy a užívateľ necíti žiadnu formu nepohodlia, keďže SONY dokázalo nájsť kompromis medzi veľkosťou púčiku a klasickou silikónovou redukciou na jeho špičke. Nemusíte si tak slúchadlo zasúvať extrémne hlboko do ucha, čo docenia predovšetkým čiastoční odporcovia štupľových slúchadiel. Plastové šasi je prirodzene odolné aj voči invazívnemu vplyvu potu a vďaka IPX4 ste aj pri športovaní v daždi chránení pred prípadným poškodením oboch štupľov. V balení sa okrem kabeláže, klasicky bez adaptéru, nachádza aj štvorica veľkostne odlišných redukcii.

ANC tu je, ale...

Čo sa týka celkovej úrovne pohodlia a schopnosti naplniť potreby športovcov, slúchadlá LinkBuds Fit sú bez akéhokoľvek preháňania TOP voľbou v cenovej relácii do dvoch stoviek. Ich stabilita v uchu je jednoducho bezkonkurenčná a dokonca ani v momente, keď som cieľene spravil na dráhe niekoho koťrmelcov za sebou, sa púčik v uchu nepohol ani o milimeter. Ako sú však na tom v zmysle aktívneho potlačania okolitých ruchov? K dispozícii máte 2 modusy ANC, menovite klasiku a cieľené vnímanie okolia. Klasický režim nie je so súčasnou absolútnou špičkou ani náhodou kvalitatívne zrovnateľný (Huawei FreeBuds Pro 3), a preto nečakajte, že po jeho aktivovaní si počas behania rušným mestom užijete odrezanie sa od civilizácie. Z veľkej časti za to môže už spomínaný fakt, že si púčik nezavádzate tak hlboko do zvukovodu. Pochopiteľne sa počas športovania v potencionálne nebezpečných oblastiach ani neodporúča využívať klasický režim ANC a skôr siahnuť po transparentnom – ved' kto by sa chcel nechať zraziť autom alebo električkou? Každopádne v pohodlí kancelárie rozhodne nečakajte ofiltrovanie



hlučných kolegov a vrtanie v podlaží nad vami. Zvuk klimatizácie a klikanie myši, to ešte LinkBuds Fit ako tak zvládnú, ale čokoľvek navyše už budete jasne vnímať.

Softvérová správa sa realizuje cez aplikáciu Sony Connect vo vašom mobile a nájdete v nej pomerne sofistikovaný ekvalizér, duálne párovanie, funkciu sledovania pohybu hlavy, analyzovanie tvaru ucha a pridelovanie skratiek v rámci dotykového ovládania.

Spoločnosť SONY v spojitosti so softvérom jasne ukazuje desiatky rokov skúseností s vývojom audiotechniky, keďže svojim verným zákazníkom dáva možnosť pohrať sa s nastavením prezentovaného audia v oveľa komplexnejšej forme, než môžu zažiť pri konkurencii. Za všetko uvediem, napríklad, možnosť posadenia prehrávanej stopy do úzadia (vhodné na meditácie) alebo pozastavenia audia a zvýšenie tónov vášho hlasu zakaždým, keď prehovoríte do mikrofónov. Čerešničkou na torte je ten fakt, že tieto zaujímavé výhody vedľa fungovať aj na plne automatickej báze a človek si ich tak nemusí vždy otravne zapínať cez mobil. Čo sa týka výdrže batérie v slúchadlách, pri aktivovanom ANC ste schopní fungovať takmer 7 hodín v kuse a bez podpory aktívneho potlačania okolitých ruchov je to zhruba o 2 hodiny viacej. V

kombinácii s kapacitou dobíjacieho doku má tak užívateľ po ruke celodennú výdrž umocnenú aj rýchlym režimom dotankovania energie (na 1 hodinu počúvania stačí nechať púčiky v puzdre len 5 minút).

A čo kvalita audia?

Prenos zvuku je realizovaný cez Bluetooth 5.3, a to v rámci nasledujúceho zoznamu podporovaných kodekov SBC, AAC, LC3 a LDAC. Chválim práve možnosť voľby LC3, ktorá na rozdiel od SBC prináša oveľa lepšiu výdrž batérie. Kvalita samotného audia by sa dala zhrnúť ako nadpriemerná s tým, že pre využitie počas športovania sú predmetné slúchadlá viac ako vhodným náradím. Intenzívne pojatá basová linka vás pri náročnej fyzickej aktivite dokáže dostatočne nakopnúť a každú jednu energiou prešpikovanú skladbu zvládajú LinkBuds Fit dostatočne verne zreprodukovat'. Je to však práve basová linka, ktorá pri menej úderných skladbách fakticky zabíja akéhokoľvek detaily, a preto ak ste vysadení na počúvanie klasiky a zvuku orientujúceho sa na jemnosť, tak s týmito štupľami do uší sa dozaista neuspokojíte. Je to jednoducho hardvér cieľený predovšetkým na podporu intenzívneho športového zážitku a čokoľvek mimo tohto rámca je buď dielom kompromisu, alebo vyloženého sklamanie.

Verdikt

Ideálna voľba pre aktívnych športovcov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Cena s DPH: 160€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Pohodlie a istota v uchu
- + Stvorené na šport
- + Kvalita počas telefonátu
- Kvalita pántu na puzdre
- ANC má svoje limity

HODNOTENIE:



Pohovka do exteriéru Sevilla

LETO JE ZA ROHOM



V čase, kedy píšem túto recenziu, sú letné dni a teplé večery takmer za rohom. Či už vlastníte priestrannú záhradu, útulnú terasu, alebo malý balkón, správne zvolený nábytok dokáže premeniť každý exteriér na oázu vášho vlastného pokoja. Nemecká spoločnosť Lidl pravidelne ponúka zaujímavé kúsky exteriérového nábytku, ktoré zaujmú nielen cenou, ale aj celkovým spracovaním. Jedným z takýchto produktov je aj pohovka do exteriéru s názvom Sevilla pod značkou LIVARNO home. Keď som si zbežne prezeral PR materiáli, pri nízkej cene (169 €) ma zaujali najmä sluby výrobcu o všestranosti. Ak hľadáte lavičku, ktorá sa v okamihu premení na pohodlné ležadlo či dokonca provizórnu posteľ do záhrady, určite čítajte ďalej.

Pohovka Sevilla zaujme na prvý pohľad klasickým prírodným vzhľadom, ktorý umocňuje robustná konštrukcia z

naolejovaného agátového dreva. Tento materiál je známy svojou tvrdosťou a odolnosťou, vďaka čomu je ideálny na vonkajšie použitie. Dizajn tejto hybridnej

lavičky dopĺňajú ocelové šrauby/poistky, ktoré zabezpečujú pevnosť konštrukcie a spolažlivú funkciu sklápacích mechanizmov. Súčasťou opäť pomerne





slabého papierového balenia sú vankúše so sivým polyesterovým pot'ahom a výplňou z polyuretánovej peny. Vďaka zipsu sa dajú pot'ahy jednoducho zložiť a oprat' v práčke. Pohovka má rozmery 198 x 69 x 84,5 cm, pričom sedacia plocha ponúka šírku 124,5 cm a výšku 35 cm od zeme – práve táto nízka výška môže byť ideálna na pohodlný relax, no menej vhodná pre osoby s obmedzenou pohyblivosťou.



Vďaka sklopným bočným opierkam si môžete pohovku prispôbiť – okrem už spomínaného režimu lavičky so šírkou 150,5 cm ju možno jednoducho premeniť aj na ležadlo so šírkou 198 cm. Maximálna nosnosť pohovky je 220 kg, pričom jej hmotnosť 19 kg umožňuje jednoduchú manipuláciu aj v dvojici. Produkt je pochopiteľne dodávaný v rozloženom stave spolu s rýdzo obrázkovým a viac-menej zrozumiteľným návodom.

V základnej podobe je lavička určená pre dve osoby, no vďaka nezávisle sklopným bočným opierkam ju možno jednoducho premeniť na ležadlo alebo provizórne sedenie pre štyri deti. Nie všetko je však také ideálne, ako naznačujú marketingové materiály z úvodu. Hoci výrobca sľubuje jednoduchú manipuláciu, premena z lavičky na ležadlo si vyžaduje istú dávku praxe a hlavne špecifický grif – aby laktové

operadlá správne zapadli do tlmičov a lavička nadobudla úplnú rovinu, je potrebné ich dostať do špecifickéh polohy. Trvalo mi niekoľko minút, než som to celé pochopil a návod mi pri tom úprimne veľmi nepomohol.

Pohovka Sevilla predstavuje podľa môjho názoru štýlový a praktický kus vonkajšieho nábytku s výborným pomerom ceny a kvality, ktorú ocenia najmä tí, čo hľadajú estetické a funkčné riešenie pre balkón, dvor či terasu. V prvom rade pri nej musím vyzdvihnúť sympatický dizajn, kompaktné rozmery, sklápacie opierky a pohodlné vankúše s možnosťou výmeny obliečok. Na druhej strane však musím upozorniť na riziko deformácie vypchaných častí (je zrejmé, že práve tie sa po pravidelnom používaní výrazne opotrebujú už po roku). Taktiež ak lavičku necháte vonku počas dažďa, rátajte s nutnosťou pravidelnej údržby drevenej konštrukcie. Pre tých, ktorí sa neboja občas ošetrovať drevo olejom a vedia, že za priaznivú cenu nemožno očakávať úplnú dokonalosť, je táto pohovka rozumnou investíciou.

Verdikt

Solídny kus záhradného nábytku za rozumnú cenu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lidl
Cena s DPH: 169€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Krásny dizajn
- + Agátové drevo
- + Nosnosť
- + Pre dvoch dospelých alebo štyri deti
- Polyuretánová pena sa časom preleží
- O drevo je nutné sa starať

HODNOTENIE:



Keychron K4 Max

ZLATÝ ŠTANDARD



Z nášho seriálu ktorý dostal neoficiálny názov "Objavujeme novú značku klávesníc" už takto v úvode kalendárneho roku s číslou dvadsaťpäť budem musieť vyraziť spoločnosť Keychron. Je to totižto necelý rok čo som sa v rámci testovania zameral na hardvér tejto firmy a za ten čas som vám priniesol už dostatok dôvodov na kúpu jednej z ich klaviatúr. Z lokálne neprebádanej továrne sa nám tak stáva dostatočne preverená značka a dnes už sa aj na základe mojich publikácií nemusíte obávať kliknúť na ich oficiálny online obchod a pokojne prihodiť do košíka akýkoľvek produkt o ktorý budete mať záujem. Akokoľvek však Keychron dostal z mojej strany onen symbolický palec smerom hore, osobne nemám v pláne prestať recenzovať ich najnovšie produkty a to už len z toho dôvodu, že evidentne firma samotná nemá vo svojej DNA nič také ako stagnáciu. Jasným dôkazom je aj čerstvo vydaná klávesnica K4 Max, ktorá

sa svojou filozofiou dokáže osvedčiť na stole rôznorodého koncového zákazníka.

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

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

3 spôsoby prepojenia

V texte vyššie to síce ešte explicitne nezaznelo, každopádne testovaný model klávesnice je voči celému hardvérovému portfóliu spoločnosti Keychron akýmsi



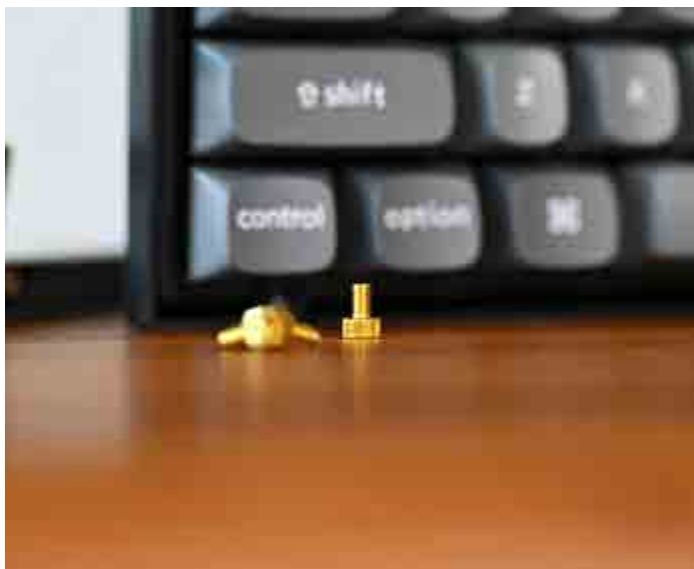
krásnym príkladom termínu; zlatý štandard. Všetky tie aj mnou opakované vyzdvihované pozitíva, ako napríklad onen sendvičový systém, sú tu jasne prítomné a v praxi ich koncový zákazník dokáže doceniť. Opäť tu tak máme celkovo tri spôsoby párovania, kde priamo od káblového napojenia s USB-C koncovkou (v balení nájdete dostatočne dlhý a plne pletený kábel aj s redukciou z USB-C na USB-A) môžeme pozvoľna prejsť k Bluetooth (5.1) a nakoniec k 2,4 GHz bezdrôtovému prenosu. Jediná nevýhoda v prípade využitia latenciu

minimálneho prenosu (frekvencia 1000 Hz) spočíva v nemožnosti zasunúť inak rozmerovo malinký USB dongle priamo do tela klávesnice - myslím si, že tak malý kl'úč by si nejakú magnetickú zásuvku niekde po obvode hardvéru určite dokázal uzurpovať. Tak či onak jednotlivé prenosy signálu vám asi netreba nejakú bližšie špecifikovať, keďže je to v tomto smere stále to isté. Horná hrana klávesnice rovnako tak obsahuje duo fyzických slide spínačov, kde jeden obstaráva prepínanie z BT na kábel a 2,4 GHz a druhý naopak

reguluje podporu pre Windows/Android a Mac/iOS. Súčasťou balenia sú aj tentokrát náhradné PBT krytky s krásne drsným povrchom (dokonca tu nájdete oranžovú verziu pre ESC a stredový Enter), kliešte na vyberanie PBT krytiel lomeno mechanických spínačov, samotné krytky, náradie na rozobratie celého sendviča a rovnako tak kliešte na vyt'ahovanie spínačov. Jednoducho všetko to, čo potrebujete na kompletnú správu zariadenia.

Testovaná jednotka prišla osadená banánovými Tactile spínačmi. Keďže však ide o hot-swap koncepciu tak si do vlastnej schémy môžete nakonfigurovať akékoľvek iné. Chcete mať WASD sekciu vybavenú červenými lineárnymi spínačmi a zvyšok modrými, žltými alebo hnedými? Nie je problém. Spínače od Keychronu sú už továrensky premazané a majú krásny vláčný ťah. Je jasné, že nie každý túži po vysokom profile, špeciálne ak už si zvykol na tie nízko profilové. Každopádne, pocit z písania a hrania je v tomto smere prvoradý a v tomto ohľade mňa K4 Max maximálne potešila. Interakcia prebiehala bez akýchkoľvek problémov a vďaka už v úvode uvádzanej akustickej pene sa výraznosť hluku zásadne minimalizovala. Keychron vám umožňuje jednoducho meniť spínače za akékoľvek iné s podporou troch alebo piatich pinov. Čo sa týka RGB podsvietenia, mimo tradične očakávanej podpory celej škály farieb a ich plnej regulovateľnosti sa výrobca rozhodol LED diódu umiestniť opäť pod spodnú hranu spínaču. Urobil tak s cieľom, aby





svetlo čiastočne prenikalo do zorného pol'a užívateľa, ale aby súčasne počas interakcie nikoho nevyrušovalo. Užívateľ si v prípade aktivovaného osvetlenia dokáže softvérovou regulovať jas, odtieň, kadenciu a efekty. Celkovo je k dispozícii hromada rôznych špeciálnych efektov, ktoré by mali uspokojiť aj tých náročnejších z vás. Apropo, keď je už reč o energii zožierajúcich svetielkach, dozaista sa vám bude hodiť informácia o celkovej výdrži batérie. Akumulátor s kapacitou 4 000 mAh dokáže udržať klávesnicu v chode stovky hodín pri BT režime s nulovým podsvietením. Akonáhle prepnete na 2,4 GHz a ešte si k tomu pridáte elegantné RGB, rozprávame sa o desiatkach hodín počas ktorých nebudete musieť aktívne vyhľadávať elektrickú zásuvku.

Keychrob launcher sa stále vylepšuje

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

dáva možnosť bezpečne zadefinovať funkciu každého jedného spínaču, ktorý si do šasi klávesnice zasuniete. Len pre menej zorientovaných vám teraz v rýchlosti vysvetlím, čo vlastne predmetné skratky znamenajú.

QMK je v základe systém vytvorený pre klávesnice, vďaka ktorému si dokážete svojvoľne realizovať update zariadenia (v testovanom modeli bolo k dispozícii 256 KB Flash), priradiť makrá a robiť sériu iných užívateľských regulácií. Naproti tomu systém VIA, fungujúci priamo na vašom webovom prehliadači, sa stará o to, aby jednotlivé zásahy boli realizované v prvom rade expresne rýchlo a hlavne bez akýchkoľvek komplikácií.

Naučiť sa s týmto softvérom narábať si nevyžaduje znalosti a zvládne to aj úplný začiatočník (pri najhoršom stačí aplikovať moju vždy overenú tézu pokusu a omylu). V momente, kedy si uvedomíte,

že každá jedna vami bežne nevyužívaná klávesa je potencionálnou skratkou k akémukoľvek príkazu, dokážete svoju každodennú interaktívnu rutinu posunúť na nový level. Okrem vyššie uvedených spôsobov správy chodu klávesnice viete siahnúť aj priamo po softvéri od výrobcu.

Keychron Launcher sa v tomto ohľade neustále vylepšuje a od poslednej recenzie, kedy som aplikáciu v PC aktívne používal, bolo jasne badať jej vyladenosť a celkovo lepšiu užívateľskú prístupnosť.

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

Verdikt

Takmer bezchybná klávesnica vhodná do herného ale aj kancelárskeho prostredia.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Keychron	115€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Plastové ale odolné šasi	- Dongle nemá svoju zásuvku
+ Tlmenie hluku	
+ Batéria a možnosti pripojenia	

HODNOTENIE:



ADATA SE880 SSD

SPOMIENKY NA DLANI



Vývoj fyzických médií neustále napreduje. Desiatky rokov dozadu sme tu mali pár megabajtov o veľkosti jednej izby a postupne sme prešli cez všemožné kazety, diskety, disky či pamäťové karty až k SSD externým diskom. V súčasnosti sa nachádzame v dobe, kedy nám na dlani leží niekoľko terabajtov dát, no vôbec to necítíme. ADATA, ako jeden z popredných výrobcov pamäťových zariadení, pokračuje v budovaní svojej reputácie a prichádza s jedným z najmenších SSD diskov.

Počas vybalovania produktu nás prekvapila veľkosť disku. Očakávali sme, že jeho veľkosť bude približne zodpovedajúca obrázku na krabici. Namiesto toho sme v ruke držali zariadenie, ktoré svojou kompaktnosťou pripomína klúčik.

Jeho presné rozmery sú 64,8 × 35 × 12,25 mm. Ak ho neplánujete skladovať v originálnom balení, odporúčame vám nájsť preň bezpečné miesto, aby ste ho nestratili. Okrem samotného disku nájdete v balení aj návod na použitie a USB-C kábel. Ako

bonus si môžete stiahnuť aj softvér na zálohovanie, ktorý je k dispozícii zadarmo.

Telo disku je tvorené prevažne zo sivého plastu, doplnené o tenký kovový plášť pre zvýšenú odolnosť. Nám dodaný kus mal šedé farebné prevedenie „Titanium Grey“, dostupný je ale aj v modrom odtieni. Ako sme už spomenuli, ide o skutočne malý disk, ktorý váži len 31 gramov, aj napriek kovovému detailu.

Tento kompaktný externý SSD disponuje USB-C portom a podporuje prenosové rýchlosti až do 2 000 Mb/s. Zároveň je spätne kompatibilný so všetkými verziami USB až po USB 2.0, takže ho možno bez problémov používať s rôznymi typmi zariadení. Kompatibilita sa rozširuje aj na rôzne operačné systémy – okrem konzol novej generácie funguje aj na Windows, macOS X, Linux a Android, no overte si pre istotu verziu OS.

My sme aj v tomto prípade (podobne ako pri modeli SE920) otestovali disk na

MacBook Air M3 za použitia programu „Blackmagic Speed Disk Test“. Vzhľadom na propagované rýchlosti nás konečné výsledky príliš neohromili. Na druhej strane však nemožno tvrdiť, že by rýchlosť disku nestačila na bežné použitie. Dostali sme sa v oboch – zápise aj čítaní tesne nad 900 Mb/s.

Model ADATA SE880 je dostupný až v štyroch verziách – začína na 500GB a končí na 4TB. Medzi nimi nájdeme ešte 1TB a 2TB verzie, pričom my sme testovali 1TB model. Výber kapacity samozrejme závisí od potrieb používateľa – ak niekto napríklad strihá videa, určite netrafí vedľa ani s väčšou kapacitou.

Aj keď je ADATA SE880 kompaktný a ľahký, pôsobí veľmi kvalitne. Samozrejme, nie je stavaný do extrémnych podmienok, ale pre domácich tvorcov a hráčov predstavuje skvelú voľbu na rozšírenie úložiska.

Vďaka svojej veľkosti a rýchlosti môže byť ideálnym riešením aj pre fotografov, ktorí potrebujú rýchlo zálohovať fotografie na cestách.

Verdikt

Malý, kompaktný, šikovný, relatívne odolný a hlavne objemný. Takto by sa dal v skratke opísať disk ADATA SE880, ktorý má aj na dnešné pomery výborné rozmery aj váhu, a tak si ho so sebou môžete zobrať kamkoľvek. Rýchlosť nás mierne sklamala, najmä preto, že firma propaguje viac než dvojnásobnú hodnotu oproti tej, ktorú sme namerali. Každopádne ide o kvalitný produkt za adekvátnu cenu.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ADATA	60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn	- rýchlosť
+ rozmery	
+ váha	

HODNOTENIE:



Braun All-in-One Series 7

PORIADOK MUSÍ BYŤ



Pamätáte si ešte na kúpeľňovú skrinku vášho starého otca? Pravdepodobne v nej trónil jeden jediný poctivý holiaci strojček, možno fl'aštička vody po holení s vôňou, ktorá by dnes dokázala prebudiť medveďa zo zimného spánku, a to bolo všetko. Bola to éra jednoduchšej elegancie a jasne definovaných potrieb. Dnes, keď vkročíte do oddelenia s elektronikou tohto typu, ocitnete sa doslova v džungli. Stojíte pred stenou plnou krabíc, z ktorých každá sľubuje revolúciu v starostlivosti o zovňajšok a sľubuje zázraky. Od dokonalého zostrihu brady cez precízny účes až po bezbolestné holenie v tých najcitlivejších partiách. V tejto záplave sa človek ľahko cíti stratený. Náš magazín tu je však od toho, aby vás v oblasti elektroniky dokázal patrične nasmerovať a dnes sa preto spoločne porozprávame o zaujímavej novinke v rámci segmentu multifunkčných zastrihávačov. Do redakcie sa nám dostal na dlhodobý test strojček

Braun Series 7 All-In-One s kódovým označením AI07560. Na papieri vyzerá ako svätý grál mužskej starostlivosti či prípadne pomyselný švajčiarsky nožík, ktorý sľubuje, že nahradí celú armádu jednoúčelových prístrojov. Ak vás zaujíma, či to tak je aj v realite, určite pokračujte v čítaní.

Predtým, než sa ponoríme do hĺbky, je nevyhnutné objasniť si jeden zásadný bod. Označenie Series 7 nereprezentuje jeden konkrétny produktový rad, ale skôr ide o akúsi triedu kvality a funkcií, ktorú výrobca Braun aplikuje naprieč rôznymi kategóriami svojich produktov. Pod hlavičkou Series 7 tak nájdete špičkové planžetové holiace strojčeky, špecializované zastrihávače brady, prístroje na holenie tela a, samozrejme, multifunkčné sady ako je vyššie spomínaná novinka. Táto stratégia síce zjednodušuje hierarchiu značky (Series 3, 5, 7, 9), no zároveň môže viesť k mylným predpokladom. Napríklad keď zákazník,

ktorý si ešte pamätá robustnosť svojho staršieho holiaceho strojčka s označením Series 7, zistí, že jeho nový zastrihávač s rovnakým označením je vyrobený prevažne z plastu, môže byť sklamaný. A takýchto nezrovnalostí by sme tu mohli nájsť viacero.

Prístroj v hodnote cca 80 eur prichádza doslova s arzenálom príslušenstva, a to v podobe trinástich nastavcov, ktoré zvládnu pokryť snád každú situáciu, ktorú by ste si vedeli predstaviť v súvislosti so starostlivosťou o telo. V balení nájdete všetko od posuvných hrebeňov na bradu a vlasy cez nastavce na telo, uši a nos až po detailný zastrihávač a planžetový holiaci nastavec. Dokonca nechýba ani špeciálny nastavac na obočie, z ktorého som bol aj ja trochu v rozpakoch. Pred rokmi som osobne testoval niekoľko generácií starý model 5514, s ktorým som sa postupnou praxou dokázal naučiť rôzne triky zastrihávania bez akéhokoľvek nastavca, každopádne



menej skúseným z vás práve táto armáda príslušenstva určite príde vhod. Rovnako praktický je aj nabíjací stojan a jednoduché cestovné puzdro, do ktorého viete okrem strojčeka pohodlne natlačiť aj kompletne príslušenstvo vrátane nabíjačky.

Samotný prístroj váži len 141 gramov. V ruke však pôsobí stabilne a vďaka pogumovanej rukoväti s príhodným názvom AquaGrip sa dobre drží aj priamo v sprche. Po dizajnovej stránke sa voči starším modelom nič zásadne nemení a zastrihávač je vizuálne minimalistický – hlavné tlačidlo, LED kontrolka signalizujúca stav nabitia alebo aktivitu a žiadne zbytočné ovládacie prvky. Ak dáme bokom spomínané pogumovanie v hornej časti, šasi tohto strojčeka je plne plastové. Napriek tomu som ani po mesiaci intenzívneho používania nezaznamenal žiadne nechcené praskanie či vrzganie.

Zastrihávanie brady je jednoznačne najsilnejšou disciplínou predmetnej novinky. Vďaka posuvnému hrebeňu (3 až 11 mm) doplnenému o pevné hrebene na strnisko (1 mm a 2 mm) si poradí s trojdňovým strniskom aj s hustejšou bradou (na túto časť testu som si musel pozvať brata, keďže nemám v pláne vzdať sa svojho výzoru „strapatého piráta“). Môj pokusný model si pochvaloval presnosť a jednoduché ovládanie.

Pri strihaní vlasov prichádza na rad posuvný hrebeň (13 až 21 mm), ktorý umožňuje realizáciu jednoduchých domácich účesov. Na zložitejšie alebo

dlhšie účesy už však podľa mňa nadstavec, akokoľvek je vysunutý na maximum, nestačí, keďže nie úplne drží rovinu a trochu sa ohýba. Nie je to jednoducho náhrada profesionálneho strojčeka, ale na udržiavanie jednoduchého strihu postačí.

V oblasti holenia tela AIO7560 je to už oveľa lepšie, a to vďaka špeciálnemu nadstavcu s technológiou ochrany pokožky. Ten v praxi funguje výborne, netiahá, nespôsobuje podráždenie a počas holenia som pocítil oveľa maximálny komfort. Jedinou výraznejšou nevýhodou je absencia väčšej planžetovej

hlavice na telo, keďže priložený malý nadstavec je určený len na detaily a kontúry, takže ak túžite po dokonale hladkej hrudi, budete musieť siahnúť po inom nástroji alebo s holením stráviť dvojnásobok času. Pokiaľ ide práve o detailné úpravy, malé nadstavce na obočie, uši a nos fungujú spoľahlivo a malá planžetová hlavica výborne poslúži na vytváranie presných línií a ohraničenie brady.

Ak existuje jedna oblasť, kde testovaná vzorka absolútne dominovala, tou je batéria. Akumulátor mi poskytol





na jedno plné nabitie až 120 minút bezkáblového chodu, čo je viac než u jeho špecializovaných súrodencov, o ktorých bude reč o pár riadkov nižšie.

Plné nabitie trvá 90 minút, no ovela praktickejšia je funkcia rýchleho 5-minútového nabíjania, ktorá dodá dostatok energie na jedno kompletne oholenie (ak teda nemáte strnisko ako krík rododendronu).

Údržba je vďaka 100 % vodotesnosti a systému EasyClick pre výmenu hlavíc triviálne jednoduchá. Po použití stačí hlavicu vytiahnuť a opláchnuť pod tečúcou vodou.

AIO7560 vs. Špecialisti (BT7 a BG7)

Vol'ba medzi multifunkčným AIO7560 a jeho špecializovanými bratrancami, zastrihávačom brady Beard Trimmer 7 (BT7) a strojčekom na telo Body Groomer 7 (BG7), je v podstate filozofickou otázkou: uprednostníte pohodlie jedného nástroja na všetko, alebo cielenú dokonalosť špecialistov?

V oblasti starostlivosti o tvár a bradu pôsobia Braun AIO7560 a Beard Trimmer 7 na prvý pohľad ako rovnocenní súper. BG7 však na rozdiel od AIO disponuje

precíznejším otočným kolieskom s takmer štyridsiatkou nastavení dĺžky, čo je základom každej serióznej úpravy brady. Beard Trimmer 7 navyše stavia na širšiu strihaciu plochu, ktorá má vďaka väčšiemu záberu šetriť čas.

AIO7560 kontruje dlhšou výdržou batérie (120 vs. 100 minút) a rovnako kvalitnou čepel'ou ProBlade, čo z neho v mojich očiach robí pragmatickejšiu voľbu. Navyše, natíska sa otázka, či je mierne širšia čepel' BT7 skutočnou výhodou, alebo len marketingovým trikom, najmä ak zohľadníme fakt, že aj BT7 je, podobne ako AIO, v plne plastovom prevedení.

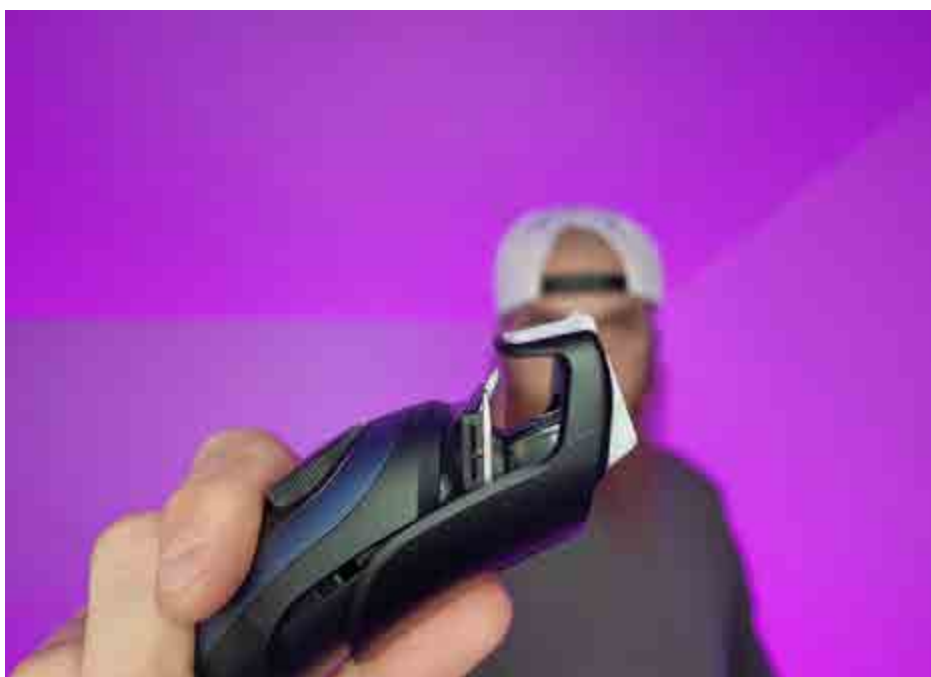
Beard Trimmer 7 je za mňa ideálny pre ľudí posadnutých dokonalou bradou, zatiaľ čo AIO7560 ocení prakticky zmýšľajúci používateľ, ktorý chce skvelé zastrihávanie ako súčasť širšieho multifunkčného balíka. Rozdiely vo výkone sú pri bežnom používaní minimálne, čo robí z AIO7560 z hľadiska pomeru cena/výkon atraktívnejšiu voľbu. Oveľa jasnejší súboj sa z môjho pohľadu odohráva v kategórii starostlivosti o telo. Body Groomer 7 (BG7) síce ponúka technológiu SkinGuard, špeciálny hrebienok, hlavicu SmoothShave a v istých situáciách nesmierne praktické svetlo na elimináciu slepých miest. Počas testovania tohto modelu som však vôbec nebol spokojný s kvalitou holenia, rozhodne nie do takej miery ako pri AIO7560, a preto by som vám odporúčal investíciu do komplexného AIO.

Braun Series 7 AIO7560 je mimoriadne všestranný a schopný zastrihávač, ktorý vyniká najmä pri úprave brady a tela, zvládne však aj jednoduché účesy a ponúka vynikajúcu výdrž batérie. Jeho hlavnou slabinou je plastové telo, ktoré pôsobí menej prémiovo, než by sa pri označení Series 7 očakávalo. Napriek tomu ponúka vyvážený balík výkonu, praktickosti a funkčnosti.

Verdikt

Cenovo dostupné a univerzálne riešenie pre úpravu zovňajška u mužov a dospelujúcich chlapcov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: **Cena s DPH:**
Braun 80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 13 v 1
+ Výkon
+ Na bradu, vlasy
aj intímne partie
+ Praktická taška

- Plastové telo

HODNOTENIE:

★★★★★

Endorfy LIV Onyx White

AK, TAK JEDINE S KÁBLOM



Ak patríte medzi používateľov, ktorí si stále cenia stabilné a spoľahlivé pripojenie káblovej myši, môže byť táto myš práve tým, čo hľadáte. Kombinuje elegantný dizajn s precíznou funkcionalitou, pričom je dostupná v dvoch farebných variantoch – bielej a čiernej.

Dizajn

Endorfy LIV Onyx White sa vyznačuje mimoriadne ľahkou konštrukciou, ktorá zaručuje pohodlné používanie aj počas dlhých hodín práce alebo hrania. Jej dierkovaný dizajn nielen znižuje hmotnosť, ale zároveň zlepšuje ventiláciu dlane, čo ocenia najmä hráči počas intenzívnych herných maratónov. Navyše disponuje elegantným a decentným podsvietením, ktoré neruší a esteticky dotvára celkový vzhľad myši.

Vlastnosti

Myš sa môže pochváliť výkonným senzorom PixArt PAW3311, ktorý ponúka rozlíšenie až 12 000 DPI a zabezpečuje presné, plynulé sledovanie pohybu. Vďaka kompaktným rozmerom 126 × 65,7 × 39,3 mm a mimoriadne nízkej hmotnosti iba 54 g je myš ľahká a pohodlná aj pri dlhodobom používaní. Pletený kábel s

dĺžkou 1,8 m je navrhnutý tak, aby pôsobil ľahko a flexibilne, čo pri pohybe vytvára dojem, akoby myš fungovala bezdrôtovo. Pokiaľ ide o kompatibilitu, podporovaný je Microsoft Windows 10, avšak preukázala bezproblémovú funkčnosť aj počas testovania na Windows 11 a MacOS.

Software

Softvér je síce jednoduchý, ale prehľadný a intuitívny, čím umožňuje rýchle a bezproblémové nastavenie všetkých kľúčových parametrov. Samozrejmosťou je nastavenie DPI, ktoré si môžete prispôsobiť podľa vlastných preferencií. Rovnako si môžete upraviť podsvietenie – výber farby a efekty na prispôbenie myši vlastnému vkusu. Nechýba ani možnosť priradenia funkcií jednotlivým tlačidlám. Túto možnosť ocenia najmä hráči a používatelia, ktorí vyžadujú maximálnu flexibilitu pri ovládaní.

Skúsenosti

Počas testovania sa myš správala presne podľa očakávaní – pohybovala sa rýchlo a plynulo, či už išlo o RTS alebo FPS hry. Vďaka ľahkej konštrukcii a ergonomickému dizajnu sa pri celodennej práci ukázala ako pohodlná, bez pocitu únavy v ruke. Skvelým doplnkom sú náhradné klzáky a polep, ktoré

výrazne vylepšujú komfort pri používaní. Táto myš tak dokazuje, že je spoľahlivou voľbou nielen pre hráčov, ale aj pre tých, ktorí ju využívajú na prácu počas celého dňa.

Záver

Endorfy LIV Onyx White je skvelou voľbou pre všetkých, ktorí nedajú dopustiť na káblové pripojenie a hľadajú spoľahlivú, rýchlu a pohodlnú myš na prácu aj zábavu. Jej perforovaný dizajn nielenže zabezpečuje minimálnu hmotnosť, ale zároveň prispieva k celodennému komfortu pri používaní. Či ju plánujete využiť na presné pohyby v hrách, alebo dlhé hodiny pri produktívnej práci, svojou ľahkosťou a kvalitným spracovaním si určite získa vašu priazeň.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorfy	36.90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ hmotnosť	- nič
+ dizajn	
+ 12 000 DPI snímač	
+ rýchlosť a presnosť	
+ podsvietenie	

HODNOTENIE:



ASUS ProArt P16 (H7606)

KOVOVÁ BEŠTIA



Kedysi to mal kreatívec ťažké. Na čokoľvek väčšie ako piktoqram aplikovaný na stenu jaskyne potreboval tridsať kíl uhlíka, zápästie z ocele a ticho. Neskôr grafici sedeli pripútaní k stolom ako kapitáni v kokpíte Boeingu – obklopení CRT monitormi, hlučnými pracovnými stanicami a externými diskami, ktoré pri zapnutí vydávali zvuk ako štartujúci traktor. Strihať video alebo renderovať 3D scénu bola neraz doslova spoločenská udalosť. Spravil si si čaj, prečítal noviny, možno aj dve menšie knihy a – keď si mal šťastie – o tri hodiny si sa dočkal prvého výsledku. Dnes? Dnes si otvoríš DaVinci Resolve v lietadle, Lightroom na lavičke v parku a Blender pokojne aj na toalete. Pokrok v oblasti prenosných počítačov nám prosto umožnil nepredstaviteľné veci – a jednou z popredných značiek, ktorým zaň vd'áčíme, je ASUS. Ich modelový rad ProArt už roky pomáha kreatívcom po celom svete, a ani v tom aktuálnom

kalendári tomu nebude inak. V súčasnosti si totižto môžete zakúpiť nový model P16, na ktorého kvality som sa pozrel bližšie.

ProArt ako značka nikdy nespádala do kategórie bežných pracovných notebookov. Vždy išlo v prvom rade o mobilné štúdiá pre ľudí, ktorí majú viac vrstiev v projekte ako spánku v noci, a ktorí potrebujú kombinovať mobilitu s nekompromisným výkonom – a ešte pri tom navyše vyzerat', akoby si práve sadli na casting do nového filmu o agentovi 007. Práve s touto charakteristikou som testovanú vzorku rozbal'oval. Jej základom je elegantné kovové telo v tmavej, matnej úprave a bez akéhokoľvek vonkajšieho osvetlenia. S hmotnosťou 1,85 kg a hrúbkou zrazenou pod 18 mm sa ProArt P16 radí medzi najkompaktnejšie 16-palcové modely na trhu. V skutočnosti je tento laptop dokonca ešte ľahší než mnohé 14-palcové alternatívy, čo z neho robí ideálneho partnera na presuny, cestovanie či – mnou

v úvode tol'ko proklamovaných – prácu mimo kancelárie. Drobným kompromisom však ostáva uhol otvorenia displeja, ktorý sa zastaví približne na 130 stupňoch, a napriek tomu, že tu máme dotykový OLED panel, nie je možné ho viac vyklopiť. Výrobca to odôvodňuje riešením chladenia – tak, aby horúci vzduch neputoval rovno do displeja – čo ja osobne síce chápem, no pri práci na kolenách alebo na úzkych stoloch môže ísť o menšie obmedzenie. Na druhej strane samotné pánty pôsobia pevne a otváranie je maximálne jednoduché, takže aspoň z ergonomického hľadiska nejde o žiadnu drámu. Historicky je séria ProArt akýmsi stropom mimo hernú scénu, s ktorým ASUS môže vyraziť poistky v hlavnej budove akéhokoľvek svojho konkurenta. Celokovová konštrukcia z hliníka pôsobí mimoriadne pevne a po stránke spracovania je predmetné „železo“ absolútne prémiové. Povrch je na dotyk príjemný, no v otázke odolnosti voči odtlačkom prstov je realita

trocha horšia. Matná vrstva síce pomáha, no hlavne čierna farba ako taká priťahuje nechcené mastné škvŕny z povrchu prstov, a rovnako tak aj viditeľné zrnká prachu. Najväčšími zberačmi odtlačkov sú však klávesnica a sklenený touchpad, ktoré si budú pýtať handričku možno častejšie, než by ste chceli. Poteší však armádna certifikácia MIL-STD 810H, znamenajúca, že zariadenie prešlo sériou testov, ktoré preverili jeho odolnosť voči pádom, otrasom, prachu aj vlhkosti. V praxi to z notebooku automaticky nerobí tank, no zaručuje vyššiu mieru spoľahlivosti v rôznych podmienkach – od kaviarní na predmestí Káhiry, cez vlhké ateliéry, až po štúdiá s nedoriešenou klimatizáciou. Certifikovanú vode-odolnosť však nečakajte – a akékoľvek vyliatie espressa do klávesnice sa rovná hrdelnému zločinu.

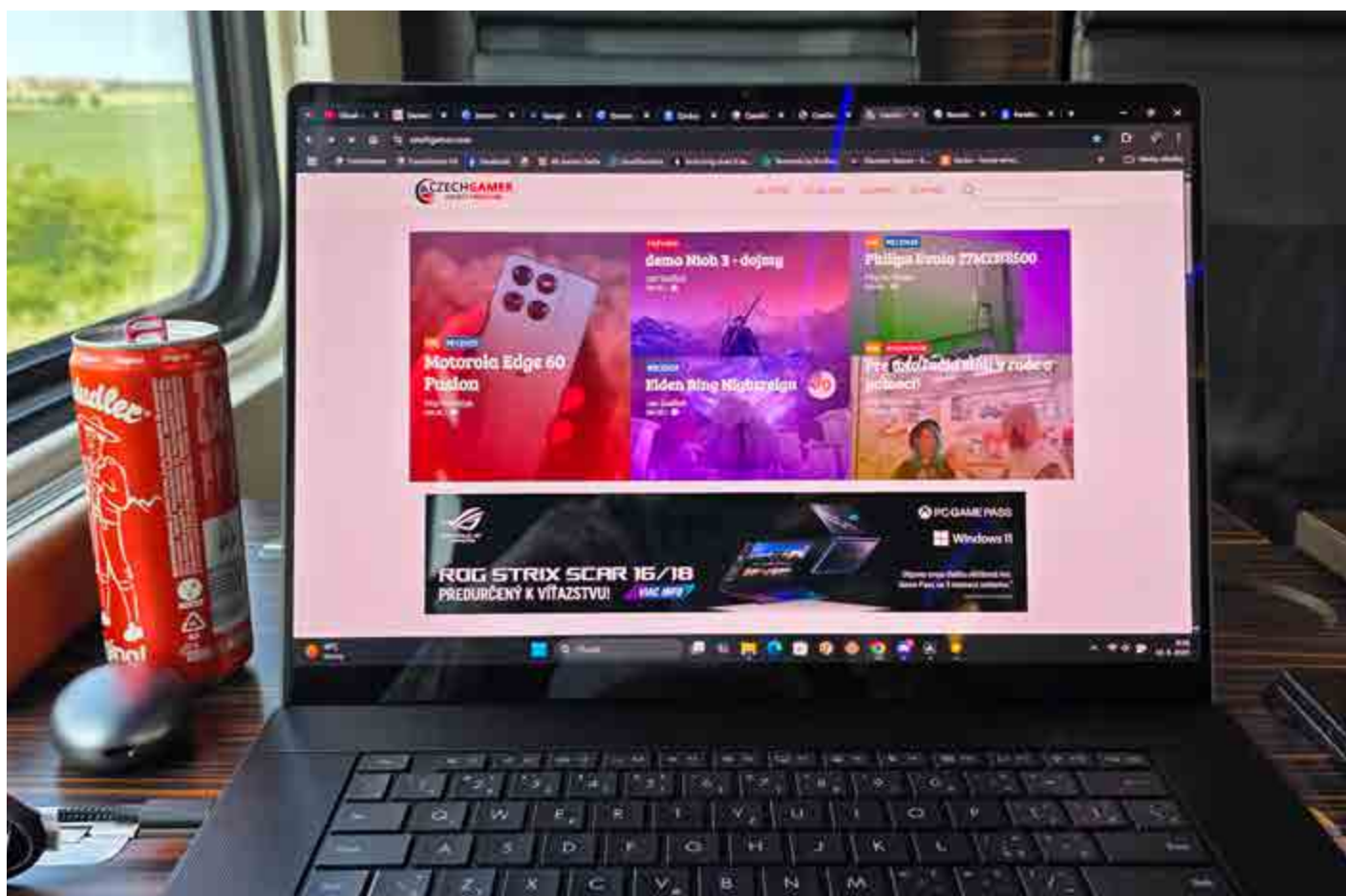
Stále len 60 Hz?

Jedným z hlavných dôvodov, prečo sa o ProArt P16 zaujímať, je nepochybne jeho displej. ASUS v tomto prípade opäť stavil na dotykový 16-palcový OLED panel s – pre kreatívnu, ale aj bežnú prácu – vhodným pomerom strán 16:10 a 4K+ rozlíšením 3840 × 2400 pixelov. A je to, pochopiteľne, poznať. Obraz zostáva nádherné jemný, bez akýchkoľvek deformácií, kontrast je hlboký a farby také verné, že by si ich Pantone



mohol záramovať. Keďže je tu reč o „železe“ vhodnom do rúk ľudí žijacich sa digitálnou kreativitou všetkého druhu, máme tu 100 % pokrytie farebného priestoru DCI-P3, certifikát DisplayHDR a farby s presnosťou Delta E < 1. V preklade to znamená, že to, čo vidíš na displeji, bude takmer úplne identické s tým, čo vytlačíš, naexportuješ alebo pošleš klientovi na schválenie niekedy naderanom. Osobne som kvalitu daného OLED panelu najviac otestoval počas video postprodukcie a úpravy fotografií. Jas sa pohybuje okolo 400 nitov (sonda mi ukázala o niečo nižšie hodnoty), čo je dostatočné na väčšinu situácií – pokiaľ práve nesediš s notebookom na slnečnej pláži. Akokoľvek

v tomto smere idú konkurenčné panely vyššie, niekam k 600 nitom, reálne využitie HDR pri takejto svietivosti nie je zásadne lepšie. Dotyková vrstva podporuje ASUS Pen 2.0 a jeho 4096 úrovní prítlaku, takže ak patríš medzi tých, ktorí radi kreslia, píšú alebo retušujú priamo na obrazovke, nič ťa nebude obmedzovať. Obnovovacia frekvencia je v úvodzovkách „stále len“ 60 Hz – čo však nemusíš brať ako tragédiu, keďže pre statickú prácu, editovanie videa či grafiku to úplne stačí. No pokiaľ niekto túži po ultra plynulom pohybe pri animáciách, alebo dúfa, že si po práci zapne hru s vyššími FPS, môže byť trochu sklamaný. ASUS tu očividne vsadil všetko na obrazovú kvalitu, nie na





herné parametre. Na druhej strane, vysoké rozlíšenie v kombinácii s 16-palcovou uhlopriečkou ponúka mimoriadne jemné detaily a pixel tu takmer nenájdeš ani pod lupou. Pre tvorcov, ktorí sa hrajú s každým tieňom a tónom, ide o veľkú výhodu. Samozrejme, vyššie rozlíšenie znamená aj väčšiu záťaž pre grafiku a mierne vyššiu spotrebu energie – takže batéria si to všimne. Ale to je daň za vizuálny luxus.

Klávesnica v ProArt P16 stavia na štandardnom rozložení bez numerického bloku a pracuje sa s ňou vyložené nádherne. Klávesy majú príjemný zdvih, rýchlu odozvu a patria medzi tie tichšie, takže ani v knižnici nebudeš zniet' ako rachitický d'atel'. Podsvietenie je čisto biele, diskkrétne a rovnomerne rozložené. Trochu menej nadšenia u mňa vyvolával povrch PBT krytiel, ktorý má – tak ako kovový povrch šasi notebooku – tendenciu zachytávať masť a odtlačky. Touchpad je samostatná kapitola. Je obrovský a zaberá takmer celú šírku opierky dlaní. Jeho sklenený povrch je hladký ako čerstvo navoskované parkety a gesto za gestom po ňom prsty kľžu bez odporu.

ASUS tentokrát zapracoval aj na technológii ignorovania nechcených dotykov – palm rejection – ktorá funguje spoľahlivo, aspoň pokiaľ som mal notebook na stole. Pri práci na kolenách alebo v stiesnených podmienkach však môže veľkosť touchpadu občas spôsobovať nežiaduce interakcie, keď sa do hry zapojí napríklad rukáv trička alebo remienok hodínok. No a samozrejme, nemôžem pri opise vynechať patentovaný DialPad. Ide o malý geekovský experiment

v podobe virtuálneho otočného ovládača, integrovaného priamo do touchpadu. Aktivuje sa elegantným gestom – stačí potiahnuť prstom z pravého horného rohu smerom do stredu – a následne sa rozsvieti LED ponuka v rámci kreatívneho módu.

DialPad umožňuje ovládať vybrané funkcie v aplikáciách ako Photoshop, Premiere Pro alebo už spomínaný Lightroom, kde vieš napríklad meniť veľkosť štetca, zoomovať či preskakovať po časovej osi. Tento zaujímavý doplnok funguje aj mimo kreatívneho softvéru – napríklad v Office, kde je ním možné prepínať snímky alebo regulovať hlasitosť. Všetka interakcia sa nastavuje cez ProArt Creator Hub.



Výkon ktorý nesklame

Srdcom ASUS ProArt P16, konkrétne v testovanej konfigurácii H7606WP-OLED012X, je čip od AMD. Ryzen AI 9 HX 370 s 12 jadrami a 24 vĺčkami dokáže v bežnej prevádzke bežať úsporne na 2,0 GHz, no keď príde na lámanie chleba, roztočí sa až na 5,1 GHz. Prvýkrát som pri používaní notebooku reálne vnímal, že NPU tu nie je len ako marketingová nálepka. Má 50 TOPS výkonu a je pripravené na AI úlohy budúcnosti – hoci zatiaľ ich ešte nie je veľa, ktoré by ho naplno využili. Čo sa týka grafickej karty, RTX 5070 Laptop s 8 GB GDDR7 VRAM a TGP 120 W je dostatočne výkonná na všetko, čo som na nej skúšal – od strihu 4K videí, cez 3D rendering, až po hranie hier v QHD+ rozlíšení. V kombinácii so 64 GB LPDDR5x RAM s frekvenciou 7500 MHz ide o mašinu, ktorá si nepotrebuje dať prestávku ani pri otvorení desiatok RAW fotografií, viacerých videí a pár desiatok vrstiev vo Photoshope. Pamäť síce nie je rozšíriteľná, ale pri takejto kapacite mi to úprimne vôbec nechýbalo. Šialené cifry pokračujú aj pri úložisku – 4 TB v podobe dvoch 2TB M.2 NVMe SSD diskov. Čítacie a zápisové rýchlosti sú vysoké, takže pri presúvaní veľkých projektových súborov som nemusel zalievať čo i len jediný čaj, ani otvárať nedočítanú knihu.

Práve táto zostava je jednoznačne zameraná na kreatívnych profesionálov. V Premiere Pro som mohol pracovať so 4K materiálom v logu, vrátane farebných korekcií a efektov, a systém zvládol realtime prehrávanie bez prepočítavania. Photoshop a Lightroom sa otvárali okamžite, exporty RAW súborov boli expresné a ani po dlhšej práci nebolo poznať, že by sa notebook výrazne prehrieval alebo spomaloval.

Na hranie hier to síce nie je primárne určené (spomínal som tých 60 Hz), no rozhodne sa testované železo nezľaklo ani tejto disciplíny. Pri natívnom 4K rozlíšení a ultra detailoch už karta jasne naráža na limity svojej virtuálnej pamäte, najmä pri najnovších AAA tituloch. No ak som znížil rozlíšenie na QHD+ alebo Full HD+, razom sa dostavila plynulosť, mohol som zapnúť ray tracing a ani DLSS nebolo problémom. ProArt P16 jasne patrí k tomu najvýkonnejšiemu, čo momentálne v mobilnom segmente s AMD čipom dostanete.

S vysokým výkonom prichádza automaticky teplo, a s teplom rovnako tak potreba efektívneho chladenia. Trojica ventilátorov má na starosti odvádzanie tepla z priestoru, ktorý je – aj s ohľadom na „črevá“ – naozaj úzky. Keď som notebook položil na rovný stôl, fungovalo to celé dobre, no akonáhle som si ho položil na nohy alebo deku, citel'ne sa začal zahrievať, najmä zo spodnej strany. Vetracie otvory sú nízko nad podložkou



a pri mäkkom povrchu sa veľmi rýchlo, takpovediac, zadusia. Počas renderovania a pri náročnej editácii sa najviac zahrieva oblasť tesne nad klávesnicou – tam bolo teplo doslova cítiť. Našťastie, klávesnica samotná a opierky dlaní zostávajú príjemne chladné, takže ruky netrpia, čo pri dlhých pracovných sedeniach výrazne prispieva k pohodliu. Na kolenách som ale s ProArtom veľa času nestrávil – nie preto, že by sa nedal použiť, ale preto, že sa tam jednoducho necíti ako doma. Tento stroj si prosto pýta tvrdú podložku a priestor na dýchanie. Čo ma prekvapilo, boli ventilátory. Tie sa spúšťajú častejšie, než by som možno čakal, ale ich zvukový prejav je našťastie tichý. V režime Performance som nameral hodnoty okolo 45 dBA – čo je počuteľné, ale nie otravné. V štandardnom režime išla hlučnosť dolu približne na 40 dBA, a ak som





prepol do režimu Whisper, notebook bol príjemne tichý a sotva počuteľný (33 dBA).

Dlhujem vám ešte zhodnotenie ponuky fyzických konektorov, webovej kamery, zvuku a – samozrejme – aj výdrže batérie. Čo sa týka vstupov, máme tu k dispozícii jedno HDMI 2.1, jeden USB-4 a duo USB-A portov (ktoré sa pomaly, ale isto, znotebookov vytrácajú). Potlesk si zaslúži plnohodnotná čítačka SD kariet, prostredníctvom ktorej som vedel prenášať video a foto materiál priamo z karty, ktorú mám vo fotoaparáte. Čo sa týka bezdrôtového prenosu, k dispozícii je Wi-Fi 7 a Bluetooth 5.4.

A teraz už spomínaná batéria. Jej kapacita je 90 Wh a pri bežnej práci, do ktorej spadajú texty, web, e-maily či streamovanie hudby, som sa bežne dostal na 9 až 10 hodín.

Samozrejme, keď som otvoril Lightroom, Photoshop a ešte k tomu pustil niečo na pozadí, výdrž sa znížila na zhruba 6 až 7 hodín. To je však stále veľmi slušné, keď si uvedomíme, že tento notebook beží na 12-jadrovom procesore a dedikovanej grafike. A čo ma milo prekvapilo – výpočtový výkon pri práci bez zapojenia do siete neklesá nijako dramaticky. Na kratších cestách som tak mohol pokojne pracovať bez nabíjačky, bez pocitu, že sa notebook spomalil na polovicu. Ostatne, počas cestovania z Bratislavy do Prahy som stihol napísať niekoľko recenzií a ešte k tomu zeditovať dve videá.

Pribalená nabíjačka s výkonom 200 W je síce poriadna tehla, ale vzhľadom na jej výkon sa to dá odpustiť. Osobne sa mi páči, že ASUS zachoval aj možnosť nabíjania

cez USB-C, čo zvyšuje flexibilitu. Webová kamera sa od poslednej generácie nikam kvalitatívne neposunula – stále ide o dostatočný prostriedok na socializáciu so svetom. Ďalšou výhodou je však IR senzor, vďaka ktorému som sa mohol pohodlne prihlásiť cez Windows Hello. O zvuk sa stará šesť reproduktorov od Harman Kardon, ktoré hrajú dostatočne čisto aj pri vyššej úrovni hlasitosti. Dolby Atmos dodáva filmom aj hudbe hĺbku, a keď som nechcel použiť slúchadlá, notebook bez problémov ozvučil celú miestnosť.

ASUS ProArt P16 cieľi na veľmi špecifickú skupinu používateľov – konkrétne tých, ktorí potrebujú pracovný nástroj schopný konkurovať najlepším, no nechcú sa zmieriť s kompromismi v oblasti konektivity, rozširiteľnosti či kreatívnych funkcií. V porovnaní s MacBookom Pro 16 sa ukazuje ako racionálnejšia voľba pre tvorcov, ktorí nemajú emocionálnu väzbu na Apple ekosystém a oceňujú možnosť výmeny SSD disku, použitia viacerých štandardných portov bez adaptérov či dostupnejšiu konfiguráciu s vysokou RAM. V istých ohľadoch síce stráca – napríklad v plynulosti systému, optimalizácii alebo tichosti prevádzky –, no pre niektorých budú jeho výkonové a praktické výhody rozhodujúce.

V porovnaní s Dell XPS 16 ide skôr o ideologický rozdiel – XPS reprezentuje estetickú eleganciu, univerzálnosť a ultrabookový luxusný štýl, zatiaľ čo ProArt P16 vsádza na funkčnosť a zameranie na prácu. DialPad, podpora stylusu a lepšia cenová dostupnosť v konfiguráciách s výkonnými GPU môžu byť silnými argumentmi pre všetkých, ktorí robia s grafikou, videom alebo 3D.

Verdikt

Nový ProArt sa nesnaží byť pre každého – ale práve to je jeho výhoda. Je ako profesionálne náradie – možno nie najľahšie, nie vždy najtichšie –, ale keď ho zapnete a pustíte sa do práce, viete, že máte v rukách niečo, čo bolo vytvorené pre výsledky, nie len pre prvý dojem.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Cena s DPH: 3 900€

PLUSY A MÍNUSY:

- + 007 dizajn
- + Pohodlná klávesnica
- + DialPad
- + Výkon
- + OLED panel
- Stále len 60 Hz
- Zbieranie odtlačkov

HODNOTENIE:



Endorfy LIV Wireless Onyx White

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



Endorfy LIV Wireless Onyx White je bezdrôtová herná myš, ktorá ponúka kombinované pripojenie cez Bluetooth a rádiové frekvencie 2.4G, čo ju robí mimoriadne flexibilnou pre rôzne zariadenia. Primárne je určená na gaming, kde vyniká svojou presnosťou, rýchlosťou odozvy 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 textíliou 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. Zaujímavosťou je riešenie USB-C koncovka do myši – predpokladám, že zámerom bolo pevné uchopenie, 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 kĺzače a polemy 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: Endorfy Cena s DPH: 50.90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kailh 4.0 spínače
+ 12 000 DPI snímač
+ rýchlosť a presnosť
+ kombinované BT a 2.4G pripojenie
- nič

HODNOTENIE:

★★★★★

Endorfy ARX 500 Core

ŠTÝL A FUNKČNOSŤ V JEDNOM BALENÍ



Dizajn počítačových skriniek prešiel v posledných rokoch výrazným vývojom. Kým kedysi dominovala biela farba, dnes je trendom jednoznačne čierna. Výrobcovia ponúkajú širokú škálu možností – od extravagantných modelov až po minimalistické riešenia. Osobne sa však prikláňam ku klasike – skrinka musí byť premyslená, funkčná, ale aj vizuálne atraktívna. Endorfy ARX 500 Core v sebe spája obe tieto vlastnosti: rozumnú konštrukciu a štýlový vzhľad.

Na prvý dojem ma výrobca potešil precíznym balením. Sklenená bočnica je samostatne chránená, aby sa predišlo akémukol'vek poškodeniu pri preprave. Výrobca myslel aj na organizáciu – káble sú pevne uchytené suchým zipsom, čo uľahčuje manipuláciu pri montáži a zabezpečuje prehľadné usporiadanie v skrinke. Takto by to malo vyzerat' pri každom modeli. Navyše,

kompletné príslušenstvo je prehľadne zabalené, takže už pri rozbalení vám bude zrejmé, kde čo patrí. Táto premyslená starostlivosť o detaily vytvára prvotný

pozitívny dojem a naznačuje kvalitu celého produktu. PC skrinka Endorfy poteší nielen dizajnom, ale aj dôkladne premyslenou konštrukciou. Výrobca využil skrutky na





každom možnom mieste, čo zabezpečuje pevnosť, stabilitu a zároveň uľahčuje demontáž jednotlivých častí. Vďaka tomu je každý komponent ľahko dostupný, či už pri montáži nového hardvéru, údržbe alebo prispôbení konfigurácie.

Tento praktický prístup ocenia najmä tí, ktorí radi experimentujú so zostavami a často menia ich komponenty. Skrinka tak ponúka nielen estetiku, ale aj funkčnosť, na ktorú sa dá spoľahnúť. Inštalácia zdroja (maximálna dĺžka až 300 mm) bola vďaka dostatočnému priestoru jednoduchšia a rýchlejšia ako pri iných podobných PC skrinkách.

Zaujme nielen svojou stabilnou konštrukciou, ale aj praktickým riešením montáže. Vrchná strana je demontovateľná, čo výrazne uľahčuje inštaláciu vodného chladenia alebo ventilátorov. Celková koncepcia skrinky je navrhnutá tak, aby bola montáž intuitívna – skrutky zostávajú pripevnené k panelom a jednotlivým častiam, čo zjednodušuje manipuláciu a eliminuje riziko straty spojovacích prvkov.

Výrobca kládol dôraz aj na premyslené vedenie káblov, ktoré prispieva k maximálnej organizovanosti a estetike vnútorného priestoru. Túto kombináciu praktickosti a čistého dizajnu ocenia nielen nadšenci počítačových zostáv, ale aj používatelia, ktorí uprednostňujú funkčnosť bez zbytočných komplikácií. Rozmery 486 × 228 × 429

mm patrí ARX 500 Core k stredne veľkým počítačovým skrinkám. Maximálna výška chladiča CPU je 179 mm. Dostatok priestoru (maximálne 350 mm) umožnil aj inštaláciu grafickej karty Gigabyte AORUS RX 9070 XT, ktorá patrí medzi väčšie a dlhšie modely. Horný panel s konektormi zároveň predurčuje skrinku na umiestnenie na podlahu. Obsahuje konektory zahŕňajúce tlačidlo zapnutia, resetu, diódy zapnutého stavu a operácii disku, taktiež samostatne audio konektory pre sluchadlá a mikrofón, dva USB-A 3.2 Gen 1 a USB-C 3.2 Gen 2 port.

Endorfy ARX 500 Core ponúka dostatok priestoru na efektívne chladenie. Skrinka je pripravená na inštaláciu až siedmich 140 mm ventilátorov, pričom už v základnom balení nájdete dva kvalitné 140 mm Stratus PWM ventilátory. Tento setup podnecuje k využitiu vodného chladenia, ktoré by dokázalo posunúť chladiaci výkon na úplne novú úroveň.

A práve náhoda zariadila, že jedno takéto riešenie pristálo na mojom stole – Endorfy Feris ARGB, ktoré momentálne testujem v samostatnej recenzii. Výrobca tak jednoznačne počítal s nadšencami, ktorí si chcú zostaviť výkonný a efektívne chladený systém bez obmedzení.

Perforovaný predný horný panel zabezpečuje dobrú ochranu voči prachu. Vďaka dômyselne umiestneným otvorom

na káble sú ľahko montovateľné a zároveň málo viditeľné, čo prispieva k estetickému vzhľadu hardvéru po inštalácii do skrinky.

Endorfy ARX 500 Core je počítačová skrinka, ktorá dokazuje, že funkčnosť a estetika môžu ísť ruka v ruke. Výborná rozširiteľnosť umožňuje prispôbiť zostavu presne podľa potreby, či už ide o výkonné chladenie alebo rozšírenie úložiska.

Vďaka dostatku priestoru pre väčšinu komponentov sa nemusíte obávať problémov pri montáži alebo budúcich úpravách. To všetko podporuje premyslená konštrukcia, vďaka ktorej je manipulácia jednoduchá, organizácia káblov efektívna a celková montáž pohodlná. Táto skrinka predstavuje ideálne riešenie pre tých, ktorí hľadajú flexibilitu, spoľahlivosť a moderný dizajn v jednom.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorfy	112.90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia	- nič
+ možnosti chladenia	
+ demontovalný horný panel	
+ balenie	

HODNOTENIE:

★★★★★

Genius SP-HF520BT

VEĽA MUZIKY ZA MÁLO PEŇAZÍ



Genius patrí medzi tie tzv. „low-end“ značky a rok čo rok nám prináša všetky možné aj nemožné periférie nielen k PC. Napriek možno nie úplne sympatickému označeniu „low-end“ sú produkty tejto firmy v druhej väčšine prípadov ocenené adekvátne a predstavujú výborné riešenie pre všetkých, ktorí nechcú do tohto typu periférií vrázať majetok. Najnovší audio prírastok v portfóliu firmy s označením SP-HF520BT je toho jasným príkladom.

Jedným z prvých pozitívnych prekvapení je samotný dizajn reproduktorov. Drevené telo vo svetlohnedom prevedení pôsobí nadčasovo a elegantne, čo je v tejto cenovej kategórii príjemným bonusom. Komu by sa nehodila práve svetlohnedá farba, má možnosť siahnuť po tmavohnedej, ktorá minimálne podľa fotiek vyzerá rovnako dobre. Nejde o žiadne plastové „škatule“, ale o konštrukciu, ktorá sa nestratí na pracovnom stole či v obývačke. Rozmery sú kompaktné, takže nezaberú veľa miesta, no zároveň pôsobia stabilne a robustne.

Čo sa týka zvuku, SP-HF520BT ponúkajú veľmi slušný a vyvážený výstup. Výšky sú čisté, stredy dobre čitateľné a basy primerané k veľkosti. Celkový hudobný zážitok navyše dokážete vylepšiť 3D zvukom a vylepšenými basmi.

Samozrejme, nejde o reproduktory pre audiofilov ani basových nadšencov, ale na bežné používanie k PC – hudba, YouTube, filmy – úplne postačujú. Výkon 20 W RMS (2 x 10 W) je pre menšie miestnosti viac než dostatočný.

Veľkým plusom je Bluetooth pripojenie, ktoré umožňuje pohodlné prehrávanie zo smartfónu, tabletu alebo notebooku bez zbytočných káblov.

Pripojenie Bluetooth funguje spoľahlivo a bez výrazného oneskorenia, čo je určite plus hlavne pri sledovaní videí. Prítomné sú aj klasické vstupy cez 3,5 mm jack a RCA, takže bez problémov pripojíte aj staršie zariadenia. Samozrejme nechýba ani slúchadlový výstup.

Na prednej strane jedného z reproduktorov nájdeme ovládače na hlasitosť, výšky a basy, čo umožňuje prispôbiť si zvuk podľa preferencií. Je tam ale aj vstup pre kábel zo zariadenia, čo nepovažujeme za ideálnu voľbu, zbytočne to tam bije do očí a bolo by oveľa vhodnejšie, aby bol vstup na zadnej strane zariadenia.

Aj keď SP-HF520BT ponúkajú veľa muziky za málo peňazí, zopár kompromisov sa nájde. Chýba diaľkové ovládanie, čo môže

byť pre niektorých používateľov nepraktické, najmä ak sú reproduktory umiestnené ďalej.

Ďalším drobným mínusom je, že pri vyššej hlasitosti už zvuk mierne stráca na čistote a môže pôsobiť trochu „plocho“. No opäť treba pripomenúť, že ide o reproduktory v nižšej cenovej triede.

Verdikt: Genius SP-HF520BT sú ideálnou voľbou pre používateľov, ktorí hľadajú cenovo dostupné, spoľahlivé a dizajnové vydarené reproduktory s modernými aj klasickými možnosťami pripojenia.

Ponúkajú viac, než by ste možno čakali za túto cenu. Hoci nie sú bez chýb, ich celkový pomer cena/výkon je veľmi dobrý.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genius	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitné drevené spracovanie	- chýba diaľkové ovládanie
+ bluetooth pripojenie	- mierna strata kvality pri vysokej hlasitosti
+ kvalita zvuku	
vzhľadom na cenu	

HODNOTENIE:



V PASCI

PRODUCENTI
SAM RAIMI | PETR JÁKL



Pozerajte tu



Lenovo Legion Tab

NOVÁ KATEGÓRIA



Ako to už mám vo zvyku, začnem trochu zoširoka. Trh s tabletmi prešiel za posledné roky skutočne búrlivým vývojom. Od čias, keď boli tieto zariadenia vnímané ako nadrozmerné smartfóny či chudobnejší príbuzní notebookov, až po dnešok, keď si niektoré modely trúfajú konkurovať plnohodnotným počítačom. V tomto dynamickom prostredí sa však objavuje špecifická odbočka - kompaktné herné tablety. Zariadenia, ktoré sa snažia sklbiť prenosnosť s nekompromisným výkonom a oslovujú hráčov túžiacich po kvalitnom zážitku na cestách bez nutnosti vláčiť so sebou ťažkú techniku. Práve do tejto arény nedávno vstúpilo Lenovo Legion Tab, zariadenie, ktoré na papieri sľubuje výkon porovnateľný s plnohodnotnými handheldmi, a to v tele pripomínajúcom legendárny Nexus 7. Vďaka spoločnosti Datacomp som dostal možnosť zobrať

si ho na dlhodobé testovanie a moje zistenia už na vás čakajú nižšie.

Prvý dotyk s Lenovo Legion Tab vo mne zanechal veľmi príjemný a prémiový dojem. Celokovový rám v matnej čiernej Eclipse Black vyzerá robustne, štýlovo a má v sebe čosi industriálne elegantné. Úprimne, tento vzhľad má v sebe oveľa viac charakteru než tie nudné doštičky na krájanie cibule, ktorých sú dnes plné obchody.

Matný povrch síce pritahuje odtlačky prstov, ale nejde o nič, čo by nezachránil pribalený obal, ktorý tablet zároveň chráni aj pred pádmi. Ešte dôležitejšie je, že tento dizajn oprostený od akýchkoľvek RGB prvkov brnká na strunu dospelších hráčov aj tých, ktorí majú radi nenápadnosť. Lenovo zjavne stavilo na tzv. stealth gaming, čiže na mobilný hardvér s vysokým výkonom v

civilnejšom kabáte. S hmotnosťou len 350 g a hrúbkou 7,79 mm padne príjemne do ruky a nebudete mať problém s ním behať po poriadkoch, uliciach, kaviarňach, jednoducho všade, kam vás rutina života zavedie. Na kovovom ráme sa nachádza hneď dvojica USB-C portov (jeden 2.0, druhý 3.2 Gen 2), pričom ten hlavný je prakticky umiestnený na dlhšej strane a podporuje aj DisplayPort.

V balení som našiel už spomínaný plastový obal, praktické odnímateľné puzdro s funkciou stojana, ochrannú fóliu na displej a dostatočne dlhý USB-C kábel.

Nanešťastie, vďaka EU reguláciám sa tu nenachádza žiadny adaptér. Jediným konštrukčným nedostatkom je absencia oficiálneho IP ratingu odolnosti a zamrzí aj chýbajúci 3,5 mm audio jack, ktorý by hráči určite ocenili.



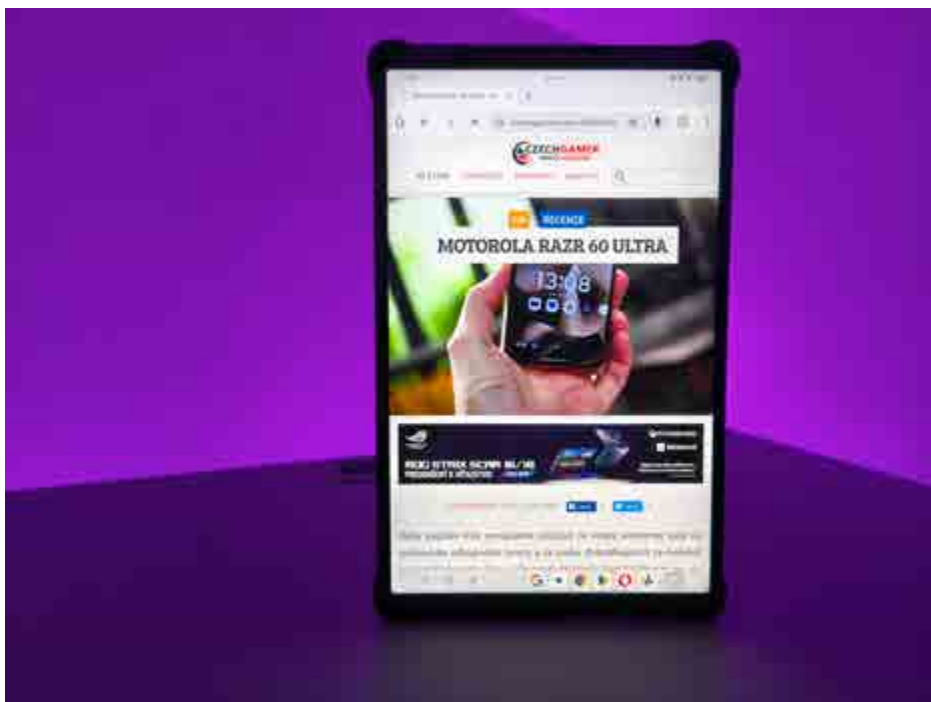
165 Hz

Dominantou prednej strany je 8,8-palcový LTPS LCD displej nazývaný PureSight. Ponúka rozlíšenie 2,5K (2560 x 1600), pomer strán 16:10 a dostatočne ostrý/detailný obraz, ktorý očarí pri hrách, filmoch aj pri prehliadaní webov. Uvedený pomer strán je totiž ideálny nielen pri klasických notebookoch, ale aj na multimediálne zážitky zasadené do takto rozmerovo skromného tabletu - používateľ má viac priestoru a menej čiernych pruhov oproti produktívnejším formátom, ako má napríklad iPad Mini. Na pomery LCD technológie, ktorá je dnes už dávno za

modernejším OLEDom, ponúka tento konkrétny displej nečakane kvalitný obraz. Už obnovovacia frekvencia 165 Hz, ktorá je doplnená identickou dotykovou vzorkovacou frekvenciou, dokážu celkom slušne zotrieť mnou naznačené nedostatky. Vďaka tomu má celý systém krásne plynulý chod, akokoľvek v rámci sveta Android softvéru tento potenciál, pochopiteľne, nevyužijete naplno. Jas štandardne dosahuje 500 nitov a v režime maximálneho peaku (HBM) vystrelí niekam k hranici 900 nitov - tablet som počas testovania bežne brával von pod ostré slnečné lúče a napriek tomu, že sa jeho lesklý povrch nepríjemne zrkadlil, obsah ako taký som na ňom dokázal rozpoznať.

Rovnako slušné sú farby, keďže panel pokrýva 98% gamutu DCI-P3 a HDR10 to celé len umocňuje. Za zmienku stojí aj absencia PWM stmievania (bez blikania), čo ocenia citlivejší používatelia pri dlhšom pozeraní.

Srdcom Lenovo Legion Tab je čipset Qualcomm Snapdragon 8 Gen 3 taktovaný na 3,30 GHz. Sekunduje mu 12 GB bleskurýchlej LPDDR5X RAM (8 533 MHz) a 256 GB úložiska UFS 4.0. Takáto kombinácia predmetné železo radí na samý vrchol rebríčka Android zariadení a to pokojne aj po bok tých najlepších herných smartfónov vôbec. V benchmarkoch Legion Tab s prehľadom zažiaril - v Geekbench 6 dosiahol okolo 2 266 bodov v single-core a 7 126 v multi-core teste. V PCMark Work 3.0 zase nazbieral pôsobivých 25 228 bodov, čím za sebou nechal také kúsky ako RedMagic Nova či Samsung Galaxy Tab S10 FE. Grafický GFXBench Aztec Ruins (High Tier) bežal plynulo pri 60 fps. Tieto čísla však, samozrejme, potvrdzujú predovšetkým hrubý výkon a skutočnou skúškou ohňa sú hry ako aké. Aj tu však Legion Tab jasne exceluje. Počas jeho testovania som súbežne pripravoval komplexný test herných predností mobilu Galaxy 25 Ultra a pre Lenovo som preto využil identickú metodiku v rámci výberu hier a ich dopadu na železo samotné. Legion Tab bez ťažkostí rozbehol vybrané projekty na najvyšších či takmer najvyšších nastaveniach. Genshin Impact bežal na vysokých detailoch stabilne 60 fps len s občasnými dropmi a zariadenie sa pri tom ani nezapotilo. Pri Bright Memory Infinite si udržiaval snímkovanie dokonca nad 100 fps a predinštalovaný Black Desert Online bežal takmer bezchybne na maximálnych nastaveniach. Čo sa týka





Call of Duty: Mobile, v tejto hre sa objavilo jemné prehrievanie, ale nešlo o nič drastické. O udržanie teplôt na uzde sa konkrétne stará chladiaci systém ColdFront Vapor Chamber, ktorý má o 14 % väčšiu plochu než pri predchádzajúcej generácii. Akokoľvek sa však chladenie snaží, pri dlhšom hraní (nad 30 minút) sa pri náročných hrách dostaví citel'ný nárast teplôt na 45° C.

Legion efekt

Lenovo Legion Tab prichádza s operačným systémom Android 14. Výrobca sľubuje tri aktualizácie operačného systému a je dosť možné, že v čase, keď si tento tablet zakúpite a prvýkrát zapnete, váš operačný systém vyzve na prvú veľkú aktualizáciu. Pre používateľov, ktorí očakávajú dlhodobú

softvérovú podporu, to môže byť klúčový faktor, ako som spomínal pri hodnotení iných zariadení, napríklad pri kratšej podpore u Razr 60 Ultra. Používateľské rozhranie ZUI od Lenovo je blízke čistému Androidu, čiže dostatočne odl'ahčené a plynulé. Obsahuje skromný počet doplnkov a herne zameraných funkcií, ktoré na prvú dobrú nepôsobia ako bloatware a počas hrania mi boli nápomocné. Ústredným bodom gaming modusu je aplikácia Legion Space, ktorá slúži ako herný hub a súčasne spúšťač. Počas hrania poskytuje plávajúce menu nastavenia režimov výkonu (vyvážený, vysoký, úspora energie), zachytenie snímky obrazovky alebo spustenie nahrávania videa. Umožňuje tiež upravovať výkon, obnovovaciu frekvenciu a tepelné režimy. Legion Space prešiel od svojho prvotného uvedenia na iných

zariadeniach výrazným zlepšením. Pre zvýšenie produktivity tablet ponúka na výber PC Modus alebo Desktop Modus, ktorý v spojení s klávesnicou a myšou (ideálne na externom monitore) transformuje tento herný stroj na ľahké pracovné náradie s plávajúcimi oknami. Nie je to síce úplná náhrada notebooku, ale nenáročnú kancelársku prácu s prehľadom zvládne.

Tablet som testoval mesiac a postupne na ňom odhaľoval aj menšie nedostatky v rámci softvéru. Medzi ne rozhodne patrí absencia automatického vypnutia časového limitu obrazovky počas hrania. ZUI taktiež neponúka takú hlbokú úroveň prispôbenia ako napríklad OneUI od Samsungu. Najcitel'nejším hardvérovo-sofťvérovým kompromisom je však absencia snímača odtlačkov prstov. Používatelia sú tak odkázaní na menej bezpečné 2D odomykanie tvárou alebo klasický vzor/PIN, čo je u zariadenia v tejto cenovej kategórii prekvapivé a trochu to uberá na v úvode spomínanom prémiovom pociťe.

Fyziku neoklamete

V útrobach kovového tela testovanej vzorky driemala Li-ion polymérová batéria s kapacitou 6 550 mAh. To síce v porovnaní s takým Samsungom Galaxy Tab S10 FE (s 8 000 mAh) znie skromnejšie, ale tento kompromis má svoje opodstatnenie – do takto štíhleho a kompaktného tela viac šťavy jednoducho nenatlačíte. V praxi to znamená slušnú, ale ničím osľušujúcu výdrž pri hraní. Počítat' môžete s približne dva a pol hodinami seriózneho gamingu, kým si tablet povie o nabíjačku. Čo sa týka sledovania videí, surfovania po webe či čítania, pri takomto scenári vydrží pokojne 10 hodín pri polovičnom jase, resp. 12 hodín



pri 60 Hz a polovičnom jase. Veľmi pôsobivá je aj výdrž v pohotovostnom režime, kde testovaný hardvér zvládol niekoľko dní, takmer ako zombie, ktorý nemieni umrieť. Najväčším ťahákom, ktorý do istej miery rieši slabšiu kapacitu batérie, je rýchle nabíjanie a funkcia bypass charging. Tablet podporuje 68-wattové nabíjanie, kde z nuly na maximum stačí hodinka v sieti. A pre hráčov máme ešte lepšiu správu: funkcia Bypass Charging umožňuje napájať zariadenie priamo zo siete a obísť tak batériu. Tým pádom sa zníži zahrievanie pri dlhých hrách a zároveň predĺži životnosť akumulátora, teda presne to, čo hráči očakávajú od poriadneho gamingového tabletu. Lenovo tak dokazuje, že aj keď nemá najväčšiu nádrž, veľmi dobre vie, ako vytiahnuť maximum z každej kvapky v nej.

Akokoľvek sa herné tablety a všetky prenosné herné zariadenia v zmysle zvuku a ovládania často opierajú o pripojené slúchadlá a gamepady, v tomto prípade Lenovo rozhodne nešetrilo a na zvukovej stránke a haptickej odozve je to jasne poznať. Tablet má totiž nasadené duálne stereo reproduktory, ide konkrétne o duo superlinear speakers s podporou Dolby Atmos. Ich prednes si z mojej strany zaslúži absolútórium a to nielen v hrách, ale aj počas sledovania filmov či počúvaní hudby. Herný zážitok ďalej umocňuje haptika, o ktorú sa starajú duálne X-osové motorčeky. Tie vytvárajú brilantnú odozvu, vďaka ktorej má hráč pri dotyku, strelbe či páde pocit, akoby držal v rukách reálny gamepad. Identický efekt oceníte aj pri obvyčajnej navigácii v systéme, kde vám bežné dotyky prídu oveľa intuitívnejšie a presnejšie. Pre hráčov, ale aj v rámci pracovných videohovoroch má Legion Tab pripravené duálne mikrofóny s redukciami šumu, vďaka



ktorým je váš hlas dostatočne čistý. Jediným (stále častejším) nedostatkom, ktorý tento inak veľmi vydarený audio zážitok kazí, je už spomínaná absencia 3,5 mm audio jacku. Hráči, ktorí preferujú káblové slúchadlá, tak budú odkázaní na adaptér do USB-C, prípadne na bezdrôtové slúchadlá.

Lenovo Legion Tab to na trhu v súčasnosti nemá jednoduché a konkurencia mu dýcha na krk z každej strany. Oproti iPadu Mini má vyššiu obnovovaciu frekvenciu (165 Hz vs. 60 Hz), lepší pomer strán (16:10) je ideálny na hry a ponúka vyšší herný výkon vďaka Snapdragonu 8 Gen 3, zatiaľ čo Apple ťaží zo svojho vyladeného ekosystému, snímača odtlačkov prstov a dlhšej softvérovej podpory. Legion zároveň ponúka viac slobody vďaka Androidu, keď už by sme sa rozprávali o emulátoroch konzolových hier alebo bohatom príslušenstve. V

porovnaní so Samsungom Galaxy Tab S FE má Legion vyšší výkon, plynulejší displej (165 Hz vs. 90 Hz) a hráčske funkcie ako bypass charging a Legion Space – čiže veci ideálne pri dlhých herných maratónoch. Samsung má zasa vyššiu odolnosť (IP68) a pero S Pen, čo viac osloví kreatívnejších a pracovnejších používateľov. Naproti tomu RedMagic Nova disponuje vyššou kapacitou batérie, rýchlejšim nabíjaním, aktívnym chladením a aj výrazne agresívnejším herným dizajnom. Legion má oproti nemu o dosť kompaktnejšiu a ľahšiu konštrukciu (350 g vs. 530 g), pričom tento faktor oceníte, keď hráte hlavne na cestách. Výhodou hovoriacou v prospech Legionu je aj špeciálna záruka Lenovo ADP ONE, ktorá v prípade poškodenia zabezpečí zadarmo opravu či priamo výmenu.

Verdikt

Legion Tab za mňa hrá vlastnú ligu. Nie je len obvyčajným multimediálnym či pracovným zariadením, v istom slova zmysle je to herná konzola v tele tabletu, ktorá je ideálna pre hráčov, ktorí očakávajú maximum výkonu a zároveň aj mobilitu. Voľba tak závisí od preferencií, očakávaní a tolerance ku kompromisom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Datacomp	550€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkonný procesor	- Absencia snímača odtlačkov prstov
+ Kompaktný celokovový dizajn	- Bez 3,5 mm jack konektora
+ Kvalitný LCD panel s 165 Hz	- Bez IP krytia

HODNOTENIE:



Huawei FreeBuds 6

VESMÍRNY MODUL OPÄŤ PRISTÁL



Trh s True Wireless slúchadlami je dnes ekvivalentom preplnenej dial'nice počas piatkovej špičky. Každý sa snaží predrať dopredu, zaujať niečím novým, prevratným, avšak vo finále koncový zákazník zistí, že sa zase nechal nachytať PR oddelením. V tomto neutíchajúcom prúde nejasných inovácií a marketingových superlatívov sa nájdu výrobcovia, ktorí dokážu udržať konzistentnú líniu a prinášať inovatívne produkty, aj keď je tento posun minimálny. V minulosti som neraz označoval spoločnosť Huawei za etalón v segmente nositeľnej elektroniky, najmä pokiaľ ide o smart hodinky a slúchadlá. Tentoraz sa nám ohlásila o slovo s novou generáciou svojich open-fit slúchadiel s názvom FreeBuds 6. Čoraz viac milovníkov slúchadiel preferuje open-fit dizajn, ktorý nezapcháva zvukovod, ponúka vyšší komfortom pri dlhodobom nosení a súčasne

umožňuje vnímať zvuky z okolia. Takýto dizajn však prináša aj určité výzvy, najmä pokiaľ ide o efektívne aktívne potlačenie hluku. Ako vidíte, tak v nasledujúcej recenzii sa budeme mať o čom rozprávať.

Pri testovaní starších modelov aj iných audio výtvorov od spoločnosti Huawei som sa neraz pýtal kam sa dá ešte posunúť. Na prvý pohľad je zrejme, že Huawei FreeBuds 6 kráčajú v dizajnových šľapajach svojho predchodcu – FreeBuds 5 vydané v roku 2023. Ikonický tvar, pripomínajúci kvapku tekutého kovu, zostáva zachovaný, no prešiel decentným zmenšením (osobne to nazývam vesmírnym záchranným modulom, avšak to je iba môj uhol pohľadu). Stonka slúchadla je o 12 % kratšia, čo prispieva ku kompaktniešiemu a čiastočne aj o niečo nenápadnejšiemu vzhľadu. Celkové rozmery jedného slúchadla sú 30.6 mm

na výšku, 18.5 mm na šírku a 24.0 mm do hĺbky. Pokiaľ ide o materiál, výrobca vsadil na osvedčený polykarbonát, z ktorého sú vyrobené slúchadlá aj nabíjacie puzdro. Hoci ide o plast, celkové spracovanie nepôsobí lacným dojmom a konštrukčná pevnosť zostáva na úrovni prémiového zariadenia. Skutočným triumfom je nízka hmotnosť, keďže samotné slúchadlo váži približne 4,9 gramu a nabíjacie puzdro len 40,3 gramu. V porovnaní s modelom FreeBuds 5, kde slúchadlo vážilo 5.4 gramu a puzdro 45 gramov, ide o citel'né zníženie hmotnosti, ktoré sa pozitívne odráža na komforte pri dlhodobom nosení. Pri otvorenej konštrukcii, kde si slúchadlo doslova vešiata na záhyb ucha, predstavuje nízka váha obrovskú výhodu. S ňou sa však spája aj negatívum ohľadom stability pri náročnejšej fyzickej aktivite. Slúchadlá disponujú stupňom krytia IP54 (puzdro nemá certifikovanú odolnosť),



čo znamená ochranu pred prachom a striekajúcou vodou. Bez problémov tak zvládnu pot pri športe či ľahší dážď. Lenže keď som sa rozhodol vziať si slúchadlá na behanie, neustálymi otrasmami sa strácala kvalita audia. Takže na tento šport vám ich rozhodne neodporúčam.

Zlepšil sa zvuk?

Alfou a omegou pri rozhodovaní o akýchkoľvek slúchadlách je vždy kvalita zvuku. Huawei pri FreeBuds 6 vsadil na pomerne ambicióznú konfiguráciu, keďže ide o prvé open-fit slúchadlá tejto značky využívajúce duálny meničový systém. Každé slúchadlo Huawei FreeBuds 6

obsahuje dvojitý meničový systém s 11 mm dynamickým meničom pre basy a planárnym membránovým meničom pre stredy a výšky. Teoretickým prínosom takejto kombinácie by mal byť čistejší a detailnejší zvuk, keďže každý menič sa špecializuje na svoju časť frekvenčného spektra – dynamický menič dodáva basom potrebnú hĺbku a údernosť, zatiaľ čo planárny sa stará o čistotu a prekreslenosť vokálov a najvyšších tónov. Samozrejme, papiere sú jedna vec a skutočný zvukový zážitok druhá (spomínate si na tie PR reči o ktorých som písal?) V rámci kvality zvuku sa tu vyskytuje mnoho premenných. Ak sa budem sústreďovať výlučne na kodek L2HC 4.0 od Huawei, prostredníctvom neho je možné



mi slúchadlá dokázali doručiť do ucha dostatočne hlboké a úderné basy, ktoré pritom nezatieňovali ostatné frekvenčné pásma. Stredné frekvencie, kde sa nachádzajú vokály a väčšina nástrojov, boli krásne čisté a detailné. Výšky naopak zostali čisté a jasné, bez nepríjemnej ostrosti či výrazných sykaviek. Audio profil je už v základnom nastavení určený pre široké spektrum hudobných žánrov, na čo sme u slúchadiel značky Huawei už zvyknutí. Pre tých, ktorým nebude vyhovovať predvolené ladenie, je k dispozícii aplikácia Huawei AI Life s možnosťou výberu rôznych ekvalizačných režimov.

ANC je problém

Aktívne potlačenie hluku je pri open-fit slúchadlách vždy tak trochu alchýmia – pokiaľ by som mal vychádzať z vlastných skúseností, tak neexistuje model, ktorý by v rámci ANC dokázal prekonať klasické štuple do uší. Keďže konštrukcia slúchadiel neposkytuje výraznú pasívnu izoláciu, technológia ANC musí pracovať o to intenzívnejšie a inteligentnejšie, aby dokázala efektívne eliminovať ruchy okolia. Testované slúchadlá disponujú ANC, avšak po mesiaci testovania som v kvalite potlačania ruchov nezaznamenal žiadny rozdiel oproti predchádzajúcej generácii. Hovoríme tu o použiteľnom filtrovaní hluku, najmä v prípade ruchov v reštauráciách. Avšak akonáhle pri mne niekto prehovoril hlasnejšie alebo okolo prefrčal automobil (nie elektromobil),





okamžite som zaznamenal limity ANC. Oceňujem však celkovú kvalitu hovorov, ktorá sa vďaka šiestim mikrofónom v kombinácii s AI algoritmom a senzorom kostného vedenia stará o správne zameranie hlasu. Takže aj v kombinácii s priemerným ANC dosiahnete čisté hovory aj v náročnejších podmienkach, ako sú hlučné ulice, kancelárie či dopravné prostriedky.

Slúchadlá sa pripájajú cez Bluetooth 5.2, s rýchlym pop-up párovaním pre Huawei zariadenia a podporou duálneho pripojenia pre dve zariadenia súčasne – prepínanie je okamžité a bez latencie. Ovládanie realizujete pomocou dotykov na predĺžených stonkách slúchadiel (dvojité/

trojité poklepanie, potiahnutie, stlačenie a podržanie), a všetko z toho je plne prispôsobiteľné cez spomínanú aplikáciu. Musím pochváliť výdrž batérie (39.5 mAh v slúchadle, 510 mAh v puzdre). Pri vypnutom ANC dosiahnete až 6 hodín na jedno nabitie (36 hodín s puzdrom), zatiaľ čo pri zapnutom potlačaní hluku je výdrž približne 4 hodiny (24 hodín s puzdrom). Ide o citel'né zlepšenie oproti FreeBuds 5, a to vďaka vyššej energetickej efektívnosti. Puzdro sa nabíja cez USB-C (trvá to zhruba 45 minút) alebo bezdrôtovo (150 minút), pričom slúchadlá v ňom nabijete za približne 25 minút.

Keďže je konkurencia na trhu TWS slúchadiel enormná, určite vás bude

zaujímať, proti komu sa Huawei FreeBuds 6 vo svojej cenovej relácii (159 €) vlastne musia postaviť. Reálne sa slúchadlá stretávajú s open-fit modelmi, ako Nothing Ear (Stick) či staršie Apple AirPods, ale aj uzavretými TWS slúchadlami, ktoré kladú dôraz na Hi-Res zvuk a aktívne potlačenie hluku.

Ide o značky ako Sony, Sennheiser alebo Anker Soundcore. FreeBuds 6 sa snažia odlíšiť predovšetkým kombináciou pohodlného otvoreného dizajnu a technológiami z vyššej triedy, ako sú duálne meniče, podpora Hi-Res kodekov (L2HC 4.0), priestorový zvuk s head trackingom, dlhá výdrž batérie, bezdrôtové nabíjanie a duálne pripojenie. Ich cieľovou skupinou sú najmä používatelia, ktorí uprednostňujú komfort pri dlhodobom nosení, vlastní zariadenia Huawei a chcú naplno využiť výhody jeho ekosystému. Sú však vhodné aj pre tých, ktorí často telefonujú a potrebujú spoľahlivé mikrofóny v zlých poveternostných podmienkach. Naopak, menej vhodné môžu byť pre používateľov požadujúcich maximálne účinné ANC alebo ultra nízku latenciu pri hraní hier na rôznych platformách. S ohľadom na výbavu a spracovanie sa cena okolo 159 € javí ako primeraná, rovnako ako pri minulej generácii. Najväčšou pridanou hodnotou je pritom vysoký komfort nosenia v kombinácii s rozšírenými funkciami. Za nevýhodu je možné označiť, ako spomínam vyššie, závislosť niektorých pokročilých funkcií od ekosystému Huawei a prirodzené limity ANC pri otvorenej konštrukcii.

Opisované slúchadlá ponúkajú pohodlný open-fit dizajn, kvalitný zvuk s duálnymi meničmi a Hi-Res kodekmi, slušnú výdrž, duálne pripojenie a dobrú kvalitu hovorov. Limity má ANC pre svoju konštrukciu, pokročilé funkcie sú viazané na Huawei zariadenia a chýba podpora Apt-X/LHDC.

Verdikt

Ideálne slúchadlá pre používateľov zariadení Huawei a tých, ktorí preferujú komfort pred úplnou izoláciou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	159€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a komfort	- Nič na náročné športovanie
+ Výdrž batérie	- Bez Apt-X/LHDC
+ Duálne pripojenie	
+ Kvalita hovorov	
+ Audio	

HODNOTENIE:



Endorfy Celeris 1800

HOT-SWAP PREMIÉRA



Ak sa v hernom hardvéri za posledné roky vyložene strácate, segment mechanických klávesníc by pre vás v tomto smere mohol byť všetkým, len nie oázou pokoja. Kedysi prehl'adný rybník, v ktorom si plávalo zopár veľkých kaprov ako Logitech, Razer či Corsair, sa premenil na búrlivý oceán plný dravých a inovatívnych rýb všetkých veľkostí a farieb. Z relatívne malého segmentu pre zopár nadšencov sa stala pulzujúca aréna, kde sa každý rok objaví nová značka s ambíciou zmeniť pravidlá hry. A práve v tomto dynamickom prostredí sa odohráva príbeh o tichom, no o to ambicióznejšom nástupe pol'ského výrobcu Endorfy. Ťažko by ste dnes našli inú firmu, ktorá by dokonale kopírovala svoju filozofiu o hľadaní inovatívnej HW cesty. Endorfy, značka, ktorá sa zrodila z popola rešpektovaného výrobcu chladičov SilentiumPC, sa rozhodla, že európsky

dvor je už pre ňu primálny. S odvážnym ohlásením expanzie na americký trh počas veľtrhu CES 2025 dala jasne najavo, že jej ambície dnes siahajú až za veľkú mláku. A ich vlajkovou loďou, ktorá má túto dobyvateľskú plavbu viesť, nie je nič iné ako cenovo dostupná klávesnica. Ide o model Celeris 1800, ktorý prináša premiérovú hot-swap koncepciu a o ktorej kvalitách vám zreferujem v nasledujúcich riadkoch.

Už pri letmom pohľade na testovaný model klávesnice vám musí byť jasné, že sa nerozprávame práve o štandardnej veľkosti. Endorfy siahlo po kompaktnom 96% layoute, čo je geniálny kompromis, ktorý si berie to najlepšie z dvoch svetov. Predstavte si, že zoberiete plnohodnotnú klávesnicu, odstránite zbytočné medzery a blok s navigačnými klávesmi (Insert, Home, Page Up a podobne) elegantne stlačíte k

hlavnému a numerickému bloku. Výsledkom je klávesnica so 100 klávesmi zachovávajúca si plnú funkcionality vrátane numerickej časti a šípok, no na stole vám ušetrí cenné centimetre. Pre hráčov to znamená viac miesta pre myš, pre profesionálov kompaktnejší a čistejší pracovný priestor. Čo ma však na Celeris 1800 zaujalo ešte viac ako samotný layout, je jej dizajnový jazyk. V dobe, keď sa výrobcovia predbiehajú v tom, kto do klávesnice napchá viac ostrých uhlov, agresívnych fontov a agresívnej RGB schémy, prichádzajú Poliaci s osviežujúco dospelým a minimalistickým prístupom. Klávesnica je vyhotovená v elegantnej sivej farbe nazvanej Alt Gray s decentnými žltými akcentmi, čo jej dodáva vzhľad pripomínajúci skôr klasické IBM terminály než hernú perifériu. Žiadne bizarné výstrelky, len čisté línie a hladké povrchy. Je to klaviatúra, ktorá sa nestratí



vedl'a MacBooku v kaviarni ani na stole seriózneho kreatívca, no zároveň sa nemá za čo hanbiť ani v centre herného brlohu.

Toto strategické rozhodnutie pre triezvy dizajn však nie je náhodné. Je to z môjho pohľadu jasná a priama odpoveď na meniaci sa životný štýl, kde sa hranice medzi prácou a zábavou čoraz viac stierajú. Celeris 1800 je produktom svojej doby, navrhnutým pre hybridný svet, kde tá istá periféria musí slúžiť na písanie reportov počas dňa a na likvidáciu démonov v noci. Pochopiteľne, ergonómia nie je len o vzhľade. Testovaná vzorka ponúka trojstupňové nastavenie sklonu vďaka dvom párom výklopných nožičiek, čo umožňuje individuálne prispôbenie. Na zadnej strane sa nachádzajú koncepčne premyslené kanáliky pre vedenie odpojiteľného USB-C

kábla, ktoré umožňujú jeho tiahnutie v strede, vľavo alebo vpravo. Malým, no praktickým detailom je aj skrytá priehradka na uloženie USB dongla a kombinovaného nástroja na vyberanie PBT krytiiek. Tu si však dovoľím prvú menšiu kritiku, keďže zatiaľ čo st'ahovač je v priehradke upevnený dostatočne pevne, samotný dongle drží len slabý magnet a pri neopatrnej manipulácii má tendenciu vypadávať. Je to drobnosť, no pri prenášaní klávesnice môže byť otravná a spôsobiť vám stratu kľúča. Váha klávesnice je niečo málo cez jeden kilogram a počas môjho klasického testu protichodného tlaku v oboch rukách vykazovala len minimálnu tendenciu sa skrútiť – nič navyše nepraskalo a nevŕzgalo. Vnútro klávesnice je po celej dĺžke vystlané dvoma vrstvami silikónu, čím je aj pri frenetickom spôsobe interakcie

zaručené dostatočné pohlcovanie vibrácií. Nad tlmiacou vrstvou sa klasicky nachádza platňa s tým, že Endorfy pri nej siahlo po epoxidovom lamináte vystuženom sklenými vláknami (FR4). Ide o výrazne tuhší materiál než predstavuje bežný polykarbonát, no zároveň má príjemnejší, tlmený zvuk než kovové platne. A aby toho nebolo málo, pod FR4 sa ešte nachádza medená výstuž, ktorá dodatočne spevňuje celú konštrukciu v mieste uchytienia spínačov. Srdcom každej mechanickej klávesnice sú, samozrejme, práve spínače. Celeris 1800 je osadená vlastnými lineárnymi ENDORFY Yellow spínačmi, ktoré vznikli v spolupráci s renomovaným výrobcom Gateron. A úprimne, po mesiaci intenzívneho testovania vám môžem povedať, že táto spolupráca sa fakt vydarila. Spínače sú továrensky premazané, takže ich chod je plynulý a hladký bez akéhokoli'vek nepríjemného škrabania. Okrem toho majú inovatívnu dual-rail konštrukciu a dvojstupňovú pružinu, ktorá zaisťuje stabilitu a konzistentný prítlak počas celého zdvihu. Čo sa týka technických parametrov, aktivačná sila sa pohybuje okolo cca 50 gramov, čo je zlatá stredná cesta, nie príliš ľahké ako červené spínače, ale ani zbytočne tuhé. Dráha zdvihu je konkrétne 2.0 ± 0.6 mm pre aktiváciu a 4.0 ± 0.4 mm pre celkový zdvih.

Ako som opakovane spomínal v úvode, veľkou výhodou testovanej vzorky je možnosť vymeniteľných spínačov. Podporované sú klasicky 3 až 5-pinové, takže výber alternatív je dostatočne široký. V balení nájdete aj dva náhradné ENDORFY Yellow spínače pre prípad, ak by



sa vám časom nejaké nebudajú poškodiť. Nemenej dôležitou súčasťou skladačky sú aj samotné klávesy. Tie sú vyrobené z vysoko odolného PBT plastu technológiou double-shot, čo znamená, že znaky nikdy nevyblednú ani sa neošúchajú, keďže sú vytvorené z druhého kusu plastu, nie len potlačené. Povrch je jemne textúrovaný a čiastočne odolný voči masťnote, takže aj po týždňoch pravidelného používania som z nich nemusel utierať nečistoty. Aby ste si teraz nemysleli, že sa vám tu snažím hravou formou podsúvať marketingové heslá. Dobrá vďaka, že testovaniu klávesníc všetkých rozmerov a druhov sa venujem už roky a ak vidím cenovku 100 eur, pri ktorej sú uvedené veci ako FR4 platňa, dvojité silikónové tlmenie, mazané spínače, hot-swap a podobne, je jasné, že ide o relevantné prednosti, ktoré vám v tejto cenovej kategórii konkurencia často nedokáže ponúknuť, a preto na ne zákonite musím ukázať.

Aké je na Celeris 1800 reálne písať a hrať? Pociť z písania je presne taký, ako si ubujú prémiové komponenty vo vnútri. Je dostatočne komfortný a hladký. Lineárne spínače ponúkajú plynulý chod bez akéhokoľvek náznaku kývania a každé stlačenie je preto isté a presné – oceníte to nielen pri rýchlych písaniach, ale aj v hektických herných situáciách. Či už masťte rýchle FPS alebo sa hrabete v stratégiách, odozva a presnosť sú na výbornú. Čo sa týka už vyššie naznačovaného zvukového profilu klávesnice, tak Celeris 1800 produkuje hlboký, tlmený a pre ucho uspokojivý zvuk. Dvojité vrstvy silikónu a FR4 platňa odvádzajú naozaj skvelú prácu pri pohlcovaní nežiaducich rezonancií.

Obzvlášť musím vyzdvihnúť často Achillovu pätu aj ovela drahších klaviatúr, a to stabilizátory pod dlhšími klávesmi ako medzerník, Shift či Enter. Vďaka tomu, že sú rovnako ako spínače továrensky mazané, neprejavuje sa u nich absolútne žiadne hrkanie ani klepanie. Medzerník má pevný a konzistentný zvuk po celej svojej dĺžke. Tento cieľne ladený akustický profil má ešte jednu obrovskú výhodu. Hoci je zvuk pre používateľa veľmi uspokojivý, nie je rušivý pre okolie. Rovnako tak dávam palec hore za multimediálne ovládacie prvky umiestnené na ľavý bok šasi. Na prvý pohľad to môže pôsobiť ako detail, ale v praxi ide o obrovskú výhodu. Ovládanie hlasitosti je vďaka tomuto riešeniu bleskurýchle a úplne prirodzené, keďže nemusíte púšťať myš ani sa naháňať po klávesnici za nejakou kombináciou klávesov. Jednoducho natiahnete prsty ľavej ruky a je to vybavené. A ak by vám predvolené funkcie nestačili, cez softvér Endorfy si môžete na postranné tlačidlá nastaviť čokoľvek, od makier až po obľúbené klávesové skratky.



V rámci konektivity je vám naopak na pravej strane šasi k dispozícii prepínač. Máte možnosť siahnuť po káblovom zapojení (pri 1000 Hz), bezdrôtovom s 2,4 GHz klúčom (rovnako s 1000 Hz) a Bluetooth riešením. Bezdrôtové pripojenie cez 2,4 GHz prijímač môžem po mesiaci označiť ako absolútne bezproblémové, stabilné a bez akejkoľvek kritickej latencie. Čo sa týka výdrže vstavanej batérie, tak tá vám dokáže poskytnúť zhruba 120 hodín nepretržitej prevádzky v ideálnych podmienkach (čiže cez Bluetooth a bez podsvietenia).

Pri použití 2,4 GHz pripojenia a zapnutom podsvietení sa výdrž logicky skraca, no stále je viac než dostatočná na niekoľko dní intenzívneho používania. Na pravom boku, hneď vedľa spomínaného prepínača konektivity, sa nachádza ďalší fyzický prepínač, ktorým klávesnicu prepnete medzi režimami Windows a macOS. V balení nájdete aj sadu troch náhradných klávesov s potlačou špecifickou pre Mac (Cmd a Opt), takže si ich môžete fyzicky vymeniť a nemusíte hádať, ktoré tlačidlo je ktoré. Dá som si tú prácu a klávesnicu spárovať aj s Apple notebookom. Po prepnutí do režimu macOS sa jej klávesy F1 – F12 automaticky premapovali na štandardné skratky Apple pre ovládanie jasu, multimédií a podobne.

Najviac bolení hlavy počas recenzovania mi spôsoboval softvér. Ten síce funguje a dá sa ním upraviť podsvietenie, premapovať klávesy (vrátane vyššie opisovanej ľavej strany) či nahradiť makrá, a dokonca beží aj bezdrôtovo, ak je zapojený dongle. Ale rozhranie je zbytočne zložité, RGB efekty neviete zosynchronizovať s inými perifériami a názvy nastavení sú mätúce. Čo je však vôbec najhoršie, aplikácia nezobrazuje stav batérie. Jediná možnosť, ako zistiť, koľko šťavy klávesnici zostáva, je sledovať farbu jednej LED diódy pri numerickom bloku. Je to typický prípad, keď hardvér ďaleko predbieha softvér. Celeris 1800 bez problémov

konkuruje omnoho drahším klávesniciam, ale Endorfy má ešte čo doháňať, ak chce ponúknuť skutočne doladený ekosystém. Ak softvér otvoríte raz a viac ho neriešite, asi vás to trápiť nebude. Ale ak čakáte hladký a jednotný zážitok naprieč viacerými zariadeniami, budete cítiť isté rezervy.

Endorfy Celeris 1800 vstupuje rozhodne do nabitého segmentu 96 % klávesníc, kde dominujú zavedené značky ako Keychron, Epomaker, Akko či Royal Kludge. Hoci nie je najlacnejšia, ponúka slušný pomer medzi cenou a výkonom v prípade, ak netrváte na kovovom tele. Zaujme továrenským premazanými hot-swap spínačmi, kvalitnými PBT klávesmi, trojitou konektivitou, dôkladným tlmením a najmä praktickými detailmi ako bočné ovládanie a prepínač pre Windows a macOS – doplnený o Mac špecifické klávesy v balení. Nie je to dokonalá klávesnica, no je nebezpečne blízko k tomu, aby bola ideálnou voľbou pre obrovské spektrum používateľov a podľa mňa je to presne ten typ produktu, ktorý by som s čistým svedomím odporučil priateľovi, ktorý chce niečo viac než len bežnú hernú lomeno kancelársku perifériu.

Verdikt

Hot-Swap premiéra v podaní Endorfy dopadla takmer na výbornú.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Endorfy Cena s DPH: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Praktický dizajn
+ Decentné RGB
+ 3 formy pripojenia
+ Obsah balenia
+ Hot-Swap
- Softvérové limity

HODNOTENIE:

★★★★☆

Gigabyte AMD Radeon RX 9070 Gaming OC 16G

STÁLE ZAUJIMAVÁ PONUKA, NO NIE AŽ TAK, AKO JEJ SILNEJŠÍ BRAT



AMD sa s príchodom novej série grafických kariet RX 9000 podarilo zaujať hráčov, ktorí za dobrý výkon nechcú platiť viac ako treba. Viditeľný pokrok v oblasti grafických kariet, najmä vďaka inováciám spojených s architektúrou RDNA, výborný pomer ceny a výkonu a aj lepšia efektívnosť zo stránky spracovávaného obsahu s ray tracingom, robia z poslednej generácie grafických kariet RX 9000 vcelku solídnu voľbu. Z trojice dostupných modelov sme sa už mali možnosť pozrieť na zúbok tomu najvýkonnejšiemu s menom Gigabyte Radeon RX 9070 XT Gaming OC, no konečne prišiel čas pozrieť sa aj na o čosi menej výkonnú, no stále zaujímavú variantu, teda Gigabyte Radeon RX 9070 Gaming OC s chladením Windforce a ľahkým továrenským pretaktovaním, ktoré cieľi na strednú až vyššiu strednú triedu – segment, ktorý je medzi hráčmi mimoriadne obľúbený.

Prvé dojmy a spracovanie

Gigabyte RX 9070 Gaming OC prichádza s 16 GB GDDR6 pamäte a využíva PCIe 5.0 rozhranie, ktoré zvyšuje dátovú priepustnosť a zaručuje dobrú kompatibilitu s modernými platformami. Postavená je na novej architektúre RDNA 4, ktorá v porovnaní s predchádzajúcou generáciou prináša viac výpočtových jednotiek, efektívnejšie riadenie pamäte a lepší výkon na watt.

Podporuje najnovšie technológie ako AMD FidelityFX Super Resolution (FSR) a Ray Tracing 2.0, pričom tieto vylepšenia umožňujú plynulé hranie aj pri vyšších grafických nastaveniach. Aj keď ide o ne-XT verziu, karta stále pôsobí ako moderný a výkonný hardvér pripravený na budúce herné tituly, vrátane tých, ktoré využívajú AI akceleráciu a pokročilé technológie osvetlenia. V balení sa nachádza iba samotná grafická karta a malá

príručka na inštaláciu, to je ale pri cenovo dostupnejších kúskoch úplne normálne.

Dizajn a chladenie

Ako býva zvykom pri modeloch od Gigabyte, ich RX 9070 Gaming OC je vybavená chladiacim systémom Windforce s trojicou Hawk ventilátorov. Tie sa otáčajú v protichodnom smere, čo znižuje turbulencie a zvyšuje efektívnosť chladenia.

Celkové prevedenie je robustné, PCB je kvalitne spracované a konštrukcia je navrhnutá tak, aby odolala aj dlhodobej záťaži v hráčskych zostavách. Ventilátory zostávajú tiché počas bežného používania a nárast hluku je cíteľný až pri maximálnom zaťažení. No vďaka tomu si chladenie dokáže poradiť aj s dlhodobou záťažou pri hraní alebo profesionálnejšom využívaní a teploty karty nebudú atakovať nebezpečné hranice.

Hardvér a softvér

Radeon RX 9070 využíva čip Navi 48, tak ako jeho výkonnejšia XT verzia, avšak v mierne osekanom variante. Karta obsahuje 56 výpočtových jednotiek (compute units), 56 RT jadier, 112 Tensor jadier a 3584 shading jednotiek. Zostáva 16 GB GDDR6 VRAM s 256-bitovou zbernicou. Teoretický výkon karty sa pohybuje okolo 42 TFLOP, čo je o niečo menej ako pri RX 9070 XT, ale stále podstatne viac než ponúkali modely RX 7800 XT alebo Nvidia RTX 4070 v predchádzajúcej generácii.

Z pohľadu softvéru karta podporuje všetky moderné technológie AMD vrátane FSR, Radeon Anti-Lag, Chill či Radiance Display Engine. Súčasťou balenia je aj prístup k aplikácii Gigabyte Control Center (GCC), ktorá umožňuje monitoring teplôt, nastavenie RGB podsvietenia, základné pretaktovanie a úpravu krivky ventilátorov.

Testovanie

Testovanie prebiehalo na zostave s procesorom AMD Ryzen 7 7800X3D, základnou doskou Aorus X670E Pro X a 32 GB DDR5 pamäť s frekvenciou 6000 MT/s. Hry boli testované v rozlíšeníach 1080p, 1440p a 4K. V praxi si karta RX 9070 Gaming OC vedie veľmi dobre, najmä v 1440p rozlíšení, kde dosahuje v priemere 10 – 15 % vyšší výkon ako RX 7800 XT a približuje sa základnej verzii RTX 4070 Ti. V 4K rozlíšení výkon mierne klesá, ale s využitím FSR technológie zostáva

hrateľnosť zachovaná aj pri moderných AAA tituloch. Výkon v ray tracing hrách je solídny, hoci karta stále mierne zaostáva za Nvidia riešeniami s výkonnými RT jadrmi.



Zhrnutie

Gigabyte Radeon RX 9070 Gaming OC je ideálnou voľbou pre hráčov, ktorí hľadajú výborný pomer výkonu a ceny v segmente vyššej strednej triedy.

Ponúka moderné technológie, dostatočný výkon na hranie v 1440p a solídny základ aj pre 4K gaming s využitím FSR. Chladenie je efektívne, dizajn kvalitný a softvérová výbava postačujúca. Hoci nejde o absolútny high-end, RX 9070 Gaming OC dokazuje, že AMD vie oslovit' aj náročnejších používateľov bez toho, aby museli siahnuť po najdrahších modeloch. Osobne by som bol ale možno rád, kebyže bola jej cena ešte o 50 – 100 eur nižšia.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	670€

PLUSY A MÍNUSY:

+ obstojné teploty	- stále mierne zaostáva v RT za konkurenciou
+ dobrý výkon v 1080P aj 2K	
+ zlepšená podpora ray-tracingu aj FSR 3.0	

HODNOTENIE:



Creative Pebble Nova

SÚ PREPOJENÍM PRÉMIOVÉHO A FUTURISTICKÉHO DIZAJNU SO SKVELÝM ZVUKOM



Creative Pebble Nova sú prémiové desktopové reproduktory v gul'ovom prevedení, predstavené v decembri 2024. Ich cena sa pohybuje okolo 279 USD/EUR a ponúkajú moderný dizajn s výrazným zvukom – ide o výrazný posun v kvalite oproti starším modelom Pebble X a X Plus.

Dojmy a spracovanie

Reproduktory majú gul'ovitý dizajn na kovových podstavcoch. Sú k dispozícii dve možnosti – krátke a štandardné na nožičkách, čo zaručuje stabilitu a zároveň estetický vzhľad podľa preferencií užívateľa. Kovová konštrukcia pôsobí robustne, gumové podložky tlmia vibrácie. Hoci inštalácia výškových stojanov je trochu časovo náročnejšia, výsledok stojí za to.

Dotykové ovládacie prvky sú umiestnené decentne na vrchnej strane pravého





reproduktora a umožňujú jednoduché prepínanie režimov, ovládanie hlasitosti, RGB osvetlenia a mikrofónu.

Obsah balenia je príjemne kompletný a zahŕňa:

- dvojicu reproduktorov,
- 2 x USB-C kábel (1,5 m – jeden pre zvuk, jeden pre napájanie),
- 3,5 mm AUX kábel (1,2 m),
- 2 páry výškových kovových stojanov (nižšie a vyššie),
- 65 W USB-C PD napájací adaptér,
- používateľský manuál.

Samotné balenie pôsobí taktiež prémiovo a robustne – reproduktory sú dobre chránené penovými výplňami, čo znižuje riziko poškodenia počas prepravy. Už



rozbal'ovanie produktu navodzuje dojem, že ide o niečo výnimočné.

Konektivita

- USB C napájanie (65 W) + samostatný USB C na prenos zvuku,
- Bluetooth 5.3 – spol'ahlivé bezdrôtové pripojenie pre mobil, PC, laptop alebo herné konzoly,
- AUX 3,5 mm, headphone-out + mic-in porty pod krytom.

Funkcie

Po pripojení počítača alebo laptopu cez USB je možné v aplikácii Creative nastavovať ekvalizér, využívať ďalšie funkcie ako Acoustic Engine, Surround, Crystal Voice+. Samozrejmosťou je následná prispôbivosť RGB efektov podľa potreby a preferencií užívateľa.

Zhodnotenie kvality zvuku

Creative Pebble Nova prekvapujú zvukovým výkonom, ktorý vysoko prevyšuje bežný štandard v kategórii desktopových reproduktorov. Basy sú výrazné, čisté a dobre definované – pôsobia objemne, ale nie sú prehnane dunivé a rušivé. Stredné frekvencie znejú príjemne a detailne, čo je ideálne najmä pri počúvaní hudby a sledovaní filmov s množstvom dialógov. Výšky sú v predvolenom nastavení mierne utlmené, no pomocou aplikácie Creative App ich možno jednoducho zvýrazniť a tým vylepšiť celkový dojem.

Celková prispôbivosť je na vysokej úrovni a každý má možnosť vyladiť si zvuk presne podľa svojich predstáv.

Priestorové podanie zvuku je výborné – 45 ° náklon reproduktorov a možnosť ich zvýšenia pomocou kovových podstavcov zaručujú presné smerovanie zvuku, ktorý pôsobí doslova pohlcujúco.

Tento „soundstage“ je citel'ný najmä pri hraní hier a sledovaní multimédií. Maximálny výkon dosahuje až 100 wattov (peak), čo je viac než dost' na ozvučenie bežnej izby bez citel'ného skreslenia aj pri vyššej hlasitosti.

Creative Pebble Nova tak prinášajú audio zážitok, ktorý sa výrazne približuje k štúdiovej kvalite, no v kompaktnom formáte vhodnom na pracovný stôl.

Záver a odporúčania

Creative Pebble Nova sú špičkové desktop reproduktory pre tých, ktorí hľadajú štýl aj kvalitný zvukový prejav. Majú prémiový dizajn, silný a detailný zvuk s možnosťami personalizácie.

Na druhej strane si vyžadujú väčší priestor na stole, čas pri montáži, a ich cena je vyššia oproti bežným Pebble modelom.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Creative	280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalitný zvuk	- Vyššia cena (280 €)
+ Plná konektivita:	- Zaberú viac miesta,
USB-C napájanie +	náročnejšia montáž
digitál, Bluetooth,	
AUX	

HODNOTENIE:



Honor 400 Pro

MRAZIVÁ AI ÚRADUJE



Pamätáte si časy, keď umelá inteligencia znamenala len to, že telefón vedel rozlíšiť mačku od záchodovej kefy? Dnes už AI v mobile dokáže z fotky spraviť video – a to nie v štýle trápneho gifka, kde niekto máva rukou ako postava z PowerPoint prezentácie v roku 2004, ale s reálnymi pohybmi očí, výrazmi tváre, dokonca aj jemnými náznakmi emócií. Honor 400 Pro vám jednoducho vezme fotku a urobí z nej mini-video, ktoré by ste kedysi považovali za dôkaz toho, že niekto použil čiernu mágiu – alebo minimálne Adobe After Effects. Ak si však myslíte, že celý tento telefón je len o tom, že vám AI urobí z vašej nudnej profilovky múmifikovaného influenceru, ste na omyle. Honor 400 Pro má v talóne viac než len digitálne kúzla, a práve o tom bude nasledujúci text.

Dizajn testovaného telefónu pokračuje vo vizuálnom jazyku značky Honor pre

tento rok a lavíruje medzi elegantnou decentnosťou a mierne fádnu klasikou. Hoci je rám kompletne plastový a matný, na dotyk nepôsobí vôbec lacno, a to najmä vďaka matnému sklenenému chrbtu, ktorý v ruke navodzuje príjemne hodvábný pocit. Modul fotoaparátu sa vzdialil od organickej estetiky svojho predchodcu a premenil sa na zaoblený lichobežník s výrazným nápisom „200MP AI CAMERA“, čím Honor jasne signalizuje, s čím ide do boja proti konkurencii. Verzia Pro je oproti základnej 400-ke síce hrubšia (8,1 mm) a ťažšia (205 g), no vďaka zaoblenému 2.5D sklu a hladkým prechodom medzi rámom a zadnou stranou oveľa lepšie padne do ruky aj do vrecka. Najzásadnejšou novinkou v rámci konštrukcie je však zvýšená odolnosť voči vonkajším vplyvom. Certifikácia IP68 aj IP69 znamená, že telefón prežije nielen dážď, ale aj menší tlakový

čistič. Len pre porovnanie – Honor 200 Pro sa svojho času musel uspokojiť s IP65.

Displej samotný je popri AI ďalším lákadlom. Ide o 6,7-palcový AMOLED panel s rozlíšením 1280 × 2800 pxl (jemnosť 460 ppi), ktorý ponúka nielen dostatočnú ostrosť, ale aj adaptívnu obnovovaciu frekvenciu 120 Hz. Skutočnou pýchou tohto displeja je však jeho jas, keďže v maximálnom peaku dokáže dosiahnuť až šialených 5000 nitov – čo je hodnota, pri ktorej aj slnko začne trochu žmúriť.

Treba však poznamenať, že takýto jas sa týka len špecifických HDR scén a typická maximálna hodnota pri automatickom režime sa pohybuje v rozmedzí 600 až 1000 nitov. Napriek tomu patrí panel v súčasnosti k tým vôbec najjasnejším a najlepšie čitateľným na priamom slnku,

čo používateľ musí oceniť. Vizuálnu kvalitu dotvára podpora HDR10+ spolu s certifikáciou pre Netflix HDR a Amazon HDR, pokrytie farebného gamutu DCI-P3 a zobrazenie 1,07 miliardy farieb. Samotné farby naživo pôsobia krásne sýto, pričom farebná presnosť v klasickom režime je nadštandardná. Mimoriadne silnou stránkou je však ochrana očí. Honor nasadil vysokofrekvenčné PWM stmievania na úrovni 3840 Hz, ktoré efektívne eliminujú blikanie pri nižšom jase. V praxi to znamená citel'ne nižšiu únavu očí, najmä pri večernom používaní – čo je niečo, čo značky ako Samsung a Google stále systematicky prehliadajú. Konečne teda displej v mobile, ktorý konštantne myslí na naše zdravie – aj keď jedným dychom by som rád, samozrejme pokrytecky, dodal, že na svoje zdravie by sme mali myslieť v prvom rade my sami a mobil pred spaním vôbec nepoužívať. Čo mi však trochu vadí, je absencia LTPO technológie, ktorá by komplexnou variabilitou frekvencie dokázala výrazne ušetriť energiu v batérii.

Pod kapotou Honor 400 Pro drieme vlajkový čipset z minulého roka – Snapdragon 8 Gen 3. Akokoľvek nejde o súčasný strop, samotný procesor ponúka výkon, ktorý je pre bežného používateľa až zbytočne predimenzovaný. Spolu s 12 GB RAM typu LPDDR5X a rýchlym úložiskom UFS 4.0 (256 alebo rovno 512 GB, podľa vašich preferencií) dostávate výbavu, ktorá si hravo poradí so všetkým – od najmodernejších hier formátu Genshin Impact na maximálne detaily až po súčasne otvorenú dvadsiatku aplikácií. V praxi je všetko rýchle, plynulé a bez zaváhania. Áno, ide o čip minulého



roka, ale ak pomocou neho neplánujete modelovať 3D objekty v reálnom čase, rozdiel si nevšimnete. Čo ma počas zaťažkávacieho testu naozaj prekvapilo, bolo chladenie. Vrstvený chladiaci systém s parnou komorou odvádza teplo efektívne a zariadenie si drží príjemnú teplotu aj počas dlhých herných maratónov. Telefón sa nielenže nezmení na prenosný radiátor, ale predovšetkým si zachová stabilný výkon.

Presuňme sa teraz k tomu, čo vlajkové lode Honoru po dlhé roky povyšovalo nad veľkú časť konkurencie – k fotoaparátom. Na zadnom vyvýšenom ostrovčeku sa nachádza hlavný 200 Mpx senzor od Samsungu (f/1.9, OIS), nasleduje 50 Mpx teleobjektív so senzorom Sony (f/2.4, OIS, 3× optický zoom), 12 Mpx ultraširokouhlý objektív so 112° zorným polom a automatickým

zaostrovaním (slúžiacim zároveň ako makro), no a celé to uzatvára 2 Mpx hĺbkový senzor. Pre úplnosť spomeniem aj prednú 50 Mpx selfie kameru s clonou f/2.0. V ideálnych svetelných podmienkach hlavný fotoaparát exceluje. Snímky sú ostré, kontrastné a s realistickým podaním farieb. 200 Mpx tu neslúži na megapixelový efekt, ale výsledky po rýchlej postprodukcii pôsobia vyvážené a veľmi príjemne. Teleobjektív drží krok s hlavným snímačom – trojnásobný optický zoom prináša kvalitné detaily a konzistentnú farebnú presnosť. V tejto disciplíne Honor s prehľadom poráža aj vlajkové modely Samsungu. Ultraširokouhlý snímač však zaostáva. Hoci ponúka autofokus a makro zábery zvláda prekvapivo dobre – v niektorých prípadoch aj lepšie než dvojnásobne drahí konkurenti – pri klasických širokouhlých scénach už kvalita





pokrivkava. Detaily a kontrast sú citel'ne slabšie. Je teda vhodný na fotenie kvapiek rosy na liste, ale menej už na zachytenie hôr v dial'ke. Za zhoršených svetelných podmienok sa kvalita snímok začína opierať viac o softvérovú postprodukciiu.

Oceňujem však výbornú prácu so svetelným kontrastom a bezkonkurenčné zaostrovanie pohybujúcich sa objektov, a to aj v noci. AI pri zaostrovaní asistuje tak dobre, že aj v portrétnom režime zvládne rozmazaný objekt nahradiť ostrým výsledkom. Čo sa týka videa, Honor 400 Pro podporuje záznam v 4K rozlíšení pri 60 fps (základný model má len 30 fps). 8K záznam tu absentuje úplne. Stabilizácia aj plynulosť záznamu sú výborné, takže pre tvorcov sociálneho obsahu a bežné rodinné zábery má telefón všetko potrebné.

A teraz späť k umelej inteligencii, ktorú som v úvode tak vychvaľoval – v tomto prípade

totiž hrá významnú rolu. Pomáha pri portrétoch (sú živšie, jasnejšie, detailnejšie), pri hybridnom zóme (30 x a viac), ale aj pri experimentálnych režimoch ako AI RAW Large Model, filmová simulácia či AI Super Zoom. Niekedy AI trafi presne, inokedy výsledok pripomína vyleštený animovaný leták. Výsledky tak môžu byť mierne nekonzistentné – napríklad hlavný senzor má tendenciu zosvetľovať tieň viac než ostatné, čo vedie k menej kontrastnému výrazu. A teraz k tej „mágii“: funkcia AI Image-to-Video, využívajúca model Veo 2art od Googlu, dokáže premeniť akúkoľvek statickú fotografiu na päťsekundový videoklip. Môže ísť o záber z iného zariadenia, sken retro fotografie či obyčajnú selfie. Výsledok je väčšinou ohromujúci – keď portrét zrazu ožije a začne sa pohybovať, je to fascinujúce, no zároveň trochu mrazivé. AI režim si vyžaduje internetové pripojenie a zatiaľ je dostupný v bezplatnej skúšobnej verzii.



Ďalšie AI nástroje zahŕňajú AI gumu pre odstraňovanie objektov, AI edit na videá, AI Magic Portal pre návrh relevantných aplikácií, AI Voice Summariser pre prevod zvukových nahrávok na text či AI Outpainting pre rozširovanie obrázkov do rôznych pomerov strán. K dispozícii je aj živý preklad, nástroje na písanie s AI a integrácia Gemini od Googlu.

Všetok vyššie spomínaný výkon poháňa batéria s kapacitou 5300 mAh, ktorá v kombinácii so softvérovou optimalizáciou vydrží celý deň náročného používania, pri striedamejšej záťaži aj dva dni. Vďaka 100 W rýchlonabíjaniu sa mobil dostane z 0 na 50 % za 15 minút a do plna za približne 40 minút.

Nechýba ani 50 W bezdrôtové a reverzné nabíjanie. Mozgom zariadenia je Android 15 s nadstavbou MagicOS 9.0. Honor prisľúbil 6 rokov softvérovej a bezpečnostnej podpory, čím sa okamžite dostáva pred veľkú časť konkurencie. MagicOS vnímam ako nadstavbu bohatú na funkcie, no pre neskúseného používateľa môže pôsobiť neprehľadne. Navyše, hneď po prvom zapnutí vás čaká neželaný bloatware – aplikácie ako Temu, TikTok či LinkedIn. Našťastie sa dajú všetky bez problémov odinštalovať.

Pre koho teda Honor 400 Pro je? Ak hľadáte telefón s absolútne špičkovým displejom, výkonom, ktorý vás nesklame ani pri náročných hrách, batériou, ktorá vydrží aj váš najhektickejší deň a nabije sa skôr, než dopijete rannú kávu, ste na správnej adrese.

Ak dokážete prehliadnuť mierne softvérové zvláštnosti (alebo si ich prispôbiť) a nepotrebuje absolútne najlepšie fotoaparát v každej situácii, Honor 400 Pro je veľmi zaujímavou voľbou. Veľkým bonusom je hlboká integrácia umelej inteligencie, ktorá dnes dokáže veci, o akých sme ešte pred pár rokmi len snívali.

Verdikt

V mnohom ohromujúci mobil vyššej strednej triedy.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: Honor
Cena s DPH: 799€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a spracovanie
- + Dlhá výdrž batérie
- + 5 000 nitov a displej ako taký
- + Ochrana zraku
- Nadstavba
- Slabšia kvalita fotiek pri zlom osvetlení
- Chýba LTPO

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

SILVERCREST Gramofón v kufríku

LP V KUFRI



Vinyl sa vrátil a rozhodne nie potichu. V čase, keď streamujeme hudbu rýchlosťou svetla a do vrečka sa nám zmestí celá diskografia ľudstva, sa v tichosti - či skôr v typickom šume - vrátil kráľ analógového zážitku zvaný LP platňa. Praskanie, špecifické teplo zvuku, papierový obal ako umelecké dielo, toto všetko je zrazu späť a na nejaké CD-čka si už väčšina z nás ani len nespomenie. Spolu s celou touto obrodou, logicky, prichádza aj vlna kvalitatívne rôznorodých gramofónov, ktoré si nežiadajú miesto v profesionálnom štúdiu, ale priamo vo vašej obývacej izbe. Medzi nimi je aj kufríkový gramofón značky SILVERCREST, ktorý už svojím dizajnom sľubuje jednoduchý návrat k dobe, keď bol výber platne večným rituálom a nie bezduchým scrollovaním chladných playlistov. Otázka však teraz znie: je to plnohodnotná vstupenka

do sveta vinylu ako takého, alebo len pekná dekorácia do knižnice?

Už na prvý pohľad dokáže tento gramofón očariť štýlovým retro dizajnom v podobe kufríka, ktorý okamžite vyvolá príval nostalgie. Akoby ste zrazu našli hudobný poklad na starej povale. Aspoň takto na mňa dýchla vizuálna stránka testovacej vzorky a celé mi to vydržalo minimálne do momentu, než som začal kufrík ako taký skúmať trochu poctivejšie. Rozmerovo ide o kompaktný prehrávač LP platní (25,5 x 35 x 11 cm) oboch veľkostí, ktorého celková váha je 2,52 kg. Konštrukcia využíva drevený základ (evidentne ide o drevotriestu a nie nejaké masívne drevo), ktorý je potiahnutý umelou kožou s efektom retro šupínok. Kufrík je doplnený o kovové prvky v podobe spony, pántov a ochranných rohov, ktoré dotvárajú celkový vintage dojem podobný

mnohým konkurenčným modelom od značiek, ako sú Crosley a Victrola. Vizuálna stránka je nepochybne jedným z hlavných lákadiel produktu, ale keďže sa tu rozprávame o zariadení v hodnote malého nákupu v potravinách (cca 50 eur), musíte sa pripraviť na jasný efekt nízkeho výrobného budgetu. Okraje umelej kože sú viditeľne nedostatočne zbavené zvyškov lepidla a dlhodobú odolnosť mechanických častí, ako sú pánty či spony, nevidím ružovo. Za predpokladu, že kufrík nebudete reálne vláčiť kade-tade po svete a zostane primárne ležať na jednom mieste ako praktická dekorácia, mohol by onen efekt pokladu vydržať dlhšie než len pár dní.

Gramofón je napájaný z elektrickej siete pomocou pribaleného sieťového adaptéra. Sám o sebe disponuje remienkovým pohonom a ponúka tri štandardné rýchlosti



prehrávania: 33 1/3, 45 a 78 otáčok za minútu. Vďaka tomu dokáže prehrávať štandardné LP albumy, single platne a teoreticky aj staré šelakové platne (78 RPM). Je však dôležité poznamenať, že pre správne a bezpečné prehrávanie 78 RPM platní je potrebná špeciálna prenoska so širším hrotom, ktorá, samozrejme, nie je súčasťou balenia takýchto vyložené lacných gramofónov.

Použitie štandardného hrotu na šelakových platniach môže viesť k zlému zvuku a poškodeniu platne aj hrotu, takže by som vám to neodporúčal. Gramofón z LIDLu je, našťastie, vybavený aspoň funkciou automatického zastavenia na konci platne. Zvuk zabezpečujú dva integrované stereo reproduktory, ktoré si našli svoje miesto na pravej a ľavej strane v prednej časti.

Kľúčovým prvkom je tu hlavne voľba keramickej prenosky. Tento typ snímača je bežný v najlacnejších gramofónoch, keďže nevyžaduje externý predzosilňovač. Medzi jeho výrazné nevýhody však patrí nižšia kvalita zvuku s obmedzeným frekvenčným rozsahom (približne 50 - 10 000 Hz) a čo je ešte dôležitejšie, sám vyžaduje podstatne vyšší prítlak na platňu (často 4-6 gramov alebo viac) v porovnaní s magnetodynamickými (MM/MC) prenoskami, ktoré sa používajú v drahších gramofónoch. Práve tento vysoký prítlak výrazne zvyšuje opotrebenie

vinylových platní. Preto ak ste už teraz potencionálne hrdý na svoju zbierku dosiek, ktoré vám niekto podaroval a len uvažujete o zariadení, na ktorom by ste ich šetrne prehrávali, odporúčam vám dať od týchto lacných gramofónov ruky preč.

Aj keď teraz sotva niekoho vyložené prekvapím, kvalita výstupného audia je v prípade testovanej vzorky skutočne

mizerná. Pre takto malé reproduktory umiestnené síce v kompaktnom, ale súčasne dosť rezonujúcom kufríku platí prinajlepšom slovné spojenie „horší priemer“. Základom je úzky frekvenčný rozsah s nedostatkom basov a detailov vo výškach, nízka maximálna hlasitosť a okamžité sklony k skresleniu pri jej zvýšení. Zvuk charakterizuje nepríjemné plechové echo a už spomínaná keramická prenoska



k tomu celému prispieva svojím plochým audio profilom. Pre veľmi veľmi nenáročné prehrávanie niekde v pozadí obývačky, zatiaľ čo je u vás nepozvaná návšteva, to môže postačovať, ale na akékoľvek sústredené alebo kritické počúvanie hudby sú vstavané reproduktory jednoducho nevhodné a je jedno, či ide o gramofón zo supermarketu, alebo trojnásobne drahší kus elektroniky.

Na zadnej strane kufríka sa okrem konektora pre napojenie do elektrickej siete nachádza aj RCA vstup. Pripojenie gramofónu k externému zosilňovaču a kvalitnejším reproduktorom prostredníctvom RCA prinieslo výrazné zlepšenie oproti vstavaným reproduktorom. Zvuk bol zrazu plnší, hlasnejší a čo je dôležité, aj detailnejší. Aj pri takomto scenári je však dôležité pochopiť, že kvalita zdrojového signálu je stále limitovaná základnými komponentmi gramofónu, čiže keramickou prenoskou, pohonovým mechanizmom atď.

Externý systém nedokáže zázračne pridať detaily, ktoré prenoska nezachytila z drážky platne, ani odstrániť nedostatky, ako je napríklad kolísanie rýchlosti. Zlepšenie bude citel'né, ale výsledný zvuk stále nebude dosahovať úroveň ani základných Hi-Fi gramofónov s magnetodynamickou prenoskou.

Všetko to, čo zaznelo na margo kvality výstupného audia, je, pochopiteľne, naviazané aj na možnosť prehrávania zvuku z externých zdrojov a to cez Bluetooth alebo AUX vstup. Musím oceniť pomerne jednoduchý plug-and-play systém, kde stačí zapojiť napájací adaptér, odstrániť ochranný kryt z hrotu prenosky a zvoliť



požadovanú rýchlosť. Nie je potrebné žiadne zložité nastavovanie ramienka, vyvažovanie protizávažia ani nastavovanie anti-skatingu, čo sú kroky nevyhnutné pri kvalitnejších gramofónoch, ale ak od výstupu čakáte relevantnú kvalitu, sotva vám jednoduchosť obsluhy ako taká vynahradí to dôležitejšie. Rovnako tak zaujímavá je funkcia digitalizácie platní cez USB konektor, ale aj tu platí, že kvalita výsledných digitálnych súborov bude priamo odrážať kvalitu prehrávania samotného gramofónu vrátane všetkých jeho nedostatkov (obmedzený frekvenčný rozsah keramickej prenosky, kolísanie rýchlosti, šum, a tak ďalej).

Po mesiaci testovania gramofónu v kufríku od značky SILVERCREST spadajúcej do koncernu LIDL som došiel k nasledujúcemu záveru. Gramofón jasne predstavuje

produkt silno postavený na kompromise. Ponúka atraktívny retro dizajn, moderné funkcie a mimoriadne nízku cenu výmenou za výrazné ústupky v kvalite zvuku a - čo je ešte dôležitejšie - v šetrnosti k prehrávaným vinylovým platňám. Svojím sl'ub byť lacným, funkčne vybaveným a štýlovým vstupným bodom do sveta vinylu tento gramofón dokáže splniť.

Poskytuje jednoduchý spôsob, ako si prehrať platňu, streamovať hudbu cez Bluetooth alebo dokonca digitalizovať staré nahrávky bez potreby ďalších investícií alebo technických znalostí. Musím vás však znova varovať pred jeho hlavnými nedostatkami, ktoré vyplývajú z použitia lacného mechanizmu s keramickou prenoskou a nenastaviteľným ramienkom. Nízka kvalita zvuku nemusí uspokojiť ani menej náročných poslucháčov a riziko poškodenia platní je natoľko reálne, že ak si na svojej zbierke LP dosiek naozaj zakladáte, odporúčam vám našetriť si viac než päťdesiat eur na ich prehrávanie.

Verdikt

Pekná dekorácia s funkciou ambientnej audio kulisy.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal:	Cena s DPH:
Lidl	50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Cena	- Kvalita výstupného audia
+ Dizajn	- Kolísanie rýchlosti
+ Jednoduchá obsluha	- Nič pre zberateľov LP platní
+ Na lacné a ľahko nahraditeľné platne	

HODNOTENIE:



Keychron K17 Max

EVOLÚCIA



Pamätáte si tie časy, keď predobraz mechanickej klávesnice automaticky znamenal robustný kváder s výškou tehly a zvukovým prejavom motorovej pily? Áno, to boli zlaté roky „click-clack“ renesancie, keď bola každá mechanika synonymom pre písací stroj z filmu „A Trip to the Moon“ a každý majiteľ laptopu vám závidel dráhu spínača dlhšiu, než cesta z šenku domov. Nič však netrvá večne a aj v tomto segmente spotrebnej elektroniky zákonite musela nastať evolúcia. Začalo to nenápadne. Výrobcovia sa pokúšali zlúčiť to najlepšie z dvoch svetov. Taktilnú precíznosť mechaniky a kompaktnosť tenkých membránových dosiek. Prvé pokusy boli však tradične rozpačité a sprevádzal ich nechcený hluk, tuhosť a istá forma neprirodzeného pocitu zo samotnej interakcie. Ak je však v niečom ľudská rasa vyložene neprekonateľná,

tak je to v hľadaní riešení, nech už situácia vyzerá akokoľvek beznádejne. Long story short: dnes už sú nízke profily mechanických spínačov bežnou súčasťou portfólia veľkých výrobcov herných, ale aj kancelárskych klaviatúr a v danom zozname nechýba ani hardvér spoločnosti Keychron.

Do redakcie sa nám dostal od nich model K17 Max, ktorý som osobne podrobil záťažovému testu. Ak vás zaujíma, ako to dopadlo pre tento moderný výsledok vyššie spomínanej evolúcie, rozhodne pokračujte v čítaní.

Keychron K17 Max je presne ten typ klávesnice, ktorý chce ulahodiť milovníkom plného rozloženia a zároveň šetriť priestorom. Áno, práve pri až niekedy fanaticky prezentovaných názoroch na nutnosť vlastniť klávesnicu s

plnohodnotnou plochou spínačov vrátane numerického bloku sa sám často chytám za hlavu, ale sú situácie, keď vaša práca vyžaduje práve tento formát. Testovaný model vychádza z takzvanom 96 % rozložení, čo znamená, že si zachováva všetky dôležité klávesy vrátane spomínaného číselníku, avšak samotné rozloženie zhustí do menšej šírky než pri tradičnom full-size prevedení. Navigačné klávesy sú síce stiesnenejšie a vyžadujú si chvíľu učenia sa, kam položiť prsty, no úspora miesta za to v tomto prípade jednoducho stojí.

Najväčším ťahákom K17 Max je však jednoznačne jej tenký profil. Len niečo málo cez 2,6 cm v najvyššom bode. Vďaka tomu nízko profilovým mechanickým hot-swap spínačom Gateron 2.0, ktoré sú o tretinu nižšie než bežné MX. Po dizajnovej stránke vyložene elegantná kancelárska



klaviatúra, ktorá pôsobí vizuálne čisto, je komfortná aj bez opierky a nezaberie zbytočne veľa miesta na stole alebo prípadne v ruksaku počas jej prenášania.

Z ergonomického hľadiska toto celé znamená rovnako prirodzenejší uhol zápästia a teda oveľa vyššiu mieru komfortu aj pri dlhých pracovných seansách. Kombinácia plastového šasi s hliníkovým vrchom dodáva K17 Max celkovú pevnosť a zároveň udržiava váhu na rozumnej úrovni.

Klávesy sú vyrobené z kvalitného PBT plastu metódou double-shot – vrchné znaky sa nikdy neošúchajú a jemne drsný povrch si aj po rokoch dokáže zachovať svoju textúru. Jediným drobným kompromisom je, že podsvietenie nepresvitá priamo cez

znaky, ale len okolo klávesov. To je však pri tomto výrobcovi už tradične známa vec. V nadväznosti na vyššie spomínané

podsvietenie je dôležité uviesť, že model K17 Max disponuje plnohodnotnou RGB paletou. Základom je viac než dvadsiatka prednastavených svetelných efektov s tým, že efekty je možné už tradične doladiť pomocou softvéru alebo skratkami priamo na klávesnici. Upravovať si môžete všetko od odtieňa cez jas až po rýchlosť celej šou. LED diódy zakomponované do spínačov sú nasmerované smerom k používateľovi a za denného svetla dokážu vytvoriť efektnú, ale napriek tomu stále jemnú ambientnú kulisu.

Spomínal som to už vyššie a znova to zopakujem: K17 Max kladie dôraz hlavne na dlhodobý komfort. Výklopné nožičky umožňujú nastaviť tri úrovne sklonu (2°, 4°, 6°), čím si každý nájde optimálnu polohu pre svoje ruky. Práve v kombinácii s nízkym profilom to robí z tejto klávesnice ideálneho spoločníka na celodenné písanie. No to najzaujímavejšie sa skrýva pod kapotou samotnej klávesnice. Ako súčasť série „Max“



dostala K17 dvojvrstvovú akustickú výplň, konkrétne IXPE penu a latex. Účelom týchto izolačných vrstiev je zabezpečiť čo najtichší chod aj pri frenetickom spôsobe písania. V praxi to znamená tlmený, kontrolovaný zvuk bez nepríjemného cvakania a s citel'ne kultivovaným prejavom. Aby to nebolo málo, Keychron prepracoval stabilizátory pre veľké klávesy ako medzerník, Enter či Shift, čím eliminoval bežné neduhy ako nepríjemné klopkanie a zabezpečil konzistentný odpor naprieč celou plochou klávesu. V praxi ponúka K17 Max zážitok z interakcie, ktorý je možné prirovnať k drahým laptopom len s väčším dôrazom na presnosť a spätnú väzbu. Vďaka kratšiemu zdvihu (cca 3,2 mm oproti 4 mm pri klasických spínačoch) pôsobí každé stlačenie svižnejšie, čo môže vyhovovať najmä používateľom zvyknutým práve na notebooky.

Jedným z hlavných ťahákov série Max je v rámci pripojenia bezdrôtový prenos prostredníctvom miniatúrneho 2.4 GHz USB donglu. S polling rate 1 000 Hz klávesnica ponúka latenciu porovnateľnú s káblom a je teda pokojne vhodná aj pre hráčov, ktorým záleží na každej milisekunde. Okrem 2.4 GHz prenosu zvláda K17 Max aj pripojenie cez Bluetooth 5.1, a to celkovo až k trom zariadeniam súčasne. Môžete si tak klávesnicu spárovať napríklad s PC, tabletom a smartfónom súčasne. Prepínanie medzi externými zariadeniami je rýchle a pohodlné vďaka dedikovaným klávesovým skratkám. Bluetooth režim beží na klasicky obnovovacej frekvencii 90 Hz, čo bohato stačí na bežnú prácu, no pre hranie sa logicky nehodí. Na situácie, keď



užívateľom záleží na absolútnej stabilite a nulovej latencii, alebo jednoducho chcú dobýjať batériu, je k dispozícii klasické káblové pripojenie cez USB-C port. Klávesnica v tomto režime zachováva rovnakú 1 000 Hz obnovovaciu frekvenciu ako pri bezdrôtovom 2.4 GHz režime.

Asi najväčšiu daň za štíhle šasi si vybrala batéria. Keychron K17 Max disponuje vstavanou lítium-polymérovou batériou s kapacitou 2 000 mAh, ktorá vám pri vypnutom podsvietení dokáže vydržať

v chode viac ako sto hodín. Akonáhle by ste však trvali na RGB diskotéke, uvedený čas sa skrúti o necelú polovicu.

Keychron K17 Max sa profiluje ako výnimočne všestranná nízko profilová bezdrôtová klávesnica so zameraním na multitasking, a to najmä vďaka stabilite a rýchlosti bezdrôtových prenosov, hot-swap spínačom, QMK/VIA podpore a prémiovej konštrukcii s akustickou penou. V tejto cenovej hladine len máloktorý konkurent dokáže ponúknuť podobný balík funkcií. Keďže v lokálnych vodách stále prevláda konkurenčných Logitech, v konfrontácii s ich mechanickou MX klaviatúrou práve K17 Max jasne vynikne. Ak sa rozhodnete do nej investovať necelých sto eur, tak si domov dotiahnete obrovský balík výhod; kompaktnosť, pohodlie, prémiový efekt, vysoký výkon a praktickú modulárnosť.

Verdikt

Ideálna kancelárska klávesnica za rozumnú cenu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Keychron
Cena s DPH: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 96 %
+ Všestranná a stabilná konektivita
+ Na hry aj do kancelárie
- Dongle nemá svoju zásuvku

HODNOTENIE:

★★★★★

BenQ MOBIUZ EX321UX

IPS POSÚVA STROP VYŠŠIE



OLED technológia v súčasnosti v zmysle kvalitatívnej prezentácie obrazu jasne vládne zobrazovacej technike a nie len naprieč herným svetom – o tomto nemusíme viesť žiadne komplexné diskusie. Napriek tomu je stále „Achillovou päťou“ OLED panelov atakovanie najvyšších priečok intenzity jasu. Aj preto ste už možno počuli často opakovanú frázu, že televízory a monitory s OLED obrazovkou sa hodia viac do tmavých miestností, kde oveľa lepšie vynikne ich vražedne dokonalý kontrast, než tam, kde im naopak, svieti do očí. Aj na základe uvedených skutočností sa v komerčnom ponímaní a popri glorifikovaných organických elektroluminiscenčných diódach (ak by ste nevedeli, čo presne vlastne znamená ona skratka OLED) dokázala technológia Mini LED presadiť. V minulosti som vám osobne opakovane

referoval o kvalitách rôznych herných monitorov z modelového radu MOBIUZ od BenQ, avšak, ani v jednom prípade sa testované vzorky nemohli pochváliť využitím Mini LED displeju. S príchodom novinky s kódovým označením EX321UX a súčasne prerezaním lepiacej pásky na obrovskej krabici tohto prémiového náradia sa razom všetko zmenilo. Čo myslíte, dokázal predmetný panel, podotýkam, že v mojich očiach, zosadiť z trónu toľko proklamované OLED monitory?

Za názvom BenQ MOBIUZ EX321UX sa už na prvé pozretie skrýva „čistokrvný“ herný monitor, ponúkajúci maximálne prémiové atribúty. IPS Mini LED obrazovka vo veľkosti 32 palcov prináša 4K rozlíšenie (3840 x 2160 pxl), podporu obnovovacej frekvencie 144 Hz, HDR1000, AMD FreeSync a papierovo ohromujúcich 1 152 zón stmievania. Než

sa spoločne prehryzieme až k finálnemu verdiktu v rámci vyššie naznačeného súboju dvoch technológií, pod'me si rozobrať kvalitu konštrukcie a nemenej dôležitý aspekt vizuálu. Dizajn novinky by v istom smere prirovnal k dizajnu, s akým pred rokom prišla konkurenčná SONY v rámci ich herného náradia INZONE (BenQ pri kreslení kontúr nosného ramena a stojanu ako takého myslel viac na oblosť než ostré hrany). Na margo kvality kovového skeletu obaleného do bielych plastov nemám dôvod utrúsiť čo i len malú negatívnu poznámku. Akokoľvek monitor už z povahy svojho zamerania nemôžete otočiť na tzv. „biznis štýl“, ergonómia stojanu vám umožňuje jeho profilový náklon v rozmedzí 5 až 20 stupňov, otočenie 15 stupňov do ľavej a pravej strany a výškové nastavenie v rámci 100 mm. Spodné oporné nohy sú situované do tvaru písmena V a uvedené rameno sa dá



jednoduchým stlačením poistky odopnúť, čím odhalíte uchytenie pre VESA štandard.

Kompletná ponuka fyzických vstupov si našla svoje miesto na zadnej strane, respektíve spodnej hrane monitora a akonáhle dočítate nasledujúcu plejádu konektorov, bude vám okamžite jasné, že v nej skutočne nič nechýba. Máme tu trikrát plnohodnotné HDMI (2.1 / jeden s podporou eARC) nasledované DisplayPortom (2.1) a sériou USB-A/C vstupov aj s podporou videa. Monitor som tak mohol súčasne pripojiť nie len k notebooku, ale aj hernej konzole a stále som mal priestor na nabíjanie rôznych periférií. BenQ dokonca monitor cielene vybavil aj podporou pre v súčasnosti populárne PC handheldy a do zoznamu zariadení sa zaraduje nielen Steam Deck, ale aj ROG Ally. V objemnej krabici mimo monitor nájdete aj plnohodnotnú kabeláž (škoda, že nie v bielej farbe tak, aby ladila so samotným hardvérom) a dokonca malé dial'kové ovládanie výrazne zjednodušujúce interakciu s OSD. Pri pohľade z prednej časti v rámci dizajnu je možné najviac vnímať moderne pôsobiaci a už opisovaný stojan, no akonáhle vaše oči začnú putovať smerom nahor, v tom okamihu vás musí zaujať podivný čierny ostrovček v strede spodnej hrany rámu. Ide o kryt senzoru pre prijímanie signálu od spomínaného dial'kového ovládača a IR senzoru, zabezpečujúceho automatickú reguláciu intenzity jasu obrazovky. Na spodnej hrane vaše prsty dokážu nahmatať malý joystick aj so spínačom určeným na rýchly výber konkrétneho pripojenia

– systém vie spoľahlivo a automaticky prepínať na práve aktívny vstup. Osobne som však v rámci zadávania príkazov primárne využíval onen ovládač.

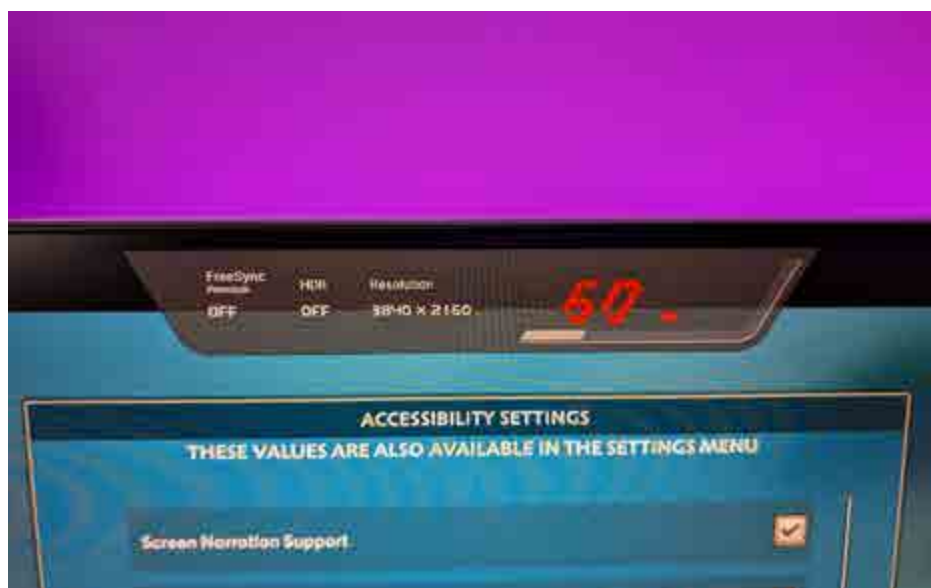
Na spodnej hrane sa nachádza aj pozíčne dobre zvolený kombinovaný audio konektor s podporou trojice zvukových režimov, čo určite môže doceniť ne jeden hráč, keďže samotný monitor neobsahuje žiadne, čo i len základné ozvučenie.

Môže to byť bordel, ale...

Zoznamovanie sa s funkciami herného monitoru BenQ MOBIUZ EX321UX môže byť, minimálne v úvodnej fáze, pomerne zmatované a ak ste nikdy nemali ani len malú

skúsenosť s prémiovým herným panelom, určite vám počas prezierania ponuky menu bude po rozume behať slovíčko „bordel“. Oceňujem však snahu výrobcu aspoň trochu urýchliť celý proces, a to pridaním sumarizácie aktívnych funkcií v rámci jedného jediného HUD okna. Vďaka nemu vždy jasne viete, čo je v daný moment povolené a čo naopak vypnuté, to všetko aj s ohľadom na práve spustený softvér.

Prvé, čo hráčov páli najviac, je komplexný dojem z továrenského nastaveného obrazu. Musím povedať, že aj keď BenQ odvieďlo v tomto konkrétnom prípade slušnú robotu, ich vizuálne najkomplexnejší profil nazvaný Fantasy si predsa len žiada jemné doladenie. V prípade realizácie postprodukcie sú k





dispozícii modusy Display P3 (99%) a sRGB (99%), ktoré z môjho pohľadu netreba nejakو špeciálne dolad'ovať, avšak, tie samotné nepodporujú lokálne stmievanie, čo nás zase vracia späť na základný profil, respektíve na jeho „Video Game“ variáciu. Monitor ponúka celkovo 10 samostatných displej modusov (onen názov Fantasy odkazuje na istý štýl vizualizácie a popri ňom tu je preto napríklad režim Sci-Fi alebo Realistic), ktoré si viete dodatočne korigovať. Kto sa bude chcieť v rámci kvality priblížiť k technickým limitom Mini LED panelov ako takých, obrazovka a jej OSD regulácia mu to umožní. Každý z vás, ktorý ochotne investuje viac ako 1000 eur do zobrazovacej techniky tohto formátu, dozaista očakáva práve možnosť komplexnej kalibrácie, čo mu nový MOBIUZ za mňa rozhodne umožňuje.

Už v úvode som spomínal práve vyššiu úroveň jasů pri Mini LED paneloch, ktorá sa v mojich meraniach pochopiteľne len a len potvrdila. Obrazovka testovanej vzorky (8bit plus FRC) dokázala dosiahnuť avizovanú hranicu 700 nitov pri SDR v zmysle celej plochy a pri lokálnom meraní dosahovala ruka v ruke s HDR

certifikáciou o celých 300 nitov viacej. Podsvietenie je celkovo ohromujúce. Ak by som to mal nejakو zaobaliť do jednej vety, toto je presne ten monitor, aký si aj s ohľadom na dátum samotnej recenzie zaslúži medailu čoby najlepší IPS displej súčasnosti. Dostatočne ostré 4K rozlíšenie aj v tandeme za vysokou obnovovacou frekvenciou (144 Hz) dokáže spoločne pri hraní hier vyložené „divy“. Oficiálna podpora grafických kariet od AMD vám pri zapnutí funkcie FreeSync Premium Pro výrazne napomáha v obnovovaní, ale užívateľ s kartou od konkurencie, pochopiteľne vďaka ich variantu, zažije kvalitatívne zrovnateľný výstup. Pri prepojení s hernou konzolou, či už Xbox Series X alebo PlayStation 5, sa musíte logicky obmedzovať na maximálnu hranicu 120 Hz, avšak, to už je všeobecne známa vec a do príchodu ďalšieho next-genu sa na tom nič nezmení.

IPS strop

Suma sumárom, akokoľvek sú jednotlivé prednosti OLED technológie (predovšetkým perfektná čierna ako z vesmíru a kontrast) dnes stále pádnym argumentom, prečo si

za ňu priplatiť, konkurenčný Mini LED aj v kombinácii s IPS dokáže celý ten náskok v istom smere aspoň trochu zmazať. Na scéne s hernými IPS panelmi by ste dnes sotva hľadali lepší monitor než BenQ MOBIUZ EX321UX, ktorý k celej tej plejáde obrazových predností pridáva aj atraktívny a v rámci polohovania funkčný dizajn a mnoho ďalšieho. Vyššia úroveň svietivosti je výhodou v svetlom zaliatych miestnostiach, čo však nie úplne zapadá do štandardu často temných herných jaskýň, a preto je dosť náročné vám teraz kategoricky čokoľvek odporučiť. V mojich očiach si IPS možno trochu napravilo reputáciu, no pri cenovej relácii, v ktorej sa testovaný model pohybuje, by som si osobne dokázal jednoduchšie obhájiť kúpu OLED monitoru. Nie každý z vás môže byť prednosťami OLED technológie natolikoh uhranutý, a práve pre vás je tu možnosť investície do nového modelu MOBIUZ.

Verdikt

Prémiový herný monitor, zaradujúci sa do kategórie najlepšieho 4K IPS panelu súčasnosti.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
BenQ	1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Cena môže robiť problém
+ Funkcie	- Bez čoho i len základných reproduktorov
+ Svietivosť	
+ Perfektné a presné farby	

HODNOTENIE:



Glorious GMMK 3 PRO

UNIKÁT MEDZI KLÁVESNICAMI



V druhej polovici minulého roka som vám osobne prostredníctvom našej sekcie hardvérových testov referoval o kvalitách výkonnej hernej myši z dielne americkej spoločnosti Glorious, ktorej centrála sídli v štáte Texas, a to konkrétne v meste Dallas. Ak ste daný text na myšku D2 PRO čítali, tak si určite spomeniete na mnou prorokovaný návrat do portfólia uvedeného výrobcu, a to konkrétne v súvislosti s ich očakávanou novou hernou klávesnicou. Dnes, po viac než dvoch mesiacoch testovania predmetného modelu s označením Glorious GMMK 3 PRO, vám môžem o tejto unikátnej prémiovej klávesnici konečne povedať viac. Uvedomujem si, že v súčasnej dobe je úplne bežné v rámci marketingu vyt'ahovať pred konzumentom práve úderné slovíčko ako „unikátna“ s cieľom pootvoriť mu o kúsok viac peňaženku, avšak v prípade testovanej vzorky z Texasu je práve tento, všeobecne

možno nadužívaný termín, úplne na mieste. Chceli by ste vedieť v akom ohľade?

Ešte než sa naplno pustím do rozboru kvalít testovanej klávesnice, určite je namieste pred vami rozvinúť akýsi vejár plný jednotlivých variant celého modelového radu GMMK 3. V základe sa nachádzajú dve kompaktné verzie, kam spadá 65 % a 75 % variant s tým, že kto by výhradne trval na numerickom bloku, môže si vybrať plnohodnotnú 100 % veľkosť. Práve holý a káblom napájaný základ GMMK 3 prichádza s plne plastovým telom, možnosťou výmeny mechanických hot-swap spínačov a dosku operujúcu na frekvencii 1 000 Hz. V prípade priplatenia si za verziu GMMK 3 HE dostanete na výber identické veľkosti, napájanie, kvalitu šasi, avšak tentokrát už s frekvenciou 8 000 Hz a možnosťou výmeny nielen mechanických spínačov,

ale súčasne aj magnetických. A práve v možnosti striedania a konfigurovania dvoch špecifických druhov spínačov v rámci jednej základnej dosky je už v úvode spomínaná jedinečnosť nových klaviatúr od spoločnosti Glorious. Opísané dva modely vyššie však stále nespádajú pod verziu, ktorá dorazila ku nám do redakcie, a tak so mnou ešte v tomto smere na moment ostaníte. Ďalšou verziou na výber je model GMMK 3 PRO, ktorého odlišnosť tkvie v plne hliníkovom šasi a voľbe bezdrôtového alebo káblového napájania - inak ostáva frekvencia 1 000 Hz a striedanie v úvodzovkách len mechanických spínačov. A finálnou verziou je už konečne naša testovacia vzorka s celým označením GMMK 3 PRO HE, ktorá sa vyrába len v kompaktných veľkostiach (65 % a 75 %), pracuje na frekvencii 8 000 Hz, na výber je kábel alebo bezdrôtový prenos a, samozrejme, nechýba mnou proklamovaná



unikátnosť v zmysle výmeny spínačov naprieč mechanikou a magnetom. Cenové rozpätie tohto chaosu začína u nás na sume cca 300 eur a pri plnej prémiovej konfigurácii sa vie prepracovať až do astronomickej hodnoty prekračujúcej hranicu štyroch stoviek. Môžeme to brať ako daň za onú unikátnosť? Čiastočne áno, avšak o pomere ceny a výkonu ešte v tomto texte bude určite reč, takže nechcem predbiehať.

Prémiové spracovanie, ale...

Pri hernej klávesnici za tri stovky v káblovej verzii, ktorú však pochopiteľne môžete využívať pohodlne aj v rámci kancelárskej či kreatívnej činnosti, je na mieste očakávať v prvom rade prémiovú kvalitu. V tomto ohľade ide o hliníkové telo s matným nástrekom disponujúce dostatočným počtom vnútorných tlmiacich vrstiev, čo počas agresívneho písania pomáha celkovému pohodliu. Šasi HE verzie má v pravom hornom rohu magneticky pripevnený zlatý štítok s logom výrobcu, ktorý si viete prípadne vymieňať – v zásade hlúposť, avšak na svete sa asi nájde pár ľudí, čo konkrétne niečo takéto docenia. 75 % verzia v rozmeroch 338 × 152 × 44,5 mm disponuje váhou 1,810 kg, čo v prvom rade trochu komplikuje prenos zariadenia, každopádne konštrukčná pevnosť je enormná a je jedno na aký aspoň trochu pevný povrch klávesnicu položíte, všade bude nehybne ležať. Zo spodnej strany si určite všimnete malé gumové nožičky, avšak šesť stupňový sklon profilu ostáva nemenný a nie každý potenciálny záujemca sa s týmto obmedzením bude vedieť stotožniť. Osobne s daným formátom klaviatúr nemám žiadny problém, avšak ja nie som samozrejme prototyp priemeru. S čím som však mal vyložene problém a tu sa už vraciame k toľko spomínanej cenovke, bola odolnosť povrchového nástreku voči škrabancom. Pri prenášaní

klávesnice v rukách, s tým, že sám nosím niekoľko prsteňov, sa na bočných hranách po čase nazbierali viditeľné škrabance. Keďže som na test dostal čisto čiernu verziu, tento druh vizuálneho poškodenia začal okamžite vyložene biť do očí a presne niečo takéto od hardvéru za stovky eur jednoducho logicky neočakávate. Poškodenie nástreku preto berte ako najzásadnejšie negatívum ohľadom tela Glorious GMMK 3 PRO. Podme preto ďalej, a to rovno ku kvalite a prevedeniu osvetlenia. Do segmentu herných klávesníc automaticky spadá poriadne RGB a v tomto ohľade ma Glorious vyložene potešil. Intenzita podsvietenia je totižto natol'ko silná, že jednotlivé diódy dokážu svetlo krásne a celistvo rozlítať medzi všetky PBD klávesy. Bonusom sú potom elegantné RGB linky umiestnené po oboch stranách šasi, ako aj podsvietenie multimediálneho

kovového kolieska, či už spomínaného zlatého štítiku s logom výrobcu.

Mechanické vs magnetické

V kompletne ekologickom balení, ktoré má mimochodom perfektne vyriešené uloženie jednotlivých komponentov, sa okrem klávesnice zabalenej do jemného papiera nachádza hromada bonusov. Základom je pochopiteľne plne pletená kabeláž s USB-A na USB-C v celkovej dĺžke 1,8 metra, ktorú dopĺňajú dva separátne vytahovače (jeden pre PBT krytky a druhý pre spínače), štvorica alternatívnych klávesov pre MAC, duo náhradných tesnení pod medzerník, skrutiek/tesnení a štvorica spínačov (konkrétne ide o magnetické spínače Fox HE, Lynx HE, Panda HE a Raptor HE). Práve pri spínačoch s Hall efektom si zákazník môže postupne vyskúšať všetky formáty, ktoré má spoločnosť Glorious v ponuke a prípadne sa rozhodnúť, či si doobjednať celú sadu od nich alebo od inej firmy. A práve v tomto momente by som sa rád povenoval jednotlivým rozdielom medzi MX a HE spínačmi. Mechanické spínače, inak označované skratkou MX, používajú priamy fyzický kontakt medzi dvoma kovovými časťami. Keď stlačíte MX spínač, kontakt sa v tom momente uzavrie a tým klávesnica okamžite zaregistruje interakciu. Tento systém je v prvom rade jednoduchý a dostatočne spoľahlivý, avšak súčasne náchylný na opotrebovanie s postupnou degradáciou. Aj preto, ak ste cieľová skupina, ktorá sa hraniu hier alebo tvorbe textu venuje s veľkou vášňou a nemá chuť si každé dva roky kupovať novú klaviatúru, rozhodne je lepšie investovať do hot-swap



klávesníc s možnosťou vymeniteľnosti spínačov. Na proti tomu magnetické spínače označované skratkou HE, fungujú na princípe takzvaného Hallovho efektu. V skratke; magnetický senzor v spínači deteguje zmenu magnetického poľa 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 majú dlhšiu životnosť. Unikátnosť testovanej vzorky, ktorá je postavená práve na možnosti výmeny oboch formátov spínačov je jednoducho pádnym argumentom, prečo si firma Glorious pýta také peniaze.

Softvérová odysea

Modulárnosť Glorious GMMK 3 PRO je opretá o celkovo deväť bodov. Úroveň prispôsobenia je preto na vysokej úrovni a sám musím povedať, že som bol prekvapený celkovou jednoduchosťou ohľadom rozobratia – pod spodnými gumovými nožičkami sa nachádza štvorica skrutiek, ktorých uvoľnením dokážete aj tak konštrukčne pevné telo klávesnice rozobrať na jednotlivé vrstvy. V tomto smere má tak používateľ istotu dlhodobej životnosti a jednoduchej výmeny jednotlivých súčiastok, tlmiacich pien alebo základných dosiek. GMMK 3 PRO má Polling Rate 8 000 Hz, čím sa automaticky kvalifikuje ako ideálne náradie pre nadšencov do hier. V spojení s výhodami ohľadom magnetických spínačov a nízkej latencie je zacielenie na interaktívnu kultúru o to silnejšie. Ak v súčasnosti hľadáte hernú klaviatúru, ktorá poskytuje širokú modulárnosť a rovnako tak obrovskú voľnosť ohľadom správy softvéru, v prípade vyššie opísaného

hardvéru, ste na správnej adrese. A práve teraz nastal čas povedať si viac o softvéri, ktorý sa o GMMK 3 PRO stará. Ide o aplikáciu Glorious Core, s ktorej používaním sa v minulosti spájalo veľa kontroverzií. Spolahlivosť nebola totižto extra dobrá, a práve preto ma počas testovania zaujímalo, ako na tom je daný softvér aktuálne. Úprimne, očakával som to najhoršie a nakoniec som bol príjemne prekvapený. Čez Glorious Core viete jednoducho programovať makrá (inak sa to nedá, čo môže byť pre niekoho menší problém), viete si spravovať RGB podsvietenie (v skratkovitej forme sa to dá aj bez aplikácie), máte možnosť vytvárať profily pre konkrétne hry či prípadne štýl písania a, samozrejme, upravujete magnetické spínače. V tomto smere ide o nastavenie dynamickej interakcie, kde si hráč vie zadať dve rôzne akcie s nezávislými

bodmi aktivácie a súčasne resetovania na rovnakom spínači. Ďalšou výhodou HE technológie je možnosť nastavenia dvoch akcií na jeden spínač, kde sa prvá aktivuje po stlačení a druhá po pustení klávesy.

Glorious GMMK 3 PRO je dozaista presne tou klávesnicou, ktorá sa pre vás môže stať poslednou investíciou v rámci tohto segmentu. Široká škála modulárnosti tu ide ruka v ruku s perfektnou konštrukčnou pevnosťou a unikátnou možnosťou výmeny MX/HE spínačov, to všetko priamo za chodu a bez komplikácií. Výrobca evidentne dokázal zapracovať na správe softvéru, čo výrazne zjednodušuje využívanie širokej škály jednotlivých funkcií. A práve toto sú veci, ktoré vo finále dokážu ospravedlniť vysokú nákupnú cenu. Za predpokladu, že sa dokážete poznieť na mnou uvedené negatíva vyššie, špeciálne slabú odolnosť povrchovej úpravy kovu, nemám dôvod vás od nákupu odhovárať. Tiché a pohodlné písanie/hranie, výhodná modulárnosť, pevná konštrukcia a chirurgicky presná interakcia bez latencie – takto by sa dala jednou vetou zhrnúť kvalita tejto jedinečnej klávesnice.

Verdikt

Jedinečná klávesnica s dlhou životnosťou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Glorious	300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Zbiera škrabance
+ Konštrukčná pevnosť	- Nastavovanie makier
+ Výkon a spoľahlivosť	
+ Modulárnosť	

HODNOTENIE:



DJI Air 3S

NACHYSTAJTE SI PILOTNÉ PREUKAZY



Technologický pokrok v oblasti dronov s kamerovým systémom sa za poslednú dekádu dá zhodnotiť prinajmenšom ako enormný. Dnes už v rámci tejto kategórie lietajúceho hardvéru nemáte problém zafinancovať kompaktnú zábavu do vrecka, ako aj profesionálne náradie na záchranu ľudských životov. Takto obrovské rozpätie možností v kombinácii s relatívne dostupnými cenovkami automaticky začalo spôsobovať právne problémy po celom svete a bolo len otázkou času, než sa plnohodnotné registrácie leteckých licencií na drony dostanú aj k nám. Áno, už aj na území Českej a Slovenskej republiky je nutné zložiť reálne skúšky čoby pilota bezpilotného lietadla, inak riskujete opletačky so zákonom a vysoké pokuty. Píšem to zámerne, keďže v nedávnej recenzii na najmenší dron značky DJI (Neo) som akosi úplne zabudol vyvrátiť jeden

lokálny a predajcami často ignorovaný naratív. Borel v oblasti legislatívy vytváral, špeciálne na území Slovenska, dlhé roky akési vákuum o tom, čo môžeme a nemôžeme robiť s dronom ako takým. Drvivá väčšina obchodníkov predávajúcich dané produkty sa opakovane odvolávala na váhu pod 250 gramov, ktorá podľa nich plošne eliminuje akúkoľvek nutnosť zaobstarania si európskeho preukazu UAV. Problémom však je, že toto pravidlo s váhou platí len v prípade, ak samotný dron nie je vybavený žiadnym kamerovým systémom. Tým pádom nám z danej rovnice vypadáva celý modelový rad DJI Mini a rovnako tak aj už spomínaný a navonok tak trochu hračkársky DJI Neo. Pokiaľ preto uvažujete o investícii do dronu a chcete, aby mal kameru (je to tak trochu klúčový element u tohto hardvéru), tak sa v duchu zákona treba pripraviť na niekolkoprocesov

ohl'adom registrácie, žiadania a vo finále koncového testu. Samotné spustenie dronu a jeho uvedenie do prevádzky síce nie je podmienené preukázaním vlastníctva UAS preukazu, avšak v prípade zamerania a následného vystopovania vašej činnosti bez vydokladovanej registrácie budete čeliť sérii nepríjemností. Teraz, keď už sme si spoločne vyjasnili, ako to teda v okolí funguje, môžeme sa pekne v litere zákona pustiť do rozboru kvalít ďalšieho zaujímavého produktu z dielne firmy DJI, ktorá má v súčasnosti doslova monopol na bezpilotné lietadlá. Do redakcie sa nám totiž dostala hlavná hviezda ich série Air, model s kódovým označením 3S.

Séria Air svojho času vydláždila cestu k tomu, aby vôbec mohli vzniknúť vyložene kompaktné DJI drony, ktoré sa dnes združujú pod názvom Mini – to sú tie,

ktorých celková váha podlieza onú hranicu 250 gramov. Ako asi dobre tušíte, v prípade DJI Air 3S sa už na nejaké váhové ciele vôbec nehrá, keďže tento konkrétny dron váži takmer osemsto gramov a keď si ho položíte vedľa jedného z posledných modelov DJI Mini, okamžite je vám jasné, že je reč o vyššej kategórii. Nachádzame sa v tzv. strednej triede spotrebných dronov s kamerou, pričom cenovka v prípade 3S začína okolo sumy 1 100 eur.

Testovaná vzorka na mňa urobila dobrý dojem už pri skúmaní systému skladania aj konštrukčnej pevnosti. Celé telo je vytvorené z odolného plastu s typicky drsnou povrchovou textúrou a proces skladania štyroch vyklápacích ramien s vrtul'ami umožňuje 3S prepravovať v menšom kufríku, prípadne v taške – do vrečka zimnej bundy ho asi nenatlačíte. V prednej časti, rovno pod frontom snímačov, si okamžite všimnete duálny systém kamier zavesený na trojosovom gimbale. Ide o ekvivalent 24 mm objektívu so svetlosťou f/1,8 (takmer ten istý má, mimochodom, aj spomínaný model DJI Mini 3 Pro, kde je svetlosť f/1,7), ktorý je doplnený o 70 mm teleobjektív so svetlosťou f/2,8 (tento modul by ste, naopak, našli v oveľa drahšom Mavic 3 Pro). Samotné objektívy operujú pri pevnej clone, avšak ako je pri DJI kamerách bežné, aj tu si prostredníctvom ich bohatého portfólia doplnkov viete



zadovážiť rôzne clony. Vráťme sa však teraz o krok späť, ostatne o kvalite snímania videí a fotografií bude ešte reč neskôr.

Na štyroch ramenách sú umiestnené plne vymeniteľné lopatky a nechýba ani typické signalizačné osvetlenie. Zásadnou novinkou je možnosť využitia interného úložiska s obrovskou kapacitou 42 GB, ktoré dopĺňa slot pre microSD kartu. Na testovanie nám dorazila verzia s RC-2 ovládačom, ktorý okrem výklopných antén pre lepší dosah ponúka aj 5,5-palcovú obrazovku s

Full HD rozlíšením pri 60 FPS a výbornou svietivosťou (okolo 600 až 700 nitov).

Jednoduchá obsluha

V čom drony od DJI vždy vynikali a stále vynikajú, je dozaista jednoduchá obsluha a v rámci možností danej generácie aj minimalizácia rizika.

V prípade modelu 3S má konzument už v základe dobré spanie, keďže tento dron je vybavený enormnou súpravou senzorov a





kamier, ktoré spoločne dokážu monitorovať kompletný 360-stupňový priestor okolo. V režime plného monitorovania okolia pomocou autopilota sa tak nemusíte obávať prevádzky v zalesnených či terénom inak komplikovaných častiach, a to vrátane veľ'komiest – v rámci urbanistickej infraštruktúry je však nutné myslieť na mnohé riziká spojené s v úvode spomínanou legislatívou (nemôžete si z dlhej chvíl'ky len tak prezerat' čistotu bazénov u susedov).

Veľ'kou novinkou oproti prechádzajúcej generácii je implementácia systému LiDAR v prednej časti. Vec, ktorú asi najviac registrujeme z prostredia

automatických vysávačov, sa v prípade Air 3S zapája do komplexnejšieho navádzania zle osvetleným terénom.

Ak s predmetným dronom začnete zbierať video a fotomateriál v čase západu slnka, môžete sa tak spol'ahnúť na jeho bezpečný návrat domov aj v úplnej tme. Uvedenú novinku som otestoval v prírode, pričom dron pomocou grafickej vizualizácie zobrazovanej priamo na ovládači dokázal simulovať pre neho ideálnu trasu návratu späť do bodu štartu. Treba však stále mať v hlave fakt, že LiDAR tu operuje frontálne a nie po stranách či v zadnej časti dronu, preto v úplnej tme neodporúčam nejako

komplexnejšie manévrovať. Špeciálne to platí v rámci hustého terénu, keďže počas tmy sú klasické senzory prekážok nedostačujúce. A keďže už spomínam navádzanie ako také, posuňme si teraz spoločne čas do bodu plného svetla. Počas dňa, keď, samozrejme, neprší (žiadna vyššia IP ochrana sa nekoná), má pilot možnosť využívať bezchybný systém automatického sledovania vami vybraných objektov.

Ide o režim ActiveTrack, keď si na obrazovke ovládača alebo mobilu označíte vami preferovaný objekt a dron ho bude nasledovať podľa vašich preferencií – krúžiť okolo neho, prenasledovať ho, nalietat' na neho, to všetko v tempe, aké mu určíte. Jednoducho vec, ktorá pri DJI dronoch už roky funguje bezchybne, je neustále softvérovo vylepšovaná a môžete sa na ňu plne spol'ahnúť, či už si platíte službu DJI Care, alebo nie.

O celkovú stabilitu videí sa, pochopiteľne, stará kombinácia výkonu štyroch motorov a už proklamovaného gimbalu. DJI Air 3S tak aj pri silnom vetre dokáže zachytiť krásne momentky, čo som si mohol sám overiť počas dlhodobého testovania (papierovo je uvádzaný porýv vetra do 12 m/s).

Dron v praxi zvládol ostat' pevne zamknutý na auto idúce rýchlosťou 50 km/h, pričom aj keď bolo v daný moment extrémne vetro, výsledný záznam vyzeral ako od profesionálnej filmárskej spoločnosti. Obecne však platí, že čím viac musí dron



bojovať v zlých veterných podmienkach, o to rýchlejšie mu klesá výrobcom stanovená výdrž batérie. Pri testovanej vzorke sa môžete oprieť o jednoducho vymeniteľný článok s papierovou kapacitou na 45 minút letu. Kto lietaniu s dronom podľať, natol'ko, že mu uvedená doba nebude stačiť, môže si zakúpiť ďalšie batérie aj užitočný dok na nabíjanie troch článkov súčasne.

Ešte predtým, než to tu celé definitívne rozpustím sľubovaným rozborom kvalít zbierania videí a fotiek, v krátkosti sa povenujem možnostiam konektivity. RC-2 ovládač je pri ideálnych podmienkach schopný ostať v spojení s Air 3S na maximálnu vzdialenosť 20 km. Čo sú to ideálne podmienky? Žiadna zastavaná časť, žiadne vysoké terénne prelivy typu kopcov a podobne.

Kto by však chcel neochvejnú istotu stabilného prenosu videa na veľkú vzdialenosť, môže do tela dronu zasunúť SIM kartu vďaka príslušenstvu Cellular Dongle 2. Letový systém DJI takto vie automaticky prepínať medzi rádiovým a 4G signálom, pričom používateľ sledujúci aktuálny videoprenos z kamier dronu nezaznamená žiadne technické výpadky. Kto vyložene a často nakrúca napríklad v meste, určite rád využije danú možnosť celistvého a stabilného pripojenia. A celé to má ešte jednu výhodu. V prípade prenosu cez 4G nemusíte k dronu pripájať priamo ovládač RC-2 a stačí vám verzia bez displeja, ku ktorej si len spárujete mobilný telefón, ktorý má automaticky zabezpečené prijímanie 4G signálu.

Pre amatérov aj profesionálov

Prostredníctvom jeden palec veľkého CMOS snímača dokážete zachytiť



videonahrávky v maximálnej kvalite 4K/60fps s HDR a 4K/120fps bez HDR (120 snímok na spomalené zábery). Pre filmárov, ktorí si v rámci postprodukcie chcú svoje zábery dodatočne farbiť a upravovať podľa vlastných preferencií, je k dispozícii 8/10-bitový farebný režim D-Log M a, pochopiteľne, nechýba ani plne automatické zbieranie momentiek, z ktorých vám vybuchne Instagram.

Veľkou výhodou v rámci kompozície je onen teleobjektív a práve pomocou neho si viete priblížiť vzdialené objekty bez toho, aby sa dron pohol zo svojho miesta.

Pilot síce má možnosť využiť digitálny zoom, avšak ako to býva pri mobilných telefónoch, digitálne priblíženie zásadne zhoršuje výslednú kvalitu zbieraného materiálu. Milovníkov sociálnych sietí určite poteší schopnosť gimbálu otočiť kameru

na vertikálny záznam v rozlíšení 2,7K pri pomere strán 9:16, to všetko s tým, že počet snímok si viete regulovať od 24 až po 60fps.

Čo sa týka cvakania fotografií, k dispozícii máte ukladanie v surovom RAW formáte alebo JPEG, pričom širokohlý snímač si prepína medzi 12 a 50 mpx a stredný teleobjektív to dáva do 12 alebo 48 mpx. Písal som to vyššie už viackrát a zase to len zopakujem; finálna kvalita videa a spracovanie fotografií je v rámci dronov strednej triedy v podaní DJI Air 3S vyložene ohromujúca.

Suma sumárum, spoločnosť DJI dokáže rok čo rok posúvať kvalitu svojich dronov na novú úroveň a premieňať tak niekdajšie sci-fi výjavy z filmov a seriálov na skutočnú realitu. Každému, kto by chcel v súčasnosti svoju video tvorbu kvalitatívne vytlačiť do nebeských výšin a v rámci zákona vlastní, prípadne plánuje vlastniť pilotnú licenciu, by som s ohľadom na pomer cena-výkon nevedel odporúčať nič lepšie než vyššie opisovaný Air 3S od DJI.

Verdikt

Absolútny kráľ strednej triedy dronov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
SmartWear	1 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchá obsluha	- Nič
+ Výkon	
+ Kvalita konštrukcie	
+ Senzory a LiDAR	
+ Modusy	

HODNOTENIE:



Endorfy Navis F360 ARGB

EFEKTÍVNE RIEŠENIE



Chladienie hrá kľúčovú úlohu pri stabilnom a efektívnom chode počítača. V posledných rokoch čoraz väčšiu popularitu získavajú AIO (All-in-One) vodné systémy, ktoré často nahrádzajú klasické vzduchové riešenia. Tieto integrované chladiace jednotky kombinujú radiátor na odvádzanie tepla, ventilátory pre jeho rozptýlenie a pumpu osadenú priamo na procesore, ktorá zabezpečuje cirkuláciu chladiacej kvapaliny cez hadice.

Parametre

Radiátor s hliníkovým telom zaisťuje efektívny odvod tepla, zatiaľ čo trojica ventilátorov Fluctus 120 PWM ARGB prináša nielen tichý chod, ale aj vizuálne pôsobivý svetelný efekt. Osvetlenie je plne nastaviteľné pomocou základnej dosky, čo umožňuje bezproblémové zladenie s ďalšími ARGB komponentmi v zostave. Poteší aj široká kompatibilita so súčasnými platformami – nech ide o Intel (LGA1700, LGA1200, LGA1851) alebo AMD (AM4, AM5), Navis 360 je pripravený vyhovieť rôznym konfiguráciám bez potreby ďalších úprav.

Inštalácia

Inštalácia AIO chladiča si vyžaduje používateľa s mierne pokročilými skúsenosťami, no samotný proces je veľmi intuitívny. Vďaka farebne rozlíšeným prvkom sa prakticky nedá pomýliť a celý postup uľahčuje aj prehľadný a zrozumiteľne spracovaný návod. Celá

montáž mi zabrala len niekoľko minút – najviac času si vyžiadalo uchytenie radiátora do skrinky. Inštalácia pumpy s pasívom prebehla hladko: stačilo ju nasadiť na procesor s nanosenou pastou, upevniť pribalenými skrutkami, pridať pružiny pre optimálny prítlak a skrutky dotiahnuť. Hotovo.

Testovanie

Na testovanie som použil procesor AMD Ryzen 5 7600X s päťcou AM5 a TDP 105 W. Ide o hodnotu, ktorá udáva množstvo tepla produkovaného procesorom pri štandardnom zaťažení – a teda aj minimálne nároky na výkon chladiaceho riešenia.

Táto konfigurácia predstavuje ideálny scenár na overenie, ako si AIO chladienie poradí s aktuálnymi procesormi strednej triedy, ktoré kladú dôraz na rovnováhu medzi výkonom a energetickou náročnosťou.

V pokoji sa procesor držal na veľmi príjemnej teplote okolo 39 °C, čo svedčí o efektívnosti chladiaceho systému. Pri maximálnom zaťažení teplota vystúpila na 94 °C – čo však treba pripísať aktivovanému režimu PBO (Precision Boost Overdrive), ktorý pri kvalitnom chladení a výkonnom napájaní umožňuje procesoru krátkodobu prekročiť bežné limity TDP a dosahovať vyšší výkon. Počas hernej zátáže sa teploty pohybovali okolo 75 °C, čo je vzhľadom na testovanú konfiguráciu úplne v norme.

Záver

Endorfy Navis 360 ARGB je presvedčivou voľbou pre tých, ktorí hľadajú účinné a zároveň vizuálne atraktívne AIO chladienie.

Jeho inštalácia je intuitívna a zvládne ju aj mierne pokročilý používateľ bez výraznejších ťažkostí, čo ocenia najmä tí, ktorí sa púšťajú do vlastnej zostavy prvýkrát. ARGB podsvietenie ventilátorov dodáva zostave štýl a vďaka jednoduchej synchronizácii cez základnú dosku ľahko zapadne do každého farebného setupu.

Po technickej stránke Navis 360 nesklamal – pri nečinnosti udržiaval procesor na veľmi nízkych teplotách a aj počas hrania hier sa výkonné súčasti dokázali schladiť bez extrémnych výkyvov. Navyše, aj pri vyššej zátiaži zostáva chladienie príjemne tiché, čo z neho robí ideálne riešenie pre používateľov citlivých na hlučnosť systému.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorfy	95.90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia	- nič
+ efektívnosť	
+ nízka hlučnosť	
+ jednoduchá inštalácia	

HODNOTENIE:

★★★★★

Súťaž



1. Cena Smart Outdoor Camera with Siren



2. Cena Wireless surveillance camera



3. Cena Wireless video doorbell

Modrooký samuraj



V závere roku 2023 Netflix na svoju platformu uviedol prvú sériu animovaného seriálu s názvom Modrooký samuraj.

Seriál sa zameriava na Mizu, modrookú samurajku žijúcu v Japonsku počas dynastie Edo. V tejto dobe sú hranice Japonska vo veľkej miere uzatvorené pred vonkajšími vplyvmi a cudzincami, preto jej vzhľad, nielen prenikavé modré oči, ale aj to že je japonkou len z polovice, vzbudzujú veľký záujem okolia. Nie vždy ale ide o pozitívny záujem, práve naopak. Seriál po svojom uvedení zaznamenal veľký divácky úspech, preto nebolo prekvapením že Netflix takmer okamžite odsúhlasil ďalšie série – dokonca rovno štyri. Opäť sa na seriály budú podieľať tvorcovia Michael Green a Amber Noizumi a Jane Wu ako výkonná producentka. Čo sa týka deja, ten bude naďalej značne poháňaný pomstou súvisiacou s etnickým pôvodom Mizu. V závere prvej série sa Mizu rozhodne pokračovať vo svojom konaní v Londýne – práve tu už vidíme že sa divácky ocitneme mimo hranice Japonska. Na novú sériu si ale ešte budeme musieť počkať, pretože jej uvedenie je plánované až na rok 2026.

Springsteen: Deliver Me From Nowhere

Už sa stáva pomaly tradíciou, že nás divákov každý rok čaká minimálne jeden film zameraný na spevácku hviezdu.

Tento rok nám režisér Sott Cooper pripravil film s názvom Springsteen: Deliver Me From Nowhere – ktorý sa bude zameriavať na natáčanie kultového albumu Nebraska z roku 1982, z dielne Bruce Springsteena. V hlavnej úlohe sa predstaví Jeremy Allen White, známy napríklad zo seriálu The Bear, ktorého výborný výkon, vrátane spevu legendárnej piesne Born to Run, ocenil samotný Springsteen.

Samotný Springsteen sa na produkcii filmu aj podieľal.

Scott Cooper vychádzal pri tvorbe scenára z knihy Nebraska od Warrena Zanesa z roku 2023. Vo filme sa okrem Whitea objavia aj iné známe mená ako Jeremy Strong (vo funkcii manažéra Jona Landau), Stephen Graham ako Springsteenov otec, Paul Walter Hauser, Odessa Young, Gaby Hoffmann, Marc Maron či David Krumholtz. Trailer, predstavený 18. júna, ukázal emocionálne momenty – hudobné skúšky, flashbacky z detstva či energické vystúpenie Born to Run.

Film má plánovanú premiéru v októbri tohto roku a už teraz sa hovorí o silnom potenciáli počas sezóny filmových cien, vrátane možného získania ceny filmovej akadémie Oscara pre Whitea.



Návrat Kathryn Bigelow

Kathryn Bigelow, oscarová režisérka filmov ako The Hurt Locker či Zero Dark Thirty, sa po ôsmich rokoch vracia na režisérsku stoličku.

Svoj veľký príchod plánuje s politickým thrillerom A House of Dynamite, ktorý natáča pre streamovaciu spoločnosť Netflix. Dej filmu sa zameriava na raketovú krízu na území USA z pohľadu Washingtonu DC a sleduje najvyšších štátnych predstaviteľov Bieleho domu a ich snahu zabrániť útoku. Hlavnými predstaviteľmi sú Idris Elba a Rebecca Ferguson, s vedľajším hviezdny obsadením vrátane Jareda Harris, Greta Lee, Tracy Lettsa, Mozesa Ingrama a Anthonyho Ramosa. Film bude mať limitovanú kinodistribúciu v USA v októbri 2025, následne od 24. októbra 2025 bude dostupný aj na vzhliadnutie na Netflixu. Celkovo ide o ambiciózny návrat Bigelow – už tradične pôjde o napínavý thriller s dôrazom na aktuálnu politickú situáciu, silné herecké obsadenie, charakterovú dynamiku a kvalitnú produkciu. Premiéra je naplánovaná na jesennú sezónu, takže opäť pôjde o snímok, ktorý bude horúcim adeptom na filmové ceny.



Meet the Parents 4



Úspešná komediálna séria Meet the Parents v hlavných úlohách s Robertom De Nirom, Benom Stillrom, Teri Polo a Blythe Danner sa zrejme dočká štvrtého pokračovania, dokonca aj s pôvodným hereckým obsadením.

John Hamburg už pripravuje scenár a väčšina hereckého obsadenia sa plánuje na filme podieľať aj producenty. Návrat postáv opäť sľubuje nostalgiu spojenú s rôznorodou generačnou dynamikou. Novinkou v obsadení bude Ariana Grande, ktorá bude predstavovať snúbenicu a budúcu nevestu Grega a Pam. Robert De Niro potvrdil, že nebude opäť núdza o vypäté situácie medzi jeho charakterom a charakterom Bena Stillera – to je vlastne aj hlavným motívom týchto filmov. Premiéru filmu stanovilo Universal Pictures na koniec roku 2026 – v nadväznosti na americký sviatok Dňa Vd'akyzdania.

Mission: Impossible – Posledné zúčtovanie

VELKÉ FINÁLE S VELKÝMI NEDOSTATKAMI



Ôsma časť série **Mission: Impossible** sa prezentuje ako veľkolepé finále jednej z najkonickejších akčných ság súčasného Hollywoodu. A hoci sa Tom Cruise opäť vrhá do dychberúcich kaskadérskych kúskov s nasadením, ktoré nemá vo filmovom priemysle obdobu, film ako celok naráža na limity vlastných ambícií. A to najmä v oblasti scenára a príbehu.

Snímku režíroval Christopher McQuarrie, ktorý s Tomom Cruisom tvorí stabilnú dvojicu už niekoľko rokov. Spoločne stoja za všetkými dielmi série od *Národu grázlov* (2015) a ich spolupráca je dnes neodmysliteľnou súčasťou značky *Mission: Impossible*.

Herecké obsadenie opäť vedie Tom Cruise ako Ethan Hunt. Spolu s ním sa vracajú aj stálice série – Benji Dunn (Simon Pegg) a Luther Stickell (Ving Rhames).

Hayley Atwell ako Grace a Esai Morales ako Gabriel boli predstavení už v predchádzajúcom diele, no v Poslednom

zúčtovaní dostávajú viac priestoru a ich postavy sú klúčové pre rozuzlenie príbehu. Výrazným vizuálnym i akčným elementom je aj Pom Klementieff, ktorá hrá tichú, ale smrteľne nebezpečnú Paris.

S odhadovaným rozpočtom okolo 400 miliónov dolárov ide o najdrahší diel série. McQuarrie s Cruisom tu pokračujú vo svojej spoločnej misii: zachrániť kino a nahradiť green screen skutočným fyzickým adrenalínom.

Moderný nepriateľ

Hlavným protivníkom Ethana Hunta tentoraz nie je človek, ale všadeprítomná umelá inteligencia zvaná Entita, schopná manipulovať realitu, falšovať pravdu a destabilizovať svetový poriadok. V teoretickej rovine ide o aktuálnu a relevantnú hrozbu, no film ju spracúva ťažkopádne, abstraktne a miestami až pateticky. Technologická paranoja, ktorú by iné dielo mohlo pretaviť do napätého špiónážneho trileru, sa tu

často utápa v zložitých dialógoch a nejednoznačných motívoch postáv.

Príbeh, ktorý sa snaží byť viac

Dej filmu pôsobí nejasne a miestami chaoticky, akoby sa viackrát menil a nikdy ho úplne nedotiaholi. Niektoré scény na seba nenadväzujú logicky, postavy sa objavujú a miznú bez vysvetlenia a ich konanie často nedáva veľký zmysel. Najmä v prvej polovici filmu je tempo pomalé, namiesto napätia sledujeme dlhé rozhovory, komplikované vysvetľovanie a časté návraty k tomu, čo sa stalo v minulosti. Snaha nadviazať na predchádzajúce časti série môže potešiť fanúšikov, avšak pre bežného diváka to môže byť máťuce a ťažko sa v tom celom zorientuje.

Akčné scény ako ťahúň filmu

Napriek slabinám scenára film jednoznačne boduje tam, kde séria vždy excelovala – v akčných sekvenciách. Tom Cruise opäť predvádza fyzické



nasadenie, ktoré vzbudzuje rešpekt. Sekvencia v ponorky Sevastopol je mimoriadne napínavá, technicky brilantná a atmosféricky pohlcujúca, až vás mrazí.

Rovnako aj scéna na krídle lietadla, ktorá síce môže pôsobiť ako znovuobjavenie starého triku, stále dokazuje, že praktické efekty a reálne kaskadérske výkony majú svoje nezameniteľné čaro. McQuarrie ako režisér opäť potvrdzuje, že vie pracovať s napätím a vizuálnym spektrom. Škoda len, že medzi akčnými momentmi je priveľa hluchých miest.

Postavy a herecké výkony

Tom Cruise sa v role Ethana Hunta opäť naplno vložil do akcie. Jeho nasadenie a fyzický výkon sú aj po rokoch obdivuhodné. Hayley Atwell ako zlodějka

Grace je osviežením a vnáša do filmu potrebný ľudský rozmer aj jemnú dávku nadhľadu. Simon Pegg a Ving Rhames opäť prinášajú svoju typickú energiu, no tentoraz im bol dopriaty menší priestor.

Otvorený koniec pre uzatvorenú sériu

Napriek tomu, že film sa prezentuje ako posledná kapitola série, záver ostáva otvorený a pôsobí skôr ako príprava na ďalší diel než ako rozlúčka. Prílišná vážnosť a snaha o filozofický presah film miestami brzdia, pričom niektoré veľké momenty stratili svoj účinok pod ťarchou nejasného posolstva.

Mission: Impossible – Posledné zúčtovanie je technicky pôsobivou snímkou. Tom Cruise opäť dokazuje, že v oblasti

praktickej akcie nemá konkurenciu – lietadlá, ponorky, naháňačky, všetko natočené s dôrazom na realizmus. Lokácie sú vizuálne pôsobivé a snímka má niekoľko skutočne napínavých momentov. Avšak nadmerná stopáž, zbytočne komplikovaný dej a prílišná vážnosť spôsobujú, že film stráca tempo aj emocionálny ťah.

Na veľkom plátne – ideálne v IMAXe – ide o zážitok, ktorý stojí za to. Ale ako rozlúčka s legendárnou sériou? Skôr nedotiahnutý koncept ako veľké finále.

„Ethan Hunt (Tom Cruise) sa v poslednej kapitole série Mission: Impossible púšťa do najdôležitejšej misie svojho života. Svet ohrozuje nepredvídateľná a nezastaviteľná sila, umelá inteligencia s názvom Entita, ktorá sa vymkla spod kontroly a ohrozuje samotné základy pravdy a moci. Aby ju zastavil, musí Ethan spojiť sily so starými aj novými členmi tímu a čeliť nielen smrteľnému nepriateľovi, ale aj vlastným pochybnostiam. Na tejto misii ide o viac než len o prežitie, ide o budúcnosť celého ľudstva.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Christopher McQuarrie

Rok vydania: 2025
Žáner: Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- + kaskadérske scény
- + vizuálne atraktívne lokácie
- + herecké obsadenie
- + soundtrack
- komplikovaný príbeh
- prílišná vážnosť a pátos
- nerovnomerné využitie postáv

HODNOTENIE:



28 rokov potom

BOYLOV NÁVRAT KU KOREŇOM ZLA



Dlho očakávaný návrat do dystopickej Británie, poznačenej vypuknutím zombie nákazy, trval režisérovi Dannymu Boylevi viac než 23 rokov. Je ťažké uveriť, že prvý diel tejto kultovej hororovej série bol do kín uvedený už v roku 2002. Filmová séria síce pozostáva, vrátane tejto snímky, z 3 častí, druhé pokračovanie „28 týždňov potom“ však nerežimoval Boyle. Práve tá druhá časť podľa mňa veľmi negatívne vplýva na celú sériu ako celok, pretože ide o dielo, ktoré kvalitou réžie a deja nedostačuje na prvý diel.

Čo sa ale týka tretieho pokračovania, tu bolo očakávanie fanúšikov o to väčšie po tom, čo Boyle oznámil, že sa do série opäť plánuje vrátiť. Pokračovanie už tradične nesie v názve číslo 28 – tentokrát ide o počet rokov, ktoré uplynuli od začiatku pandémie. Boyle v spolupráci so scenáristom Alexom Garlandom servírujú temné, surové a zároveň hlboko ľudské dielo, ktoré posúva zombie žáner do novej, introspektívnej a politicky znepokojivej dimenzie.

Zrodenie nového strachu

Príbeh sa odohráva takmer tri desaťročia po pôvodnom vypuknutí nákazy. Britské ostrovy sú naďalej izolované od zvyšku Európy, nielen kvôli novej šíriacej sa infekcii, ale aj kvôli tomu, čo po nej ostalo. V pokračovaní sledujeme novú generáciu preživších, ktorá už vyrástla alebo si sotva pamätá „starú dobu“, mnohým mladším známu už len z rozprávania starcov.

Táto generácia má iné priority a denné rutiny, iné tradície, ale aj iný druh každodenného zúfalstva. V centre príbehu stojí Isla (Jodie Comer), jej manžel Jamie (Aaron Taylor Johnson) a ich 12-ročný syn Spike (Alfie Williams).

Jodie Comer ako Isla je presvedčivá hrdinka – nie tvrdá bojovníčka v klasickej slova zmysle, ale matka a preživšia, ktorej jedinou zjavnou slabosťou je jej zlé fyzické zdravie. Na druhej strane, Jamie prináša emocionálnu ukotvenosť a zveličovanie pravdy, zatiaľ čo mladý

Spike stelesňuje krehkú nádej a detskú naivitu uprostred apokalypsy.

Vstup do dospelosti

Spike je v úvode filmu ako člen komunity podrobený skúške dospelosti, ktorá spočíva v tom, že musí opustiť bezpečie izolovaného ostrova, na ktorom sa narodil, čím definitívne opúšťa svoje detstvo. S otcom idú na jeho prvý lov. Narážajú však na komplikácie, ktoré ich prinúti prenocovať v opustenom dome mimo ostrova. Tu sa dozvedáme, že po 28 rokoch ešte aj zombie zmenili svoju formu a rozšíril sa exemplár Alfa – čo je, ako to povie Spike, zombie na steroidoch. Ide o fyzicky aj inteligenčne silnejšie jedince, dokonca nadľudsky silnejšie, ktoré majú silné stopovacie schopnosti a odhodlanie zabíjať.

Spikovi a Jamiemu sa podarí dostať bezpečne späť na ostrov, tu však Spike začína pochybovať o ideálnosti komunity, do ktorej sa narodil a kde vyrastal. Jeho

matka Isla je už dlhšiu dobu chorá, preto sa rozhodne, že ju z ostrova unesie a vezme na vyšetrenie k doktorovi, ktorého videl počas svojej prvej vychádzky. Po peripetiách sa Isla a Spikovi podarí doktora Kelsona (Ralph Fiennes) nájsť. V závere však zistíme, že Isla trpí terminálnymi nádormi na mozgu, ktoré jej spôsobujú, okrem iného, amnéziu a zvláštne správanie.

Toto zistenie prinúti Islu spraviť tragické rozhodnutie – rozhodnutie, ktoré ale pre Spika tiež znamená definitívny koniec detstva. Spike sa následne rozhodne, že sa na ostrov už nevráti a naďalej ostane žiť na pevnine. Toto rozhodnutie prichádza v závere filmu a tým trochu načrtáva, ako budú postupovať ďalšie 2 filmové časti. Na moment ešte dostaneme ukážku toho, čo bude nasledovať v pokračovaní, primárne novú postavu menom sir Jimmy Crystal (Jack O'Connell), ktorého osud zo začiatku pandémie môžeme chvíľu vidieť v úvode filmu. Jimmy vedie groteskný kult, inšpirovaný neslávne známym Jimmym Savilom.

Zábery z iPhone

Film potvrdil návrat starého dobrého Dannyho Boylea určite v štýle réžie. Séria „28 potom“ bola takmer vždy unikátna štýlom natáčania. Dynamicckou kamerou sa Boyleovi vždy darilo u divákov navodiť úzkosť súvisiacu najmä s budovaním napätia a stále číhajúceho nebezpečia. To sa mu darí i teraz – postavy si nikdy nemôžu byť isté, odkiaľ príde nebezpečenstvo, či už ide o nový druh zombie Alfa alebo pasívnych plaziacich sa zombíkov. Boyle sa tentoraz rozhodol



experimentovať s formou natáčania – časť filmu bola natáčaná na iPhone, čím získava intímnu, takmer dokumentárnu atmosféru. Nie je to len trik, obraz je miestami roztrasený, klaustrofobický a vizuálne agresívny až brutálny. Kamera preniká do tvárí, zachytáva des a zúfalstvo bez potreby veľkolepých efektov. Scény infikovaných sú síce rýchle a násilné, no zmysel filmu neleží v krvi, ale v mlčaní a napätom tichu medzi útokmi.

Film 28 rokov potom nás sprevádza brutálnym i dojímavým príbehom, rovnako

tak, ako učinili aj predchádzajúce diely série, teda, s výnimkou pokračovaní, ktoré nerežiroval Boyle. Temné, inteligentné a atmosférické pokračovanie, ktoré prekonáva očakávania a dokazuje, že aj po 28 rokoch má zúrivosť čo povedať.

Spike, ako hlavná postava, v sebe odhaľuje svoju novú identitu a aj keď si nepamätá život vo svete v ktorom ešte nebola pandémie, veľmi rýchlo sa adaptuje do kultu prežitia za každú cenu. Bude zaujímavé naďalej sledovať jeho vývoj pod vplyvom nových bizarných kultúr v tejto Boyleovej post-apokalyptickej realite. Na pokračovanie s názvom 28 Years Later: The Bone Temple si ale ešte budeme musieť chvíľku počkať, približne do januára 2026.

„Danny Boyle divákom dokazuje, že aj po 28 rokoch má strach stále takú istú, ak nie horšiu podobu v kultovom pokračovaní hororovej série.“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Danny Boyle

Rok vydania: 2025
Žáner: Horor / Sci-Fi / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + návrat pôvodného tímu (Danny Boyle réžia a Alex Garland scenár)
- + herecké obsadenie
- pre fanúšikov známy, miestami neprekvapujúci vzorec deja
- príliš pomalé tempo

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard 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 Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Maja Kuffová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Vanesa Svetiková, Nikola Rusnačíková, Bianka Slobodníková, Denisa Lutoská, 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

Lenovo Yoga Slim 7x

MARKETING A INZERČIA

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

PRODUKČIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná úplne alebo 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.

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

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

Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



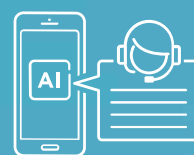
AI Mesh
Optimiser



AI Wi-Fi
Optimiser



AI Traffic
Optimiser



AI Assistant



AI Parental
Control

R15

AX1500 Smart Router

M15

AX1500 Mesh Systems

E15

AX1500 Mesh
Range Extender

