

GENERATION



TESTOVALI SME

Nintendo Switch 2

HRALI SME

Mario Kart World

VIDELI SME

Superman

RETRO

Cliffhanger

TÉMA

*Nové technológie a funkcie v klimatizáciách
LG využívajú umelú inteligenciu*

SÚŤAŽ



 ENDORFY





LG UltraGear™



Zrodený pre hru

32G810SA-W – IPS, 4K 3840 × 2160 (16 : 9), 144 Hz, matný displej, 10 bit, 1 ms, FreeSync, nastaviteľná výška, pivot, SMART, automatická regulácia jasu, HDR, HDMI, USB-C a DisplayPort, USB a RJ-45 (LAN), VESA



Life's Good.



Sonda do budúcnosti

Je to už piaty augustový príhovor, ktorý pre vás aktuálne miešam z písmenkovej polievky. Nedalo mi to a pozrel som sa na obsah minuloročného príhovoru z ôsmeho mesiaca, kde bolo nosnou témou, neprekvapivo, potenie a čas dovolení. Predpokladám, že ak by som sa zajtra prebudil čoby nesmrteľ'ná entita a písal príhovory ešte d'alších sto rokov, z augusta by sa postupom času mohlo nakoniec vyprofilovať plakanie nad niečím oveľa horším než je len nechutne páliace slnko. Tak či onak, aj v tomto mesiaci pokračuje výstava koláčov pod pazuchami, hluk klimatizácií a trápne videá z chorvátskych pláží. Nebudem sa preto d'alej krútiť okolo zrejmých vecí a radšej vás nechám aspoň trochu nazrieť do budúcnosti nášho obsahu.

Aj v tomto čísle sme si pre vás, pochopiteľne, pripravili hromadu zaujímavých testov, do ktorých už dnes môžem jednoznačne naisto zaradiť aj testy automobilov. Ostatne, aj tie už sa dnes dajú klasifikovať viac ako počítače než bežné dopravné prostriedky. Aby ste sa však mohli tešiť aj na zvyšné mesiace tohto kalendárneho roka, aktuálne pripravujem článok o zábavných hračkách pre dospelých i deti (už ste niekedy počuli o likvidovaní otravného hmyzu pomocou brokovnice?) a rovnako tak mám na stole absolútne atypickú hernú myš v tvare strelnej zbrane, či klávesnicu v hodnote ojazdeného automobilu. Verím, že touto malou sondou som vás, našich ctených čitateľov, aspoň trochu navnadil na čísla budúce, no teraz hor sa s chuťou do čítania toho terajšieho.

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.

Huawei Seeds for the Future 2025 pozná svojich víťazov

SEMIACHA NÁM VYKLÍČILI



V čase, keď sa svet často javí rozkolísaný ako stôl v školskom bufete, predsa len existuje niečo, čo nám dokáže vrátiť aspoň kúsok viery v budúcnosť. Sú to, samozrejme, mladí ľudia, ktorí nielenže premýšľajú a vedú nekonečné filozofické debaty o tom, čo nás čaká, ale navyše neváhajú konať v duchu tejto budúcnosti. Namiesto letnej nudy alebo festivalovej eufórie si desiatky študentov vyhrnuli rukávy (tak sa dnes hovorí tomu, keď si zapnete laptop) a zapojili sa do vzdelávacieho programu Huawei Seeds for the Future 2025.

Program, ktorý mal premiéru v česko-slovenskej verzii, spojil univerzity, nápady aj ambície. Výsledok? Inovatívne projekty, silné myšlienky a víťazi, ktorí si domov neodnášajú len cenné skúsenosti a zážitky, ale aj letenku do Číny. A nie hocikajú, ale

priamo do centrálnej jednej z najväčších technologických spoločností sveta. Pred časom som vám v podobnom texte oznámil slávnostné spustenie programu Seeds for the Future pre rok 2025.

A s radosťou vás v rovnakom duchu oboznámim o jeho ukončení. Ako jeden zo zástupcov lokálnych technologických médií som bol pozvaný na slávnostné vyhlásenie víťazných tímov, ktoré vzišli z týždňa nabitého workshopmi, diskusiami a odbornými prednáškami plnými pojmov ako 5G, cloud computing, AI či Digital Power.

Okrem technických tém sa program venoval aj podnikaniu, osobnej značke či spolupráci v tíme, pretože v skutočnom svete inovácie nevznikajú len za klávesnicou, ale najmä medzi ľuďmi. Celkovým víťazom sa stal

tím TechPlants s projektom Robot Skills-as-a-Service. Ich myšlienka je jednoduchá, ale silná. Želajú si vytvoriť systém, vďaka ktorému sa roboti dokážu flexibilne prispôsobiť rôznym úlohám, ako napríklad v logistike, zdravotníctve alebo hotelierstve. V skratke ide o inteligentného kolegu, ktorý sa pred výzvami nezamkne na záchode. Uvedený koncept zaujal porotu svojou praktickosťou aj budúcim potenciálom. Jeho tvorcami sú talentovaní študenti z Bratislavy a Košíc: Danil Kozhan (TUKE), Oleksandr Krokhta (TUKE) a Andrij Konotop (STU).

„Účast' na tomto programe bola obrovský zážitok a veľká česť. Program mi umožnil nahliadnuť do sveta moderných technológií a spoznať množstvo skvelých ľudí – študentov, mentorov aj odborníkov z praxe. Som veľmi vdáčny za túto príležitosť a cenné



skúsenosti, na ktoré nikdy nezabudnem,' uviedol Andrij Konotop, študent na STU Bratislava a člen víťazného tímu.

Špeciálnu cenu za celospoločenský prínos získal tím IT Crowd (ako milovník anglických seriálov musím oceniť kreativitu tohto názvu). Členmi však prekvapivo neboli Maurice Moss, Jen Barberová ani Roy Trenneman, ale práve Ján Roman (Masarykova Univerzita Brno), Samuel Králik (TUKE Košice), Jakub Zelenay a Vít Hrbáček (VUT Brno).

Ich projekt Sign Translate využíva umelú inteligenciu, kameru a LIDAR na preklad posunkovej reči do hovoreného slova či textu v reálnom čase a s dôrazom na význam a kontext. Nejde len o technologickú hračku, ale o nástroj s potenciálom zásadne

zmeniť spôsob komunikácie pre tisíce nepočujúcich s reálnou šancou na uvedenie do praxe v priebehu niekoľkých rokov.

Aj v tomto je sila novej generácie mladých ľudí, ktorí nepremýšľajú len nad tým, čo je cool na sociálnych sieťach, ale aj nad tým, čo je naozaj užitočné.

Ako som už spomenul vyššie, celý program vyvrcholil slávnostným galavečerom na vrchole Nivy Tower, kde sa stretli študenti, mentori, odborníci z Huawei a zástupcovia verejnej sféry. Nechýbali silné slová o budúcnosti, technológiách, zodpovednosti a najmä o talente, ktorý je dnes, obrazne povedané, tým najcennejším zdrojom „obnoviteľnej energie“. Ako povedal generálny riaditeľ Huawei Slovensko Li Ruichen: „Tento program nie je len o



technológiách, ale o budovaní mostov medzi krajinami, ľuďmi a myšlienkami.'

Aj keď ich nápady zatiaľ nemajú vlastné akcie na burze ani logo vygravírované v štýle Apple, týždeň strávený v rámci programu Seeds for the Future ukázal, že budúcnosť nevzniká len v korporátnych centrách voňajúcich po škrobe a dezinfekcii, ale predovšetkým v hlavách mladých, odhodlaných ľudí.

Hoci sa z môjho pohľadu ešte majú čo učiť, ich chuť tvoriť, zlepšovať a spájať náš čoraz viac rozbitý svet je osviežujúco nákazlivá. Presne taká, akú dnešný svet potrebuje. A mali by sme ich v tom podporiť, nielen potleskom, ale aj dôverou.

Filip Voržáček



Nové technológie a funkcie v klimatizáciách LG využívajú umelú inteligenciu

UŽ SME TAM? V TEJ BUDÚCNOSTI?



Spoločnosť LG Electronics (LG) vo svojich nových produktových radoch klimatizačných jednotiek určených pre obytné priestory (Residential Air Conditioning) ponúka nové technológie a funkcie, ktoré zvyšujú výkon, znižujú spotrebu energie a prinášajú vyšší užívateľský komfort s využitím umelej inteligencie.

Do širokej ponuky klimatizačných jednotiek značky LG patria novinky **LG Artcool AI Air Mirror** a **LG Dualcool AI Air** vo verziách Premium a Deluxe, ktoré je možné umiestniť tesne pod strop (8 cm) a majú väčšie vonkajšie jednotky pre vyššiu účinnosť. Ponúknu okrem iného nasledujúce funkcie:

- **AI Air:** Táto funkcia neustále analyzuje vaše používanie klimatizácie a automaticky prispôbuje nastavenia pre optimálnu prevádzku a pohodlie.
- **All Cleaning:** Jediným dotykom je možné spustiť funkciu Freeze Cleaning súčasne s

Auto Clean, čo zaisťuje komplexné čistenie a hygienu.

- **Sleep Timer+:** Funkcia, ktorá optimalizuje chod klimatizácie v čase spánku a zaisťuje tak ideálne podmienky pre odpočinok.
- **AI kW Manager:** S touto funkciou získate plnú kontrolu nad spotrebou energie. Umožňuje vám sledovať aktuálnu spotrebu a nastaviť si cieľovú spotrebu pre úspornejšiu prevádzku.

Ďalšie výhody, ktoré zlepšujú komfort a efektívnosť klimatizácií LG:

- **Dvojitá lamela:** Táto funkcia umožňuje smerovať prúdenie vzduchu nahor alebo nadol, ďalej a rýchlejšie, čo zaisťuje ideálny komfort v každom ročnom období.
- **Aktívne riadenie spotreby:** Vďaka aktívnemu riadeniu spotreby energie si môžete nastaviť maximálnu frekvenciu motora kompresora, a tým regulovať spotrebu energie aj chladiaci výkon.

- **Nízka hlučnosť:** Vnútorne jednotky klimatizácií LG pracujú s hlučnosťou od iba 19 dB. To je dosiahnuté vďaka unikátnemu šikmému ventilátoru LG, technológii ALVC (aktívne riadenie nízkych vibrácií) a motoru ventilátora BLDC.
- **Technológia GoldFin™:** Špeciálny potah Gold Fin™ chráni povrch tepelného výmenníka pred nadmerným opotrebením a koróziou, čo predlžuje životnosť zariadenia.
- **Detekcia nízkej hladiny chladiva:** Včasný oznámenie o nízkej hladine chladiva chráni vašu klimatizáciu pred možným poškodením.
- **UV Nano™:** Táto technológia využíva ultrafialové svetlo na odstránenie až 99,99 % baktérií, čo zaisťuje čistotu prúdiaceho vzduchu.
- **Senzor detekujúci osoby:** Detektor polohy človeka poskytuje pohodlné ovládanie prúdenia vzduchu a automaticky šetrí energiu tým, že prispôbuje výkon klimatizácie prítomnosti osôb v miestnosti.

(iba pri modeli DUALCOOL AI AIR PREMIUM).

- **Senzor detekujúci otvorené okná:** Systém znižuje energetické straty tým, že automaticky aktivuje úsporný režim pri náhlých zmenách teploty, napríklad pri otvorení okna. Tiež pomáha predchádzať kondenzácii.
- **Riadenie vlhkosti:** Komfortné riadenie vlhkosti optimalizuje úroveň vlhkosti v miestnosti podľa nastavenej teploty bez toho, aby dochádzalo k nadmernému chladeniu.
- **Komplexná starostlivosť o vzduch:** Viacstupňový filtračný proces s funkciou "Mraziace čistenie" čistí vzduch od prachu a baktérií, zaisťuje tak, že vzduch, ktorý dýchate, je vždy čerstvý.
- **Plasmaster™ Ionizer+:** Tento výkonný ionizátor vás chráni pred nepríjemnými zápachmi a baktériami ako Escherichia coli a Staphylococcus. Sterilizáciu viac ako 3 miliónov iónov vytvára čistejšie a bezpečnejšie prostredie.
- **AI DUAL™ Inverter HeatPump Compressor™:** Kompresor pre vysokú energetickú účinnosť.

AI DUAL™ Inverter HeatPump Compressor™

Duálny invertorový kompresor používaný vo vybraných modelových radoch klimatizácií LG predstavuje efektívne riešenie pre bezproblémovú prevádzku klimatizácie. Na rozdiel od konvenčných modelov chladí rýchlejšie, vydrží dlhšie a pracuje tichšie. Vďaka princípu dvojitého rotačného kompresora s variabilnými otáčkami potláča vibrácie, čím znižuje celkový hluk a zároveň minimalizuje riziko popraskania okolného potrubia. Motor kompresora so širšou rotačnou frekvenciou je navyše vysoko energeticky účinný a ponúka vyššiu kapacitu rýchleho chladenia než bežné kompresory.



Pozrime sa na jednotlivé nové modelové rady bližšie

LG ARTCOOL AI Air Mirror

Nová klimatizácia LG ARTCOOL AI Air Mirror využíva umelú inteligenciu na optimalizáciu teploty a smeru prúdenia vzduchu v závislosti od usporiadania miestnosti a polohy užívateľov v reálnom čase. Vďaka aplikácii ThinQ™ je možné klimatizáciu pohodlne ovládať, sledovať jej činnosť a prispôbovať nastavenia. Funkcia Sleep Timer+ reguluje teplotu a prúdenie vzduchu pre ideálny spánok na základe individuálnych zvyklostí.

Vyniká moderným minimalistickým dizajnom s čiernou zrkadlovou sklenenou úpravou a horizontálnou mriežkou, ktorá nielenže podčiarkuje luxusný vzhľad, ale taktiež zlepšuje distribúciu vzduchu do širšieho uhla. Klimatizácia aktívne pomáha šetriť energiu pomocou funkcií AI kW Manager (umožňuje sledovať spotrebu a nastaviť limity) a Window

Open Detection (pri detekcii otvoreného okna prejde do úsporného režimu). Senzor prítomnosti osôb navyše aktivuje úsporný režim, pokiaľ v miestnosti nikto nie je.

LG DUALCOOL™ AI Air

Klimatizácia radu LG DUALCOOL™ AI Air (Premium a Deluxe) optimalizuje klímu podľa preferencií užívateľov. S AI DUAL Inverter™ inteligentne upravuje teplotu a prúdenie vzduchu vďaka senzoru detekcie človeka a analýze používania cez aplikáciu ThinQ. Režim AI Air automaticky nastavuje prúdenie vzduchu pre rýchle ochladenie/ohrev a prepína na nepriame prúdenie (Soft Air) po dosiahnutí ideálnej teploty.

Funkcia Sleep Timer+ analyzuje spánkové vzorce pre zaistenie ideálneho prostredia a tichej prevádzky počas noci. Systém DUAL Vane™ a Soft Air ďalej zlepšujú komfort prúdenia vzduchu. DUALCOOL AI Air šetrí energiu vďaka AI kW Manageru (riadenie spotreby) a detekcii otvorených okien a prítomnosti osôb (automatická aktivácia úsporného režimu).

Jednoduchú údržbu čistého vzduchu zaisťuje režim All Cleaning (kompletný čistiaci cyklus vrátane Freeze Cleaning™ a Auto Clean+) a viacstupňová filtrácia. Ionizátor Plasmaster™ Ionizer+ eliminuje až 99,9 % baktérií a zachytáva prach a nečistoty.

Klimatizácie LG sú na slovenskom trhu dostupné prostredníctvom vybraných distribútorov, obchodných partnerov a špecializovaných predajcov. Rad ARTCOOL AI Air Mirror ponúkne tri modely pre domácnosť, každý s jednou vnútornou a jednou vonkajšou jednotkou s výkonom 2,5 kW, 3 kW alebo 5 kW. V rade DUALCOOL AI Air Premium sú modely s výkonom 2,5 kW a 3,5 kW. V rade DUALCOOL AI Air Deluxe potom modely s výkonom 2,5 kW, 3,5 kW, 5 kW a taktiež 7 kW.

Odborník na AI: Bez toho, aby ste rozumeli umelej inteligencii, sa v budúcnosti nezaobídete



Umelá inteligencia dnes ovplyvňuje každodenný život miliónov ľudí – vrátane detí, ktoré s technológiami vyrastajú. Hoci ich používajú prirodzene, často im chýba porozumenie tomu, ako AI funguje a aké riziká prináša. Práve preto je dôležité, aby sa už v ranom veku učili, ako AI funguje a ako ju využívať bezpečne a zodpovedne. Spoločnosť Lenovo sa tejto téme venuje dlhodobo – najmä prostredníctvom vzdelávacích iniciatív zameraných na deti ako jednu z najcitlivejších skupín používateľov.

AI je všade – a deti ju musia pochopiť

Rastúci vplyv umelej inteligencie potvrdzujú aj čísla. ChatGPT, jeden z najznámejších chatbotov, sa dnes radí medzi päť

najnavštevovanejších webových stránok na svete. Kým vo februári 2025 ho týždenne využívalo približne 400 miliónov ľudí, v júni sa tento počet vyšplhal až na 800 miliónov. A nejde len o jedného chatbota – podľa globálnej štúdie Melbournskej univerzity, ktorá prebehla v 47 krajinách, využíva AI pravidelne až 66% svetovej populácie.

„Tieto technológie prinášajú množstvo výhod, no zároveň aj výzvy. Ich poznanie a priebežné vzdelávanie v tejto oblasti sú kľúčové pre zodpovedné a etické využívanie umelej inteligencie,“ upozorňuje **Zoltán Gyurász z Právnickej fakulty Univerzity Komenského**, držiteľ ocenenia ASAI AI Osobnosť roka v kategórii AI Líder v školstve. *„Najmladšej generácii patrí budúcnosť a je našou zodpovednosťou ju na tieto výzvy pripraviť.“*

Vzdelávanie detí ako priorita

Jednou zo vzdelávacích aktivít spoločnosti Lenovo je pravidelný workshop pre mladých študentov Detskej Univerzity Komenského. Ten sa zameriava nielen na výhody digitálnych technológií, ale aj na aktuálne hrozby, ktoré číhajú v kyberpriestore. Deti ako používatelia internetu sú často vystavené rôznym formám zneužívania – od šírenia nelegálneho obsahu, cez dezinformačné kampane, až po manipuláciu prostredníctvom sociálnych sietí.

„Veľmi si vážime, že v rámci 15 ročnej spolupráce s Detskou Univerzitou Komenského spoločnosť Lenovo odovzdáva našim študentom cenné poznatky, ktoré im pomáhajú lepšie sa orientovať vo virtuálnom prostredí a chrániť sa pred



jeho nástrahami," hovorí Juraj Kukura, zakladateľ Detskej Univerzity Komenského.

Technológie aj zodpovednosť

Lenovo patrí medzi lídrov v oblasti hybridnej AI infraštruktúry a vývoja zariadení, ktoré využívajú umelú inteligencia na vyšší výkon, bezpečnosť a lepší používateľský zážitok. Spoločnosť zároveň kladie dôraz na edukáciu a etiku.

„Naším cieľom nie je iba prinášať inovácie, ale aj vzdelávať. Veríme, že budúcnosť patrí tým, ktorí rozumejú technológiám – a preto chceme, aby sa s nimi deti stretávali čo najskôr a zmysluplne,” hovorí Vladimír Varzaly, Country Sales Manager Lenovo Slovakia. „V duchu nášho motta Smarter AI for all prinášame inteligentné technológie aj do vzdelávania.”

Zodpovedný prístup spoločnosti Lenovo k umelej inteligencii potvrdzuje jej záväzok z roku 2024, keď podpísala dohodu o uplatňovaní odporúčaní UNESCO o etike umelej inteligencie. Týmto krokom sa zaviazala chrániť ľudské práva pri vývoji a

používaní AI technológií. Zároveň podporuje iniciatívy zamerané na využívanie AI v prospech sociálneho začlenenia.

O spoločnosti Lenovo

Spoločnosť Lenovo je technologický gigant s ročným obratom 69 miliárd USD,

ktorý pôsobí na viac ako 180 trhoch a denne obsluhuje milióny zákazníkov.

Spoločnosť sa umiestnila na 248. mieste v rebríčku Fortune Global 500 a jej víziou je prinášať inteligentnejšiu technológiu pre všetkých.

Ako najväčší svetový výrobca PC zariadení ponúka Lenovo komplexné portfólio zariadení pripravených pre umelú inteligencia: od počítačov, pracovných staníc, smartfónov a tabletov až po infraštruktúru (servery, úložiská, edge zariadenia, výpočty s vysokým výkonom a softvérovo definovanú infraštruktúru), ako aj softvér, riešenia a služby.

Svojimi inováciami Lenovo neustále prispieva k spravodlivejšej, dôveryhodnejšej a inteligentnejšej budúcnosti pre všetkých a všade.

Lenovo je kótované na hongkongskej burze pod názvom Lenovo Group Limited (HKSE: 992) (ADR: LNVGY). Ak sa chcete dozvedieť viac, navštívte stránky www.lenovo.com, a prečítajte si najnovšie správy aj na našom [StoryHub](#).



Samsung predstavil nové hodinky a tenšie skladačky

LETO V ZNAMENÍ NOVINIEK



Letná sezóna sa v technologickom svete už tradične nesie v znamení nových skladacích zariadení a nositeľnej elektroniky od spoločnosti Samsung a tento rok nebol výnimkou. V rámci predstavovania noviniek spoločnosť uviedla najočakávanejšie produkty tohto roka, a to konkrétne novú sériu hodíniek Galaxy Watch 8, ktorá prináša zase o niečo hodnotnejšie zdravotné funkcie a integrovanú umelú inteligenciu Gemini, a novú generáciu skladacích telefónov, Galaxy Z Flip7 a Galaxy Z Fold7, ktoré naopak, minimálne na papieri, posúvajú hranice dizajnu, výkonu a používateľského zážitku. Akýmsi bonusom bolo oznámenie cenovo dostupnejšej verzie Flip7 pod známou skratkou FE.

Ako jeden z mnohých lokálnych technologických redaktorov som mal

možnosť sa zúčastniť novinárskej prezentácie uvedených zariadení a už z toho, čo nám počas eventu zástupcovia spoločnosti Samsung prezradili bolo možné badať niekoľko hlavných pilierov, o ktoré sa uvedený hardvér chce pred potenciálnym zákazníkom opierať. Aké to sú? Prelomový dizajn, hlboká integrácia umelej inteligencie a pokročilé monitorovanie zdravia, ktoré sa stáva ešte osobnejším a proaktívnejším.

Galaxy Watch 8 (Od 540 eur)

Nová séria pokračuje v dvojročnom cykle inovácií. K dispozícii bude minimalistický model Watch 8, ktorý bude určený primárne pre športovcov a rovnako tak elegantnejší Watch 8 Classic s obľúbenou otočnou lunetou pre intuitívnejšie ovládanie. Veľkou novinkou je, že ide o najtenšie

hodinky, aké kedy Samsung vyrobil. Vďaka novému dizajnu a konštrukcii remienka senzor dokonale dolieha aj na útlejšie zápästia, čo zaručuje presnejšie meranie a eliminuje otláčanie, s ktorým sa v minulosti stretávali najmä ženy. Zmenou prešiel aj systém výmeny náramkov. Inšpirovaný modelom Ultra, nový mechanizmus umožňuje výmenu jednoduchým stlačením tlačidla, čo je rýchlejšie a komfortnejšie ako doterajší štandard. Celá séria Watch 8 disponuje špičkovým displejom so svietivosťou až 3 000 nitov, čo by malo v praxi zaručovať perfektnú čitateľnosť za akýchkoľvek svetelných podmienok.

O plynulý chod sa potom stará výkonný 3nm procesor a presné sledovanie športových aktivít zabezpečuje duálne GPS. Čo sa týka noviniek monitorovania vášho zdravia,



tu sa Samsung zameria na oveľa väčšiu automatizáciu a zjednodušenie starostlivosti o zdravie celkovo. Hodinky teraz dokážu vyhodnotiť kvalitu spánku už po troch nociach (namiesto siedmich). Spánkový kouč poskytuje personalizované tipy na zlepšenie, napríklad odporúčania týkajúce sa pravidelnosti zaspávania. Novinkou je aj monitorovanie teploty v miestnosti a detekcia spánkového apnoe, ktorá bola doteraz výsadou konkurencie. Hodinky vás tiež proaktívne upozornia, kedy je čas ísť spať a merajú dobu, za ktorú zaspíte.

Ďalšou cenenou novinkou je sledovanie cievnej zát'aže. Funkcia monitoruje počas spánku zdravie vášho kardiovaskulárneho systému a upozorňuje na prípadné zhoršenie stavu, keďže cievne ochorenia patria medzi najrozšírenejšie civilizačné choroby.

Využiť môžete aj vášho osobného trénera. Po absolvovaní 12 minútového behu hodinky zanalyzujú vašu kondíciu a priradia vám úroveň od 1 po 10. Následne vás systém motivuje a vedie k lepším výkonom, radí vám, kedy zrýchliť či spomaliť, a sleduje tepovú frekvenciu, s cieľom postupne vás pripraviť až na maratón.

Zaujímavosťou je tak isto antioxidačný index. Unikátna funkcia, ktorá jednoduchým priložením prsta na senzor zmeria úroveň antioxidantov vo vašom tele. Hodinky vám následne poskytnú konkrétne odporúčania na zlepšenie, napríklad „zjedzte dve jablká“ alebo „dajte si uhorku“, aby ste pomohli telu lepšie regenerovať a bojovať proti toxínom

spôsobeným stresom či fajčením. Veľkým mil'níkom je rozhodne plná integrácia hlasového asistenta Gemini priamo do hodínok. Podržaním tlačidla môžete diktovať a odosielať správy, pýtať sa na čokoľvek od receptu na špagety až po najbližšie fitnesscentrum. Vďaka LTE verzii hodínok funguje umelá inteligencia úplne samostatne, aj bez pripojeného telefónu. Samsung zdôrazňuje, že cieľom AI nie je nahradiť l'udí, ale zvýšiť ich efektivitu a ušetriť čas.

Galaxy Z Flip7 (Od 1 227 eur)

Tu sa budem skôr zameriavať na medzigeneračné zmeny a viac vám poviem v samotných testoch. Vonkajší displej narástol na úctyhodných 4,1 palca, obrazovka podporuje 120 Hz obnovovaciu frekvenciu a dosahuje svietivosť 2 600 nitov. Vďaka technológii Vision Booster sa zobrazenie samotné prispôbuje okoliu pre dokonalú viditeľnosť. Vnútny displej má po otvorení 6,7 palca, čím sa vyrovnáva klasickým smartfónom a poskytuje lepší komfort pri písaní. Zásadného vylepšenia sa dočkala batéria, ktorej kapacita stúpila na 4 300 mAh, čo zaručuje celodennú výdrž (až 31 hodín prehrávania videa). Umelá inteligencia na prednej obrazovke? Priamo na vonkajšom displeji je po novom možné spustiť Gemini Live. Môžete sa tak asistenta pýtať na rady bez nutnosti otvárať telefón – či už ide o výber krmiva pre psa alebo o radu, či je zvolený outfit vhodný na daný deň. Kamera v spojení s AI dokáže analyzovať okolie a poskytovať kontextové informácie v reálnom čase.

Galaxy Z Fold7 (Od 2 149 eur)

V rozloženom stave má hrúbku len 4,2 mm a v zloženom 8,9 mm, čo je výrazne menej ako u konkurencie. Hmotnosť klesla na 215 gramov, a keď som tento unikátny kus hardvéru zobral do rúk a začal spomínať na recenziu prvej verzie, hneď mi bolo jasné, s akým prístupom Samsung po celé tie roky pristupoval ku vývoju svojich skladacích mobilov. Je samozrejme stále otázkou ako bude pánt a jeho schopnosť držať uhol vyzerať po roku či dvoch, každopádne už len tou tenkosťou nový Fold7 preskočil konkurenciu a opäť sa usadil na prvom mieste tohto segmentu. Po softvérovej stránke pochopiteľne nemôže chýbať širšia integrácia umelej inteligencie, ktorá zahŕňa prácu aj zábavu, či už na prednej alebo vnútornej obrazovke. Napríklad pomocou funkcie Circle to Search viete vyriešiť zásek vo videu, jednoduchým zakrúžkovaním problému, kedy vás AI navedie k riešeniu formou pustení videa.

AI dokáže nielen vypočítať zložité matematické príklady, ale aj zobraziť podrobný postup riešenia. Výstupy z umelej inteligencie, ako sú obrázky alebo text, je možné jednoducho podržaním prsta presunúť do galérie, poznámok či iných aplikácií.

Zaujali vás práve predstavené Samsung novinky? Tak tie vám už čoskoro zhodnotíme prostredníctvom pripravovaných recenzií.

Filip Voržáček

Hyundai Ioniq 5 N Line

KYBERNETICKÝ SAMURAJ NA TAURÍNE



Trh s autami vnímam svojou optikou ako svet počítačového hardvéru. Na jednom konci stoja elegantné, efektívne a dnes už dokonale integrované systémy pre masy – čiže niečo ako stredne výkonný pracovný laptop. A na opačnom konci sa rozprestierajú extrémne, na mieru vyladené stroje, ktorých jediným zmyslom je absolútny výkon – často na úkor každodennej použiteľnosti. Teda herné železo blikajúce ako vybuchajúci automat v Dunajskej Strede. V rodine elektromobilov značky Hyundai uvedená analógia platí do bodky. Máme tu štandardný, nedávno faceliftovaný Ioniq 5 čoby ekvivalent základnej dosky – je užívateľ'sky prívetivý, orientovaný na komfort, priestor a praktickosť. Na opačnej strane spektra sa, naopak, nachádza Ioniq 5 N – stroj, ktorý nemá so základom veľkú spoločnosť. Je to pretaktovaný, vodou chladený herný počítač s monštruóznym výkonom 650 koní. Jeho telo obopínajú masívne brzdy a okruhový podvozok, softvér simuluje zvuk spal'ovacieho motora alebo vojenskej stíhačky a nechýba

ikonické radenie prevodových stupňov. N e-Shift a N Active Sound+ sú vlastne ako herné cheaty – funkcie, ktoré umožňujú pretekanie na okruhu a súčasne simulujú emócie spal'ovacieho sveta v digitálnom tele. A práve medzi týmito dvoma pólmi parkuje náš aktuálny testovací objekt, ktorým je Hyundai Ioniq 5 N Line. Ak by sme zostali pri hardvérovej terminológii, ide o limitovanú edíciu strednej vyššej triedy herného laptopu – verziu pre nadšencov, ktorí nepotrebujú extrém, ale aj tak chcú niečo viac. N Line preberá agresívny vizuálny kód a športovejšie jazdné naladenie z plnotučného N-ka, no zároveň si zachováva civilizovanejší, stále dostatočne výkonný pohon a vzdáva sa digitálnych emulácií, ktoré robia z N-ka elektrický adrenalínový simulátor. Či je Ioniq 5 N Line dokonalým kompromisom pre vodiča, ktorý hľadá športový charakter bez obetí v podobe dojazdu, komfortu a peňazi, alebo je to len efektívny skin bez reálneho skillu – tak na tieto, ale aj ďalšie otázky sa vám pokúsím dať odpoveď v nasledujúcich riadkoch. Autíčko som sa

snažil analyzovať ako komplexný kus hardvéru, kde dizajn je takzvaný case modding, interiér zase user interface, podvozok predstavuje cooling system, a napájanie a jazda? To je výkon v reálnych benchmarkoch. Ak ste si už netrpezlivosťou ohrýzali nechty a triasli sa na to, kedy zaznie ona ústredná metafora, tak je to tu – a nemá nič spoločné s hardvérom. Za mňa je testované auto kybernetický samuraj, ktorý si dal kvalitný energetický drink. Stále disciplinovaný, stále uhladený, ale s ostrejšími pohybmi, rýchlejšími reflexmi a jasným odkazom, že pokojná jazda nie je jeho jedinou prednosťou.

Začnime už tradične dizajnom, čo má v mojom prípade o to väčšiu váhu, keďže pôvodnú verziu Ioniq 5 som nestihol testovať. Vizuálna stránka jeho N Line inkarnácie pôsobí ako vkusná evolúcia, ktorá posúva celý ten retro-futuristický dizajn prvej generácie na novú úroveň. V istom ohľade jasne preberá ostré rysy vrcholného modelu N, no interpretuje ich oveľa civilizovanejšie – s citom pre každodenné



použitie. Najzásadnejšie úpravy sa odohrali na oboch koncoch karosérie. Predný nárazník dostal ostrejšie línie a výrazný spodný lip spoiler, ktorý opticky znižuje auto a dodáva mu agresívnejší výraz. Zadný difúzor pôsobí o niečo robustnejšie, no zároveň esteticky uhladene, pričom ikonická červená linka v hornom spoilery jasne odkazuje na športovú dravosť. Všetky tieto prvky pritom nepôsobia ako lacné ozdoby – podčiarkujú širší a nižší postoj auta a už vizuálne dokážu sprostredkovať jeho dynamickejší charakter. Pri pohľade z boku si určite všimnete predĺžené bočné prahy a najmä exkluzívne 20-palcové disky, ktoré nielenže vypĺňajú podbehy až po okraj, ale aj opticky pritláčajú vozidlo k asfaltu. Výsledkom je postoj, ktorý pôsobí rozhodne, no nie teatrálné. V porovnaní s ostrým

Ioniqom 5 N je však stále jasné, kde sa končí štýl a začína funkcia. Plnotučná N verzia ide o niekoľko krokov ďalej a pýši sa reálnymi chladiacimi otvormi, o 50 mm širšími blatníkmi a zadným krídlom schopným generovať merateľný prítlak. Zatiaľ čo N Line robí skôr vizuálny dojem, N sa doslova a nedočkavo derie na okruh. Štandardný Ioniq 5 je, za mňa právom, oceňovaný pre svoj čistý, minimalistický výzor – no pre niektorých môže pôsobiť až príliš decentne. Na druhej strane, práve prehnane ostré rysy verzie N nemusia vyhovovať každému – obzvlášť v mestskom prostredí, kde pôsobia takmer až militantne. N Line si preto berie z oboch svetov len to najlepšie a pridáva presne toľko dravosti, koľko treba, aby auto upútalo, no zároveň zostalo dostatočne kultivované a elegantné. Testovaný model v

krásnej matnej čiernej farbe celú tú metaforu o samurajovi z budúcnosti len a len umocnil – nehovoriac o charakteristických a všadeprítomných pixeloch, o ktorých som svojho času básnil počas testu Ioniq 6. Na rozdiel od šiestky, ktorá išla celkovo cestou streamlineru, však päťka disponuje ešte údernejším futuristickým akcentom. Osvetlenie – či už spredu alebo zozadu – ako keby vypadlo z predstavy dvoch scenáristov Masahiko Ōcuka a Jošiki Usa, autorov Cyberpunk: Edgerunners.

Rovnaká filozofia sa prenáša aj do interiéru. Ioniq 5 bol od začiatku chválený za svoj inovatívny koncept akejsi obývačky na kolesách. Ponúkal vzdušný, otvorený priestor s rovnou podlahou a posuvnou stredovou konzolou. Verzia N Line tento koncept nepopiera, ale transformuje ho na prostredie viac orientované na vodiča – pri mojej výške 195 cm som nemal problém s priestorom okolo seba a skutočne som sa aj na konci dlhšej jazdy cítil dostatočne odpočinutý. Kľúčovým prvkom tejto premeny sú športové sedadlá N Line. Majú výrazné bočné vedenie, ktoré podrží telo v zákrutách, no zároveň sú stále dostatočne komfortné na dlhé cesty. Zdobí ich vyšité logo N a pre rýchle autá typické červené prešívania. Zákazníci si môžu vybrať medzi kombináciou látky a kože alebo luxusnejšou verziou s recyklovanou Alcantarou a kožou – na čom som počas toho týždňa sedel ja, jednoducho vyčítate z priložených fotografií. Športovú atmosféru dotvára špecifický volant N Line s perforovanou kožou a kovové pedále, respektíve kovové





prvky umiestnené v dolnej časti pri nohách šoféra. Medzi najvýznamnejšie zmeny v rámci faceliftu patrí prepracovaná stredová konzola. Bezdrôtová nabíjačka na telefón sa presunula z dolnej časti na hornú, kde je oveľa lepšie prístupná a máte ju doslova pri ruke – tak ako dve priehradky na nápoje. Pribudol tiež nový panel s fyzickými tlačidlami pre často používané funkcie, kam spadá vyhrievanie a ventilácia sedadiel, vyhrievanie volantu či parkovací asistent. Pred vodičom sa nachádza dvojica displejov, kde ten stredový, v rozmeroch 12,3 palca, slúži na primárnu interakciu so softvérom. Musím povedať, že po tom, ako som sa počas nedávneho testu konkurenčnej značky trápil s príšernou latenciou, boli reakcie na dotyk v prípade nového Ioniq doslova balzamom na moje pošramotené nervy. Opäť – tak ako pri iných Hyundai vozidlách, ktoré som testoval – musím pochváliť minimalistický, ale stále funkciami nabitý softvér, plný fungujúcich asistentov a možností prispôsobenia.

Vrcholnou verziou je model AWD s pohonom všetkých kolies, ktorú poháňa dvojica synchrónnych elektromotorov s permanentným magnetom – jeden na prednej a jeden na zadnej náprave. Ich kombinovaný systémový výkon dosahuje 239 kW (325 k) a masívny krútiaci moment 605 Nm, (325 k) a masívny krútiaci moment 605 Nm, čo je dostupný prakticky okamžite. Uvedené parametre sa premietajú do zrýchlenia z 0 na 100 km/h za pôsobivých 5 sekúnd a nejaké drobné stotinky. Maximálna rýchlosť je elektronicky obmedzená na 185 km/h, čo je štandard pre všetky verzie – okrem tej s písmenom N. Za mňa je výkon viac než dostatočný na akúkoľvek bežnú, ale dozaista aj svižnú jazdu. A musím povedať, že nielen v režime Sport, ale aj pri prepnutí na Normal bolo auto schopné ma pri predbiehaní doslova zaraziť do kresla. Pri bežnom dochádzaní v rámci mesta budí dojem v istom ohľade až prekvapivo civilizovanej elegancie. Spomínaný facelift základnej „päťky“ podľa informácií výrobcu

priniesol nové tlmiče a lepšiu zvukovú izoláciu zadného elektromotora, čo by majitelia pôvodnej verzie mali pocítiť takmer okamžite. Napriek športovo naladenému podvozku a 20-palcovým kolesám je jazda – v tom najlepšom slova zmysle – až prekvapivo komfortná. Väčšinu bežných nerovností spol'ahľivo vyžehlí a v kabíne vládne ticho hodné prémiovej limuzíny. Aj keď chcete cítiť pohľad susedov na svojom športovom trhači asfaltu s ikonkou N Line efektne umiestnenou na prednej maske, auto si zachováva praktické výhody okoreneného Ioniq 5. Rázvor 3000 mm (áno, dlhší než u mnohých veľkých SUV) ponúka kráľovský priestor pre všetkých pasažierov. V momente, keď však Ioniq 5 N Line opustí mesto a dostane sa na kl'ukaté okresné cesty, ukáže úplne inú tvár. Z civilizovaného každodenného spoločníka sa sekutím svietiacej katany stáva dravý bojovník (ehm, samuraj). Práve tu naplno vynikne tuning divízie N Line – najmä v riadení a podvozku. Volant, ktorý bol v meste príjemne ľahký, zrazu získava chirurgickú presnosť a spätnú väzbu, ktoré vás doslova požívajú na tanec so zákrutami. Auto reaguje ochotne a čitateľne, a tuhšie naladený podvozok drží karosériu pod kontrolou aj pri svižnejšej

jazde. Pohon všetkých kolies so systémom torque vectoring efektívne rozdeľuje krútiaci moment medzi jednotlivé kolesá, čo tým viac než dvom tonám hmotnosti pomáha hladko vykrajovať zákruty a s istotou vystreliť na ďalšiu rovinu. Skutočne som sa bál tej váhy, no jazdný prejav ju úspešne maskuje. Podvozok je naladený tak presne, že ťažoba auta sa v praxi stáva v istých situáciách jeho výhodou. Plnohodnotné N-ko má, samozrejme, talent najmä na okruh, no mimo neho vás môže prekvapiť nižší dojazd či neúprosne 21-palcové pneumatiky. Štandardná verzia je naopak zameraná na komfort, ale nie každý ju bude vnímať ako vodičsky pútavú. N Line, obkolesená svojimi kolegami, trafila presne do stredu. Podvozok je dostatočne tuhý na zábavu, no stále pohodlný. Výkon je silný, ale nie prehnaný. V praxi to znamená, že toto auto si viete reálne užiť aj na obl'úbenej ceste za mestom – bez toho, aby ste pri sebe museli mať pre istotu benzínový agregát na dobíjanie. Jedná sa prasto o zábavné auto, do ktorého som sa okamžite zamiloval. Štandard dojazdu podľa WLTP je 500 km a ak si dáte – za ideálneho počasia – záležať na pokojnej jazde mimo dial'nic, tento údaj určite naplníte, ba možno aj prekonáte. Ja som sa však počas testovania chcel vyložené baviť, a tak sa batéria s využiteľnou kapacitou 80 kWh musela popasovať s priemerom okolo 22 kWh na 100 km.

Hyundai Ioniq 5 N Line vstupuje do najvyhrotenejšieho zápasu elektromobilového sveta – teda segmentu elektrických crossoverov a SUV v cenovke od 50 do 70-tisíc eur. Je to priestor, kde sa netoleruje priemernosť a kde aj najslabšie zaváhanie konkurencia okamžite využije. Náš taurínom posilnený samuraj už na prvý pohľad čelí silnej konkurencii z každej strany – vrátane vlastnej koncernovej stajne. V porovnaní s Kia EV6 GT-Line, svojím de facto technickým dvojčat'om, hrá Ioniq 5 N Line na inú nôtu. Oba modely zdieľajú rovnakú platformu E-GMP, 800V architektúru, výkon





aj pohon všetkých kolies. Rozdiel však spočíva v atmosfére – zatiaľ čo EV6 cieľi na dynamickejšie orientovaného vodiča s nižším posedom a akýmsi kokpitovým interiérom, Ioniq 5 pôsobí vzdušnejšie, slobodnejšie a svojím retro-futuristickým dizajnom oslovuje iný typ zákazníka. Je to duel filozofií viac než nejakých čísel. Keď však Ioniq 5 N Line postavíme proti európskym rivalom ako Škoda Enyaq Coupé RS alebo VW ID.5 GTX, začne vyt'ahovať tvrdsie tromfy. Pôsobí modernejšie – nech už ide o kabínu, digitálne rozhrania alebo celkový dizajnový prejav, nehovoriac o ostrošti kamier. Naopak, Enyaq boduje väčším kufrom (Ioniq 5 má 24-litrový frunk a 520-litrový zadný kufr), rôznymi Simply Clever vychytávkami a možno aj tým, že ho konzervatívnejší zákazník v rámci koncernu pozná už od detstva. A potom je tu Tesla Model Y – dnes už akýsi trhový benchmark. Áno, Tesla je rýchlejšia, lacnejšia a má sieť supernabíjačiek, ktorú jej môžu ostatní len ticho závidieť. Ale Ioniq 5 N Line ukazuje, že parametre nie sú všetko. Ponúka citel'ne vyššiu kvalitu spracovania, prémiovejšie materiály, intuitívne fyzické ovládanie a celkovo väčšiu ľudskosť v každodennej interakcii. Pridajte k tomu unikátne funkcie ako V2L (napájanie externých zariadení) a jazdný prejav, ktorý je ostrejší, presnejší – a začínate chápať, komu je N Line určený. Z môjho pohľadu sa Ioniq 5 N Line nesnaží



byť univerzálnym autom pre všetkých, ale je – už viackrát spomenutou – súhrou športového charakteru modelu N, praktickosti štandardnej verzie a bonusom v podobe technológií, ktoré nie sú len na papieri, ale dávajú zmysel v každodennom živote.

Ako vidíte – a ja dúfam, že to z textu vyššie vyplynulo – N Line nie je len kozmetický balíček. Je to dôkladne vyladená verzia už aj tak výborného Ioniq 5, ktorá v sebe mieša športového ducha a technologickú vyspelosť s každodennou využiteľnosťou a komfortom. Jasne mieri na tých, ktorí vedľa, čo znamená 800V architektúra – a neprišli na to náhodou cez TikTok. Tých, čo nechcú

len šprintovať na semaforoch, ale chcú si užiť aj dynamické prejazdy zákrut bez toho, aby im utrhlo jeden z úponov chrbtového svalstva. Tých, čo majú radi dizajn hodný prívlastkov o budúcnosti, ale zároveň vedľa oceniť fyzické tlačidlá. A, samozrejme, tých, ktorí pokukujú po divízii N, no súčasne si nechcú brať pôžičku kvôli autu. Stojím si za svojím a prudkým pohybom pravej ruky vyt'ahujem opäť spomínanú metaforu: kybernetický samuraj po dvoch energetických drinkoch, odetý do krásne tmavej čiernej, sa postaral o týždeň plný rôznorodých zážitkov a zábavy, na ktoré budem s radosťou ešte dlho spomínať. Rýchly, ostrý, vizuálne neprehliadnuteľný – no zároveň vie, kedy spomaliť a stiahnuť sa do úzadia.

Verdikt

Auto ktoré vo vás vyvolá kopu emócií.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Hyundai	64 000 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ Komplexné jazdné vlastnosti	- nič
+ Nadčasový dizajn	
+ Originálne predné aj zadné svetlá	

HODNOTENIE:



Škoda Elroq 85

VITAJTE NA OSTROVE DOKTORA MOREAUA



Na prvý pohľad pôsobí Škoda Elroq ako pokojný, uhladený produkt elektrickej evolúcie a je to vlastne niečo medzi Enyaqom, ID.4 a futuristickými ambíciami značky z Mladej Boleslavy. Lenže keď sa naň zadívate pozornejšie, v hlave sa vám začnú vynárať rôzne otázky. Nie, toto nie je len ďalší elektromobil, ktorý bez záujmu obídete a o nič neprídete. Práve naopak, Elroq je strategicky načasovaná zmes génov dnešnej mobility, z ktorej sa však napokon nemusí vyklíčiť taký ohromujúci výsledok, ako si to v Škodovke možno predstavovali. Vitajte teda na ostrove doktora Moreaua, v priestore, kde sa zdanlivá racionalita prelína s experimentálnou zmesou rôznych podôb mobility.

Keď som si pred testom pripravoval podklady, v hlave mi v prvom rade rezonovala pomerne dôsledne spracovaná PR kampaň, ktorá auto sprevádzala (a dodnes sprevádza aj na našom trhu). Zo strany marketingového oddelenia bolo trefné stavať na paralely so zvieracou ríšou, keďže ak niečo v reklamnom priestore vždy zaberá,

sú to hlboké dekolty a roztomilé ňufáčky. Lenže akonáhle som Elroq konečne dostal do rúk a strávil s ním obligátnych sedem dní, celá tá zvieracia metafora sa mi začala v hlave transformovať do niečoho podstatne znepokojujúcejšieho. Z elektrifikovaného nástupcu spal'ováku menom Karoq sa v mojich očiach stala zvláštna zbierka hybridných tvorov. Mutantov, ktorí by svoj zmysel života bez problémov našli práve na románovom ostrove H. G. Wellsa. Rozhodol som sa preto, že jednotlivé sekcie hodnotiacej tabuľky postavím na konkrétnych zvieracích, respektíve fiktívnych entitách a v závere už zoči voči celej tejto bizarnosti, ktorú som si zase na vás opäť vymyslel, vám prezradím, komu je Elroq vlastne určený a kto by sa mu mal radšej oblúkom vyhnúť.

Chimaera vulpicapra

Dizajn karosérie pôsobí ako niečo medzi prefíkanou líškou a plachou srnkou, snúbi sa tu robustnosť s ľahkosťou. O novom vizuálnom jazyku Škody zvanom Modern Solid som vám referoval už viackrát, a preto

sa nebudem opakovať. Z profilu je Elroq kompaktný a stále dostatočne ladný akoby líška prebehla cez cestu, ticho a s gráciou, no naopak z čelného pohľadu na vás pôsobí robustne a sebaisto, v čom naopak vidím v základe síce plachú srnu (veľ'kostne sme tu ostatne silne pod Enyaqom), ktorá je však ochotná chrániť svoje mladé. Najvýraznejším znakom tejto hybridnej identity je predná časť, kde sa namiesto klasickej mriežky chladiča ukazuje lesklý čierny panel pripomínajúci vypnutý smartfón. Pod touto uhladenou maskou sa skrýva všetka elektronika, čo dnes riadi auto za vás. Nájdete tam senzory, kamery, radar. Elektromobil už, samozrejme, nepotrebuje otvorený ňufák na chladenie, no otázkou zostáva, ako dlho vydrží lesklý panel bez škrabancov na slovenských/českých cestách plných kamienkov a štrku. Svetelný podpis s úzkymi delenými LED svetlometmi sa nijako nevymyká spodobneniu s naším mutantom, pričom zadný svetelný akcent to celé efektne uzatvára. Nakoniec tradičný okrádlený šíp na kapote nahradil veľ'ký nápis výrobcu a ide o jasný krok k digitálnej, technologickej



identite značky, ktorá možno stratila trochu vlastnej histórie, ale zato zjednodušila a sprehľadnila svoj dizajnový akcent. Ona Chimaera vulpicapra navyše disponuje na SUV viac ako slušným koeficientom aerodynamického odporu (0,26) a výrobca ju dosiahol prostredníctvom viacerých detailov. V prvom rade tu máme aktívnu roletku za predným nárazníkom, ktorá sa otvára len vtedy, keď je to naozaj potrebné, d'alej sú to špeciálne tvarované spätné zrkadlá (priznám sa, že som si musel nejaký čas zvykať na ich atypickosť), aerodynamicky optimalizované disky kolies (dostupné vo veľkostiach 19 až 21 palcov) a dokonca aj malé plastové prvky, ktoré usmerňujú prúdenie vzduchu okolo nich. V porovnaní so spomínaným Enyaqom je Elroq z môjho pohľadu rozhodne proporčne vyváženejší a pôsobí kompaktnejšie a svižnejšie.

Phoenicotarpa longipes

Po otvorení dverí, ktoré boli pri testovacej verzii vybavené expresne rýchlym spínačom na bezklúčové odomykanie a zamykanie, sa dostávame k ďalšiemu môjmu mutantovi. Interiér som si v tomto smere vyčaroval zo spojenia plameniaka (ten bol ostatne súčasťou pôvodnej reklamy na Elroq) a krtka. Samotný plameniak, stojaci vždy na vysokých nohách, sa skutočne dá spodobniť s perfektné zvládnutým výhľadom z kresla šoféra, avšak prirovnanie ku slepému krtovi ide viac do hĺbky. Začnem trochu negatívne. Krtka som vybral zámerne aj z dôvodu historicky za mňa zle spracovaných kamier. Vo výbave škodoviek dostávam na testy

takmer vždy 360-stupňové kamery, avšak ich rozlíšenie v praxi neskutočne zaostáva za často oveľa lacnejšou konkurenciou. Dúfal som, že Elroq v tomto smere urobí pokrok, avšak nestalo sa tak. Predná kamera ešte ako tak dokáže držať krok s konkurenciou, ale zadná je stále v štýle Kodiaqu a pripomína rozlíšenie zemiaku.

Späť k pozitívnym veciam. Všetko, či už interakcia so softvérom alebo autonómne zásahy do jazdy, funguje pod povrchom, často intuitívne, ale nenápadne. Drvivá väčšina ovládacích prvkov pôsobí premyslene a ide tak o akési skratky či tunely, ktorými sa z pozície šoféra budete vydávať radi a opakovane. Samostatnou kapitolou z pohľadu inovácií je absolútne unikátny head-up displej s rozšírenou realitou. Ten

vám dokáže do zorného poľa premietat nielen klasické informácie ohľadom rýchlosti a smeru auta, ale aj zástup často oveľa užitočnejších vecí, napríklad ohraničenie zadnej časti náhle brzdiaceho vozu pred vami alebo meniacej sa krajnice vozovky. Ďalšia oblasť, kde Elroq naozaj exceluje, je vnútorný priestor a jeho s ohľadom na už spomínané proporcie až neuveriteľná vzdušnosť. Môže zato predovšetkým modulárna elektrická platforma MEB, na ktorej je voz postavený. Vďaka dlhému rázvoru 2 765 mm, ktorý je na milimeter rovnaký ako pri väčšom Enyaq, je v kabíne miesta na rozdávanie. Na zadných sedadlách zostáva priestor prakticky identický s drahším a väčším Enyaqom, čo je skutočne paradoxom. Aj človek s výškou 190 cm si sadne s rezervou na kolená aj nad hlavou, nehovoriac o identickej kvalite





použitých materiálov naprieč celou kabínou. Tu to však nemyslím automaticky úplne pozitívne. Interiér je takmer na vlas rovnaký ako v Enyaqu. Palubná doska je dostatočne prehl'adná a dominuje jej veľ'ký 13-palcový displej, disponujúci perfektnými reakciami s minimálnou latenciou, doplnený malou obrazovkou efektne zapustenou do kaplnky pred šoférom. Škoda sa chváli masívnym použitím udržateľ'ných materiálov ako Recytitan, Technofil či ECONYL, ktoré vznikajú recykláciou PET fliaš a dokonca aj starého oblečenia, avšak všetko sa, pochopiteľ'ne, odvíja od zvolenej výbavy. Kým základné verzie Studio a Loft pôsobia skôr funkčne a stroho, vyššie stupne Lodge a Sportline pridávajú hodnotnejšie materiály, farebné prešívania a celkovo lepší dojem – to bol ostatne aj prípad mnou testovanej verzie s väčšou batériou. Napriek tomu som si nemohol nevšimnúť lacnejšie pôsobiace plastové úchyty dverí ako aj zvyšok plastových dielov všade okolo, ktoré nie úplne pasovali ku koženkovej palubovke s inak pekným prešívaním. Nespozorujem ekologický akcent, ale z iných a cenovo lacnejších vozov viem, že sa to dá robiť ekologicky a stále dostatočne elegantne.

Aj tak dávam palec hore za dostatok odkladacích priehradiek, bezdrôtové Android Auto/Apple Car, polohovateľ'nú opierku na pravú ruku a v neposlednom rade pohodlné kreslá s výborným držaním chrbtu. Nad čím aj tento rok však musím lamentovať, sú absolútne nevhodné Qi nabíjačky pre skladacie mobilné telefóny typu Flip so skosenými zásuvkami, ako aj nad hlasovou asistentkou Laurou, ktorá má údajne po novom možnosť prepojenia s ChatGPT, avšak nepodporuje lokálnu reč.

Felicoptamus robustus

Pri fiktívnom miešaní zvieracieho DNA som sa v spojitosti s kufrom dostal do skutočne absurdnej roviny. Objem 470 litrov, ktorý sa po sklopení zadných sedačiek dá natiahnuť na 1 580 litrov, som vo svojom laboratóriu vyhodnotil ako zadok hrocha a ten v duchu hesla Simply Clever skrížil s mačacím DNA. Asi je vám jasné, že práve mačička v tomto prípade zastupuje všetky tie praktické „zlepšováky“, ktorými je povestná automobilka z Mladěj Boleslavy. Okrem už notoricky známych háčikov na nákupné tašky, dáždniku vo dverách či škrapky na



l'ad, ktorá je vybavená dokonca aj mierkou dezénu pneumatík, tu máme absolútne perfektný odkladací priestor pod zadným platom, kam sa ideálne hodia nabíjacie káble a ktorým si Škoda tak trochu ospravedlnila absenciu akéhokoľvek frunku pod prednou kapotou. Pribudli aj ďalšie úplne nové nápady ako odnímateľ'ný úložný box pre zadných pasažierov alebo vrecká na mobilné telefóny na zadnej strane predných sedadiel. Ako vidíte, Felicoptamus robustus má síce pozadie z hrocha, ale rýdzo mačací rozum, ktorý prerastá celou karosériou.

Aries Lupinus

Elroq má v sebe v rámci jazdných vlastností dravosť vlka a súčasne pokoj ovce. Ide o kombináciu, ktorá na ceste prekvapí viac, než by ste možno čakali. S výkonom 210 kW (286 koní) a okamžite dostupným krútiacim momentom 545 Nm má auto sily doslova na rozdávanie. Zrýchlenie z 0 na 100 km/h za 6,6 sekúnd potvrdzuje, že mu nechýba sebavedomie ani dostatočne ostré pazúry. V praxi to znamená, že každý predbiehací manéver zvládne s chladnou hlavou, no bez zbytočnej drámy. Zabudnite na kopance do chrbta známe zo starších elektromobilov, tu je nástup výkonu kultivovaný a hladký ako pohyb predátora, ktorý presne vie, kedy zaútočiť na svoju nevinnú obeť. Nie je to vyložene športové auto, skôr veľ'mi rýchly rodinný expres, ktorý vás bezpečne dopraví z bodu A do bodu B. Podvozok je naladený tak, aby bol komfort jeho najväčšou devízou, keďže už aj v základnej verzii bez adaptívnych tlmičov DCC pôsobí istým, vyváženým dojmom, bez odsakovania a s prehľadom filtruje väčšinu nerovností. Tu sa nám na povrch derie ovčia časť. S príplatkovými tlmičmi DCC za približne 1 200 € sa komfort posúva ešte vyššie a jazdu si môžete doladiť od mäkkej až po tuhšiu, pričom paradoxne aj na väčších 21-palcových kolesách môže byť pohodlnejšia pri verzii bez DCC na menších diskoch. Ťažká batéria umiestnená klasicky v podlahe dáva Aries Lupinus nízke ťažisko a stabilitu v zákrutách, kde sa vozidlo správa takmer ako vlk pripravený na skok. Riadenie je však naladené skôr na mestský komfort, l'ahké a nenáročné, čo zase oceníte pri parkovaní, no nadšenci kl'ukatých ciest by možno privítali viac vášne v rámci spätnej väzby. Veľ'kou výhodou verzií s pohonom zadných kolies je minimálny polomer otáčania, takže aj s takmer 4,5-metrovým autom sa v úzkych uliciach otočíte ako ovečka na dvore, to všetko s vlčou dávkou sebavedomia.

Camelursus Electrica

Dostávame sa k bodu, pri ktorom drvivá väčšina odporcov čisto elektrických vozov dostáva žľzníkový záchvat a nad plechom

plným octu predvádza indiánske tance. Elroq vo verzii 85 disponuje batériou s kapacitou 82 kWh, z čoho je pre jazdu využiteľných 77 kWh. Ak by sme sa pozreli na klasickú WLTP metodiku, vypadlo by nám z kalkulačky 560 km, avšak je vám asi jasné, že k tomuto údaju sa reálne nemáte šancu prepracovať. Triezvejší odhad v rámci vyšších teplôt je do 500 km, ktorý sa mi podarilo aj počas testovania mimo dialnice viackrát doceliť.

Pri ostrejšom spôsobe jazdenia ako aj výjazdu na dialnicu som sa na jedno nabitie dokázal priblížiť k 400 km. Je teda jasné, že akonáhle udrú mrazy, realita súčasných trakčných batérií zrazí Camelursus Electrica (na ostrove doktora Moreaua ide o spojenie t'avy a medved'a) o takých 50 km nižšie. Napriek tomu aj s ohľadom na cenovku stále ide o prijateľné čísla, ostatne naša t'ava plná elektriny sa vie oprieť o medvediu silu 175 kW rýchlonabíjania pri DC konektore (10 až 80 % za 28 minút) a 11 kW pri AC prípojke (8 hodín). V zime sa, pochopiteľne, treba pripraviť na využívanie tepelného čerpadla, ktoré však v prípade Elroqu nie je súčasťou základnej výbavy. Ak teda toto auto plánujete primárne využívať ako celoročný rodinný voz, určite si tých zhruba 1 200 eur priplatíte, inak je to celé ekvivalentom kupovania zimných topánok bez podrážky.

V súboji s Teslou Model Y stavia Elroq českú pragmatickosť proti americkému technofanatizmu a na poli jazdného komfortu má Elroq za mňa rozhodne navrch. Už len jeho podvozok je oproti tvrdému a hlučnému Modelu Y hotová kúra, no Tesla naopak kontruje ultrarýchlou sieťou svojich nabíjačiek a softvérom, ktorý pôsobí akoby prišiel z budúcnosti. Interiér Škody je tradičný, prehladný a s fyzickými tlačidlami, čo ocení každý, kto nechce loviť funkcie v digitálnych menu, zatiaľ čo Tesla vsádza na radikálny minimalizmus a praktický frunk, ktorý nám u Škody klasicky



absentuje. Cenovo má, samozrejme, navrch Škoda, ale Američan to dobieha výbavou už v základe. Kórejská dvojka Kia EV6 a Hyundai Ioniq 5 naopak hrá inú ligu. Ich prednosťou je futuristický dizajn na hranici sci-fi a 800-voltová architektúra, čo im dáva náskok v rýchlosti nabíjania, kým Elroq zostáva pri konzervatívnom 400 V.

V praxi to znamená menej času pri kábli, ale aj menší kufr, kde Škoda boduje najmä oproti športovejšie strihnutej Kii. Francúzsky Peugeot E-3008 je potencionálne ďalší rival s úplne inou DNA – elegantný i-Cockpit a nezameniteľný dizajn, ktorý v porovnaní s nemecko-českou striednosťou Elroqu môže pôsobiť trochu preštylizovane.

ÁNO/NIE

Presekali ste sa svojou naostrenou mačetou cez päťicu mojich bizarných mutantov, začo som vám jednak nesmierne vd'ačný, ale súčasne v tom vidím z vašej strany aj štipku úprimného záujmu dozvedieť sa finálny verdikt. Elroq 85 je z môjho pohľadu presne to, čo od elektrickej Škody čakáte a ide o dostatočne rozumné, priestranné

a komfortné rodinné auto, ktoré nepôsobí ako technologický experiment ani ako vesmírna loď. Je to vlastne Enyaq, z ktorého niekto odrezal kúsok onoho hrošieho zadku a ponúkol ho za o niečo nižšiu cenu. A úprimne? Nie je to vôbec zlý t'ah. Elroq je ideálny pre rodinu, ktorá má možnosť nabíjať doma, jazdí najmä kratšie trasy a ocení tichú prevádzku, solídny podvozok a obrovský vnútorný priestor. Rovnako si myslím, že vo firemných flotilách sa bude predávať ako teplé rožky, pretože je to presne ten typ auta, ktoré nikoho neurazí a účtovníkov vyslovene poteší, nehovoriac o naplnení kvót ohľadom ekológie.

Na druhej strane, ak často brádzite dialnice alebo chcete rýchle nabíjanie bez kompromisov, Tesla alebo Hyundai/Kia vám v tomto smere ušetrí viac času aj nervov. A treba priznať, že ak nemáte pripravený dostatočne hrubý balík peňazí na verziu 85 aj s tepelným čerpadlom, bezstarostné celoročné jazdenie sa pre vás stane fikciou. Práve vtedy bude mať starý dobrý Karoq s TDI zrazu stále svoj význam.

Verdikt

Elroq je z pohľadu elektromobility relevantným autom a zárukou toho, že Škoda v tomto smere rozhodne nepol'avuje, ba naopak na nás chystá veľké veci.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Škoda Auto	43 800 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Laura
+ Priestoranosť interiéru	- Niektoré plastové diely
+ Výkon	- Nízke rozlíšenie zadnej kamery
+ Jazdné vlastnosti	

HODNOTENIE:



MG HS PHEV

DUCH Z LONGBRIDGE V PEKINSKEJ OPERE



Osemhranné logo MG, kedysi symbol britskej hmlistej romantiky, vetra vo vlasoch a vône motorového oleja, sa opäť prebúdzajú, no tentoraz nie v Longbridge, ale pod neónmi moderného Pekingu. Po mojej nedávnej recenzii na v istom slova zmysle unikátny model ZS Hybrid+ som opäť dostal príležitosť vymýšľať svoje oblúbené metafory v duchu britskej inžinierskej tradície prevetelenej do čínskeho priemyselného giganta SAIC a musím povedať, že v prípade vozu so skratkou HS ma to bavilo ešte o niečo viac. Na prvý pohľad chce totižto HS osloviť čo najširšie publikum bez toho, aby vás znudil prehnaným množstvom kompromisov. Počas testovania som bol opakovane a v pozitívnom slova zmysle vyvedený z miery, a to, čo som s týmto autom počas siedmich dní zažil, rozhodne môže mnohých z vás zbaviť predsudkov v rámci čoraz viac rezonujúcej témy čínskych áut na európskych cestách.

S dĺžkou takmer 4,7 metra a prevádzkovou hmotnosťou 1,9 tony je MG HS Plug-in Hybrid rozhodne robustné auto. Keďže som si pred testovaním robil malý prieskum tak viem, že hmotnosť oproti čisto benzínovej verzii sa zvýšila o citel'ných 270 kg, čo je pochopiteľne daň za celú elektrifikáciu. Čo sa týka dizajnu, tak MG sa za mňa síce nesnaží vzbudzovať pozornosť nejakými extravagantnými prvkami, avšak napriek tomu je výsledok dostatočne originálny a minimálne predná maska slúži ako jasný identifikačný prostriedok na odlíšenie sa od konkurencie. Akokoľvek sa v testovanej výbave Exclusive (40 490 eur) nenachádzali Matrix svetlá, sú tu dostatočne výkonné LED svetlomety s automatickým prepínaním do diaľky, s ktorými som počas jazdy v noci nemal zásadný problém. S čím som naopak problém mal, boli príplatkové a za mňa absolútne zbytočné bočné nášľapové plochy. Jedná sa síce o pekný vizuálny

doplňok, ktorý v kombinácii s imitáciou karbónu na plastových prvkoch okolo karosérie pôsobí prémiovým dojmom, avšak ich praktický význam je nulový. Nie len že zbytočne trčia do boku a v rámci mestskej premávky sú potencionálnym rizikom pri nájazde alebo zjazde z vyšších obrubníkov, ale opakovane som si o túto parádu špinil nohavice a lýtka. Navyše ich celková pevnosť je diskutabilná, keďže unesú diet'a, ale pod dospelým sa doslova ohýbajú.

Tak ako pri testovaní svojho prvého MG vozidla, tak aj pri HS-ku som ostal vyložené ohúrený z kvality interiéru. Pri cene, ktorá u nás začína pod štyridsať tisíc eur, som nečakal tak luxusný „vibe“. Na dotyk príjemné mäkké materiály na palubnej doske a vo dverách, športovo tvarované sedadlá potiahnuté kombináciou syntetickej kože a niečoho, čo pripomína Alcantaru, to všetko vytvára naozaj silný



prvý dojem. Už pri prvom usadení som si všimol, že miesta je tu viac než dost', či už na hlavu, nohy, ale hlavne ramená. A to nielen vpredu, ale aj vzadu. Dokonca aj vyšší pasažieri si vzadu pohodlne sadnú jeden vedľa druhého bez toho, aby sa dotýkali kolenami. Zatiaľ čo väčšina iných výrobcov rozdeľuje kvalitu interiéru a v prednej časti ponúka viac luxusu než v tej zadnej, MG ani pri danej cenovke nerobí rozdiel, a to, čo v zmysle materiálov nájdete na palubovke, vás čaká aj vzadu. Obklady zadných dverí sú tak vyrobené z rovnakých mäkkých plastov, čo vytvára konzistentný dojem. Väčšina povrchov je mäkká a príjemná na dotyk s tým, že samotné sedadlá sú vyplnené extra vrstvou peny vďaka čomu pôsobia luxusnejšie a zároveň poskytujú dostatočnú oporu pre chrbát. Za touto pôsobivou fasádou sa však skrývajú isté kompromisy, ktoré začnú vyliezať na povrch klasicky až pri každodennom používaní.

Dvojica veľkých, 12,3-palcových displejov síce na prvý pohľad pôsobí moderne, no infotainment má svoje muchy. Jednak je čo do interakcie pomalší, občas zamrzne a nie vždy sa ovláda intuitívne. Ale hlavne disponuje niekoľkými nepresnosťami v rámci prekladu do SK jazyka. Prekvapilo ma, že tu absenteje bezdrôtový Apple CarPlay a Android Auto a rovnako tak som nepochopil absenciu funkcie vyhrievania volantu, keďže napríklad práve v ZS verzii bola prítomná, a to dané auto stálo oveľa menej. Potešilo ma však výborne realizované Qi nabíjanie v stredovom tunely a rovnako tak kvalitná 360-stupňová parkovacia kamera ponúkajúca ostrý obraz zo všetkých strán – možno by bolo super, keby sa po vyhodení smerovky na prednom displeji zobrazil Live náhľad z bočnej kamery tak ako to má Hyundai, ale to už je len skôr malý detail.

Najväčším zdrojom mojej frustrácie pred každým štartom na dlhšiu trasu sa stali asistenčné systémy a ich vypnutie. Hoci

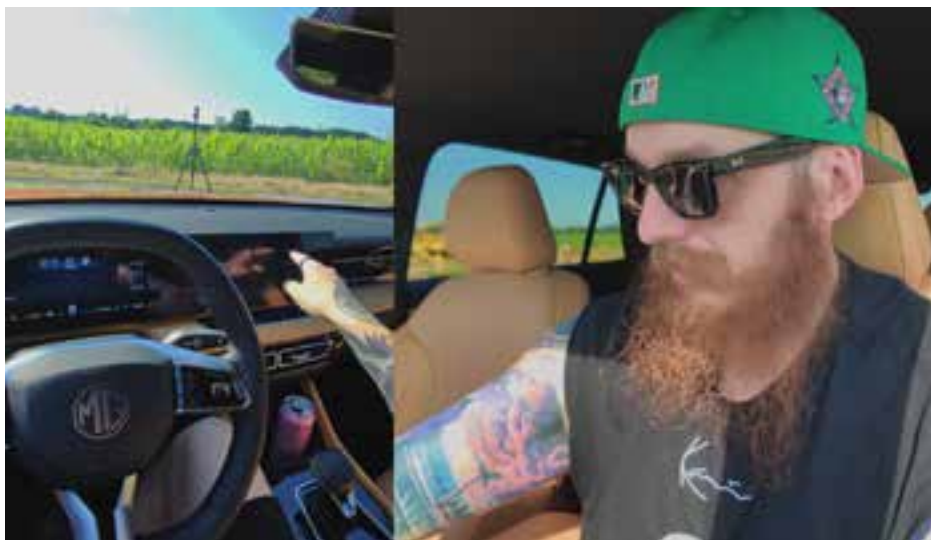
MG Pilot prispel k piatim hviezdikám v nárazových testoch, v praxi je to hotová skúška trpezlivosti. Systémy sú prehnane aktívne, pípajú, vibrujú, zasahujú do riadenia aj v situáciách, keď to naozaj nie je nutné. Takmer zakaždým som pred štartom musel absolvovať vlastný „rituál vypínania“, aby som si mohol jazdu naozaj užít'. Je to typický príklad toho, keď kvantita funkcií zvíťazí nad kvalitou ich doladenia a MG to celé navyše komplikuje zdĺhavým procesom interakcie, kedy nie je možné si vypnúť tejto diskotéky namakrovať na fyzické spínače, či už na inak perfektnom volante s možnosťou nastavenia výšky aj hĺbky alebo pod spodnou hranou obrazoviek. Batožinový priestor je pri plug-in hybridnej verzii o niečo skromnejší než pri klasickom modeli. Základom je 441 litrov ktoré si viete sklopiť zadných sedadiel natiahnuť na maximálnych 1 291 litrov. Tak ako kvalitne je spracovaný interiér kabíny, je rovnako spracované aj čalúnenie kufra – je tu minimum plastov, ktoré sa môžu poškriabať a naopak

dominuje kvalitné čalúnenie a dostatok priehradiek na odkladanie (či už káblov na nabíjanie alebo rôznych iných predmetov).

Vzdušná a dostatočne priestranná kabína v sebe skrýva ďalší príjemný bonus, a tým je doslova ohromujúci stupeň odhlučnenia. Bez toho, aby auto disponovalo špeciálnym typom skiel, je hluk počas jazdy na diaľnici vyložené minimálny a môžete tak bez problémov viesť konverzáciu so zvyškom posádky, pokojne aj jemne nahluchlejšie. Dôvodom je čiastočne rozhodne práve kvalita interiéru a spracovanie jednotlivých komponentov dverí, ktoré už počas zatvárania, kedy v ruke cítite ich netradične masívnu váhu, navodzujú pocit ako by ste hermeticky zatvárali poklop od ponorky. Druhým aspektom môže byť aj batéria pod podlahou, a práve tou sa teraz pokúsím elegantne premostiť do sekcie hodnotenia jazdných vlastností predmetného autíčka.

MG HS vo verzii PHEV disponuje benzínovým štvorvalcom s objemom 1.5 TGI, ktorému sekunduje elektromotor a celé to obsluhuje multimódová prevodovka – tá má vyhradené 2 stupne pre spaľovací motor, ktoré sú ekvivalentom klasickej štvorky a šestky a 1 stupeň pre elektromotor. Pri bežnej jazde a pri nižších rýchlostiach nie je spaľovací motor mechanicky spojený s kolesami. Namiesto toho poháňa generátor, ktorý vyrába elektrickú energiu a tá buď napája trakčný elektromotor, ktorý poháňa kolesá alebo dobíja batériu. V tomto režime funguje auto ako elektromobil s benzínovým generátorom na palube. Následne, pri vyššej záťaži alebo vyšších rýchlostiach, sa spaľovací motor cez jeden z dvoch prevodových stupňov pripojí priamo ku kolesám a pracuje ruka v ruke s elektromotorom. Týmto spôsobom je docieľený stály efektívny výkon





spal'ovacieho motora. Má to však aj svoje negatíva. Reakcia na plyn, mimo športového režimu, je vyložené spomalená a zatiaľ čo sa systém rozhoduje, ktorý z dvoch pohonov aktivovať, vy už by ste radi vyrazili z miesta.

Kapacita LFP batérie je 21,4 kWh a prostredníctvom AC konektora ju viete behom necelých štyroch hodín dotankovať pod maximum 6,6 kW. Práve voľba LFP (Lithium-Iron-Phosphate) je za mňa viac ako rozumnou, keďže Plug-in hybrid je postavený na veľkom počte opakovaných nabíjaní a životnosť tohto typu batérií, ktorú značka oficiálne komunikuje ako 5 500 cyklov, sa tak v porovnaní s NMC batériami predlžuje. Negatíva LFP súvisiace s nízkymi teplotami MG vyriešilo komplexným systémom chladenia ako aj zahrievania, takže sa v tomto smere v zime nemusíte ničoho obávať. Akokoľvek MG uvádza čisto elektrický dojazd 100 km, realita mi pri maximálnej snahe ukázala necelých 90 km – je to samozrejme individuálne a záleží od vonkajšej teploty. Tak či onak, celková spotreba je ťažko odhadnuteľná a to vďaka špecifikosti uvedenej motorizácie (sám som v priemere robil kombinovanú 6,4 l/100

km). Užívateľ si vie prepínať medzi režimom hybridu alebo čisto jazdou na elektrinu s tým, že auto samo rozhoduje, kedy začne spal'ovaním paliva dobíjať batériu a vy nad tým nemáte kontrolu. Môžete využiť len dvojstupňovú rekuperáciu, a čo som si všimol, tak aj pri stave 0% kapacity na displeji sa pri pohybe v meste stále pri rozbehu zapájal akumulátor, čo znamená, že systém v ňom aj napriek tomu, čo ukazuje na palubovke, neustále necháva nejakú kapacitnú rezervu.

Samotné jazdné vlastnosti hodnotím vyložené uspokojivo. Tuhší podvozok sa síce musí vysporiadať s váhou batérie, čo je cítiť hlavne na nespevnenej vozovke (žiadna 4 x 4 sa nekoná), každopádne pri jazde po kvalitnom asfalte je všetko maximálnom poriadku – paradoxne práve tu je najlepšie badať onoho ducha z Longbridge ktorý zavítal do Pekinskej Opery. Po pár dňoch jazdy som si na autíčko neskutočne zvykol a dosť ťažko sa mi s ním lúčilo.

HS sa musí na lokálnom trhu popasovať s rôznorodou konkurenciou. Stojí proti nemu futuristický a technologicky vyspelý Hyundai Tucson PHEV, jeho dizajnovu odvážny

brat Kia Sportage PHEV a dynamický, cenovo agresívny Ford Kuga, rovnako PHEV. Hoci sa MG javí ako predurčené na dominanciu v tejto triede, realita lokálneho trhu je o čosi zložitejšia. Napriek tomu, že jeho štartovacia cena pôsobí férovo v pomere k výkonu, výbave a elektrickému dojazdu, konkurencia nespí. Tucson a Sportage sa pohybujú v podobnej cenovej hladine, no najväčším prevapením je Kuga, ktorú Ford momentálne ponúka už od 34 590 €, avšak treba dodať, že s výrazne nižším elektrickým dojazdom.

Pri aspekte techniky však MG kontruje silnými číslami – vysoký systémový výkon a papierový elektrický dojazd až 100 km, čo je výrazne viac než ponúka ktoréhokoľvek z rivalov (Tucson a Sportage 70 km, Kuga 69 km). Jeho 21,4 kWh batéria mu zabezpečuje aj spomínanú výhodu v životnosti a degradácii. V porovnaní s Toyotou RAV4 PHEV má MG síce menší kufr a len predný pohon, no za približne o 13 000 eur nižšiu cenu ponúka lepší elektrický dojazd a porovnateľný výkon, čo z neho robí racionálnu alternatívu. Naopak, Ford Kuga môže zaujať jazdnými vlastnosťami, nižšou hmotnosťou a spomínanou cenou, no jej starší hybridný systém s menšou batériou jej uberá body v elektrickej každodennosti. V širšom kontexte sa MG presadzuje aj kvalitou interiéru, kde prekonáva európskych rivalov, ktorý najmä na zadných sedadlách často šetria na materiáloch.

V spleti spomínanej konkurencie, kde každý niečo ponúka a zároveň niečo uberá, si MG razí vlastnú cestu. Nerobí to však agresívne, ale s tichým sebavedomím značky, ktorá si je vedomá svojich čísel (áno, je to aj tu onen drak s kalkulačkou). A práve tie cifry môžu byť v časoch rastúcich cien palív, elektromobility a racionalizácie každodenného života rozhodujúcim faktorom.

Verdikt

MG HS PHEV nie je revolúciou, ale dôsledne pripraveným kandidátom na každodenný život a možno aj na zmenu vášho názoru na čínske automobilky.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
MG	40 490 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atraktívna cena	- Reakcie
+ Hybridný pohon	- infotainmentu
+ Spracovanie interiéru	- Chyby v preklade
+ Jazdné vlastnosti	- SK menu
+ Odhlučnenie	

HODNOTENIE:





ZAKÚPITE TU

Ako začať s e-športom? S výbavou, ktorá ti otvorí dvere do hry!



E-šport je miliardový priemysel, kde sa z hráčov stávajú profesionáli, tímy majú vlastných koučov a turnaje plnia štadióny. Aj u nás rastie komunita hráčov, ktorí snívajú o tom, že raz budú súťažiť na veľkom stage, v tíme s vlastným logom a sponzormi. Ale každý profík raz začínal – a často práve doma, na notebooku, ktorý zvládol prvé tréningy a prvé turnaje. Ak hľadáš taký stroj, **Lenovo LOQ 15ARP9** je presne ten typ partáka, ktorý ti pomôže spraviť prvý krok do sveta kompetitívneho hrania.

Presnosť, rýchlosť, stabilita – základ každého zápasu

V hrách ako Valorant, CS2 či League of Legends rozhoduje každá milisekunda. Preto LOQ 15ARP9 ponúka **144 Hz IPS displej s technológiou NVIDIA G-SYNC®**, ktorý eliminuje trhanie obrazu a znižuje odozvu. V kombinácii s výkonom **grafickej karty NVIDIA RTX 4060** a **procesorom AMD Ryzen 7435HS** máš istotu, že tvoj aim nebude brzdiť technika – a že ti FPS nepadne práve vtedy, keď ideš clutchovať.

Zvuk, ktorý ťa vtiahne do hry

Hrať nestačí len očami – skutočný zážitok prichádza až vtedy, keď počuješ každý krok, výbuch aj šepot nepriateľa. S **Nahimic® Audio by SteelSeries** zažiješ

hranie na úplne novej úrovni. Pohlcujúci 3D zvuk ťa vtiahne do akcie, kde počuješ každý detail – od šepotu nepriateľa až po výbuchy. A ak streamuješ, zvládneš aj mixovanie a zdieľanie audia ako profík.

Herná inteligencia v hardvéri

Notebook je vybavený **Lenovo AI Engine+ s čipom LA1 AI**, ktorý sleduje tvoje používanie a dynamicky upravuje výkon a chladenie. To znamená, že keď hráš, ide na plný výkon, ale keď len scrolluješ Discord, šetrí energiu. Výsledkom je nielen plynulý chod, ale aj dlhšia životnosť komponentov – čo oceniš, keď budeš trénovať každý deň.

Chladenie, ktoré ťa nenechá vyhorieť

Keď ide do tuhého, LOQ 15ARP9 sa nezapotí. Dva 12V ventilátory s opačným chodom zlepšujú prúdenie vzduchu, zatiaľ čo utesnená komora efektívne odvádza teplo dozadu – mimo tvoje ruky aj uši. Notebook tak zostáva chladný aj počas intenzívneho hrania. A keď potrebuješ dobiť energiu, s podporou rýchleho nabíjania **Rapid Charge Pro** za **30 minút doplníš až 80 % batérie**. Rýchla pauza, a ideš ďalej.

Pripravený na turnaj. Alebo školu.

Lenovo LOQ 15ARP9 má decentný dizajn, ktorý nevykrikuje „som gamer“, ale stále pôsobí moderne a štýlovo. Vďaka klávesnici s bielym podsvietením, Wi-Fi 6E a dostatku portov je pripravený na LAN párty aj školský projekt. A s hmotnosťou 2,4 kg ho bez problémov zbalíš do batohu. Lenovo LOQ 15ARP9 síce patrí medzi cenovo dostupnejšie modely, no svojím výkonom mieri oveľa vyššie. Je to štartovacia rampa pre každého, kto to s hraním myslí vážne. Pretože cesta do e-športu nezačína sponzormi – začína výberom výbavy, ktorá ťa podrží. A práve LOQ ponúka **výnimočný pomer cena/výkon**. Tento model si môžeš zaobstarat' napríklad na Datacomp.sk za cenu okolo 1000 eur, čo z neho robí jednu z najdostupnejších vstupeniek do sveta seriózneho gamingu.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Remastery od Argonaut



Po tom čo sa znovuzrodilo štúdio Argonaut a vydalo úspešný remaster Croca, sa začína šuškať o tom, čo bude ich ďalšou hrou.

Croc mimochodom zabodoval na GOG a konzolách a čoskoro vyjde aj na Steame, čiže logicky sa hráči začínajú pýtať, či ďalšou hrou na remaster v poradí nebude náhodou Croc 2. Prirodzene, malo by to svoju logiku. Avšak potom čo Argonaut teasoval ich hru vydanú na N64 menom Buck Bumble, sa oči fanúšikov začali obracať práve na túto hru. Buck Bumble je strieľačka, v ktorej ako hráči hráme za včelu vyzbrojenú samopalmi a raketometmi (nuž, 90. roky), ktorí v celkovo 19 leveloch musia splniť rôzne misie. Hra obsahovala aj kompetitívny multiplayer a dva MP módy na hranie. Buck Bumble bola vo svojej dobe úspešná hra a recenzie v priemere čítali 8/10.

D&D hry na Steame



Tak trochu nečakane a prekvapujúco boli ohlásené vylepšené vydania dvoch hier franšízy Dungeons & Dragons, konkrétne Dragonshard a Demon Stone. Prekvapujúco preto, lebo tieto dve hry neboli nikdy brané ako nejaké veľké klasiky, po ktorých by hráči nejako extra túžili. Iste, majú svojich fanúšikov, no o hrách na úrovni napríklad Neverwinter Nights nebolo možné hovoriť. Podľa popisu tvorcovia spravili nutné minimum preto, aby mohli byť hry vydané. Tentokrát budú hry bežať v 16:9, mať optimalizované tieňe a podporovať ovládače. Pôvodné verzie sú k stále k dostaniu na GOGu, no tieto vylepšené boli ohlásené len pre Steam. Na prvý pohľad sa ale tvorcovia neráčili pohrať s UI, ktoré je buď roziahnuté alebo ostáva stále v štýle 4:3.

Battlefield 6



Nový Battlefield ponesie názov Battlefield 6 a bude sa odohrávať v nedáľkej alternatívnej budúcnosti. NATO stále existuje, avšak odtrhla sa od nej časť štátov, ktoré vytvorili svoje spoločenstvo Pax Armata a svojim počínaním začali ohrozovať bezpečnosť celého sveta. Aj keď ide o fikciu, dnes žijeme v takej dobe, že je podobný scenár v podstate celkom aj možný. Hra zatiaľ predstavila len singleplayerovú kampaň. Nebudú chýbať tradičné prvky tejto akčnej série vrátane ovládanie vozidiel ako tankov či lietadiel. Predvedený trailer v podstate zobrazuje to, na čo sme dávno zvyknutí. Multiplayer má byť odhalený 31. júla, čo je avšak príliš ďaleko za uzávierkou tohto čísla Generation. Informácie o multiplayeri Battlefield 6 vám teda prinesieme až nabudúce.

Koniec Anthemu



EA dáva definitívne zbohom tragédii menom Anthem. Táto hra, ktorá mala byť vlajkovou loďou spoločnosti na dlhé obdobie a mala z nej vzniknúť celá jedna franšiza, definitívne končí tým, že spoločnosť vypne servery a hra tak bude úplne nedostupná. Všetko sa to udeje 12. januára 2026. Koniec podpory hry ako takej bol ohlásený už dávnejšie a všetci sme vedeli, že skôr či neskôr príde ten deň, kedy sa hra doslova vymaže z povrchu zemskeho. Neúspech hry Anthem, ktorá vzbudzovala kontroverzie počas celej svojej existencie, poškodil nielen EA, ale tak aj tvorcov BioWare, o ktorých môžeme povedať, že sa dodnes nespamätali z celej kauzy a na dlhé roky bola ich tvorčia energia na ústupe. BioWare v súčasnosti vyvíja Mass Effect 5, ktoré môže čo to napovedať o budúcnosti štúdia.

Odklad Terminátora



Nádejne vyzerajúca 2D akcia na motívy skvelého filmu Terminator 2 posúva svoje vydanie. Septembrový dátum už neplatí, hra po novom vyjde 31. októbra. Tvorcovia odklad vysvetľujú neschopnosťou zadovážiť fyzické kópie hry do začiatku septembra. Preto sa rozhodli hru odložiť, aby ako digitálne, tak fyzické kópie hry vyšli v rovnaký čas. Odklad dá tvorcom taktiež ešte troška času na dodatočné vypilovanie hry. Terminator 2: No Fate bude sledovať dej filmu a ocitneme sa v nej v koži Johna Connora, robotického Arnieho z budúcnosti i položiarenej Sarah Connorovej. Nebudú v nej chýbať ikonické scény s motorkou v odvodňovacom kanáli, atmosférické pasáže v psychiatrickej liečebni i vysokooktanové akcie, počas ktorých budeme čeliť napríklad helikoptéram.

Update pre Avatara



Ak ste už z nejakého dôvodu zabudli na open world akciu Avatar: Frontiers of Pandora, tak vedzte, že vám ju Ubisoft rýchlo pripomenie. Ubisoft na hru totižto vôbec nezabudlo a ako podakovanie všetkým hráčom za priazeň sa rozhodlo pre hru vytvoriť nový update, ktorý prinesie do hry hneď niekoľko zaujímavých prvkov. Konečne si budeme môcť hru zahrať v third-person pohľade, čo bola fanúšikmi veľmi requestovaná featura. Súdiac podľa zverejneného videa dodá nový pohľad hre úplne nový rozmer. Rovnako tak s týmto príde mod New Game+, ktorý hráčom ponechá získané skilly a veci v inventári a prinesie nové náročnejšie challenge ako aj úplne nový skill tree. Update pridá aj nové príbehové expanzie The Sky Breaker a Secrets of the Spire. Tie však nebudú hrateľné v New Game+.

Zomrel Julian LeFay



Občas musíme priniesť aj veľmi smutné správy. Na následky boja s agresívnou formou rakoviny zomrel Julian LeFay, otec série **The Elder Scrolls**. Ešte začiatkom júla sa objavili správy, že Julian odstúpil z pozície hlavného tvorca hry **The Wayward Realms**, konkurenta **The Elder Scrolls**, na ktorom pracoval spolu so štúdiom **OnLost Games**, kvôli problémom spôsobených rakovinou, a o pár týždňov na to Julian LeFay bohužiaľ podľahol svojej zákernej chorobe. Julian LeFay je jedným z tých, vďaka ktorým dnes existuje **The Elder Scrolls** ako ho poznáme. Sám pracoval na prvých dvoch dieloch **Arena** a **Daggerfall**, pričom trošku prispel aj **Morrowindu** a svoj dizajnerský um predviedol aj v **TES spin-offe Battlespire**. Julian LeFay zomrel 22. júla 2025 v pokoji v kruhu svojej rodiny.

Koniec Everwild a Perfect Dark



Ďalšou smutnou, až priamo šokujúcou správou je prepúšťanie v **Microsofte** a jeho dcérskych spoločnostiach, čo vyústilo v zastavení akéhokoľvek vývoja očakávaných hier **Everwild** a **Perfect Dark**. Hry však neboli zrušené primárne z dôsledku škrtov v štúdiách, ale z nedostatku pokroku. Dnes už vieme, že o **Everwild**, hre s krásnym vizuálom, o ktorej nikto nevedel povedať, o čom hra má byť, nevedeli vlastne ani samotní tvorcovia. Tí si nevedeli poradiť s víziou hry a nevedeli sa rozhodnúť, čo z nej chcú mať. Na to, že hra bola vo vývoji 10 rokov, je to smutné konštatovanie. Rovnako dopadol aj **Perfect Dark**, o ktorej síce tvorcovia mali akú takú predstavu, no za 5 rokov od ohlásenia dokázali vytvoriť jedno poloskriptované demo. Preto boli hra i štúdio **The Initiative** zrušené.

Prvá hra Hellraiser



Verte neverte, len pred pár dňami ohlásený **Clive Baker's Hellraiser: Revival**, je prvou hrou na motívy známej filmovej hororovej série **Hellraiser**. No dobre, vy puntičkári, existovala ešte jedna hra vyvíjaná ešte pred dávnymi rokmi pre **SNES**, avšak tá bola napokon zrušená. **Hellraiser: Revival** bude singleplayerový survival horor videný z pohľadu prvej osoby plný démonov, netvorov a pekelných výjavov. Samozrejme nebude chýbať zlovestná kocka slúžiaca ako brána do ríše **Cenobitov**. Budeme hrať za muža menom **Aidan**, ktorého priateľka **Sunny** uviazne v neslávne známej dimenzii, odkiaľ sa ju budeme pokúšať dostať. Proti nám bude stáť samozrejme **Pinhead** a jeho diabolskí posluhovači, ktorí nám len tak niečo nedarujú. Hra vyjde nevedno kedy na **PC**, **PS5** a **XONE**.

Sudden Strike 5



Séria **hard-core** stratégií **Sudden Strike** sa rozrastie o nový diel, nazvaný **Sudden Strike 5. Hra nás opäť zavedie do hrôz 2. svetovej vojny**, kde budeme v 25 misiách odohrávať sa na obrovských mapách využívať najviac jednotiek v histórii série – vyše 300 autentických jednotiek. Dohromady bude v hre viac ako 190 vozidiel a 110 pozemných síl. Nebudú chýbať tanky **Sherman**, **Messerschmitt Bf 109** alebo klasika **T-34**. Tak ako to v tejto sérii býva, ani piaty diel neponúka žiadne stavanie budov. Dostaneme k dispozícii jednotky, ktorými budeme obsadzovať styčné body, ochraňovať ich, či využívať ich na sabotážne činnosti. **Sudden Strike** ako séria vznikla ešte v roku 2000 pod krídlami štúdia **Fireglow Games**, ktoré vytvorilo prvé tri diely. **SS 4** a **5** má na svedomí **KITE Games**.

Life is Strange pre PS5



Kedysi vyhl'adávaná, dnes už nie až tak úspešná séria **Life is Strange** prichádza na **PS5** v kolekcii **Life is Strange Collection**. Nepôjde ani o nové remastery či tobož remaky vydaných hier, pôjde o všetky hry série v už existujúcich verziách vydaných pod jedným názvom. **Life is Strange Collection** prinesie **Life is Strange Remastered**, **Life is Strange: Before the Storm Remastered**, **Life is Strange 2**, **Life is Strange: True Colors Deluxe Edition** a **Life is Strange: Double Exposure Ultimate Edition** a to znamená, že pôjde o tú najkompletnejšiu edíciu série vôbec so všetkým vydaným obsahom, vrátane toho predobjednávkového. **Square Enix** vydá **Life is Strange Collection 2** októbra za 59,99 eur. Uvidíme, či sa **Square** rozhodne pokračovať v sérii alebo ju na určitý čas uloží.

Nový Resident Evil



O **Resident Evil Requiem** sme vás informovali už minulý mesiac, no **Capcom** však nezahľal a tak celkom mimo hlavného diania ohlásil aj ďalšiu hru. A ako to už v takých prípadoch býva, takmer vždy to zaváňa prúserom. Pamätáte na **Diablo Immortal**? Tak, toto bude asi niečo podobné. **Resident Evil: Survival Unit** bude mobilná hra žánrovo pojatá ako taktická stratégia od štúdia **Aniplex** pre **iOS** a **Android**. Hra bude obsahovať známe postavy série ako **Leona Kennedyho** či **Claire Redfielda**. Ako taktická stratégia hra prinesie na taktiku zamerané súboje, no nebude chýbať ani stavba vlastnej základne či rozhovory s postavami. Podobné projekty nemajú dlhé trvania, a aj keď nechceme pôsobiť cynicky, pri **Survival Unit** nepredpokladáme veľký úspech. Hráči **Resi** rozhodne túžia po niečom inom.

Cliffhanger

ŠPLHAL AKO STALLONE



Píše sa rok 1993. Svet sa ešte len otriasa z pádu železnej opony, na MTV veselo vyhráva grunge a vo svete filmu majú slovo chlapi, ktorých bicepsy sú väčšie než ich slovník. Bola to éra, keď sa scenáre písali okolo explózií a nie naopak. V časoch, keď si na VHS kazetách mohol mať akýsi súkromný festival „steroidov a potu“, prichádza na scénu film Cliffhanger – akčný výlet do výšok, kde aj samotná gravitácia dostáva poriadne zabrat'. Režisér Renny Harlin, už vtedy známy vďaka kultovej Smrtonosnej pasci 2, tu servíruje číru esenciu deväťdesiatok a podsúva divákovi vizuálne orgie, dej priamočiary ako horolezecké lano a zábavu, ktorá sa nehanbí byť absolútne gýčová. A Sylvester Stallone? Ten tu vyzerá ako antický hrdina vytesaný z mramoru,

len so šatkou a pohl'adom, ktorý hovorí: „Ešte jedna scéna a moje tričko exploduje“. Jeho Gabe Walker, ako horský záchránár s tragickou minulosťou, sa ocitá v smrteľnej hre o 100 miliónov dolárov, rozhádzaných v cestovných kufroch kade tade po skalných vrcholoch a dej je taký jednoduchý, ako je to len možné. Avšak práve primitívny scenár bol toho času vodou na mlyn chystanej hernej adaptácii. Na scénu prišla produkčná spoločnosť Sony Imagesoft, krstní rodičia mnohých priemerných titulov, ktorí mali v 90. rokoch jeden jediný cieľ – vyžmýkať konkrétnu IP do posledného pixelu a zarobiť čo najviac dolárov. Ich portfólio? Dracula, Hook, Last Action Hero... teda hry, ktoré sa dali s prižmúrenými očami považovať za brak. A v momente, keď vývoj SNES

verzie Cliffhangera dostala na starosť Malibu Interactive, bolo definitívne jasné, že sa nedočkáme ničoho iného, než ďalšieho „fast-foodu“ na šedej kazetke.

Samozrejme, stále platí, že pri pitvaní retro hier musím na danú látku nazerat' s istou dávkou tolerance, keďže dobre viete, že vývoj interaktívnej kultúry nabral spád až na prelome tisícročia. Napriek tomu sa však pri tomto projekte neubránim ostrejšej rétorike, keďže v rámci hrateľnosti by niečo takéto vyložene rozosmialo aj študentov herného dizajnu na ich prvej prednáške. Hra sa pokúša miešať beat 'em up s platformingom, no výsledok je tragikomický guláš, kde každá ingrediencia sama o sebe chutí ako po dátume spotreby. Bojový systém, ktorý



mal byť pýchou titulu (akčný film ako základ), je len cvičenie vo frustrácii. Na pohľad pripomína klasiky ako Final Fight či Double Dragon, ale už po pár úderoch pästou hráč zistí, že jeho hrdina Gabe Walker má údery rovnako účinné ako ventilátor proti hurikánu. Katastrofálna detekcia zásahov spôsobuje, že útoky prechádzajú cez nepriateľov ako hologramy, zatiaľ čo ich údery triafajú s chirurgickou presnosťou a to aj vtedy, keď sa zjavne nachádzajú dva pixely mimo tvojho dosahu. K tomu celému si treba pridať ovládanie so šialenou latenciou, akoby každé stlačenie gombíku na gamepade najprv cestovalo cez fax do kancelárie Malibu Interactive a až následne sa niečo pohlo na obrazovke. Výsledkom je jednoducho bojový systém, ktorý rozplače aj tých najtolerantnejších retro nadšencov. K tomu sa pridáva technická nevyváženosť, kde nepriatelia blokujú ako olympijskí majstri karate, zatiaľ čo tvoj blok je asi tak účinný, ako keď sa snažíš zastaviť letiaci projektíl prdom. Samostatnou kapitolou sú nepriatelia s nožom v ruke, útočiaci zásadne len spoza hranice obrazovky.

Alfou a omegou zábavnosti mali v tejto hre byť samozrejme lezecké sekvencie. Tie však v skutočnosti pôsobia rovnako tragicky ako boj. Vertikálne sekcie, kde sa Gabe šplhá po skalách, sú natoľko neohrabané, že pripomínajú pokus ovládať hydraulický lis pomocou harmoniky. Nepriateľské strely prichádzajú z miest, ktoré kamera ani neukáže, takže jedinou možnou taktikou ostáva pokus-omyl, čo v praxi znamená opakovane padať z útesu. A potom je tu lavína, ktorá mala byť adrenalinovým vrcholom, no v skutočnosti je to len ďalší dôvod prečo sa poriadne nahnevať. Pamätáš si tú jednu jamu z predchádzajúceho pokusu? Nie? Tak znova! Platformingové sekvencie sú však zo všetkého tým najväčším zlom. Koncept vás núti vykonávať chirurgicky

presné skoky s ovládaním, ktoré má presnosť opitého lyžiara na svahu. Z každého neúspešného pokusu sa tak stáva groteska, kde Gabe vyzerá, akoby sa namiesto skoku snažil vyvrátiť pointu gravitácie. A čerešničkou na pomyselnéj torte aj so snehovými pusinkami je legenda o úrovni so snowboardom. Tá v SNES verzii totižto neexistuje, čo je pravdepodobne najlepšie herné rozhodnutie, aké vývojári nehtiac urobili. Na Sega CD síce daná úroveň žila vlastným životom ako marketingová atrakcia, no jej zlá povest' ju predbehla rýchlejšie než snehová guľa na strmom svahu. Celý tento multiplatformový chaos, kde každá konzola dostala trochu inú verziu, je ukážkovým príkladom 16-bitového Frankenstein efektu. Vývoj naprieč platformami nebol riadený jednotnou víziou, ale kľčovitou snahou zaplniť špecifické marketingové kolonky, tak, aby bol producent spokojný.

Uff, ja viem, že sa to celé asi číta dosť ťažko a ja sa v zmysle negatívneho tónu nerád opakujem, ale čo myslíte, ako asi zhodnotím audiovizuálnu stránku hernej adaptácie filmu Cliffhanger? Áno, opäť nie extra lichotivo. Je to celé ako nekonečný pohľad do chladničky plnej bieleho jogurtu. Všetko splýva do jednej bezfarebnej masy, ktorá je síce jedlá, avšak len prvých pár minút. Prostredia, hoci technicky ako tak na danú dobu prijateľné, sú takmer na nerozoznanie a či už ste na začiatku hry alebo v jej polovici, stále máte pocit, že sa pozeráte na ten istý level, len s mierne iným tieňovaním skál. Cutscény, ktoré mali byť akýmsi filmárskym bonusom, pôsobia ako lacné náčrty, ktoré by Sylvester Stallone sám okamžite spálil, len aby ho nikto nevidel v tejto karikatúre. Zvuková kulisa ide ešte ďalej a robí z hrania zážitok, ktorý je na hranici senzorického mučenia. Hudba je tak nevýrazná, že po pár minútach hrania ju prestanete registrovať, čo by možno nebolo až tak

zlé, keby ju nenahrádzali zvukové efekty z kategórie Ross Geller a jeho elektrický klavír. Údery, ktoré znejú ako kašľajúci mrož, a nože, ktorých švihy pripomínajú pokusy napodobniť vietor ústami, sú ukážkou toho, že aj v oblasti zvuku môže existovať absolútne dno. Celé audiovizuálne spracovanie Cliffhangeru tak pôsobí, akoby ho robili ľudia, ktorí nikdy v živote nevideli, ani nepočuli dobrú hru, no za to mali deadline rútiaci sa rýchlejšie než lavína v horách.

Cliffhanger pre SNES je učebnicový príklad toho, čo sa stane, keď je licencia na film jediným motorom vývoja a všetko ostatné je len lacnou kulisou. V porovnaní s konkurenciou z roku 1993 pôsobí ako chudobný príbuzný, ktorý sa dostavil na rodinnú oslavu v roztrhaných teplákoch a s dvomi promile. Final Fight 2, Battletoads či Batman Returns aj dnes ukazujú, že v tej dobe bolo možné vytvoriť beat 'em up, ktorý je nielen hrateľný, ale aj zábavný a technicky brilantný. Herný Cliffhanger však tento štandard ani zďaleka nedosiahol a nebolo to kvôli hardvérovým limitom, ale kvôli nedostatku ambícií a času. Dobová kritika ho pochovala bez milosti a dnes je jeho povest' ešte horšia. Nie je to hra, na ktorú by sa spomínalo s láskou či nostalgiou.

Ostatne, Shriggleyho úprimný čin, zverejnenie zdrojového kódu, je tichou spoveďou kl'účového programátora, ktorý vedel, že sa na svet dostal nepodarený mutant s jeho podpisom. Cliffhanger je dnes viac mementom než hrou. Nie je to len zlý titul, ale varovný príbeh o tom, ako nestačí mať licenciu a základný koncept. Potrebujete aj dostatok talentu, času a vôle urobiť niečo viac než len rýchly produkt určený na zisk. V prípade Cliffhangeru však nič z toho neprišlo. Zostala len digitálna hora odpadu, ktorá má varovať iných.

Verdikt

Radšej si pustite film a na hru zabudnite.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcia	Malibu Interactive	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ nič	- Všetko vrátane Stallona
-------	---------------------------

HODNOTENIE:



TrainStation 3

TRETÍKRÁT A STÁLE ZÁBAVNÉ?



O očakávanom projekte TrainStation 3 – ostro sledovaný prírastok do portfólia najväčšieho slovenského herného štúdia Pixel Federation – sme si referovali pred pár mesiacmi. Otázne však zostáva, či tento vlak v prvých mesiacoch po vydaní dorazí do stanice s nápisom „zábava“, alebo sa vykol'ají na slepej kol'aji frustrácie, poháňaný viac honbou za ziskom než snahou o kvalitný hráčsky zážitok.

Základné princípy hrateľnosti TrainStation 3 stoja na niekoľkých klúčových pilieroch. Hráči ujmú úlohy začínajúceho železničného magnáta, ktorého cieľom je vybudovať rozsiahlu a prosperujúcu dopravnú sieť. Primárnou činnosťou je vypravovanie rôznorodých vlakových súprav: nostalgické parné lokomotívy, robustné diesellové stroje, moderné elektrické jednotky či futuristické maglevy. To všetko s cieľom plniť rôzne kontrakty. Predmetné kontrakty vyžadujú prepravu širokej škály surovín a tovarov, ako sú drevo, oceľ, uhlie, ale rovnako tak nechýbajú cestujúci, pošta či špecializované priemyselné

výrobky. Súbežne s logistikou prebieha aj budovateľská časť. Získané prostriedky viete investovať do výstavby a vylepšenia kol'ajníc, staníc, dep a pridružených budov, kam spadajú závody na suroviny alebo sklady s obmedzenou kapacitou. V úvodnej fáze nechýba technologický strom, v ktorom možno odomykať nové typy vlakov, vylepšenia infraštruktúry či efektívnejšie metódy manažmentu.

Samotné vypravovanie vlakov a sledovanie ich cesty za plnením úloh prináša pre milovníkov kol'ajníc a vláčikov istú dávku uspokojenia, najmä v počiatočných fázach hry. Systémy manažmentu surovín, výstavby a výskumu sú vzájomne prepojené a vytvárajú dojem komplexného ekosystému. Pociť budovania impéria je pritom citel'ný, no jeho intenzita a autenticita neraz narúšajú prvky, ku ktorým sa ešte vrátime neskôr. V porovnaní s klasickými titulmi žánru, ako je Transport Tycoon, alebo s mobilnými konkurentmi typu Pocket Trains, ponúka TrainStation 3 modernejší vizuál a bohatú paletu vlakov. V oblasti hĺbky

strategických rozhodnutí a organickosti ekonomiky však podľa mňa zaostáva – viaceré mechaniky pôsobia až príliš povedome a chýba im výraznejšia inovácia.

Progres v novom TrainStation 3 je sústredený okolo hráčskych úrovní, ktoré postupne odomkajú nové regióny na mape, výkonnejšie a špecializovanejšie typy vlakov, budovy a herné funkcie. S rastúcou úrovňou sa zvyšuje aj komplexnosť kontraktov, ktoré postupom času vyžadujú sofistikovanejšiu logistiku, kombináciu viacerých typov surovín a dlhšie prepravné trasy. Krivka učenia je v úvode pomerne pozvoľná. Hra jednoducho a zrozumiteľne vysvetľuje základné princípy, pričom prvé hodiny sprevádza pocit rýchleho posunu vpred. Nové prvky sú predstavované v relatívne rozumnom tempe, čo udržiava počiatočnú angažovanosť. S pribúdajúcim časom stráveným v hre sa však tempo odomkmania nového obsahu spomaluje a progres začína pôsobiť natiahnuto a vyžaduje si neúmerne množstvo času či zdrojov. V tomto bode nastupuje fáza balansu na tenkom l'ade, kedy sa vývojári

mobilných hier musia naučiť citlivo dávkovať obsah tak, aby hráča jemne nasmerovali k využívaniu platených skratiek, no zároveň ho neodradili prílišným nátlakom. Tento jav nie je otázkou len hernej obtiažnosti; je to priamy dôkaz toho, ako ekonomický dizajn preniká do samotného herného dizajnu a výrazne formuje hráčsky zážitok. Uvedomujem si, že tento typ hier opakovane hrávajú tí z vás, ktorí s kúpou spomínaných „skratiek“ vopred počítajú, no mňa najviac zaujímal, ako dlho ma takto nastavený obsah dokáže zabaviť bez toho, aby som do hry vložil čo i len cent.

Oceňujem strategický prístup k optimalizácii trás v jednotlivých regiónoch, kde nejde len o zvyšovanie čísel. Koncept vás núti premýšľať nad logistickými reťazcami. Avšak aj táto hĺbka môže byť pre niektorých hráčov dvojsečnou zbraňou. Zámerne pomalý alebo extrémne komplexný progres v neskorších fázach, hoci nie je priamo viazaný na paywally, často slúži ako dlhodobý mechanizmus pre úzku skupinu oddaných milovníkov mašín. Na druhej strane, takýto dizajn vie v krátkom čase odradiť príležitostnejších hráčov, ktorých pôvodne prilákali jednoduchšie a rýchlejšie uspokojujúce mechaniky v úvode. Nádej som sa, že nový TrainStation skúsi tento efekt nahradiť, aby ponúkol niečo evolučné. Nateraz som však v hre nič podobné nenašiel.

Ovládanie je pochopiteľne prispôsobené dotykovým obrazovkám. Väčšina interakcií prebieha prostredníctvom gest t'uknutia a potiahnutia (tap-and-drag). Responzivnosť ovládacích prvkov je na solídnej úrovni a hra väčšinou reaguje rýchlo. Navigácia v rámci komplexnejšej železničnej siete na menšej obrazovke mobilného telefónu môže byť občas problematická. S pribúdajúcim počtom tratí, staníc a vlakov sa mapa stáva neprehľadnou a zadávanie príkazov si vyžaduje istú dávku trpezlivosti a zoomovania. Používateľské rozhranie (UI) je síce navrhnuté s ohľadom na dotykové



ovládanie, no miestami pôsobí preplnené, najmä keď sa na obrazovke zobrazí viacero informačných okien či ponúk súčasne.

TrainStation 3 sa prezentuje v modernom a voči starším častiam aj výrazne menej štylizovanom vizuálnom kabáte. V oblasti estetiky sa hra snaží o určitú mieru realizmu pri modeloch vlakov a budov, no zároveň si zachováva čistý a prístupný vzhľad typický pre mobilné hry. Modely jednotlivých vlakových súprav sú krásne detailné a fanúšikovia železníc ocenia snahu o zachytenie charakteristických črt rôznych historických aj moderných lokomotív – vrátane historického kontextu. Podobne aj budovy staníc a priemyselných komplexov disponujú dostatočnou úrovňou detailov. Pohyb vlakov, manipulácia s tovarom aj budovanie tratí sú sprevádzané plynulými a funkčnými animáciami. V nepríjemnom kontraste s tým však stojí výrazne slabšie spracovanie NPC postáv, ktoré vás sprevádzajú na ceste naprieč históriou.

Zvuková kulisa pozostáva z typických prvkov pre tento žánr: charakteristické

funenie parných lokomotív, klopanie kolies o kol'ajnice, pískanie brzd a trúbenie. Hudobný sprievod tvoria nenápadné melódie, ktoré sa snažia navodiť relaxačnú, prípadne mierne epickú atmosféru pri budovaní impéria. Problémom je však, ako už pri mobilných hrách býva zvykom, repetitívnosť hudobných slučiek pri dlhších herných seansách.

TrainStation 3 využíva viacero bežných monetizačných mechanizmov. Základ tvorí prémiová mena (napríklad drahokamy či zlaté tehličky), ktorú síce možno získať v menšom množstve hraním, plnením špeciálnych úloh alebo sledovaním reklám, no jej hlavný účel spočíva v nákupe za reálne peniaze.

Agresivita monetizácie je za mňa citel'ná. Hoci hra umožňuje postup aj bez platenia, ponuky na nákup sa objavujú až otravne často a sú vizuálne navrhnuté tak, aby prilákali pozornosť. Z dlhodobého hľadiska pôsobí samotný postup podľa mňa pomaly, zdĺhavo a vyžaduje si značnú dávku trpezlivosti a grindu.

Ako live service hra je TrainStation 3 logicky závislá od pravidelného prísunu nového obsahu prostredníctvom aktualizácií a špeciálnych eventov. Ak sa Pixel Federation bude v tomto smere v nasledujúcich mesiacoch činiť a komunita nad hrou nezlomí palicu, mohol by sa postupne vytvoriť konsenzus, ktorý by časom výrazne zatraktívni samotnú hernú náplň. Keďže sa nepovažujem za fanúšika tohto formátu hier či vlakov, testovaná hra mi neprinesla zábavu, u ktorej by som dokázal vydržať niekoľko hodín. Jedným dychom však dodávam, že projekt môže dlhodobo tešiť aj opačný koniec spektra hráčov, či už vďaka vizuálne podarenému spracovaniu, alebo historickému vývoju podloženému reálnymi faktami.

Filip Voržáček



Mario Kart World

ČO DOKÁŽE NOVÉ NINTENDO A STARÁ FORMULA?



Videoherná séria Mario Kart uzrela svetlo sveta prvýkrát v roku 1992, a to hrou Super Mario Kart. Klampiarovi Mariovi trvalo od prvej hry (v roku 1985) takmer 7 rokov, kým si prvýkrát sadol za volant a odvtedy mu to v tejto pozícii náramne pristane. Hra si od začiatku zakladala na tom, aby bola multiplayer zábavou, v ktorej môžu zápoliť súrodenci aj kamaráti. Keď si Nintendo vyberalo, ktorú hru prinesie so svojou novou konzolou, séria Mario Kart sa priam ponúkala. Nintendo si uvedomuje, že jeho kúpna sila tkvie v nostalgii dnešných tridsiatnikov a skorých štyridsiatnikov, ktorí na ich hrách vyrastali a ktorým sa dodnes spoľahlivo otvára peňaženka, keď vidia, že sa vo svete Super Maria deje niečo nové.

Nintendo sa s každou ďalšou konzolou snaží inovovať. V konzolovom dizajne asi neexistujú výraznejšie skoky než tie, ktoré vidíme u tohto japonského videoherného giganta. Z toho hľadiska je nové Nintendo Switch 2 len jemným upgradom, takže je jasné, že podľa tvorcov bolo pôvodné Nintendo Switch takmer dokonalým produktom (a ja sa s týmto názorom

stotožňujem). Ikonický prvok dvojice Joyconov, ktoré sa odpájajú, aby vytvorili dva malé ovládače, zostal zachovaný a práve Mario Kart World je ideálnou hrou, na ktorej sa toto ovládanie dá demonštrovať. Prvé Nintendo Switch prinieslo len remake Mario Kart 8 z Nintenda Wii U a k názvu pridalo Deluxe. Napriek tomu, že išlo o remake z roku 2013, sa stala hra najpredávanejšou na Nintende Switch a bola jedným z hlavných dôvodov úspechu konzoly.

Po dvanásťročnej pauze (áno, čítate správne) sa svet konečne dočkal pokračovania najpredávanejšej hry na Nintendo Switch.

Inovácia v podobe otvoreného sveta

Viem si predstaviť, že vytvárať pokračovanie takého obrovského hitu muselo byť náročné, keďže očakávania fanúšikov boli vysoké. Tvorcovia čerpali inšpiráciu z toho, čo fungovalo v iných moderných pretekárskych hrách typu Forza či Need for Speed a prišli s otvoreným svetom medzi jednotlivými pretekami. V prvom rade musím povedať,

že podľa mňa fanúšikovia Mario Karts nie sú úplne tá istá cieľová skupina, ktorá má rada pretekárske hry (aspoň mne sú bežné pretekárske hry ukradnuté), no nejaký prienik tam hádam bude. Čo tým chcem povedať, je, že som zo začiatku úplne netušil, prečo by mal byť otvorený svet v Mario Kart World zábavný, ako by som v ňom mal tráviť čas a čo má priniesť do celkového zážitku. Oveľa väčšiu logiku by mi dával, napríklad, kampaňový mód s odomykaním áut, no toho som sa, žiaľ, nedočkal. Nehovorím ale, že otvorený svet je ako mechanika úplne márný.

Ešte sa dostanem k jeho využitiu v iných módoch, no ak toto mala byť mechanika, kvôli ktorej by som si mal kúpiť novú konzolu a hru, na ktorú Nintendo dalo luxusnú cenovku takmer 90 eur, asi by som bol spokojný aj s pôvodným Mario Kart 8 Deluxe. V menu, v ktorom si vyberáte mód, sa môžete rozhodnúť pre voľnú jazdu, menu zmizne a tam, kde sa práve nachádza vaša postava, pokračujete v jazde. Tvorcovia zakomponovali do sveta viaceré výzvy, ktoré vám pomôžu získať nové vizuály na charaktery a mince. Mince a vizuály ale získavate aj bežne na



trati, takže otvorený svet nie je ničím, čo musíte absolvovať, aby ste dostali niečo exkluzívne. Keď som si to uvedomil, môj záujem o tento mód značne klesol a aj keď tam nájdete miesta, na ktoré sa bežne počas preteku nedostanete, ich objavovanie hráča takmer žiadnym spôsobom neodmení.

Módy staré a nové

Asi najznámejším módom z Mario Kart 8 bol Grand Prix, ktorý pozostával zo štyroch pretekov, v nich sa mohlo účastniť dokopy maximálne dvanásť hráčov a botov. Za každý pretek ste dostali niekoľko bodov a po štyroch pretekoch sa spočítali body, aby ste zistili, kto je najlepší. Mód Grand Prix so svojím počítaním bodov zostal, no prešiel jednou výraznou zmenou. Namiesto dvanástich pretekárov vás na jednej trati môže byť až dvadsaťštyri, čo vie byť poriadny masaker, najmä ak každý charakter získa nejaký predmet, ktorý chce použiť, aby uškodil ostatným hráčom. Ľahko sa vám môže stať, že sa jediným nedopatrením prepadnete aj o viac ako desať miest, ale Mario Kart je presne o takýchto často veľmi nevyvážených výmenách. Keďže bol pre mňa Mario Karts stále primárne zábavou na lokálny multiplayer, v tomto móde som strávil najviac času.

Novým módom, ktorý do hry pribudol, je Knockout Tour. Ten sa mechanikou snaží pripomínať battle royal módy, v ktorých sa znižuje počet hráčov a na konci vyhrá ten najlepší. Knockout tour vás prevedie šiestimi tratami, ktoré sú na seba plynule napojené a v každej vypadnú štyria poslední hráči. Tento mód je príjemným osviežením série a doteraz som si nikdy neuvedomoval, aké náročné je sústrediť sa na taký dlhý pretek. Veľkým plusom je, že s vypadávajúcimi hráčmi sa hra stáva menej náhodnou, keďže postupne zaniká 'peloton', v ktorom niekto neprestajne používa útočné predmety a nikto sa nevie dostať do čela. Pomerne efektívne funguje

aj anti-snowball efekt a ak je niekto príliš dlho prvý, zámerne dostáva zlé predmety a hráči za ním majú viac možností ho zastaviť. V online multiplayeri tento nový mód zatiaľ dominuje, pretože ponúka originálnu výzvu, aká tu doteraz nebola. Keď som ale Mario Kart hral s kamarátmi, ktorých schopnosti sa odlišovali, Knockout Tour nebol veľmi vhodný, keďže sa môže veľmi rýchlo stať, že niekto vypadne príliš skoro a po zvyšok preteku sa nudí. Samozrejme aj v najnovšom prírastku do série nájdete versus mode, ktorý vám dovolí zahrať si bez botov iba s vašimi kamarátmi. Už bežnou možnosťou sú v tomto móde viaceré modifikácie pravidiel preteku. Ďalšou klasikou sú Time trials, kde si môžete vyskúšať, ako rýchlo dokážete prejsť konkrétnu trať, keď vám nikto nezavadzia. To je za mňa pomerne nuda, keďže väčšina zábavy v Mario Karts pozostáva z interakcie s inými hráčmi. Ďalej tu máme bojové módy, v ktorých nejde o to byť prvý – klasický Balloon battle, v ktorom má každý hráč obmedzený počet životov a s vašimi súpermi po sebe hádzate predmety bez toho, aby ste pretekali. Ďalším bojovým módom je coin runners, v ktorom, ako názov napovedá, budete súťažiť v tom, kto za

najkratší čas pozbiera najviac mincí. Tieto módy môžu priniesť rozptýlenie na niekoľko večerov, ale nemám dojem, že by kohokoľvek mohli baviť dlhšie, či sa stať niečím, čo Mario Karts dostane na vrchné priečky predajov.

Posledným 'módom' je práve otvorený svet. Aby som ho len nekritizoval ako zbytočný prídavok, ktorým sa pre mňa zdal na prvý pohľad, musím uznať, že tvorcovia vytvorili veľmi peknú mapu, do ktorej sú zasadené všetky trate. Nemusíme si klamať, jazdiť pomedzi trate na púšti vás nebude baviť, no tvorcovia do sveta šikovne ukryli niekoľko zaujímavých tajomstiev. Niektoré sú dokonca letmo viditeľné počas preteku, takže vás to podnieti k tomu, aby ste sa na dané miesto vrátili v otvorenom svete.

Tým najzaujímavejším, čo otvorený svet ponúka, sú takzvané P-switch missions. Po svete sú rozmiestnené tlačidlá s veľkým P a keď ich stlačíte, spustí sa nejaká zaujímavá a netypická výzva. Samozrejme, že by ste ich mali pracne hľadať po otvorenom svete, ale na internete nájdete podrobné návody, ako sa k všetkým misiám dostať. Sú to také pretekárske klasiky – pozbieraj mince, prejdí cez určitý počet kruhov v krátkom čase, prelet' / preskáč' / prepláv cez určité územie. Takisto príjemné spustenie, ale ani zďaleka nie to, kvôli čomu zapínam Mario Karts.

Viac hráčov, viac postáv, viac predmetov, viac...!

Super Mario World sa snaží odôvodniť svoju cenovku najmä dojemom, že je v ňom všetkého viac než v predchádzajúcich hrách série. Ku klasickému výberu predmetov pribudlo niekoľko nových, ktoré svojou funkčnosťou výborne zapadli do toho, čo predmety ponúkali v Mario Kart 8 Deluxe. Čo si prešlo asi najväčším vylepšením, sú charaktery. Ich finálny počet je päťdesiat, pričom dvasaťštyri z nich je hlavných či vedľajších charakterov z Mario hier, zvyšných





dvadsaťšesť je takzvaných "NPC vodičov", ktorí doposiaľ v Mario hrách slúžili primárne ako prekážky. Mario Kart tak môžete hrať za vašu obľúbenú príšeru ako, napríklad, rybičku Cheep-cheep, piranha plant alebo kravu, ktorú som doteraz videl len ako prekážku na trati v Mario Kart hrách. Či sme potrebovali túto možnosť, je otáznosť, hlavne keď každý má svoje obľúbené postavičky, za ktoré rád hrá Mario Karts, ale povedal som si, že poctivo vyskúšam aspoň niektoré z nich.

Najmä hranie za kravu mi prišlo obzvlášť bizarné, no chápem, že tvorcovia chceli priniesť možnosti, ktoré tu doteraz neboli. Aby toho nebolo málo, okrem päťdesiatich charakterov má spomínaných dvadsaťštyri hlavných charakterov ešte aj sériu outfitov, ktoré postupne odomykáte, tých je dokopy viac ako sto, takže ak nechcete, nemusíte hrať dvakrát za ten istý charakter. Outfity získavate hraním za daný charakter a zobrazením špeciálneho predmetu

– jedla, ktoré váš charakter premení do outfitu typického pre daný región. Adekvátne k tomu je v hre aj omnoho viac áut, motoriek, trojkoliek a rôznych iných

bizarných vozidiel. Dokopy sa toto číslo vyšplhalo na štyridsať. Odomykáte ich získaním mincí v rôznych módoch.

Mario Kart World má, samozrejme, viac tratí. Je síce pravda, že z Mario Kart 8 Deluxe sa do pokračovania nedostala ani jedna (čo dáva logiku, nechceli opakovať obsah), no prostredia využili z viacerých. Obzvlášť epickým dojmom pôsobí Rainbow Road, ktorá je prezentovaná ako finálna a najťažšia trasa.

Rainbow road si zachovala svoj nekompromisný prístup a ako v predošliých dieloch v nej absentujú zvodidlá. Okrem toho má niekoľko momentov, počas ktorých sa výrazne zmení, ako je už pri rainbow road zvykom, nie je ideálnou traťou pre epileptikov, ale to nie sú videohry vo všeobecnosti.

Ďalšie "viac" prichádza vo forme možností pohybu. Okrem rôznych chodení po bočných stenách tratí umožňuje Mario Kart World aj šmýkanie sa po zábradliach, drôtoch elektrického vedenia a rôznych iných úzkych povrchoch. Vjazd na plošinu si v mnohých prípadoch vyžaduje dávku presnosti, no odmenou je okrem



zrýchlenia podobného z driftného mnohokrát aj vyhnutie sa náročným pasážam na trati, ktoré vám nepríjemňujú spoluhráči.

Na novej Mario Kart hre som hľadal naozaj dosť dlho a dôkladne, kým som našiel jednu vec, ktorej nie je viac, a to je možnosť úprav vozidla. Oproti Mario Kart 8 Deluxe si neviete svoje vozidlá upravovať vôbec.

V predchádzajúcom dieli sa vám po výbere postavy otvorilo menu, v ktorom ste si vybrali, aké chcete auto, pneumatiky a padák. Táto možnosť v novom prírastku chýba, no nemám pocit, že by pri tom všetkom, čo na nás Nintendo v novej hre hodilo, chýbala práve táto možnosť.

Mario Kart na najbližšie roky

Keď vezmeme do úvahy, že medzi Mario Kart 8 a Mario Kart World ubehlo trinásť rokov, nezostáva nám nič iné, než túto hru prijať za svoju so všetkým dobrým aj zlým a že toho dobrého prevažuje. Pri ôsmom pokračovaní sme sa dočkali deluxe edície a následne plateného DLC s novými tratami, ktorý vyšiel v niekoľkých vlnách. Ako bude vyzerať starostlivosť o túto hru po jej vydaní, je zatiaľ otáznosť, no môžeme si byť istí, že z toho ešte Nintendo bude chcieť vytiažiť.

Revolúcia v žánri sa síce nepodarila, no nové Mario Karts sú sviežou arkádovou pretekárskou hrou, ktorá sa stane novým štandardom medzi lokálnymi multiplayer hrami. Príležitostný hráč si pravdepodobne ani nevšimne, čo všetko je na hre nové, čo nie je úplne dobrým opodstatnením zvýšenej ceny, no väčšina hráčov za túto hru zaplatí 50 eur ako príplatok ku konzole s hrou.

Verdikt

Mario Kart World je sviežim prírastkom do série, v ktorej bol každý diel ikonickým pre lokálny multiplayer. Osvedčené mechaniky fungujú, novinky vás síce neoslnia, ale stále je to kvalitná zábava s kamarátmi, ktorá rovnako dobre funguje na veľkej obrazovke, ako aj na displeji Nintendo na cestách.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Pretekárska hra	Nintendo	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Viac tratí, viac postáv, viac áut, viac mechaník	- Otvorený svet poteší no neohúri
+ Stabilné pokračovanie megaúspešnej série	- Vysoká cena

HODNOTENIE:



Voidfall

DOBYTE VESMÍR NA STOLE



V posledných rokoch sa pocity, ktoré mi prinášajú videohry, snažím čoraz častejšie hľadať aj v offline svete. Väčšina z nás má prácu, počas ktorej denne pozerá osem hodín do obrazovky a pridať k tomu ďalší čas vo voľnom čase nie je úplne výhra pre oči a našu nervovú sústavu. Ako rozumný prienik sa zdajú stolové hry, ktoré medzi nami, popkultúrnymi nadšencami, naberajú na stále väčšej popularite. Videli sme už niekoľkých veľkolepých projektov, ktoré sa spoliehali na prienik medzi hráčmi stoloviek a videohier, a mnohí tvorcovia sa snažili priniesť veľkolepé videoherné značky v podobe stolových hier. Inšpirácia ale prebieha aj na opačnej strane. Videoherný svet výrazne poznačil

ten stolovkový a jeho tvorcovia sa pri tvorbe motívov často opierajú o to, čo je momentálne v kurze vo videohrách, prípadne čo v nich podľahá nich chýba. Keď sa pozriete na niektoré nové stolovky, hneď vám napadne niekoľko videohier, ktorých vplyv v nich môžete vidieť napriek tomu, že nespádajú pod žiadnu videohernú značku. Jedným z projektov, pri ktorých som mal tento pocit, je práve Voidfall z dielne maďarského štúdia Mindclash Games, ktoré už stolovkovému svetu prinieslo viacero skvostov. Najznámejší je asi worker placement Anachrony, ktorá sa odohráva v post-apokalyptickej budúcnosti a mechanicky zaujímavo pracuje s cestovaním v čase. O lokalizáciu

do češtiny sa postarala spoločnosť Albi, čím túto epickú vesmírnu bitku priblížila nášmu publiku. Málokomu sa totiž asi chce prejsť 50 stranami technického textu po anglicky. Prekladu sa nedá vyčítať nič výrazné, formulácia vždy dáva zmysel, príbehové časti sa čítali príjemne a pre stolovkových hráčov je skvelou správou, že sa podobne veľké projekty prekládajú do nám blízkych jazykov.

Základná premisa by pokojne obstála ako príbehový základ pre sci-fi videohru akéhokoľvek žánru. V ďalekej budúcnosti drží galaktické impérium Domine pevnú ruku nad celým známym vesmírom. Jeden neopatrný vynález však spôsobí, že do vesmíru začnú vnikáť entity



z inej dimenzie na štýl príšer z pera Lovecrafta, ktoré si hovoria „splozenci prázdnoty“ a všetko živé si podmaňujú do jedného masívneho kolektívneho vedomia. Galaktické impérium sa roztriešti a cieľom preživších je bojovať proti novej hrozbe, no zároveň si každý robí záľusok na to, aby mal na konci konfliktu čo najväčšiu moc, prípadne sa stal nástupcom galaktického impéria.

Hráči sa zhostia úlohy jednej z vesmírnych frakcií s cieľom obnoviť jej zašlú slávu, no najmä zastaviť nevyhnutnú hrozbu v podobe prázdnoty. V role vládcu budete objavovať d'aleký vesmír, kolonizovať ho, budovať ekonomiku, ťažiť suroviny, vylepšovať vesmírnu flotilu a ničiť všetko, čo vám bude stáť v ceste za vaším cieľom (v zásade všetko, čo si milovníci stratégií predstavia pod skratkou 4X – explore, expand, exploit, and exterminate). Môžete sa spol'ahnúť, že prekážok bude viac než dost'. Zatiaľ čo iné hry podobného žánru, ako sú napríklad Twilight Imperium či Eclipse, sa sústreďujú na boj hráča proti hráčovi, vo Voidfall tvorí boj proti hrou ovládaným protivníkom dôležitú súčasť každej partie.

Prvé dojmy

Ako pri väčšine stolových hier, aj Voidfall vás najprv zasype komponentmi a tieto pestrofarebné kúsky vám začnú dávať logiku až po prečítaní brožúry s pravidlami. Pri Voidfalle je tento proces dlhší než zvyčajne hneď z dvoch dôvodov.



Prvým je uvedenie hry do prevádzky, to znamená „vylúpanie“ všetkých žetónov a komponentov, vytriedenie kariet, postavenie posuvných počítadiel na suroviny a víťazné body a usporiadanie všetkého obsahu. Voidfall má 362 kariet v dvoch rôznych veľkostiach, viac ako 250 kusov žetónov na značenie rôznych mechaník, takmer stovku dvojvrstvových žetónov, ktoré predstavujú vesmírne lode, a ďalšiu stovku kociek a plastových komponentov. Nuž, ak chcete simulovať vesmírne vojny na kuchynskom stole, nezaobíde sa to bez rôznych malých dielikov. Okrem toho v krabici nájdete tri príručky s pravidlami a jednu dvojstránku s prehľadom symbolov. Ako prvý si ale všimnete imponantný vizuálny štýl. Všetky kresby zapadajú do jednotného štýlu a z každého obrázku na vás kričí vesmír plný beznádeje a kozmického strachu. Najmä vizuály na doskách frakcií sú ako vystrihnuté zo sci-fi komiksov 80. rokov a často s výrazným využitím fialovej a oranžovej. Táto farebná kombinácia vás sprevádza počas celej hry, v ktorej tmavá fialová predstavuje hlboký vesmír plný života a surovín, zatiaľ čo toxická oranžová zastupuje kozmickú hrozbu z inej dimenzie. Tieto farby okrem vizuálov dominujú aj na komponentoch a najmä využitie oranžovej pri herných symboloch vás veľmi rýchlo nasmeruje k tomu, o čom sa hovorí. Celkovo je Voidfall dizajnovým kúskom v žánri, v ktorom sa ostatné stolovky predbiehajú v tom, kto prinesie na komponentoch realistejšiu 3D render vesmírnej lode a kto vymyslí hru, v ktorej sa bude dať použiť čo najviac a čo najväčších plastových modelov. Skvelý dojem z vizuálnej stránky vám vydrží od prvého otvorenia až po samotné hranie. Rozložený na stole Voidfall vyzerá

na prvý pohľad ako mapa vesmíru vo večnom konflikte, z ktorého niet úniku.

V hre sa zhostíte velenia jedného zo štrnástich rodov. Každý z nich je reprezentovaný ilustráciou a krátkym popisom, začína s rozdielnou technológiou a iným počiatočným rozložením. Aby vám tvorcovia ul'ahčili prvú hru, pri každom nájdete aj krátke strategické odporúčanie. Spočiatku vám ich rozdiely možno neprídu až také výrazné, ale neskôr zistíte, že obrovský rozdiel spraví, že každý z rodov dostane iné odmeny na stupnici vývoja, čo výrazne ovplyvní, v čom sa vám bude dariť.

Pravidlá, databáza, scenáre...

Keďže stolové hry neprichádzajú so softvérom, ktorý vám nedovolí urobiť zakázaný krok, predtým, než povediete svoj prvý rod do neľútostného boja, vás čaká večer strávený pri pravidlách. Tie sú pri takejto veľkolepej bitke adekvátne masívne. V balení nájdete 38 strán pravidiel s názornými obrázkami, ktoré vám vysvetlia všetky základné mechaniky a pripraví vás na prvú hru. Tvorcovia si uvedomujú, že pravidlá, ktoré pre Voidfall vytvorili, sú zložité a snažia sa vám cestu k ich pochopeniu čo najviac ul'ahčiť. Nájdete v nich postup pre výukovú hru, ktorá používa oklieštenú verziu mechaník, aby ste mohli pomaly začať hrať aj bez toho, aby ste sa prelúskali cez takmer 40 strán textu. Výuková hra je rozdelená do niekoľkých etáp a keď má predstaviť nové mechaniky, odkáže vás na konkrétne kapitoly v pravidlách, ktoré si máte prečítať, aby ste vedeli odohrať novú etapu. Je značne oklieštená a bude len ochutnávkou toho, čo Voidfall ponúka v celej svojej kráse. Po výukovej

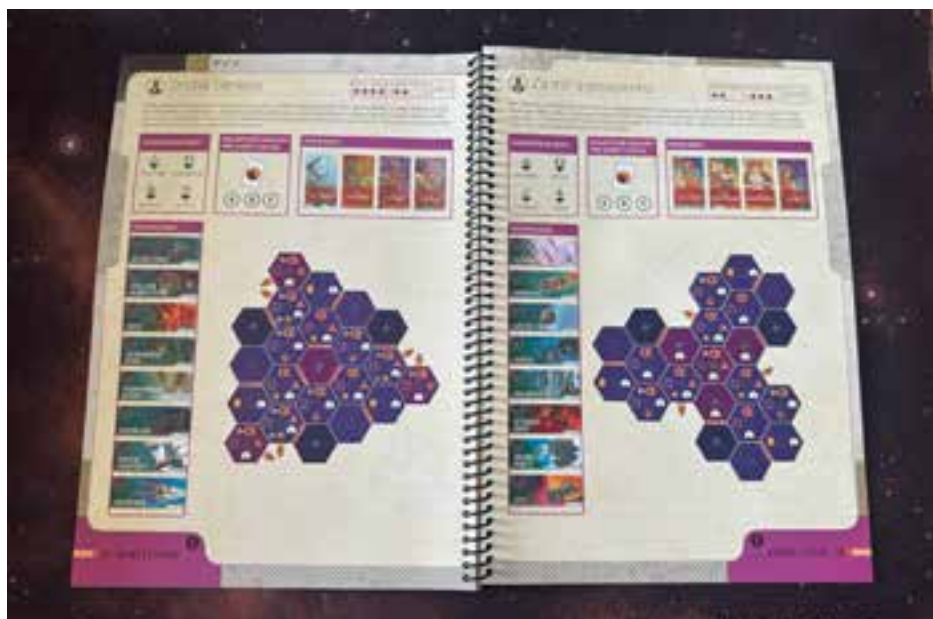


hre vám bude jasné, ako fungujú základné koncepty a zvyšok pravidiel vám plynulejšie dôjde. Pravidlá popisujú všetky fázy hry a následne všetky koncepty, ktoré musíte mať navrhované, aby ste mohli hrať. Keďže Voidfall ponúka kooperatívnu aj kompetitívnu verziu, rozdiely v pravidlách sú vyznačené farebnými odsekmi, takže sa v nich pomerne jednoducho orientuje.

Druhou priloženou „knihou“ je sprievodca hrou, ktorý má hrebeňovú väzbu a 84 strán. Začína krátkym príbehovým vysvetlením sveta a krásnymi ilustráciami, potom nasledujú podrobné pravidlá na prípravu hry a 60 strán konkrétnych scenárov, v ktorých sa dá Voidfall hrať. Ponuka je naozaj pestrá. Ako som už spomínal, Voidfall môžete hrať proti iným hráčom,

no aj spolu s ostatnými proti hre, prípadne sami. Na každý z týchto módov poskytuje hra sériu scenárov, z ktorých sa dá trochu predstavivosti poskladať príbehová kampaň, hoci v scenároch je následne príbeh zastúpený len krátkym úvodným textom. Scenár vás informuje o tom, ako máte poskladať mapu na úvod hry, aký je náročný, pre koľkých hráčov je určený, v prípade kooperatívneho scenára aj čo je potrebné urobiť na jeho splnenie a pri kompetitívnom scenári zas to, ktoré rody sú preň odporúčané a niekoľko ďalších mechaník. Kniha je veľmi prehľadná a výber scenára intuitívny. Kooperatívne a sólo scenáre majú tri stupne obtiažnosti, ak sa teda s hrou len zoznamujete, môžete začať zľahka a postupne skúšať väčšie výzvy. Sólo a kooperatívne scenáre majú niekoľko dobrých dizajnerských nápadov, no každý zo scenárov sa končí len hrubým zrútaním bodov, pričom musíte presiahnuť počet, ktorý počas hry vygeneroval hrou ovládaný nepriateľ – a to časom dokáže prestať baviť.

Tretou knihou je databáza hry. Musím povedať, že je to jedna z najkomplexnejších a najprehľadnejších príručiek, aké som kedy v stolových hrách videl. Každý hráč stoloviek pozná moment, keď v rukách drží kartu s textom či piktogramami a vysvetľuje si ju nejakým spôsobom, zatiaľ čo jeho protivník ju pochopil inak. Namiesto toho, aby ste sa hádali na výrokovej logike, kartu môžete pohľadať v databáze, kde nájdete jej schopnosti rozpísané podrobnejšie, čo zvyčajne ukončí akúkoľvek nehodu. Hra ako Voidfall takýto prehľad nevyhnutne potrebuje, pretože používa množstvo piktogramov, ktoré pre





vás budú najmä na začiatku náročnejšie na pochopenie, čím sa dostávame k poslednej príručke. Tou je dvojhárk papiera so všetkými symbolmi, ktoré hra používa – je ich niečo nad 100. Ak to znie odstrašujúco, môžem vás upokojiť, že sú veľmi intuitívne a po niekoľkých hrách si väčšinu budete pamätať.

Prítomnosť prázdnoty

Strach z neznámej mimozemskej hrozby je v tejto hre prítomný neustále. Aj keď hráte kompetitívne, prázdnota sa snaží preberať vaše územie, nakaziť váš rod a šíriť sa v sektoroch, ktoré práve nebránite. To je príjemná zmena dynamiky oproti iným hrám v tomto žánri, kde je vašim jediným nepriateľom váš súper pri stole. Prázdnota jemne spomalí uje agresívny aspekt hry, pretože ak chcete zaútočiť na hráča, ktorý vedľa vás sedí, musíte sa k nemu najprv prebojovať cez množstvo galaxií, ktoré sú vo väčšine prípadov nakazené, takže každý začína na svojom pieskovisku a nestane sa vám, že vás skúsenejší hráč vyradí v priebehu prvých kôl. A nakaziť môže, samozrejme, aj váš rod. V takom prípade si vyberiete, ktorý aspekt vašej civilizácie prázdnota postihne a môžete sa ho snažiť vyliečiť. Prázdnota tak nie je len nejakým príbehom, ktorý si prečítate na úvodnej strane a zabudnete naň, ale mechanikou, ktorá vás bude prenasledovať počas celej doby hrania. Všetky komponenty, ktoré s ňou súvisia, sú kriklavo oranžové, čo síce nie je farba, ktorú som si predstavoval pri vesmírnych príšerách z inej dimenzie, ale je vynikajúcim výberom

do celkového vizuálu, pretože na stole vytvára nezameniteľný kontrast.

Fázy, kolá, cykly

Voidfall vás a vašich kamarátov postaví do súboja, v ktorom sa budete snažiť čo najefektívnejšie využiť každý ťah a každú surovinu, ktorú máte k dispozícii. Hry sú rozdelené do troch cyklov, ktoré sa začínajú otočením karty aktuálnej udalosti. Tá zároveň určí, na koľko kôl sa bude daný cyklus hrať. Aby ste nestratili vo všetkých medzikrokoch, ktoré sa dejú medzi ťahmi jednotlivých hráčov, každý cyklus je rozdelený na tri prehľadné fázy. V prípravnej fáze sa pripraví všetky okolnosti, ktoré sú nevyhnutné pre začiatok cyklu.

Vo fáze priorit sa zas budú hráči sriedať, aby vykonali svoje ťahy. V tejto fáze strávite väčšinu hry. Ťah hráča sa skladá zo zahránia jednej z deviatich kariet priorit, na ktorej sú vyobrazené tri akcie. Vo svojom ťahu môžete urobiť vždy dve z nich (za určitých okolností dokonca všetky tri), takže skôr vyberáte akciu, ktorá sa vám nehodí. Karty priorit sú veľké a prehľadné, z ich názvu zvyčajne dokážete vyčítať, ktoré akcie na konkrétnej karte nájdete, opäť raz s krásnymi ilustráciami. Za väčšinu akcií musíte zaplatiť dopredu danú cenu a následne vyhodnotíte akciu. Tie pokrývajú všetko, čo budete chcieť urobiť – naverbovať jednotky do flotily, postaviť budovy, ťažiť suroviny, presúvať sa po vesmíre, útočiť na nepriateľov, vylepšovať technológie... Na začiatku vám môže deväť kariet priorit prísť ako príliš veľká možnosť, ale každé kolo jednu zahráte a možnosti

bude stále menej. K výzoru kariet priorit si však neodpustím jednu kritiku. Ako ľavákovi sa mi veľmi ťažko manipulovalo s kartami, ktoré sú nadizajnované na pravoruké zaobchádzanie. Ľaváci si „vejár“ z kariet robia v ruke do opačnej strany. Zatiaľ čo moji spoluhráči-práváci videli v ruke prehľadne všetky akcie, ja som videl ilustrácie kariet, no keď som si chcel pozrieť akcie, musel som si karty otočiť. Ale beriem to, sme v menšine, musíme sa prispôbiť.

V tretej fáze je na rade opäť hra. Aj keď si zvolíte kompetitívny režim, oranžová hrozba z inej dimenzie je prítomná neustále a chce zničiť všetko živé. Vo fáze vyhodnotenia na každého hráča zaútočia „splozenci prázdnoty“ a vy budete musieť obrániť svoje územie, ktoré susedí s prázdnotou. Okrem toho je potrebné zaplatiť údržbu za galaxie, v ktorých máte postavené väčšie množstvo budov, obnovíte si všetky karty priorit a čo je najdôležitejšie, budete skórovať za karty agend, ktoré máte vyložené. Na agendy sa v najjednoduchšom zmysle slova môžete pozerat ako na jediné úlohy, ktoré plníte. Začínate s jednou a v priebehu hry sa môžete dostať k ďalším trom. Správne vybrané agendy sú vo Voidfall klúčom k víťazstvu a mnohokrát vyhrajú hru aj tomu, kto nemá najsilnejšiu armádu či najviac dobitých galaxií. Po tretej fáze sa končí jeden z troch cyklov a pokračuje sa opäť prvou fázou. Na konci tretej fázy tretieho cyklu si naposledy zrátate body a ste pripravený vyhlásiť víťaza.

Nenechajte nič na náhodu!

Voidfall je hra s minimom náhody a aj šesťstenné kocky, ktoré sú jej súčasťou, nie sú určené na to, aby sa nimi hádzalo. Slúžia len na to, aby vyjadrovali stav populácie v jednotlivých sektoroch. Všetko je dopredu dané a nie ste odkázaný na to, či budete mať šťastie pri ťahaní kariet ani na iný prvok náhody. Aj súboj medzi dvomi armádami sa vyhodnocuje podľa presne stanoveného postupu a už keď sa rozhodnete zaútočiť na nepriateľskú flotilu, viete, kto sa stane víťazom a koľko jednotiek v boji stratíte. Po niekoľkých hrách Voidfallu sa na vesmírne bojisko budete pozerat ako na šachové plátno, na ktorom je hneď jasné, za koľko pohybov viete ktorú figúrku vyradiť. Pri tomto sa chcem obzvlášť zastaviť, pretože trend v stolových hrách podobného žánru išiel doteraz skôr opačným smerom. Keď sa stretnú dve nepriateľské armády, zvyčajne sa vytiahnu farebné kocky rôznych tvarov a boj sa vloží do rúk šťastený. Tento aspekt napätia vo Voidfalle nenájdete, ale môžete si byť istý, že

na kraj stoličky vás často posadia t'ahy vašich súperov, keď budete dúfať, že váš nepriateľ neurobí práve tú jednu vec, ktorú chcete v ďalšom t'ahu spraviť vy.

Plná krabica vesmírneho dobrodružstva

Voidfall sa ukrýva v krabici, ktorá je na stolovkové pomery nadpriemerne veľká a tento priestor využíva naplno. Keď do nej vložíte obalené karty a všetky komponenty, veko sotva zavriete do pôvodnej pozície. Veľkým plusom je, že to nie je kopa nepotrebného plastu a k materiálu komponentov a k ich kvalite sa pristupovalo naozaj s rozvahou. Opäť sa vrátim k spomínanému Twilight Imperium a Eclipse, v ktorých každý hráč dostane na začiatku kopu vesmírnych lodí vo svojej farbe, aby ich následne mohol verbovať do vesmírnych vojen. Tu ide Voidfall úplne inou cestou a každý hráč dostane len 14 umelohmotných kociek vo svojej farbe, ktoré môže umiestňovať do dvojvrstvových žetónov vesmírnych lodí. Táto mechanika funguje úplne bezchybne – umožňuje si držať prehľad o tom, koľko a akých typov lodí máte umiestnených v konkrétnych sektoroch a často je prehľadnejšia ako kopa plastu umiestnená na políčku.

Veľmi dobre na stole funguje aj prázdnota. Jej prítomnosť sa vyjadruje univerzálnym plastovým žetónom, do ktorého sa zmestí akurát kocka populácie, aby ste vyjadrili jej náказ, no rovnako ním viete označiť hocijaké miesto na vašej doske rodu, aby vám pripomenula vašu náказ. Umne sú vymyslené aj počítačové suroviny, ktoré sa skladajú z dvoch otočných ciferníkov. Jeden zobrazuje vašu úroveň príjmu zdroja a druhý váš aktuálny stav zdroja v skladoch. Nevýhodou zostáva úložný priestor, ktorý je v základnej verzii hry nedomyslený. Na všetky tie karty a žetóny máte niekedy uzatvárateľných vrecúšok, aby ste si ich mohli potriediť a potom vám nezostáva nič iné, len ich všetky nahádzať do krabice. Tento proces dost' nat'ahuje rozloženie a zloženie hry, pretože vás na začiatku a na konci stále čaká rituál, počas ktorého triedite žetóny na stole, sypete ich do sáčkov a snažíte sa to nejak zmysluplne uložiť, len aby sa to potom v krabici pomiešalo. Samozrejme, deluxe verzia prichádza s rozdeľovačmi a na internete si môžete kúpiť aj inserty vytvorené tak, aby sedeli na túto hru.

Čo mohlo byť lepšie?

S kritikou som začal už pri úložnom priestore, tak sa na koniec pod'me pozriem na to, čo vo Voidfalle funguje horšie. Ak začneme na strane hrateľnosti,



môžem znovu spomenúť napríklad pravidlá. Tvorcovia sa naozaj snažili, aby boli čitateľné a ľahko pochopiteľné, ale ak ich chcete vysvetliť kamarátovi pred hrou, pripravte sa na 40-minútový monológ, na ktorého konci sa na vás bude pozerat' ako Homer Simpson v scéne, kde mal v hlave namiesto mozgu opičku s čínelmi. To je však pri podobných hrách zvykom, takže je preferované, aby si každý hráč pred hrou prečítal pravidlá ako domácu úlohu a prišiel pripravený. Niekomu môže napríklad chýbať prvok náhody a môže byť sklamaný z toho, že dopredu presne vie, ako ktorý konflikt dopadne. Na to, že ide o 4X, by som v hre čakal aj trochu viac politiky a intríg. V Twilight Imperium je fáza, v ktorej každý hráč za svoje obsadené planéty v intergalaktickom tribunáli hlasuje za zákony, ktoré následne menia pravidlá hry, čo núti hráčov presvedčať svojich spoluhráčov, uzatvárať spojenectvá a organizovať zradu. Spolupráce a zradu sú, samozrejme, prítomné aj vo Voidfall, no pravidlá vás k tomu priamo nenavádzajú. Slabým bodom je aj kompetitívna hra medzi dvomi hráčmi, ktorá vie rýchlo skĺznuť do pretekov o čo najrýchlejšie prosperovanie na úkor prázdnoty, na konci si vymeníte niekedy útokov medzi sebou a ten, kto umnejšie pristupoval k svojim agendám, je víťaz. Vo dvoch hráčoch sa mi zdá zábavnejší kooperatívny mód, v ktorom so spoluhráčom musíte z vesmíru vyhnat' prázdnotu.

Po technickej stránke je Voidfall určite tým lepším, čo som na poli stolových hier videl. Na začiatku som mal obavy,

či nemali byť dvojvrstvové aj dosky hráčov a šesťuholníkové políčka s planétami, keďže vám bude dost' záležať na tom, aby sa vám komponenty omylom neposúvali, no táto obava sa ukázala ako zbytočná. Políčka s planétami sú dost' veľké a málokedy je na nich viac komponentov, ako by sa mohlo zmestiť, pričom na doske hráča presúvate komponenty zriedka, takže sa vám to nestane omylom.

Verdikt

Z obrovskej krabice Voidfall na vás vypadne večný galaktický konflikt s množstvom možností. Ak máte radi vesmírne stratégie typu Stellaris, Voidfall je dokonalou offline zábavou, z ktorej budete mať rovnaký pocit.

Jediným problémom sa môžu zdať pomerne komplexné pravidlá, no ak ich pochopíte a nájdete si stálu partiu, čakajú vás dlhé hodiny zábavy strávené v pomaly rozpadajúcom sa vesmíre.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
4X vesmírna strat.	Mindclash	Albi

PLUSY A MÍNUSY:

+ Premyslené dizajnérske riešenia	- Pochopenie pravidiel vám zaberie niekedy večerov
+ Množstvo scénárov a módov hry	- Niektorým hráčom môže prekážať absencia náhody
+ Nádherná prítomnosť na stole	

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy Watch 8

Samsung Galaxy Watch 8 (od 540 €) prichádza s prepracovaným dizajnom, lepším snímaním zdravia a hlbokou AI integráciou. Dostupné budú športové Watch 8 aj elegantné Watch 8 Classic s otočnou lunetou. Ide o najtenšie hodinky značky; nový remienok presnejšie dolieha na útlejšie zápästia a eliminuje otláčanie.

Mechanizmus výmeny náramku jedným tlačidlom zjednodušuje prispôsobenie. Displej AMOLED s jasom až 3 000 nitov zaručuje čitateľnosť aj na priamom slnku. O výkon sa stará 3 nm procesor Exynos W980 a presné sledovanie trás zabezpečuje duálne GPS. Spánkový kouč vyhodnotí kvalitu spánku už po troch nociach (namiesto siedmich) a ponúkne personalizované tipy na pravidelnosť zaspávania. Novinkou je detekcia spánkového apnoe a meranie teploty miestnosti pre komplexný prehľad nočnej regenerácie. Funkcia sledovania cievnej zátáže počas spánku upozorní na možné kardiovaskulárne riziká.

Po 12-minútovom behu hodinky analyzujú vašu kondíciu a zaradia vás na škále od 1 do 10, pričom navrhnu intervalový tréning na zvýšenie výkonu a prípravu na maratón. Antioxidačný index zmeria hladinu antioxidantov jedným dotykom a odporučí potraviny typu „zjedzte dve jablká“ alebo „dajte si uhorku“ na podporu regenerácie. Galaxy Watch 8 prinášajú plnú integráciu hlasového asistenta Gemini – diktovanie správ, recepty či vyhľadávanie informácií priamo na zápästí. LTE verzia funguje nezávisle od telefónu, čo šetrí čas a zvyšuje efektivitu.



Razer DeathAdder V4 Pro



Razer uvádza najnovšiu verziu legendárnej myši DeathAdder – V4 Pro, ktorá prináša špičkový výkon aj udržateľnosť. Model V4 Pro je prvou myšou s technológiou HyperSpeed Wireless Gen 2, zvyšuje energetickú efektivitu o 63 % a znižuje latenciu o 37 % oproti predchádzajúcej generácii.

Stabilné bezdrôtové pripojenie s frekvenciou až 8000 Hz zaručuje okamžitú odozvu. Batéria vydrží až 150 hodín pri 1000 Hz.

Nové optické koliesko ponúka presnosť a odolnosť namiesto mechanického riešenia, čím je ideálne pre náročné

herné situácie. Srdcom myši je senzor Focus Pro 45K Gen 2 s rozlíšením 45 000 DPI, rýchlosťou 900 IPS a akceleráciou 85 G s presnosťou 99,8 %. Funkcie ako Sensitivity Matcher a dynamické DPI umožňujú rýchlu zmenu citlivosti podľa potreby a poskytujú taktické výhody. V4 Pro váži len 56 g (čierna) alebo 57 g (biela) a zdokonaľuje ikonický ergonomický tvar pre maximálny komfort a kontrolu. Väčšie PTFE klzné plochy zabezpečujú hladký pohyb a delené bočné tlačidlá minimalizujú neúmyselné kliky.

Povrch s hladkou úpravou pôsobí prémiovo a zvyšuje komfort úchopu. Viac než 67 % plastových komponentov je z recyklovaných a biologických zdrojov. Vývoj prebiehal s pomocou Nikolom „NiKo“ Kovačom, ktorý prispel k doladeniu hmotnostného rozloženia a citlivosti tlačidiel. Myš navyše spĺňa ekologické normy Razeru a znižuje vplyv výroby na životné prostredie. DeathAdder V4 Pro je dostupná za odporúčanú cenu 179,99 €.

Kingston IronKey D500S



Kingston IronKey D500S je prvý a jediný USB disk s hardvérovým 256-bitovým XTS-AES šifrovaním, ktorý získal certifikáciu NIST FIPS 140-3 Level 3 a zároveň spĺňa prísne požiadavky TAA. Disk bol pôvodne vyvinutý v roku 2020, aby prekonal konkurenciu v triede

hardvérovo šifrovaných diskov. Navrhnutý a postavený v Kalifornii, využíva bezpečný mikroprocesor, digitálne podpísaný firmware, multiheslové overovanie a potiahnutie PCB epoxidovou výplňou, čím spĺňa FIPS 140-3 Level 3 požiadavky na ochranu proti manipulácii.

Všetky klúčové komponenty dodávajú schválení partneri s certifikáciou TAA a CMMC a montáž prebieha v zabezpečenom centre Kingston v USA. Disk podporuje dva šifrované oddiely s nezávislými heslami pre správcu a používateľa, vrátane skrytého úložiska, ktoré zostáva neviditeľné bez overenia. Správca môže aktivovať globálny režim iba na čítanie alebo spustiť kryptografické vymazanie, ktoré okamžite zničí šifrovacie kľúče a zresetuje disk. Vnútorne a vonkajšie sériové čísla sa zhodujú pre presné trasovanie.

Odolné zinkové puzdro vyhovuje armádnym normám odolnosti proti nárazom, vibráciám a pádom a stupeň IP67 garantuje ochranu pred prachom a vodou. Kapacita dosahuje až 512 GB, disk je ponúkaný s päťročnou zárukou a bezplatnou technickou podporou, čo ho robí ideálnym pre vládne, vojenské aj korporátne prostredie a pokročilý endpoint manažment.

Huawei Watch Fit 4



Leto je obdobím, keď si mnohí dávame predsavzatia o pravidelnom pohybe a zdravom životnom štýle, no horúce dni si ľubý sťažujú.

Huawei Watch Fit 4 Pro vstupujú do hry ako štýlové smart hodinky sledujúce vaše

zdravie, športové výkony a poskytujúce dennú motiváciu. V reálnom čase merajú srdcovú frekvenciu, hladinu kyslíčenia krvi (SpO₂), stres aj kvalitu spánku. Sledovanie menštruačného cyklu dodá ženám spoľahlivý prehľad o tele počas celého mesiaca, a ak tréning prežijete,

hodinky vás vyzvú na oddych. Ponúkajú viac ako 100 športových režimov – od behu, jogy a tenisu cez cyklistiku až po potápanie či padlovanie – a profesionálne bežecké programy s metrikami ako zóna tepovej frekvencie, tréningové zaťaženie či VO₂ max. Vďaka vodeodolnosti 5 ATM a polohovaciemu systému Huawei Sunflower zvládnete aj vodné športy a letné túry s presným sledovaním trasy.

Štýl dotvára 1,82-palcový AMOLED displej s Always on funkciou, hliníkové telo a ľahký silikónový alebo kovový remienok. Hodinky vážia len 26 g a batéria vydrží až 4 dni pri zapnutej AOD, 7 dní v štandardnom režime alebo až 10 dní v úspornom režime. Každé ráno funkcia Health Insights zobrazí prehľad spánku, počasia, plánované udalosti a odporúčania aktivity. Sedavé upozornenia a nastavenie cieľov, napríklad 10 000 krokov denne, vám pomôžu zostať aktívnymi. Huawei Watch Fit 4 Pro spájajú elegantný dizajn, komfort a komplexnú starostlivosť o zdravie do dokonalého letného partnera.

TCL 85C6K

SLONIE UCHO



Nedávno sa mi naskytla príležitosť stráviť nejaký čas s televízorom, ktorý svojimi rozmermi pripomína slonie ucho. Reč je o gigantickom 85-palcovom modeli TCL 85C6K. Trend neustále sa zväčšujúcich obrazoviek je nepopierateľný aj v roku 2025, no vynára sa otázka, či väčšie automaticky neznamená aj výrazné negatíva v kvalite obrazu, najmä keď do rovnice vstupujú financie. Spoločnosť TCL sa však, ako sa zdá, snaží túto rovnicu predefinovať a priniesť veľké uhlopriečky za rozumné peniaze. Nová modelová rada TCL TV pre aktuálny rok sa pochopiteľne predáva aj v oveľa menších rozmeroch, no keďže práve s nárastom palcov sa často mení kvalita prezentácie obrazu, nasledujúci test sa zameriava výhradne na spomínané slonie ucho a pojednáva o kvalitách dizajnu, obrazu, zvuku, herných schopnostiach a inteligentných funkciách. Samotná skutočnosť,

že 85-palcová obrazovka sa objavuje v sérii C6K, ktorá je v rámci PR profilovaná skôr ako stredná trieda TV, naznačuje posúvanie hraníc medzi strednou a prémiovou triedou. Kedysi luxusné veľké obrazovky sa tak stávajú dostupnejšími, čo ovplyvňuje očakávania spotrebiteľov a môže posúvať priemernú veľkosť kupovaných televízorov smerom nahor.

Manipulácia s balením a samotná inštalácia televízora s uhlopriečkou 85 palcov je vždy menšou logistickou výzvou, ktorá si vyžaduje minimálne dvoch silných jedincov a hlavne dostatok priestoru. Keďže som v čase testovania mal redakciu kompletne zapratanú hardvérom – ten doslova vypadal z okien – rozhodol som sa, že pre prvú fázu testovania, z ktorej ostatne pochádzajú aj priložené fotografie, využijem zadný dvor. Bol krásny slnečný

víkend, chystal som pre rodinu malú grilovačku a prišlo mi príhodné vystaviť ostrým slnečným lúčom práve QD-Mini LED panel osadený v tomto zariadení. Než som však vôbec mohol dcérke zapnúť jednu z jej obľúbených hier, bolo nutné skontrolovať komfort osadenia panelu do stojanov a súčasne kvalitu konštrukcie. Zariadenie vrátane stojana má viac ako 30 kilogramov, a preto vám – v prípade, že do neho investujete tie dve tisícky – rozhodne odporúčam si na jeho inštaláciu zohnať partnera. Plastové šasi s minimálnymi rámkami rámcuje kovový lem a prekvapivo štíhly profil. Hĺbka len 57,9 mm je za mňa úplne v poriadku, hoci marketingový termín „ultratenký dizajn“ treba v tomto prípade brať s istou rezervou, špeciálne v porovnaní so súčasnými OLED modelmi. Rozhodne by som sa danú TV nebál po dizajnovej stránke označiť za elegantnú. Stojan,

skladajúci sa z dvoch nožičiek, poskytuje dostatočnú stabilitu pre takto rozmerný panel a jeho dizajn korešponduje s celkovou estetikou televízora – len škoda, že tu výrobca neumožňuje výškové nastavenie a nemyslí tak na majiteľov dnes populárnych soundbarov. Samozrejmosťou je možnosť montáže na stenu pomocou štandardného VESA držiaka s rozmermi 600 x 400 mm.

Technológia QD-Mini LED predstavuje spojenie Quantum Dot vrstvy pre bohaté a presné farby s podsvietením Mini LED pre precíznejšie riadenie jasů a kontrastu. Túto konkrétnu armádu miniatúrnych svetelných diód diriguje procesor AiPQ Pro, o ktorom TCL tvrdí, že je mozgom celej operácie a snaží sa z každého pixelu vyžmýkať maximum prostredníctvom funkcií ako Ai Contrast, Ai Colour, Ai Clarity, Ai Motion, Ai HDR a Ai Scene. Deklarovaný špičkový jas je 1000 nitov, pričom pre 85-palcový model je vyhradených 512 zón lokálneho stmievania. Efektivita tohto systému, najmä v kontexte kontroly nežiaduceho halo efektu (svetelnej aury okolo jasných objektov na tmavom pozadí), je kľúčová. TCL tu využíva technológiu Micro-OD na jeho potlačenie, a musím povedať, že v praxi sa im skutočne halo efekt darí eliminovať. Rovnako tak spomínaná technológia Quantum Dot zvláda správne reprodukovat' farby, pričom televízor pokrýva 93 % farebného priestoru DCI-P3.



Výsledkom sú živé a dostatočne sýte farby, ktoré nepôsobia presaturované. Už v továrenském nastavení som bol s kvalitou obrazu spokojný, aj keď citlivejšiemu oku určite neunikne pár detailov, na základe ktorých sa bude snažiť o kalibráciu. Podpora širokej škály HDR formátov, vrátane dynamických Dolby Vision IQ a HDR10+, je samozrejmosťou, pričom Dolby Vision IQ zvláda prispôbiť obraz okolitým svetelným podmienkam – práve toto som si vedel patrične overiť počas testovania pod holým nebom. Spracovanie pohybu má na starosti už spomínaná funkcia Ai Motion, a MEMC algoritmy zase podporujú ostrosť aj v rýchlych akčných scénach či pri športových prenosoch. Za zmienku určite stojí aj slušná kvalita upscalingu pri prevode obsahu s nižším rozlíšením na natívne 4K, čo je ďalšou doménou procesora AiPQ Pro. Vzhľadom na hardvérové limity v počte zón a maximálnom jase sa C6K musí vo veľkej miere spoliehať práve na efektivitu svojho obrazového procesora.

Pre hráčsku komunitu predstavuje TCL 85C6K za mňa rozhodne mimoriadne lákavú ponuku, a to hneď z niekoľkých dôvodov. Natívna 120 Hz obnovovacia frekvencia panela s podporou variabilnej obnovovacej frekvencie (VRR) až do 144



Hz pri 4K rozlíšení – to sú silné argumenty, prečo o tejto TV začať uvažovať. Plynulosť pohybu totižto v rýchlych kompetitívnych hrách znamená rozdiel medzi virtuálnym životom a smrťou. Kľúčovým parametrom zostáva však, samozrejme, input lag, teda oneskorenie medzi vykonaním príkazu na ovládači a jeho zobrazením na obrazovke. TCL 85C6K v tomto smere, v ámci svojho

segmentu, odvádza dobrú robotu. Funkcia ALLM (Auto Low Latency Mode) jednak automaticky prepína televízor do herného režimu s nízkou latenciou po pripojení kompatibilnej konzoly alebo PC, ale čo je oveľa podstatnejšie – v hernom režime mi sonda ukázala odozvu len 7,5 ms. O elimináciu nežiaduceho trhanie obrazu (tzv. screen tearing) a všeobecne zasekávania ako takého sa stará technológia AMD FreeSync Premium Pro. Skúšal som k testovanej vzorke pripojiť všetky moderné konzoly, vrátane aktuálnej novinky Nintendo Switch 2, a nezaznamenal som žiadne technické nedostatky zo strany TV ako takej. Vo výbave je pre majiteľov TCL zariadení známy Game Master, čiže sada herných optimalizácií, a Game Bar, ktorý umožňuje

rýchly prístup k dôležitým herným nastaveniam priamo počas hrania. Funkcia Superwide Gameview následne umožňuje – samozrejme v podporovaných hrách – zobraziť rozšírené zorné pole v pomeroch strán 21:9 a 32:9. Čo sa týka fyzických portov, k dispozícii máte štvoricu HDMI vstupov, z čoho len jeden je 2.1 (eARC & ARC).

O zvuk sa v prípade TCL 85C6K stará 2.1-kanálový Hi-Fi systém od značky ONKYO, čo na papieri znie slubne. Máme tu dva 10-wattové reproduktory doplnené o 20-wattový subwoofer, čo dokáže ponúknuť viac než primeranú zvukovú oporu pre takto veľký obraz. Podpora Dolby Atmos a DTS Virtual:X síce nechýba, no v praxi ide skôr o softvérové „nat'ahovanie“



zvuku než o reálne priestorové audio s efektmi lietajúcimi ponad hlavu. Výsledok? Dialógy sú zrozumiteľné, čo postačuje na športové prenosy a nenáročné seriály, no pri akčných filmoch alebo hrách začne zvukový systém narážať na svoje hranice. Chýba mu dynamika, hĺbka aj skutočná priestorovosť. Moje vlastné skúsenosti s podobnými modelmi TCL ukazujú, že bez externého ozvučenia zostáva zvukový prejav len decentným tieňom toho, čo by si obraz s uhlopriečkou 85 palcov zaslúžil.

TCL 85C6K beží na operačnom systéme Google TV, ktorý zvláda poskytnúť prehl'adné používateľské rozhranie, veľké možnosti prispôsobenia a, samozrejme, priamy prístup k populárnym streamovacím službám – od Netflixu, cez Disney+, až po HBO Max. Vďaka širokej podpore aplikácií ide o silný základ pre každodennú multimediálnu spotrebu. Nie všetko je však dokonalé. Osobne mi prekážalo dlhšie čakanie – najmä pri štarte televízora, spúšťaní nových aplikácií alebo pri reakciách na povel z diaľkového ovládača.

Mierne oneskorenia či zamŕzanie rozhrania môžu byť dôsledkom slabšej hardvérovej konfigurácie, alebo – minimálne v čase testovania – nie ideálne doladeného softvéru. Na strane ponuky funkcií však televízor boduje. Podpora hlasového ovládania cez Google Assistant a kompatibilita s Amazon Alexa potešia, a nechýba vstavaný Chromecast ani Apple AirPlay, čo naopak uľahčuje zdieľanie obsahu z telefónov, tabletov či notebookov.

A keďže konkurencia nikdy nespí – obzvlášť v segmente zobrazovacej techniky, kde majú výrobcovia tak nízku maržu, až má jeden pocit, že robia charitu – podme sa v krátkosti pozrieť, s čím



vlastne TCL v rámci svojho nového radu televízorov musí bojovať. Predmetný model v danej uhlopriečke jasne cieľi na špecifickú skupinu zákazníkov – tých, ktorí hľadajú veľkú obrazovku s modernými technológiami za rozumnú cenu.

V tomto ohľade predstavuje veľmi atraktívnu voľbu, najmä v segmente nad 80 palcov, kde je konkurencia v dostupnejších cenových reláciách výrazne menšia. Mini-LED podsvietenie, 144 Hz VRR pri 4K, technológie ako Dolby Vision, Dolby Atmos či AMD FreeSync Premium Pro – to všetko sú funkcie, ktoré by ešte pred pár rokmi patrili výhradne do sveta high-end televízorov. Samozrejme, aj tu platí nemilosrdná fráza „niečo za niečo“. Nižší špičkový jas a relatívne malý počet lokálnych stmievacích zón znamenajú, že kontrast a HDR efekt nebudú tak pôsobivé ako pri drahších modeloch alebo konkurentoch od Sony či Samsungu. Obraz môže pôsobiť mierne tmavšie a v náročných scénach sa objaví menšia precíznosť v podaní tieňov

a svetiel. Napriek tomu si C6K v istom smere drží náskok pred konkurenciou, ako sú základné Samsung QLED modely (Q60D, Q70D), ktoré nedisponujú ani Mini-LED technológiou, ani takou obnovovacou frekvenciou. C6K tak vyvažuje technologickú výbavu a cenu spôsobom, ktorý môže oslovit aj náročnejších hráčov a milovníkov filmov prezentovaných vo veľkom formáte – pokiaľ im neprekážajú mierne ústupky v kvalite HDR a farbách.

Výsledný dojem z predmetnej novinky je teda viac než priaznivý. Nie snáď pre to, čo všetko dokáže, ale čo všetko ponúka vzhľadom na svoju cenu a veľkosť. V segmente, kde cenovky konkurencie prudko stúpajú, zvláda TCL udržať výdavky na uzde. V čase, keď sa výraz „dostatočne dobrý“ často používa ako eufemizmus pre „ušetrili sme, kde sa dalo“, TCL 85C6K prekvapuje práve tým, kde nešetril – čiže pri rýchlosti paneli, Mini-LED s matným povrchom, Dolby Vision IQ a 144 Hz VRR. Ak by sme ho mali zaradiť v rámci trhu, TCL 85C6K predstavuje vstupnú bránu do sveta veľkoformátových Mini-LED televízorov, ktorá robí minimum zásadných kompromisov – a tie, ktoré robí, robí dostatočne premyslene.

Verdikt

Ideál pre každého, kto túži vlastniť 85-palcovú TV za rozumný peniaz.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
TCL	2 300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Herné vlastnosti	- Audio
+ QD-mini LED	- Latencia systému
+ 85 palcová obrazovka	
+ Kvalita obrazu	
+ Google TV	

HODNOTENIE:



Livarno - Záhradný maxi box

KROTITEL' ZÁHRADNÉHO NEPORIADKU

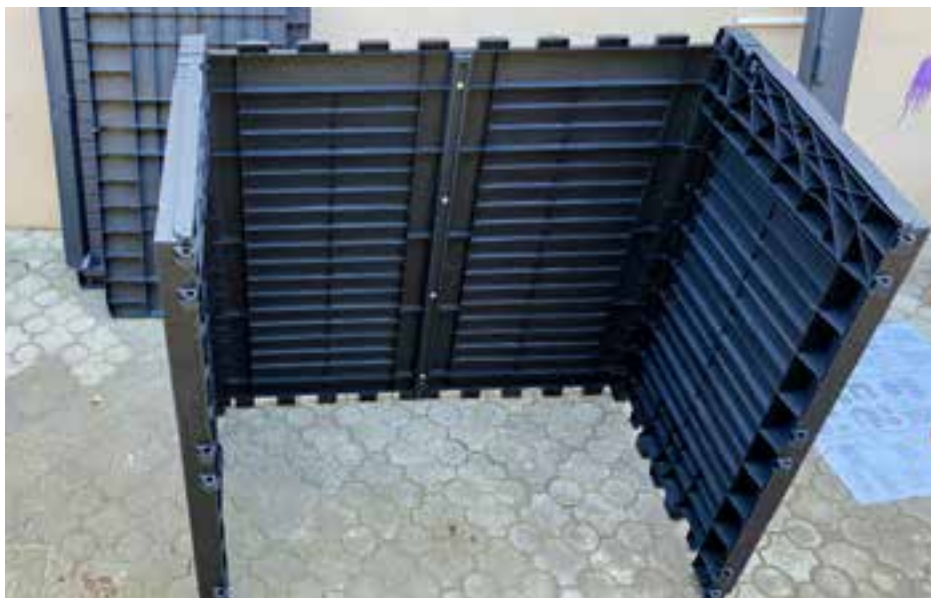


Každý, kto vlastní alebo vlastnil čo i len miniatúrny kúsok zelene, či už rozľahlú záhradu, skromný balkón, alebo terasu veľkosti telefónnej búdky, si skôr či neskôr položil otázku Kam s tými všetkými vecami? Vankúše zo záhradného nábytku, ktoré po sezóne vyzerajú, akoby na nich holuby trénovali nálety s fekáliami. Náradie, ktoré sa záhadne množí a vždy chýba práve to, ktoré akútne potrebujete. Detské hračky majúce tendenciu kolonizovať každý voľný centimeter štvorcový s efektivitou votrelcov z vesmíru. Je to jednoducho večný boj, ktorý sa však dá zvrátiť na vašu stranu v prípade, ak sa rozhodnete zainvestovať do vhodného úložného boxu. Takzvané záhradné boxy dokážu skutočne zázraky, avšak výber toho správneho nie je úplne prostá vec

bez rizík. Bud' sú tak drahé, že by ste za ne kúpili menší ojazdený automobil, alebo ich dizajn uráža estetické cítenie aj toho najtolerantnejšieho jedinca. Prípadne sú také nepraktické, že ich montáž si vyžaduje doktorát z kvantovej fyziky a trpezlivosť tibetského mnícha. Aby som vám s výberom trochu pomohol, zobral som si na starosti test cenovo dostupného boxu značky Livarno, spadajúcej pod nemecký Lidl.

Predstavte si ten moment, keď vám kuriér doručí krabicu, ktorej rozmery by mohli konkurovať menšiemu poníkov. Záhradný maxi box značky Livarno naozaj neprichádza v diskretnom balení a akokoľvek je krabica plná plastových dielov, celková váha vám môže pohnúť platničkami. Kvalita

samotných dielov nepôsobí lacným dojmom, skôr je to ten typ plastu, čo jasne znesie aj drsný spôsob zaobchádzania a nebude mať problém prežiť na vašej záhrade dlhé roky či už na slnku, alebo pekne v tieni. Povrchová úprava je v čiernej farbe, ktorá relatívne dobre maskuje prípadné odery. Po dizajnovej stránke je to taký ten nenápadný pomocník – neurazí, nenadchne, proste tmavá hmota pripravená pohltiť vaše veci. Jeho rozmery, čo už napovedá samotný názov, sú skutočne obrovské – 117 cm na šírku, 74 cm do hĺbky a 110 cm na výšku s tým, že funkčnosť tu jednoznačne zvíťazila nad formou, čo je v tejto cenovej kategórii pochopiteľné a vlastne aj žiaduce. Vďaka obrázkovému návodu s dostatočne veľkými číslicami, ktoré nájdete aj z druhej strany jednotlivých stien a dielov,



dokážete tento obrovský box poskladať už v priebehu pätnástich minút. Jednotlivé plastové panely do seba krásne zapadnú vďaka spojčiam a iné je nutné zošraubovať pomocou krížového skrutkovača. Spojovací materiál sa nachádza, samozrejme, v balení, avšak náradie som si musel zaobstarať vlastné. V zásade nie je možné, aby ste tento box zložili tak katastrofálne ako Homer Simpson postavil svoj legendárny gril. Stačí len čítať návod, použiť skrutkovač a sem tam si uľaviť buchnutím dlane do vrchných dielov.

Akonáhle som mal dielo hotové a mohol som si do neho doslova vliezť, uvedomil som si ten enormný objem – 780 litrov krytých pred poveternostnými podmienkami je skutočne veľa. Čo všetko sa tam zmestí? Prakticky všetko, čo vám na záhrade či terase zavadzia a nemá svoje stále miesto. Vankúše a podušky zo záhradného nábytku, deky, záhradné náradie, kotol na varenie gulášu, menší gril, detské hračky, vedrá, kvetináče, vrecia so substrátom, svokra, možno aj detský bicykel. Než však začnete nezmyselne plniť uvedenú kapacitu, určite je dobré si celú vec naplánovať. Maxi Box disponuje totiž nielen vrchným výklopným vekom, ale aj dvoma prednými dvierkami. Veko sa vďaka plynovým pružinám dvíha s eleganciou baletky, žiadne prudké pohyby

či hrozba dekapitácie pri neopatrnom zatváraní – je flexibilné a nemôže ublížiť vám ani vašim deťom. Pružiny ho spoľahlivo udržia v otvorenej polohe, čo výrazne uľahčuje manipuláciu s uloženými predmetmi. Box je v rámci bezpečnosti vybavený nožným zaistením a otvorom na visiaci zámok. Možnosť uzamknutia je fajn, aspoň teoreticky ochráni vaše poklady pred veвериčkami-kleptomankami alebo príliš zvedavými deťmi. Škoda len, že ten visiaci zámok si musíte dokúpiť zvlášť.

Akokoľvek som testovanú vzorku vyložene chválil, treba jasne uviesť aj jej limity. Box rozhodne nemôžete používať na sedenie alebo ako stupienok a pokladať na neho vyložene ťažké predmety. Takže žiadne romantické posedenia pri západe slnka, ak nechcete skončiť vo vnútri s komínom od kotla zarazeným v zadku. Box rovnako nie je vhodný na dlhodobé uloženie textílií v rámci exteriéru, keďže sa v ňom logicky môže objaviť kondenzácia vlhkosti. Ak teda plánujete uskladňovať vankúše či deky, zvažte ich dodatočné zabalenie do nepriepustných obalov, inak vás na jar môže čakať nemilé prekvapenie v podobe plesní. A do tretice – vzhľadom na chýbajúcu možnosť pevného ukotvenia umiestnite box na miesto chránené pred vetrom. Ja osobne som ho dal



do uličky hneď vedľa zástupu kontajnerov a keďže som ho naplnil vecami až po okraj, o nejakom odľúknutí nemohlo byť ani reči. Za predpokladu, že ho však necháte niekde na priestranstve a naložíte ho len ľahkými vankúšmi, počas extrémne nepriaznivého počasia riskujete jeho odlet cez plot.

V čase prípravy recenzie bolo možné predmetný záhradný maxi box značky Livarno zakúpiť za sumu cca 120 eur. Práve pomer cena/výkon/objem je tu kľúčový, keďže za uvedenú sumu dostanete naozaj masívny kus úložného priestoru s praktickým riešením otvárania. Ak vám nevadia spomínané kompromisy a ste ochotní mu nájsť chránené miesto vo vašej záhrade či na terase, je to správna voľba, ktorá môže výrazne prispieť k poriadku a organizácii na vašom dvore. Ja osobne som rád, že ho mám, no asi to uvidím inak, keď na mňa odtiaľ skôr či neskôr vyskočí nejaká agresívna rodinka pavúkov.

Verdikt

Perfektný pomocník, ktorý dokáže skrotiť neporiadok a chaos za domom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lidl	119€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchá inštalácia	- Chýbajúci zámok v balení
+ 780 litrov	- Vnikanie vlhkosti
+ Prístupnosť	
+ Odolnosť	

HODNOTENIE:



CMF Buds 2 Plus

K ČOMU JE TAM TO KOLIESKO?



Predmetom dnešného skúmania v sekcii hardvérových testov sú bezdrôtové slúchadlá CMF Buds 2 Plus. Ide o najnovší prírastok do neustále sa rozrastajúcej značky Nothing. Tie si ubujú viacero vylepšení oproti svojim predchodcom a marketingovo deklarujú snahu zdvojnásobiť zvukový zážitok. S cenou pohybujúcou sa okolo 65 € je však otázne, či používateľ za túto sumu dostane naozaj atraktívne funkcie, alebo ide len o šikovne zabalené kompromisy? Ak sa zameriame výhradne na cenovú kategóriu, CMF evidentne cieľi na pozíciu najlogickejšej skratky k pokročilým technológiám. V tomto prípade lákajú slúchadlá najmä na kodek LDAC a aktívne potlačenie hluku (ANC). Ako to už býva, cesta k dostupnosti býva často vydláždená kompromismi a nakoniec je úplne jedno, či slúchadlá ponúkajú ANC, ak jeho kvalita za veľa nestojí. Po mesiaci testovania vám dnes môžem ponúknuť jasnú odpoveď

nielen na kvalitu ANC, ale aj na niektoré prednosti a slabiny tejto novinky.

Dizajnovovo sa CMF Buds 2 Plus nesú v duchu minimalistickej estetiky, ktorú by používateľ bez váhania zaradil do portfólia Nothing. Matné puzdro pôsobí uhladene, slúchadlá s hranatou nožičkou naznačujú snahu o odlíšenie od konkurencie. Napriek tomu zostáva základná silueta slúchadiel rovnaká. Puzdro je prevažne plastové a vybavené povrchom odolným voči odtlačkom, čo ocenia najmä tí, ktorí nemajú chuť neustále drhnúť handričkou svoju nositeľnú elektroniku. Samotné štipule vážia samostatne len 4,5 gramu a v uchu sedia pomerne dobre (pripomínam, že ide o subjektívny pocit utvorený na základe môjho tvaru ucha). Certifikácia IP55 im dáva zelenú aj v rámci športových aktivít vonku, no puzdro má len IPX2 a tak je nutné ho pred vlhkosťou chrániť. A teraz k

tomu najzaujímavejšiemu – otočný kovový krúžok umiestnený na hrane puzdra. Na prvý pohľad ste si mohli myslieť, že ide o zaujímavý funkčný prvok, napríklad na ovládanie hlasitosti, lenže realita je oveľa nudnejšia. Ide len o dizajnovú ozdobu, ktorá slúži na uchytenie pútka alebo príviesku. Z funkčného hľadiska čistá nula. O to viac prekvapí, že práve značka CMF zakladajúca si na inteligentných dizajnových riešeniach, nevyužila možnosť priniesť niečo originálne.

12 mm meniče

Vnútornosti CMF Buds 2 Plus pôsobia slubne už na papieri. Nájdeme tu 12 mm meniče, kombináciu LCP a PU materiálov, a k tomu aj podporu kodeku LDAC. Takéto „črevá“ v bezdrôtových slúchadlách za 65 €, to je ako keby vám niekto v nádražnom bufete za cenu párkov s horčicou naservíroval s úsmevom navyše aj Foie gras. No ako už asi tušíte,



realita je predsa len trochu komplikovanejšia. Počas ladenia základného profilu audia boli totižto zjavne uprednostnené basy. Stredy sa nedokážu predrat' von a vokály pôsobia rovnako tak utlačené. A výšky? Tie sa na nižšej úrovni hlasitosti síce držia na uzde, ale pri hlasnejšom prehrávaní razom pôsobia výrazne ostrejšie. Priestorový zvuk by mal teoreticky otvoriť zvukovú scénu, pridať hĺbku, no v praxi som mával často pocit, že práve bez neho znejú skladby oveľa prirodzenejšie. Záchrannou brzdou sa napokon ukázal byť softvérový test sluchu, pri ktorom vás aplikácia vyzve na jemné doladenie zvuku podľa vašich preferencií. Sám som ostal prekvapený ako sa po skončení testu zvuk vyčistil, vokály zneli zreteľnejšie a profil ostal oveľa menej generický. Je to taký malý zázrak, ktorý dáva slúchadlám druhý dych. Otázkou však ostáva, prečo takáto možnosť nebola možná už v základnom nastavení. Je celkom možné, že predvolené ladenie cieľi na väčšinového používateľa, teda na niekoho, kto preferuje výrazné basy. Náročnejší poslucháči však dostávajú do rúk nástroj na jemné doladenie, čo určite stojí za pochvalu. A sme v sekcii, na ktorú asi čakala väčšina z vás. CMF Buds 2 Plus ponúkajú hybridné ANC, papierovo až 50 dB potlačenia hluku

s rozsahom 5 400 Hz. Počas merania sa však realita potlačenia ukázala byť predsa len trochu nižšia, a to tesne nad hranicou 40 dB. Slúchadlá sú schopné odfiltrovať hovorené slovo, klimatizáciu a jemné šumy v pozadí, avšak akonáhle sa okolo mňa prehnať nákladné auto alebo niekto zvýšil hlas, zreteľne som to zaregistroval. Nechcem však, aby to vyznelo kriticky a musím dodať, že v súčasnosti lacnejšie slúchadlá s kvalitnejším ANC rozhodne nekúpate, pretože lacnejšie slúchadlá žiadne ANC nemajú. Pasívna izolácia je priemerná a už spomínaný adaptívny režim by potreboval ešte trochu vyladiť. Pokiaľ majú bezdrôtové šupule k dispozícii funkciu ANC, zvyknem ju automaticky nastavovať na najvyššiu možnú úroveň. Čo si veľmi vychvalujem, je šesť mikrofónov a softvérové filtrovanie vetra. Vďaka tomu je možné realizovať bez problémov telefonické rozhovory aj v extrémnych situáciách. Algoritmy spracovania hlasu evidentne odvádzajú perfektnú prácu. Pokiaľ ide o výdrž batérie, aj tu mám pre potencionálnych záujemcov pozitívne správy. Pri vypnutom ANC a použití kodeku AAC zvládnu slúchadlá až 14 hodín na jedno nabitie, spolu s puzdrom až 61,5 hodín prehrávania. Aj s náročnejším kodekom LDAC a aktívnym ANC zostáva výdrž

nadpriemerná. Rýchle nabíjanie je bonus, vďaka ktorému vám 10 minút v puzdre pridá až 4,5 hodiny prehrávania. Slúchadlá sa nabíjajú cez USB-C konektor a bezdrôtové nabíjanie podľa očakávania chýba.

CMF Buds 2 Plus ponúkajú párovanie cez Bluetooth 5.4 s podporou Google Fast Pair a Microsoft Swift Pair pre rýchle a pohodlné párovanie, navyše sú schopné pripojiť sa ku dvom zariadeniam súčasne. Skutočný potenciál slúchadiel sa však odomyká cez aplikáciu Nothing X, dostupnú pre iOS aj Android. Tá umožňuje úpravu zvuku cez trojpásmový ekvalizér, spustenie osobného audio testu (Audiado), prispôbenie dotykového ovládania, aktiváciu rôznych režimov, ako napríklad Low Lag pre hráčov, lokalizáciu stratených slúchadiel, či aktualizácie firmvéru. Exkluzivitou pre používateľov telefónov Nothing je aj integrácia ChatGPT. A keď už toľkokrát spomínam cenovú kategóriu, podme si práve uvedenú novinku v krátkosti porovnať s konkurenciou. OnePlus Nord Buds 3 Pro sa síce môžu pochváliť ešte výraznejšou basovou linkou a taktiež veľmi slušným ANC, no na poli výdrže strácajú – 12 hodín bez ANC je menej ako 14 hodín u CMF. Naopak Earfun Air Pro 4 dokážu ponúknuť ešte širšiu paletu funkcií (bezdrôtové nabíjanie či aptX Lossless), no toto všetko za oveľa vyššiu cenu. Soundcore Liberty 4 NC zas zaujmú prepracovanou aplikáciou a výborným adaptívnym ANC, no tiež sa pohybujú na hranici 100 € a výdrž je o tretinu nižšia ako pri CMF.

Ako vidíte, CMF Buds 2 Plus nie sú dokonalé, ale sú mimoriadne dobre vyvážené. V danej cenovej kategórii ponúkajú kombináciu výdrže, zvukovej kvality a personalizácie, ktorú by ste bežne hľadali v dvojnásobne drahších modeloch. Určité kompromisy sú tu prítomné, no jadro produktu – zvuk, výdrž, funkčnosť – sú spracované veľmi kvalitne.

Verdikt

Pre tých, čo hľadajú maximum za minimum a vedľa, čo chcú, sú Buds 2 Plus jedným z najlepších rozhodnutí v danom segmente.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Nothing	65€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prekvapivo audio	- Zbytočné koliesko
+ ANC vyložene neskame	- Nutnosť ladenia
+ Cena	
+ Kvalita hovorov	

HODNOTENIE:



SILVERCREST Aku cyklónový tyčový vysávač 2 v 1

PRAKTICKÝ POMOCNÍK



Ked' som ešte býval u rodičov a mojou jedinou starosťou bolo plné brucho a dostatok hier, pobehovala okolo mňa nádherná mačička. Bola šľachetná, ale napriek tomu sme ju nevedeli udržať doma a v noci často vyrážala na bojové výpravy. Raz sa z jedného takého dobrodružstva vrátila až po nekonečnom roku, keď sme ju s celou rodinou dávno desaťkrát oplakali a na dôkaz svojich nelahkých zážitkov prišla len s jedným okom. Miloval som tú mačku a práve tak jej ležerný životný štýl. Už od prvého momentu, odkedy som si sám založil vlastnú rodinu a prestal sa konečne starať len o svoje potreby, mal som niekde tam vzadu v hlave ideu, že sebe, svojej dcérke a manželke raz zadovážim podobnú voľnomyšlienkársku členku zvieracej ríše.

V čase, keď píšem tieto riadky, je už nejaký čas u nás a má meno Lucy. S jej neodolateľným pôvabom prišla ruka v ruke

aj nutnosť oveľa častejšieho upratovania, keďže ide o ten druh mačičky, ktorá púšťa srst ako na bežiacom páse. Automaticky som tak povolal do akcie posilnenú hliadku inteligentných a autonómnych vysávačov a to nie, aby sa snád' Lucy mala na čom voziť, ale aby po nej zbierali špinu a chlpy. Keďže však stále nie sme v ére sci-fi domácnosti, kde sa o dokonalú čistotu postará jeden syntetický mozog vložený do mechanického tela, musel som sa začať zaujímať aj o podpornú pomoc v podobe tyčových vysávačov. Jedným z tých cenovo dostupnejších, ktoré si navyše viete zakúpiť aj vo vašom lokálnom obchode Lidl, je cyklónový tyčový vysávač SILVERCREST SHAZDB 2v1, na ktorého kvality som sa pozrel počas mesačného testovania. Ak ste ho teda doteraz nedôverčivo obchádzali a zaujímalo vás, či stojí za tie peniaze, teraz konečne dostanete pádnu odpoveď. Ako už samotný názov

napovedá, v tomto prípade ide o podlahový a súčasne ručný vysávač. Spoločnosť Lidl ho predáva za sumu necelých 150 eur.

V jeho balení sa okrem základne s bezvreckovým systémom zberu odpadu nachádza podlahová kefa s elektrickým rotačným valcom, kefová hubica určená na nábytok, štrbinový nadstavec pre menej dostupné miesta, adaptér na čistenie elektroniky, držiak na stenu/príslušenstvo, to všetko vrátane nabíjačky a montážneho materiálu.

Za predpokladu, že dám hlavnú a teda najdlhšiu (kovovú) trubicu bokom, všetko ostatné je v režii tvrdého plastu v čiernom prevedení a prevažne s matným povrchom. Keďže systém istenia je postavený na jednoduchých poistkách so zaklopením, skladanie a rozkladanie viac než tri kilogramy vážiaceho pomocníka je hračkou



aj pre starších z nás. Obrovskou výhodou je odnímateľná batéria s kapacitou 2 500 mAh, ktorej neskoršia degradácia neodsúdi zvyšok vysávaču častým používaním na permanentnú smrť. V prípade, že sa vám podarí zohnať vymeniteľnú kazetu, budete môcť veselo predĺžiť jeho životnosť. Ešte než sa dostanem k opisu výdrže a výkonu motoru, pod'me si rýchlo prejsť samotnú variabilitu používania v praxi.

Nemá kĺb

Pri oveľa drahších modeloch tyčových vysávačov môžete často vidieť použitie ohybného kľbu v strede najdlhšej tyče, no v tomto prípade sa možnosť vysávania pod nábytkom opiera len o kĺb na hlavnej podlahovej kefe. Páčilo sa mi, že sa samotný kĺb nezasekával a pustil vysávač takmer úplne do vodorovnej polohy. Mohol som tak povysávať prach aj pod mierne vyvýšeným nábytkom vrátane gauča, kam Lucy tak rada chodí.

Prijateľná váha celého zariadenia pridáva na komforte aj počas vysávania v komplikovanom teréne. Keďže spodná časť hlavnej kefy je vybavená rotujúcimi kolieskami, je s predmetným vysávačom radosť behať po tvrdých podlahách – a ich teda máte pekne



rovné. Na čistenie kobercov je však nutné prehodiť adaptér, inak riskujete zamotanie vlákien do rotujúceho valca.

Keď už prehadzujeme adaptér, môžeme si pomyselne prehodiť aj na nadstavec určený na čistenie nábytku, ktorým som pravidelne luxoval čalúnené stoličky od chlupov.

Výkon motora 400 W je schopný na maximálnom stupni nasatť absolútne všetku špinu a je teda zrovnateľný aj s oveľa pororčne väčšími kábllovými vysávačmi. V tomto moduse je však nutné rátať s výrazne kratšou výdržou batérie, a to zhruba desať minút.

Pomocou jedného z dvoch fyzických spínačov na vrchnej strane vypnete a zapnete vysávanie (reakcia je okamžitá) alebo vyberiete jeden z troch modusov intenzity vysávania. V plne ekologickom režime, keď sa vysávač v tichosti stará o zbieranie jemných prachových častíc vrátane úspešného zberu mačacích alebo prípadne psích chlupov, dokážete vysávať viac ako tridsať minút v jednom t'ahu.

Tento modus som často využíval aj pri čistení pracovného stola a vysávaní prachu z klávesnice. Stredným režimom je výkon navýšený do takej miery, že ste schopní s ním dostať aj hrubšiu špinu od stien miestností a pri ňom dosiahnete zhruba dvadsať minút chodu.

Určite ste si z priložených fotografií všimli, že hlavná podlahová kefa je vybavená praktickým LED svetlom, ktoré pomáha pri odhaľovaní špiny v tmavých kútoch. Počas vysávania na stredný výkon sa mi však opakovane stávalo, že svetlo sa automaticky vyplo už v polovici času. Či to tak má byť, aby sa šetrila batéria, netuším, každopádne s tým určite treba rátať.

Veľmi praktický je ukazovateľ odpočítavania času do skončenia kapacity batérie, vďaka ktorému máte vždy prehľad, koľko toho ešte stihnete upratať. Praktický je hlavne

preto, že nabitie batérie z úplného dna až doplna trvá v praxi 5 hodín, ale dlhší čas tankovania energie je pri tyčových vysávačoch všeobecne problémom, takže to nepadá len na margo teórie nákupov lacnej elektroniky zo supermarketov.

HEPA a plech

Proces čistenia prachového zásobníka s objemom 350 ml je trochu komplikovaný. Najprv je nutné vybrať samotnú nádobku a následne z nej vytiahnuť HEPA filter spojený s kovovým lemom. Práve okolo lemu sa hromadí najviac špiny a je nutné ju očistiť rukou. Ak by ste nádobku vysypali pri prvom kroku, filter by sa vám časom doslova upchal prachom a výkon motoru by sa výrazne znížil.

Po mesiaci testovania tyčového vysávaču SILVERCREST v hodnote 150 eur som nezaznamenal žiadne zásadné nedostatky ohľadom procesu zbavovania našej domácnosti rôznej špiny, vrátane zvieracej srsti. Odporúčam ho preto ako ideálneho pomocníka do ruky, ktorý bude vždy v zálohe popri autonómnym alebo klasickým zberačom špiny.

Verdikt

Prekvapivo spoľahlivá a hlavne lacná alternatíva ku klasickým kábllovým vysávačom, ktorá vás z dlhodobého pohľadu určite nesklame.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lidl	149€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Praktický pomocník	- Komplikovanejšie čistenie
+ Dostatočný výkon	- Vyšší hluk
+ Jednoduchá obsluha	
+ Obsah balenia	
+ LED svetlo	

HODNOTENIE:



Zhiyun Weebill 3S

CENOVU DOSTUPNÝ A VÝKONOM OHROMUJÚCI



Nakrúcať stabilné videové záznamy za každých okolností je dnes priam kritickou podmienkou, ktorú vyžadujú všetci majitelia mobilných telefónov strednej a vyššej triedy. Vo svete mobilov tak už cudzie slovíčko gimbal pomaly, ale isto nie je témou (až na niekol'ko okrajových prípadov), to však automaticky neznamená, že technológia stabilizátorov ako taká je definitívne za zenitom. Akokoľvek sa to nemalej časti z vás možno bude zdať smiešne, video tvorba ani v roku 2024 nezávisí len od mobilu a stále je tu obrovský dopyt po výkonných nosičoch fotoaparátov, respektíve kamier. Jedným z popredných výrobcov gimbalov určených pre bezzrkadlovky je čínska spoločnosť Zhiyun, ktorej produkty ste už v našej sekcii hardvérových recenzií určite v minulosti postrehli. V nasledujúcich

riadkoch sa budem venovať ich prémiovému stabilizátoru Weebill 3S, s ktorým som pracovne koexistoval viac než 2 mesiace a nakrútil ním nemalú časť obsahu do video recenzií.

Zhiyun Weebill 3S je kardanový 3-osí stabilizátor určený pre stredne ťažké zostavy fotoaparátov s maximálnou váhou 3,2 kilogramu (pochopiteľne je možné mu naložiť na chrbát o niečo viac, ale tým pádom riskujete rýchlejšie vybitie batérie). Sám o sebe sa proporciami radí do takzvaného stredného prúdu, čo znamená, že aj keď hovoríme o kompaktnom gimbale, len tak si ho nestrčíte do vrečka alebo malého ruksaku.

Vďaka lokálnemu distribútorovi (Focus Nordic) som dostal možnosť otestovať

na výbavu bohatšiu verziu Combo, ktorej súčasťou je, mimo samotného stabilizátoru, aj praktický vode odolný batoh a prípojná rukoväť zvaná "Sling 2.5". Sling uľahčuje ovládanie počas dlhších záberov a hlavne pri komplikovaných nájazdoch, kedy sa kameraman nemusí plaziť po zemi, aby bol schopný získať dynamické a rýchle zábery.

Testovaný gimbal má sám o sebe niečo málo cez 1 kilogram, čo po boku jeho jednoduchej tvárnosti napomáha nie len procesu prenášania jednou rukou, ale aj dlhodobému používaniu. Prvé, čo som ocenil už počas úvodnej kalibrácie, boli rozumne riešené uzamknutia jednotlivých kĺbov, ktoré vám v rámci vyvažovania vašej zostavy s celým procesom výrazne napomáhajú. Dosiahnuť tak dokonalé vyváženie v mojom prípade netrvalo viac než niekoľko minút.

Kov, guma a plast

Spomínaný batoh pochádzajúci z o stovku drahšej edície má, mimo dostatok menších vreciek, vo svojej spodnej časti špeciálnu oddelenú priehradku určenú pre fotoaparát a objektív, čo hodnotím ako obrovskú výhodu. Rovnako pozitívne zistenia idú za celkovou kvalitou konštrukcie testovanej vzorky. Základná kostra šasi a jej kl'účové komponenty sú vyrobené z odolného hliníku a ich povrchová úprava zvláda potláčať nepríjemné zbieranie škrabancov. Výrobca potiahol miesta úchopov dostatočne hrubou vrstvou gummy, ktorá sa dobre čistí a súčasne je príjemná na dotyk – ani v prípade silného potenia dlaní nebudete pri práci strácať istotu. Celému dizajnu kral'uje snaha o účelovú ergonómiu a najviac to doceníte v momente, kedy si položíte zápästie na vstavanú opierku umiestnenú v dolnej časti rukoväte. Uvedená opierka má variabilný pohyb a môžete si ju jednoducho nastaviť pomocou mechanického šraubu. Uchytenie fotoaparátu/kamery o stabilizátor je možné v horizontálnej, ale aj vertikálnej polohe s tým, že zmena si vyžaduje opätovné vyvažovanie. Celý proces zabezpečuje duálna rýchlopínacia doska kompatibilná so systémami Manfrotto a Arca-Swiss. Doska má v prednej časti oporu pre široké spektrum skiel a umožňuje jednoduchú montáž a demontáž zostavy.

LED svetlo?

Špecialitou stabilizátorov od spoločnosti Zhiyun je integrované LED svetlo s nastaviteľnou intenzitou, ktoré je, samozrejme, prítomné aj v tomto prémiovom modeli. V prípade zbierania materiálu v horších svetelných podmienkach si tak jednoducho viete zapnúť diódu s intenzitou 1000 luxov a čo viac, teplotu farieb viete regulovať v rozmedzí 2600 – 5500 K (CRI 90+).

Keď už spomínam zapínanie funkcie svetla, môžeme sa posunúť do sekcie ovládania gimbalu. Spárovanie s kamerou je možné bezdrôtovo priamo cez Bluetooth s tým, že stabilizátor podporuje drvivú väčšinu súčasných výrobcov bezzrkadloviek (Canon, Sony, Nikon, Panasonic a podobne). V balení však nájdete aj všetku kabeľáž potrebnú pre priame prepojenie pomocou USB-C vstupu umiestneného na hrane vrchného kľbu. Rozloženie jednotlivých spínačov je situované okolo malého LCD displeju, to všetko tak, aby ste na tlačidlá dočiahli palcom jednej ruky. V prednej časti sa mimo dobre reagujúceho joysticku nachádza dvojica programovateľných spínačov, ktorých primárnou funkciou je spustiť nahrávanie/fotenie a prepínanie režimov. Režimy stabilizácie sú štandardne



ponuky – Pan Follow (PF), Lock (L), Follow (F), Point of View (POV), Go Mode a stále cenený Vortex modus. Pre aktiváciu sofistikovanejších režimov, kam sa zarad'uje panoráma alebo komplexný časozber, je nutné si do telefónu nainštalovať aplikáciu, prostredníctvom nej dokážete gimbal ovládať na diaľku ako aj vykonávať často potrebné aktualizácie. Pomocné koliesko určené primárne pre náklon horizontu sa naopak nachádza na opačnej strane, a to hneď pod akčným tlačidlom, pomocou ktorého si viete v rýchlosti kalibrovat' polohu alebo otočiť snímánie do uhla selfie.

Dlhá výdrž batérie

Pod'me sa konečne pozriem aj na kvalitu samotnej stabilizácie. Pri pohľade do PR letáku určeného na promovanie testovanej vzorky sa dočítate, že výrobca v nej využíva úplne nový algoritmus desiatej generácie, vďaka ktorému výrazne zvyšuje výkon a presnosť stabilizátora. Akokoľvek vám to môže znieť ako klasický účelový t'ahanie medových motúzov nad ústami potencionálnych zákazníkov, priamo v teréne sa mi potvrdil pravý opak. Efektivita, s akou sa hýbu jednotlivé motorčeky, je ohromujúca a nech už som zbesilo prepínal jednotlivé režimy alebo nechal všetko v režii automatiky, 3-osia stabilizácia v podaní Weebill 3S nevýkazovala ani len náznaky neprirodzenosti. Nie, skutočne nie je dnes nutné investovať do trojnásobne drahšej konkurencie, keďže Zhiyun má v rukáve stabilizátory určené nie len pre nadšencov do videa, ale aj rýdych profesionálov živiacich sa video produkciou.

Apropo, na úplný záver vám ešte dlhujem zopár postrehov na margo vstavanej

batérie. Jedná sa o dvojité a plne vymeniteľné batérie (18650) s kapacitou 2600 mAh, ktoré je možné teoreticky napájať aj priamo pomocou externej powerbanky. Výdrž pochopiteľne závisí od náročnosti používania samotného gimbalu, avšak moje osobné merania sa pohybovali konkrétne nad 11 hodinami – dobitie z 0 na maximum sa dá zvládnuť do 2 hodín.

Zhiyun Weebill 3S mňa vo všetkých smeroch potešil. Keď si uvedomíte, že jeho cenovka sa pohybuje len tesne nad 300 eurami a pritom svojím spracovaním a ponukou funkcií dokáže konkurovať oveľa drahším stabilizátorom, zrazu je vám moje nadšenie jasné. Jedná sa o výborný nástroj pre tých, ktorí hľadajú kompaktný a výkonný stabilizátor aj so širokými možnosťami prispôsobenia. Produkt d'alej zaujme dostatočnou výdržou batérie, intuitívnym ovládaním a širokou ponukou režimov, ktoré ocenia začínajúci, ale aj pokročilí tvorcovia.

Verdikt

Spol'ahlivý a výkonný gimbal, za ktorý nevyhodíte prehnajú sumu peňazí.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Focus Nordic	340€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiové spracovanie	- Nič
+ Kompaktnosť	
+ Dlhá výdrž batérie	
+ Príslušenstvo	

HODNOTENIE:



Samsung QE65S90F

DOBIEHANIE KONKURENCIE



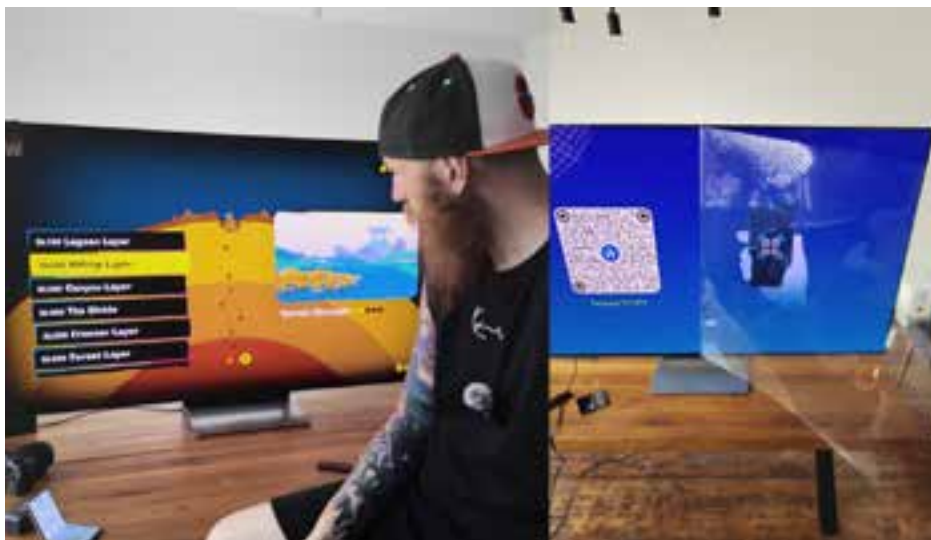
Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že ide len o ďalší televízor v nekonečnom zástupe chaotických skratiek. Lenže to by bol omyl. Model S90F nie je výnimočne len hocijaký produkt a z môjho pohľadu, minimálne na papieri, ide o strategický ťah a pokus priniesť výkon a vizuálnu nádheru vlajkovej lode S95F do cenovej kategórie, kde loví oveľa širšie publikum. Je však 65-palcový S90F tým ideálnym riešením pre náročného diváka, filmového nadšenca a hráča, ktorý chce to najlepšie, no zároveň nechce položiť rodinný rozpočet na kolená? Alebo sa za atraktívnu cenovku skrývajú kompromisy, o ktorých sa v nablýskaných brožúrach rozhodne nedočítate? Aby sme na to našli odpoveď, nestačí sa spoliehať na prvý dojem či marketingové slogany.

Práve preto som si hodil S90F na stôl a s dôrazom na objektívne dáta, detailné

merania a reálne testovanie v rôznych podmienkach ho podrobil testu. Len tak sa dá totižto oddeliť zrno od pliev a zistiť, kde sa končia sliby a začína realita. Stratégia Samsungu je pritom aj tu zase jasná. Pokúšajú sa o priamy útok na segment prémiových panelov, ktorý už roky ovláda LG so svojou sériou C a to tým, že prinášajú vyšší jas a širšiu farebnú škálu vďaka technológii QD-OLED za podobnú cenu. Či sa im to podarilo s modelom určeným pre rok 2025 sa dozvieme nižšie.

Každá recenzia začína rozbal'ovaním, a tu musím Samsungu zložiť poklonu. Hoci nejde o vlajkovú loď, balenie je dostatočne robustné a myslí na praktickosť. Samotná montáž centrálného stojana bola záležitosťou niekoľkých minút. Je to v podstate stredová plastová platňa, na ktorú sa prichytia dve nožičky, a tie sa

následne formou zacvaknutia zasunú do zadnej steny TV – žiadne skrutky a šraubíky. Akokoľvek to možno takto nepôsobí nejak stabilne, celé to v praxi zvládla udržať televízor bez kývania kdekokoľvek na stole. Keď sa pozriete na S90F spredu a z boku, vyzerá skutočne prémiovo. Minimálne rámčeky a z väčšej časti extrémne tenký profil panelu pôsobia rozhodne moderne. Samsung tento konkrétny dizajn nazýva „LaserSlim“. Realita je však o niečo prozaickejšia, keďže ide o dvojúrovňový charakter kde sa k ultratenkému panelu v jeho dolnej časti pripája hrubšia plastová krabica. V nej sa ukrýva všetka elektronika, porty a reproduktory. Je to škaredé? Nie nevyhnutne, pretože na zadnú stranu televízora sa pozerá málokto. Ale je to jasný signál toho, kde sa šetrilo. Zatiaľ čo vlajkové lode majú často elegantný, jednoliaty dizajn, S90F je v tomto ohľade



skôr pragmatik. Pre praktické účely je dôležité vedieť, že 65-palcová verzia má bez stojana hrúbku len okolo 4 cm, takže aj na stene bude stále vyzerat' skvele.

To, čo ma ako stále dostatočne vášnivého hráča okamžite potešilo, je prítomnosť štyroch plnohodnotných HDMI 2.1 portov. Áno, štyroch. Prečo na tom tak záleží? Lebo väčšina konkurencie, vrátane prémiových modelov ako Sony A80L stále šetrí a ponúka len dva takéto porty. V praxi to znamená jednoduchú vec: nemusíte robiť kompromisy v zmysle konektivity. Môžete mať súčasne pripojený PlayStation 5, Xbox Series X, herné PC a ešte aj eARC soundbar a všetko bude fungovať naplno, bez akrobacie s prepájaním káblov na štýl radistu z čias prvej svetovej. Každý zo štyroch HDMI

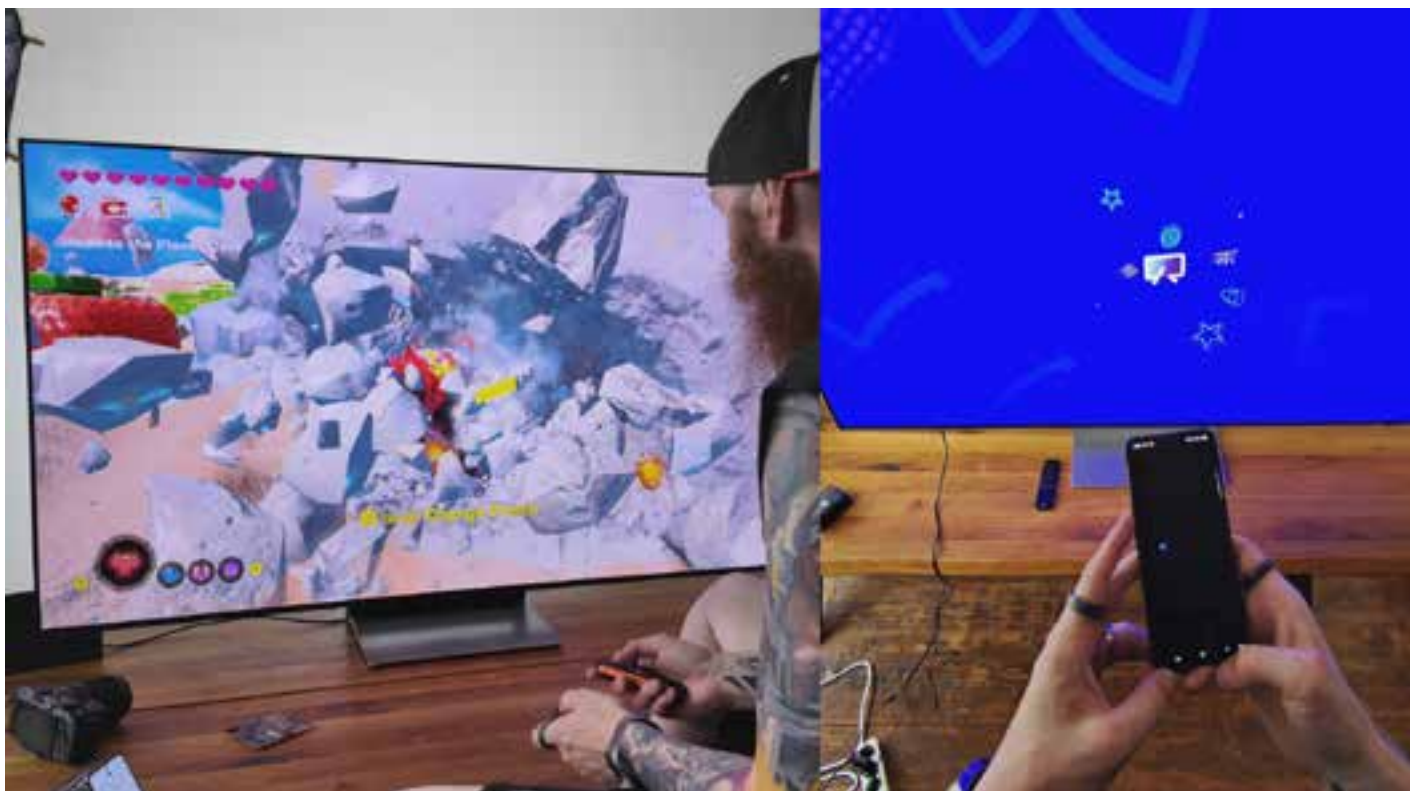
portov podporuje plnú šírku pásma pre 4K pri 120 Hz (a dokonca v rámci PC až 144 Hz), nechýba variabilná obnovovacia frekvencia (VRR), ani automatický režim nízkej latencie (ALLM), ktorý zapne herný mód ihneď, ako spustíte konzolu.

K tomu si pridajte ešte dva USB porty, optický digitálny výstup a klasický Ethernet pre tých, čo preferujú stabilné káblové pripojenie a zrazu máte pred sebou televízor, ktorý je na pripojenie periférií pripravený lepšie než niektoré samostatné monitory.

Než sa posunieme ďalej, určite musím utrátiť pár slov na margo dial'kového ovládača so solárnym nabíjaním. Samsung týmto ovládačom síce jasne komunikuje víziu ekologickej budúcnosti, no zároveň

akosi zabudol na základné používateľské návyky. Chápeť, že minimalizmus je dnes v móde, ostatne ja sám ho mám rád, ale nie vždy je to ku prospechu vecí. Keď sa chcete len rýchlo prepnúť zo streamovacej služby na hernú konzolu a namiesto jedného stlačenia vás čaká preklikávanie cez niekoľko vrstiev softvérového rozhrania, začne vám ten elegantný dizajn v ruke razom robiť vrásky na čele.

Vďaka QD-OLED panelu dosahuje S90F výnimočne vysoký špičkový jas, ktorý sa bežne pohybuje okolo 1 000 nitov v HDR režime (pochopiteľne v závislosti od scény a veľkosti bielej plochy). To je úroveň, pri ktorej HDR obsah konečne vyzerá tak ako má, a svetlá nepresvetľujú tmavé oblasti, vrátane zachovaných detailov v odleskoch. Farebný gamut je súčasne dostatočne široký a v praxi to znamená živé, ale nie prehnané satureované farby – páčilo sa mi, že S90F vás doslova zahltí fluorescenčnou zelenou, ale ukáže každý odtieň presne tak, ako má vyzerat'. Kontrast je, ako sa na OLED patrí, prakticky nekonečný. Každý pixel sa dokáže úplne vypnúť, čo znamená dokonale hlbokú čiernu bez náznaku halo efektov. A v kombinácii s presnou gradáciou tmavých tónov vzniká obraz, ktorý v tmavej miestnosti doslova splýva s okolím. To je práve sila QD-OLED technológie, ktorá zvláda svetlé aj tmavé scény s rovnakou gráciou. Plynulosť obrazu pri pohybe bola rovnako vynikajúca. Natívnych 120 Hz zabezpečuje hladké podanie rýchlejšej akcie, či už ide o športové prenosy alebo FPS hry. V prípade potreby môžete aktivovať funkciu





Motion Xcelerator Turbo+ a získať až 144 Hz pri pripojení k PC. V praxi to znamená, že S90F môže slúžiť ako obrovský herný monitor bez akýchkoľvek kompromisov.

Dôležité je spomenúť aj pozorovacie uhly. Tie sú na veľmi vysokej úrovni, kde farby a kontrast držia konzistentne aj pri sledovaní z uhla, takže na rozdiel od niektorých VA LCD panelov si nebudete musieť hádzať mincu, kto si sadne na gauč priamo oproti. Medzi ďalšie silné stránky S90F patrí Upscaling.

Procesor NQ4 AI Gen3 si poradí aj so starším alebo menej kvalitným obsahom kde Full HD video vyzerať ostro, detailne a prirodzene, to všetko bez digitálneho šumu či preostrenia. Funkcie ako 4K AI Upscaling Pro a Real Depth Enhancer dokážu v tichosti pracovať na pozadí, ale výsledok je jasne viditeľný s tým, že obraz má hĺbku, lepšie kontúry a farebnú rovnováhu aj pri bežnom SDR obsahu.

Ďalším veľkým tromfom QD-OLED panelu je farebný objem. S90F vie zobrazit' širokú paletu farieb, ktoré zostávajú sýte a živé aj pri vysokom jase. Pokrytie DCI-P3 dosahuje takmer 100%. Výsledkom je farebný tón, ktorý pôsobí dostatočne prirodzene. V režime Filmmaker Mode je farebná presnosť už po vybalení veľmi slušná s tým, že DeltaE sa pohybuje okolo 3 - až 5, čo je pre väčšinu používateľov úplne postačujúce. Nároční diváci však môžu zvážiť profesionálnu kalibráciu pre maximálnu presnosť. Z

ásadným nedostatkom však zostáva absencia Dolby Vision. Samsung trvá na HDR10+, takže pri prehrávaní Dolby Vision obsahu (teda hlavne z Netflixu) televízor používa len základný HDR10 bez

dynamických metadát a je to poznateľ. Pre niektorých to môže byť kameň úrazu.

Krátko ešte k hernému modusu. Merania input lagu mi ukázali hodnoty, ktoré sú na absolútnej špičke. V hernom režime sa pri 60Hz signály pohybujú okolo 10 ms, čo je vynikajúce. Pri 120 Hz alebo 144 Hz signály však táto hodnota klesá na v rámci TV neuveriteľných 5 ms. Aj herný zážitok na S90F má svoje ALE. Prvým je, že herný režim (Game Mode) má z výroby tendenciu k nepresným, jemne presaturovaným farbám. Aby ste dosiahli optimálny a verný obraz, je takmer nevyhnutné pohrať sa s nastaveniami farieb a jasu.

Druhým, a potenciálne vážnejším problémom, je kontroverzný krok Samsungu, ktorý v novších aktualizáciách firmvéru odstránil možnosť HGiG (HDR Gaming Interest Group). HGiG je štandard, ktorý umožňuje, aby HDR obraz riadila priamo konzola alebo PC, čo zaručuje najpresnejšie zobrazenie podľa zámeru vývojárov. Bez HGiG ste odkázaní na interné spracovanie HDR v televízore, ktoré môže viesť k prepalamu v jasných častiach obrazu alebo k nestabilnému jasu.

V rámci kvality audia tu máme 2.1-kanálový zvuk s výkonom 40 W a technológiou OTS Lite, ktorá mierne zlepšuje priestorové vnímanie. Podpora Dolby Atmos poteší, no zvukový výkon má limity - chýbajú basy a pri vyššej hlasitosti dochádza k nepríjemnému skresleniu. Pre plnohodnotný filmový alebo herný zážitok je externý soundbar prakticky nevyhnutnosť. Ideálne od Samsungu, kvôli funkcii Q-Symphony. Operačný systém je samozrejme v réžii Tizen a ten pôsobí na prvý pohľad moderne a funkčne, s bohatou ponukou aplikácií a AI odporúčaniami. V

praxi sa mi však podarilo odhaliť občasné spomalenia, pády aplikácií a nutnosť častých reštartov. Pravdepodobne za to môže slabší hardvér a zahltenie systému reklamami a sotva užitočným bloatwareom.

Samsung S90F si v konkurencii strednej triedy OLED televízorov vedie mimoriadne dobre, najmä vďaka QD-OLED panelu s vysokým jasom, živými farbami a štyrom HDMI 2.1 portom vrátane podpory až 144 Hz. V porovnaní s LG C5 boduje v HDR výkone a herných funkciách, zatiaľ čo LG kontruje Dolby Vision, lepším antireflexom a intuitívnejším systémom webOS. Proti Sony A80L zase S90F víťazí v jase a hernej výbave, no Sony naopak exceluje v spracovaní obrazu, Dolby Vision a unikátnom zvukovom riešení Acoustic Surface. Vlastnú vlajkovú loď S95F síce S90F neprekoná v jase ani v antireflexe, no za výrazne nižšiu cenu servíruje dostatok obrazovej kvality, čo z neho robí rozumnejšiu voľbu pre väčšinu bežných používateľov.

Ako vidíte, tak Samsung S90F je televízor s výnimočným obrazovým výkonom vďaka QD-OLED panelu, vysokému HDR jasu a hernej výbave na úrovni vlajkových lodí, no zároveň prináša výrazné kompromisy. V tmavých podmienkach exceluje, no v presvetlených miestnostiach stráca na atraktivite kvôli lesklému povrchu a absencii antireflexu.

Nepodporuje Dolby Vision a jeho systém Tizen môže byť po čase zdrojom frustrácie. Je tak z môjho pohľadu ideálnou voľbou pre náročných hráčov, technických nadšencov a filmových fanúšikov, ktorí sledujú obsah prevažne večer. Naopak, ak hľadáte bezproblémový zážitok bez nastavovania alebo máte svetlú obývačku, mali by ste sa poobzerať inde, ale zákonite si prichystať aj viac peňazí.

Verdikt

Vyladený kompromis, ktorý v klúčových disciplínach, teda obraze a hrách, drví konkurenciu, no vyžaduje si od svojho majiteľa, aby mu rozumel.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	2 600€

PLUSY A MÍNUSY:

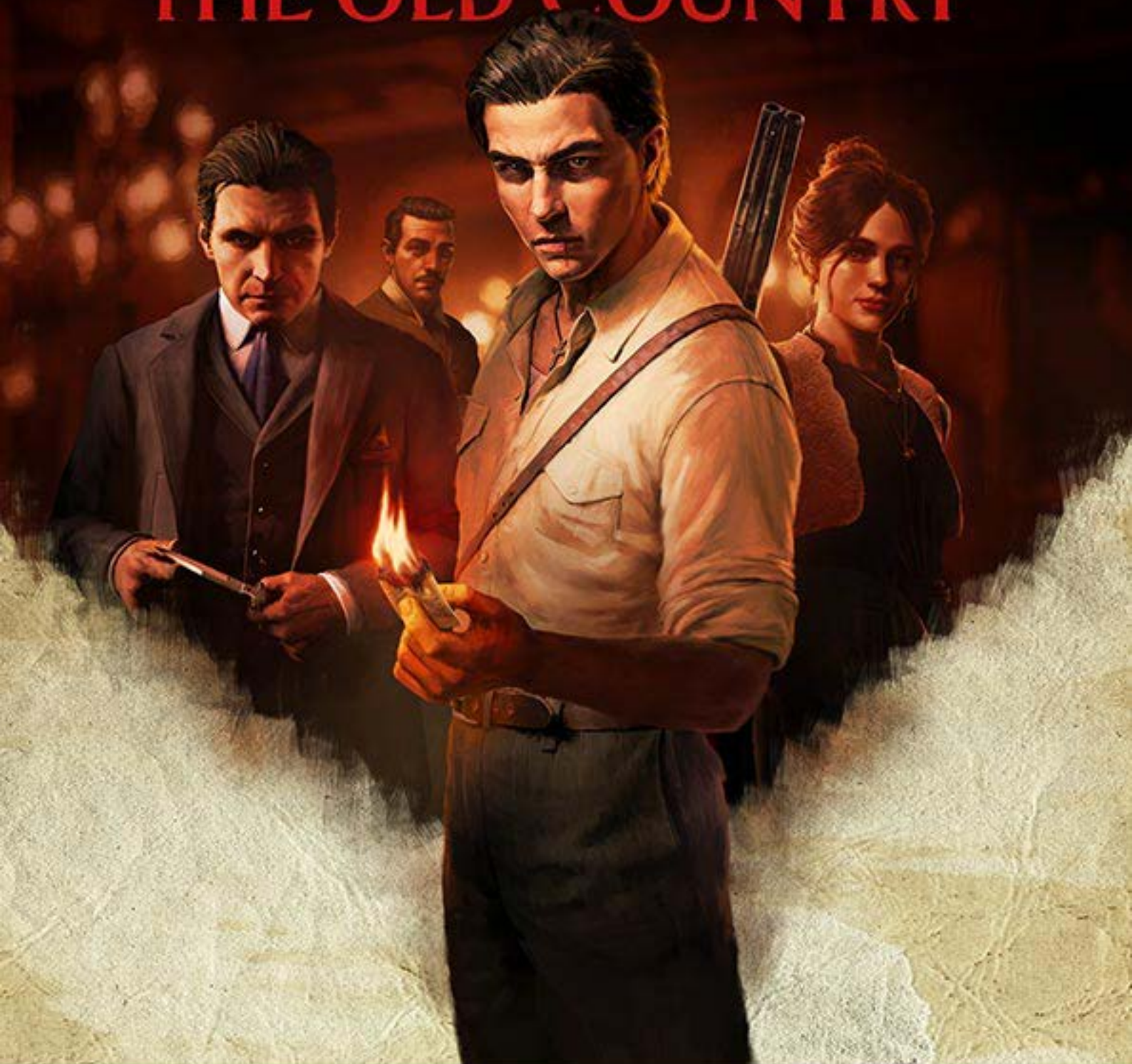
+ OLED a jeho prednosti	- Nič pre presvetlené miestnosti
+ Pozorovací uhol	- Bez Dolby Vision
+ Živé farby	- Softvérové problémy
+ 4x HDMI 2.1	

HODNOTENIE:



MAFIA

THE OLD COUNTRY



DOSTUPNÉ OD 08.08.2025
MÔŽETE KÚPIŤ NA WWW.PGS.SK

PLG
PLAY GO SMART

LG UltraGear 32G810SA-W

NIEČO MEDZI MONITOROM A TV



Každý produkt, ktorý sa nám dostane na stôl, má svoj jedinečný príbeh. Niekedy je to krátka poviedka o odvážnom startupe, inokedy sága tiahnuca sa dekadami. Za tie roky som testoval zariadenia od firiem, ktoré prekročili sto rokov vlastnej existencie. V prípade spoločnosti LG a jej hernej divízie UltraGear ide konkrétne o ten druhý prípad. Aby bolo možné pochopiť, prečo je ich nový monitor ako LG UltraGear 32G810SA-W tak výrazne zaujímavým hybridom, musíme sa vrátiť v čase do roku 1958. Kórea sa vtedy spamätávala z vojnového konfliktu a práve v tomto období vzniká spoločnosť GoldStar s cieľom dodať zdecimovanému národu domácu spotrebnú elektroniku. Prvé rádiá, televízory, chladničky – u všetkého stál GoldStar, ktorý sa stal symbolom povojnového technologického vzostupu krajiny. Cesta k dnešnému LG však bola, ako to už býva, plná strategických míľnikov.

Od spojenia s Lucky Chemical a vzniku značky LG v roku 1995 cez kúpu amerického Zenithu až po vývoj prvého 60-palcového plazmového televízora. Skutočný zlom však prišiel v roku 1999, keď LG spolu s Philipsom založili LG.Philips LCD, neskôr známu ako LG Display. Práve tá sa už v krátkom čase stala lídrom v oblasti IPS technológie, čiže pôvodom japonskej inovácii, ktorú LG od roku 2007 vyšperkovalo na dnešný priemyselný štandard. LG tak historicky do dnes balansuje medzi dvoma svetmi. Ako výrobca televízorov s operačným systémom a zároveň ako tichý dodávateľ špičkových panelov pre Apple, Dell a iné veľké konglomeráty. Práve mnou testovaný monitor LG UltraGear 32G810SA-W je dokonalým stelesneným tohto mixu, čiže herným panelom s precíznym obrazom a intuitívnym rozhraním známym zo segmentu televízorov.

Môže niečo také fungovať v praxi? Má to perspektívu v rukách rýdzeho hráča, ktorý si dnes už jasne musí uvedomovať silu OLED technológie? Nielen o tom vám poreferujem v nasledujúcich riadkoch.

Aj po rokoch skúseností s rôznorodým formátom hardvéru mi ani náhodou neprináleží sa vyložené vysmievať z dizajnu ako takého. Veď často práve pri ňom volím neutrálny postoj – tak sami určite dobre viete, že dnes takmer každý prémiový herný monitor vyzerá ako kus plechu zo stíhačky. Ostré línie, červené LED-ky, dizajn ako z technopunku. LG UltraGear 32G810SA-W v tomto ohľade prináša oveľa triezvejšie dizajnové línie, začo pochopiteľne vďaka už v úvode spomínanej fúzii. Po rozbalení na vás preto nevybehne žiadne čierne plastové monštrum, ale elegantný biely monolit, ktorý by pokojne zapadol do sterilnej



obývačky na palube vesmírnej lode alebo aspoň do štýlového mestského bytu. V balení nájdete všetku potrebnú kabeláž a samotná montáž sa nedá nazvať inak než prostá ako facka. Stojan s jednoduchým mechanizmom zvládnete s kovovou základňou spojiť aj bez skrutkovača.

Tri strany obrazovky lemuje takmer neviditeľný rámček a jediné, čo trochu naruša vyložene čistý dizajn s nábehom na minimalizmus, je logo UltraGear vo vrchnej časti a RGB podsvietenie v tvare šest'uholníka okolo neho.

Apropo, uvedená kovová základňa má rovnako tvar šest'uholníka. Kto nenávidí prehnané RGB diskotéky, bude určite rád, keďže v tomto ohľade ide len o jemný farebný akcent vhodný na ambientné osvetlenie steny za obrazovkou. Po konštrukčnej stránke monitor nemám prečo haniť a i keď je jeho nosné rameno plastové, zostáva stabilné a pevné.

Výška, náklon, rotácia, dokonca aj takzvaný biznis štýl. To všetko určite príde vhod nie len pri hraní hier, ale aj odbavení kancelárskej práce. Čo si budeme hovoriť, môžete byť akokoľvek zapálený gamer, ale predpokladám, že aj vám sa z času načas zmení „Doom Eternal“ na „Excel inferno“. Strojcom dávam palec za spracovanie fyzických portov, ktoré sú orientované prakticky a teda smerom von, nie dole. Portová výbava je rovnako dostatočne pestrá a zahŕňa duo HDMI 2.1 (ideálny na konzole), DisplayPort 1.4 (PC), USB-C s 65 W napájaním, dvojportový USB hub a LAN port.

Čo presne sa skrýva v útrobach tohto hybridu?

Srdcom každého monitora je pochopiteľne stále panel a v tomto prípade ide o 32-palcový IPS displej s rozlíšením 4K UHD (3840x2160 pxl). Hustota pixelov na úrovni 140 PPI mi v praxi ukázala dokonale ostrý obraz, a to nielen v hrách, ale aj pri práci s textom, kde ostali písmená vykreslené bez akéhokoľvek zubatého efektu. Pre hráčov je však klúčová kombinácia rýchlosti a plynulosti. Monitor v tomto ohľade prináša obnovovaciu frekvenciu 144 Hz a čas odozvy 1 ms. Aj keď aj tu si treba uvedomiť, že hodnota 1 ms je často marketingovým číslom dosiahnutým pri maximálnom

nastavení overdrive, ktoré môže spôsobovať nežiaduce artefakty ako napríklad výskyt duchov. V prípade monitorov od LG sa však dá hovoriť o všeobecne dobre zvládnutom nastavení už v čase, keď ide panel z továrne a aj preto je dnes ich zobrazovacia technika tak celosvetovo populárna – o duchoch ako takých ešte bude reč nižšie. Každopádne, čo sa týka farieb, testovaná vzorka sa na papieri pýši 95 % pokrytím farebného priestoru DCI-P3 a schopnosťou zobrazit' 1,07 miliardy farbičiek, aj keď je to celé dosiahnuté technológiou 8-bit + FRC (Frame Rate Control). To, čo tento monitor odlišuje od jeho menej zdatných súrodencov, je už v prvom odseku spomínaný inteligentný mozog.





Pod kapotou sa skrýva procesor, ktorý poháňa plnohodnotný operačný systém webOS 24 a k tomu celému hardvérová výbava typická skôr pre televízory – máte tu Wi-Fi, Bluetooth a dedikovaný Ethernet port. Práve táto kombinácia mení pravidlá hry a stavia monitor na pomedzie dvoch svetov zobrazovacej techniky.

Hneď po prvom zapnutí na mňa monitor zapôsobil skutočne pozitívne aj keď som vedel, že bude nutné sa trochu pohrabať v menu. Stačilo však pomocou pribaleného diaľkového ovládača doladiť



niekoľko fragmentov a razom som bol spokojný. Ak ste ešte stále presvedčení, že plynulosť obrazu je len fetiš pre (polo) profesionálov, skúste si dať pár kôl v Call of Duty alebo Forze na monitore s obnovovacou frekvenciou 60 Hz. Hneď pochopíte. LG UltraGear 32G810SA-W v tomto smere dokáže skutočne ohúriť. 144 Hz v kombinácii s bleskurýchlou odozvou IPS panelu sa v akcii jasne prejaví a to aj pri menej trénovanom oku. Vyššie som spomínal isté riziko duchov a práve na to som sa v prvom rade zameral počas testovania. Overdrive je v režime Fast však vyladený s chirurgickou presnosťou a ani pri dlhej záťazi neprichádzalo žiadne prebýjanie, žiadne halucinácie v pohybe, len čistý obraz. LG to má jednoducho stále v rukách, podobne ako pri modeli 32GR93U. A keď do toho zapojíte funkciu Dynamic Action Sync, zrazu máte pocit, že myš a obraz sú priam prepojené telepaticky. Potešili ma celkovo dostatočne živé a sýte farby, nielen v hrách, ale aj pri sledovaní filmov. Je tu však jedno veľké ALE a tým je HDR. Monitor má certifikáciu VESA DisplayHDR 400 a statický kontrastný pomer 1000 : 1. V praxi to znamená, že HDR zážitok je veľmi obmedzený. Nečakajte preto hlbokú čiernu a oslnivé efekty svetiel ako pri OLED alebo Mini-LED technológiách. HDR tu slúži skôr na to, aby monitor dokázal spracovať HDR signál a využiť svoj široký farebný gamut, ale o skutočnom vysokom dynamickom rozsahu nemôže byť rozhodne reč. Na margo kancelárskej práce som sa už vyjadril, preto prejdem rovno ku hodnoteniu WebOS 24.

AI?

Prítomnosť operačného systému webOS 24 je to, čo tento monitor radikálne odlišuje od konkurencie. Je to pokus o vytvorenie hybridu, ktorý stiera hranice medzi monitorom a televízorom. Ovládanie prostredníctvom známeho Magic ovládača je dostatočne intuitívne a rýchle, no samotné rozhranie na vás môže občas pôsobiť preplnene – čakajte rôzne reklamy alias daň za smart funkcie. Najväčším prínosom sú pochopiteľne natívne aplikácie. Sledovanie Netflixu, Prime Video či Disney+ priamo cez monitor v plnej 4K kvalite je niečo, čo cez prehliadač na PC často nedosiahnete. Pridanou hodnotou je aj podpora cloudových herných služieb ako NVIDIA GeForce NOW a Amazon Luna – je tu prítomný ethernet port, ale treba pri ňom počítať s určitou latenciou a kompresiou obrazu, ktorá sa nemôže rovnať natívnemu hraniu.

LG prináša aj niekoľko AI funkcií ako AI Picture, AI Sound či Dynamic Tone Mapping. V praxi ide však skôr o marketingové pojmy než o skutočnú umelú inteligencia. Reč je o prednastavených algoritmoch určených na úpravu obrazu a zvuku (zariadenie má vstavané reproduktory priemernej kvality), ktoré môžu v niektorých prípadoch vylepšiť obraz, no keďže väčšina z nich je v hernom režime deaktivovaná, celé to trochu spochybňuje ich prínos pre hlavnú cieľovú skupinu a teda hráčov. A tu sa dostávame k najväčšiemu problému, ktorý je zároveň obrovským varovaním do budúcnosti. Integrácia komplexného OS so



sebou prináša riziko softvérových chýb. Akokoľvek sa to mne osobne pri testovaní nedokázalo nejako komplexne zachytiť, množstvo používateľov po celom svete hlási, že posledná aktualizácia spôsobila vážne problémy s variabilnou obnovovacou frekvenciou (VRR) na konzolách PS5 a Xbox Series X. Hry, ktoré bežia s VRR, údajne trpia nepríjemným trhaním a blikaním obrazovky. Ako vidíte, kúpa inteligentného monitora tak už nie je len o hardvéri, ale aj o vstupe do softvérového ekosystému s rizikami, ktoré vám môžu poriadne znepříjemniť život. Verím však, že LG čoskoro vydá update ktorý uvedený problém odstráni, ak sa tak, samozrejme, medzičasom už dávno nestalo.

V konkurencii 32-palcových 4K herných monitorov so 144 Hz obnovovacou frekvenciou si LG 32G810SA-W razí vlastnú cestu vďaka unikátnemu prístupu. Namiesto zamerania na čisto herné či pracovné vlastnosti prináša plnohodnotný operačný systém webOS 24, ktorý z neho robí hybrid medzi herným monitorom a smart TV. Oproti Gigabyte M32U, ktorý stavia v prvom rade na produktivite s integrovaným KVM prepínačom pre ovládanie dvoch zariadení súčasne, LG cieľ skôr na používateľa, ktorý chce mať všetko v jednom. Hranie,



streamovanie aj cloudové služby ako GeForce NOW bez potreby zapnutého PC. Na druhej strane, práve M32U môže byť ideálnou voľbou pre tých, ktorí pracujú s viacerými zariadeniami a uprednostňujú spoľahlivé hardvérové funkcie pred ikonkou „Smart“. V priamom súboji so Samsungom Odyssey G70B sa naopak karta obracia. Oba monitory majú svoj vlastný mozog, no zatiaľ čo LG používa svižnejší, no reklamami zahltený webOS, Samsung sa spolieha na Tizen, ktorý je síce flexibilný, ale trpí pomalosťou

a nedotiahnutým rozhraním. Hardvérovo má G70B navrch v niektorých detailoch, ako je špeciálny povrch displeja, no zráža ho nekvalitné spracovanie stojana, čo v praxi ovplyvňuje každodenné používanie. Najzaujímavejšie porovnanie však paradoxne prichádza zvnútra značky. LG 32GR93U je takmer identický monitor bez smart funkcií, reproduktorov a diaľkového ovládania. Kto chce čisto herný výkon, siahaj práve po ňom. No v praxi sa ukazuje, že práve onen hlúpejší brat má štatisticky vyššiu poruchovosť, čo otvára nepríjemnú otázku: používajú oba modely skutočne rovnaký panel? Ak áno, mohla by byť verzia s webOS paradoxne spoľahlivejšou voľbou, hoci za príplatok



približne 100 eur. Vo výsledku tak výber zase raz závisí od vašich osobných preferencií. Hľadáte zábavné all-in-one riešenie s potenciálom byť multimediálnym centrom (LG 32G810SA-W), spoľahlivý pracovný nástroj so zameraním na KVM a efektivitu (Gigabyte M32U), alebo v úvodzovkách inteligentného konkurenta, ktorý síce stojí menej, ale má svoje kompromisy v spracovaní a softvéri (Samsung G70B)?

Verdikt

Monitor, ktorý ponúka ambicióznou kombináciu všetkých svetov, no zároveň varuje, že so smart funkciami prichádzajú aj nové typy problémov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
LG	700€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Moderný a takmer úplne čistý dizajn	- Reklamy
+ Konektivita	- Slabé HDR
+ Obsah balenia	- AI funkcie
+ LG know-how	

HODNOTENIE:



Insta360 X5

UŽ NEZMEŠKÁTE ANI SEKUNDU



Ako to už mám vo zvyku, začnem trochu zoširoka. Žijeme v paradoxnej dobe digitálneho obžerstva. Na jednej strane nás poháňa takmer panický strach, že nám ujde ten jeden dokonalý záber. Ide o fenomén známy ako FOMO (Fear Of Missing Out). Na strane druhej sa topíme v gigabajtoch vizuálneho balastu, ktorý vedome tlačíme na cloud a dobre vieme, že si jeho veľkú časť už nikdy nepozrieme. Sme jednoducho generácia digitálnych Sysifov, donekonečna valiacych balvan dát na kopec cloudového úložiska, len aby sme ho na druhý deň zasypali novou lavínou a ešte za to ochotne zaplatili. Každý výlet, každá oslava, každý banálny moment sa stáva potenciálnym obsahom, ktorý musí byť zachytený, spracovaný a archivovaný, často bez reálneho účelu či budúceho využitia. Tento cyklus nás vyčerpáva a vedie k paralýze z rozhodovania, ktorý uhol

záberu je ten správny. Čo ak sa to najlepšie stane za mojím chrbtom v momente, keď budem kameru smerovať úplne inam? Do tohto chaosu aktuálne vstupuje piata generácia 360-stupňovej kamery značky Insta360, ktorá, minimálne na papieri, slubuje vykúpenie. Jej najsilnejšie PR moto je lákavo jednoduché – jedným natoč záberom všetko okolo seba a neskôr si vyber, čo z toho použiješ. Práve tento prístup má potenciál oslobodiť nás od tyranie rámovania v reálnom čase. Už žiadne dilemy, žiadne zmeškané príležitosti. Kamera sa stáva vševidiacim okom, ktoré zaznamená celú sféru reality okolo seba, a my sa môžeme stať režisérmi až v pohodlí domova. Je to však naozaj spása alebo len sofistikovanejšia pasca, ako si na bedrá naložiť ešte ťažší balvan? Riešenie jedného problému totiž vytvára nový, ovela zákernejší a tým je náročná postprodukcia

formou Insta aplikácie. Na tento problém, ale aj hromadu ďalších som sa pozrel počas mesiaca trvajúceho testu Insta360 X5, ktorý sme mohli realizovať vďaka spolupráci so spoločnosťou Smartwear.

Na prvý pohľad pôsobí Insta360 X5 dôverne každému, kto sa už stretol s jedným z predchádzajúcich modelov. Zachováva si osvedčený vertikálny formát pripomínajúci akýsi elektronický nanuk s obrazovkou. Telo kamery je robustné, kombinuje pevný plastový rám s pogumovaným zadným krytom, ktorého textúra zlepšuje úchop a dodáva pocit istoty v ruke. V porovnaní s predchádzajúcimi generáciami však kamera opäť o trochu narástla. Kým model X3 vážil 180 gramov, X4 a X5 sa už pohybujú okolo 200 gramov a sú aj o niekoľko milimetrov dlhšie a hrubšie. Tento nárast však nie je samoučelný, keďže ide o výsledok snahy o

vyšší výkon. Väčšie telo pojme objemnejšiu batériu (2 400 mAh), ktorá je potrebná pre energeticky náročný 8K záznam a zároveň poskytuje viac priestoru pre pasívne chladenie. To má potencionálne predísť prehrievaniu, ktoré trápi niektoré staršie modely. Kl'účový je pritom kompromis medzi výkonom a prenosnosťou. Kamera síce zostáva vrecková, no zvýšená hmotnosť a rozmery ju pri niektorých typoch uchytienia posúvajú na hranicu komfortu. Ak dám bokom používanie na klasickej a do určite vzdialenosti neviditeľnej selfie tyčke, napríklad umiestnenie na helmu motorkára či lyžiara môže byť problémovjšie. Na druhej strane v ruke pôsobí stabilnejšie a ako som povedal už vyššie, lepšie sa drží. Dominantným prvkom prednej strany je veľký 2,5-palcový dotykový displej chránený odolným sklom Corning Gorilla Glass. Jeho jas postačuje aj na prácu na priamom slnku a odozva na dotyk je za mňa dostatočne svižná, hoci som ju v rámci súčasného počasia neskušal, napríklad, v hrubých rukaviciach. Kamera si zachováva vodotesnosť do hĺbky 15 metrov (IP68) aj bez ochranného puzdra a pre serióznejšie potápanie je dostupné špecializované puzdro, ktoré posúva limit až na 50 metrov.

Najvýznamnejšou a najzásadnejšou inováciou modelu X5 sú bezpochyby používateľsky vymeniteľné šošovky. Vypuklé, exponované šošovky boli a stále sú Achillovou pätou tohto typu zariadení a stačí jeden nešťastný pád, jeden



kontakt s drsným povrchom a z drahého kusu techniky (v tomto prípade viac ako päť stoviek) sa stáva zarážka na dvere. Predchádzajúce modely sa tento problém snažili riešiť nalepovacími ochrannými krytmi, ktoré však boli len čiastočným kompromisom. Ostatne často degradovali kvalitu obrazu, pridávali nežiaduce odlesky a v prípade silnejšieho nárazu aj tak neposkytovali stopercentnú ochranu. Následná oprava poškodenej šošovky bola nákladná a často sa stretávala s neochotou výrobcu uznať záručnú opravu, pričom ten sa odvolával na chybu používateľa. Z

praktického hľadiska je výmena šošoviek v X5 prekvapivo jednoduchá. Nepotrebuje žiadne špeciálne náradie, iba základné manuálne zručnosti a dávku opatrnosti. Každá šošovka je uchytaná bajonetovým mechanizmom a zaist'uje sa pomocou malého poistného zámku, ktorý zabraňuje náhodnému uvoľneniu. Proces pripomína výmenu objektívu na zrkadlovke a tak rozhodne nemusíte kvôli nemu letieť do servisu. V balení sa pritom nachádzajú aj plastové krytky, ktoré chránia šošovky počas prepravy, nehovoriac o malom textilnom puzdre, čím výrobca elegantne





rieši ďalší z večných problémov týchto kamier. Spoločnosť Insta360 navyše plánuje na trh postupne uviesť rôzne typy šošoviek. Od štandardných cez odolnejšie verzie až po opticky vyladené kúsky pre špecifické nasadenie, napríklad pod vodou. Otvára sa tak priestor pre ďalšie prispôbenie zariadenia konkrétnym potrebám používateľa, čo sme doteraz v tomto segmente vídali skôr výnimočne.

Zariadenie tohto formátu si človek kupuje kvôli rôznym voľnočasovým aktivitám a predovšetkým ako nástroj na zbieranie video materiálu z dovolenky. Ja som mal to št'astie testovať X5 nielen počas vlastnej dovolenky, ale súčasne ju zapriahnuť aj do pracovného procesu pri reportážnej tvorbe. Pod'me sa teraz preto pozrieť na avizované rozlíšenie. Skutočná sila 8K v 360-stupňovej kamere nespočíva v jeho natívnom zobrazení, keďže to si dnes reálne nemá šancu takmer nikto pozrieť. Kúzo prichádza až v postprodukcii, v procese zvanom reframing. Z obrovskej dátovej sféry si viete totižto vyrezať klasický 16 : 9 záber a čím viac pixelov máte, tým ostrejší bude výsledok. Kým z 5.7K videa X3 ste vytiahli sotva obstojné Full HD, z 8K záznamu modelu X5 získate detailné 2.7K či takmer 4K klipy a ten rozdiel je okamžite viditeľný, najmä na väčších obrazovkách alebo YouTube, kde kompresia nemá zľutovanie. Takýto kvalitatívny skok podporuje aj vyšší dátový tok, čo v kombinácii s kodekom

H.265 (HEVC) znamená viac obrazových informácií a lepšie zvládnuté detaily v náročných scénach, ako sú listy, tráva či textúry. Samozrejme, nič nie je zadarmo. 8K súbory sú obrovské. Minúta záznamu môže zaberať niekoľko gigabajtov a samotná editácia si pýta veľký monitor a počítač – je tu možné využiť aplikáciu v mobile, o ktorej ešte bude reč neskôr, avšak to by som vám v prípade náročnej postprodukcie neodporúčal. Navyše, 8K je hladné po svetle. V ideálnych podmienkach (počas slnkom zaliatej dovolenky) sú zábery skutočne fantastické, no pri slabšom osvetlení sa okamžite objaví digitálny šum a kvalita klesá. Kamera to dobre vie a dokonca vás v tmavšom prostredí sama upozorní, aby ste prepli na 5.7K, ktoré sa s nedostatkom svetla vysporiada o niečo lepšie. Kameru som zbral do Seegrotte, najväčšieho podzemného jazera v Európe, kde však vo veľkej tme s minimom umelého osvetlenia a ani pri uvedenom nižšom rozlíšení kamera nedokázala pozbierať použiteľné zábery.

Slabé svetlo bolo vždy Achillovou pätou akčných kamier a malé snímače v nich jednoducho t'ahajú za kratší koniec. Insta360 X5, rovnako ako X4, používa 1/1,28-palcový snímač, čo je stále rozumný kompromis medzi veľkosťou, cenou a kvalitou. Nový režim PureVideo a lepší obrazový procesing síce prinášajú citel'né zlepšenia, no fyzikálne limity neobídu ani tie najlepšie algoritmy. V nočnom režime

sa tak, ako spomínam vyššie, X5 nachádza niekde uprostred. Nad ňou tróni DJI Osmo Action 4, ktorého väčší senzor zachytí viac svetla, čo znamená čistejší obraz s nižším šumom a lepším dynamickým rozsahom. Ak chcete z X5 dostať v noci maximum, automatike sa treba vyhnúť a skúsiť sa zamerať na manuálny režim. Odporúčam držať ISO nízko, ideálne medzi 200 a 600, aby ste minimalizovali digitálny šum. To si však vyžiada pomalšiu uzávierku (1/60 s pri 30 FPS), čo automaticky zvyšuje riziko pohybovej neostrosti. Preto platí jednoduché pravidlo – statív alebo monopod sú po západe slnka povinná výbava.

Ak je slabé svetlo Achillovou pätou akčných kamier, stabilizácia obrazu je naopak ich superhrdinská schopnosť a Insta360 X5 v tejto metafore okupuje prvú priechku. Jeho FlowState stabilizácia je jednoducho šialená. Môžete utekať, skákať, bicyklovať, nechať kameru pripevnenú na idúcom aute (vlastná skúsenosť) alebo sa rútiť zo svahu ako lavína a výstup bude vyzeráť, akoby vám za chrbtom utekal skúsený kameraman s gimbalom a doktorátom z filmovej školy. A ak by to nestačilo, prichádza ešte 360 ° zámok horizontu, ktorý udrží horizont rovný bez ohľadu na to, ako veľmi kameru točíte, krúžite či posielate do vývrtky. Výsledok? Zábery ako z reklamného spotu na Red Bull, a to bez nutnosti rozbíjať banku za drahú stabilizačnú techniku. Veľký posun nastal aj v oblasti farieb. Starší model X3



mal občas chuť mal'ovať svet na fialovo, najmä v tienoch alebo pri vegetácii. X5 však zmenil paletu a farby sú teraz oveľa prirodzenejšie, živé a bez halucinogénneho nádychu. Pre profikov alebo nadšencov, ktorí radi ladia farby v postprodukcii, nechýba ani plochý (Log) profil s vysokým dynamickým rozsahom, teda ideálny základ pre pokročilú postprodukciiu.

Pre lepšiu orientáciu v technických parametroch, ktoré priamo ovplyvňujú obrazový výkon, vám teraz skúsím napísať čo najzrozumiteľnejšie porovnanie Insta360 X5 s jej predchodcami a hlavnými konkurentmi. Insta360 X5 a X4 využívajú 1/1,28-palcový CMOS snímač, zatiaľ čo GoPro HERO12 má menší 1/1.9" a DJI Osmo Action 4 väčší 1/1.3", čo sa prejavuje najmä pri slabom osvetlení. Oba modely Insta360 ponúkajú 8K záznam v 360 ° režime pri 30 fps, kým GoPro Max končí pri 5.6K a DJI túto možnosť vôbec neponúka. Pri použití jednej šošovky zvládne X5 aj X4 4K video pri 60 fps, HERO12 ide vyššie na 5.3K pri 60 fps a DJI Osmo Action 4 exceluje s 4K pri až 120 fps. Foto režim hovorí jasne – X5 a X4 vedú so 72 Mpx, čo je násobne viac než 27 Mpx pri GoPro a len 10 Mpx pri DJI. Bitrate dosahuje pri X5 a X4 až 200 Mbp/s, zatiaľ čo konkurencia sa pohybuje okolo 120-130 Mbp/s. Stabilizácia je doménou všetkých štyroch modelov, no FlowState pri Insta360 a Horizon Lock ponúkajú bezkonkurenčne najplynulejší výsledok.



V oblasti farebných profilov nechýba ani jednému modelu možnosť natáčať do Logu X5 s I-Logom, X4 s Flat, GoPro s GP-Logom a DJI s D-Log M, čo je vítané najmä pre pokročilých používateľov a už spomínané postprodukčné doladenie farieb.

Softvér hrá v prípade Insta360 X5 minimálne rovnako dôležitú úlohu ako samotný hardvér, ak nie ešte dôležitejšiu. Výrobca to vie a, našťastie, to aj reflektuje, keďže priamo v aplikácii nájdete prehľadný video návod, bez ktorého by sa do editu púšťal len niekto s prílišným optimizmom alebo sklonom k sebatrýzneniu. Základom je intuitívna, ale komplexná mobilná aplikácia, ktorá ide ruka v ruku s desktopovým Insta360 Studiom – oba nástroje sú zadarmo. Teoreticky by ste mali zvládnuť celý proces aj na mobile, no v praxi je to príliš krkolomné. Počas môjho mesačného testovania sa aplikácia často sekala, hádzala chyby a export zložitejších videí trval desiatky minút. Hoci ponúka pokročilé AI funkcie ako AI Edit či Shot Lab, ktoré automaticky vytvoria zostrih s hudbou, efektmi a prechodmi, výsledky sú často generické a umelá inteligencia síce vie strihať, ale pointu videa vám nevyčíta ani z očí, ani z histogramu. Funkcia Deep Track 3.0, ktorá vie automaticky sledovať zvolený objekt v zábere, je o poznanie praktickejšia, keďže vytvára plynulé výstupy bez nutnosti ručne nastavovať klúčové body. No ak to s výstupom myslíte vážne, odporúčam



radšej desktopový softvér Insta360 Studio, ktorý síce nedisponuje AI kúzлами, ale zato umožňuje export v oveľa vyššej kvalite, vrátane profesionálnych kodekov ako Apple ProRes. Tie sú ideálne pre ďalšiu postprodukciiu v Premiere Pro alebo DaVinci Resolve, kde zvládajú farebný grading bez straty kvality. Tu sa dostávame ku dôležitému bodu. Používatelia Premiere Pro majú k dispozícii oficiálny plugin Insta360 Reframe, vďaka ktorému môžu s natívnymi .insv súbormi pracovať priamo v časovej osi, animovať pohyb kamery pomocou rozlične kreatívnych parametrov a zabezpečiť si hladký edit s využitím proxy súborov. Inak sa vám 8K video prehrá asi tak plynulo ako Windows Vista na netbooku z Lidla.

No fanúšikovia DaVinci Resolve to majú ťažšie. Oficiálny plugin jednak chýba, takže ostávajú odkázaní na nestabilné riešenia ako KartaVR, alebo na obchádzku cez Insta360 Studio, kde musia video najprv exportovať v ProRes formáte a následne importovať do Resolve. Horšie je, že ak chcete využiť 8K naplno, potrebujete platenú verziu DaVinci Resolve Studio a dostatočne výkonné železo. Toto všetko len potvrdzuje, že Insta360 cieľ predovšetkým na tvorcov pre sociálne siete, ktorí si vystačia s mobilom, alebo profesionálov v Premiere, a tí ostatní musia byť pripravení na užívateľskú bolesť. A ak ste si mysleli, že softvérový príbeh X5 končí pri edite, tak vás sklame. Insta360 sa totiž rozhodlo



vystavať okolo svojich kamier kompletný ekosystém, ktorý okrem hardvéru a softvéru zahŕňa aj konzumentmi toľko „milované“ predplatné. Nová cloudová služba Insta360+ má jasný cieľ vytvoriť si model opakujúcich sa príjmov a zároveň používateľ a ešte pevnejšie pripútať k značke. P

apiero to znie lákavo, veď kto by nechcel automatické zálohovanie videí priamo z kamery, editáciu v cloude, jednoduché zdieľanie 360° obsahu. Realita je však niekde inde. Hoci cloud má byť synonymom pohodlia, Insta360+ si ho predstavuje trochu inak. Upload je možný výhradne z kamery cez Wi-Fi, takže zabudnite

na pohodlné nahrávanie z desktopu alebo telefónu. Žiadne priečinky, žiadna organizácia súborov a dokonca ani webové rozhranie. Cena služby je pritom, vzhľadom na ponúkané (ne)možnosti, prekvapivo vysoká, najmä ak ju porovnáme s funkčne nabitým GoPro Cloudom. Za mňa je Insta360+ zatiaľ služba s nevyužitým potenciálom. Je nedokončená, obmedzená a bez zmysluplnej pridanej hodnoty. Pokiaľ sa zásadne nezmení, neodporúčam vám do nej investovať čo i len euro.

X5 je z môjho pohľadu kráľovnou kreatívnej slobody v rámci segmentu 360-stupňových kamier. Natočíš s ňou všetko okolo seba



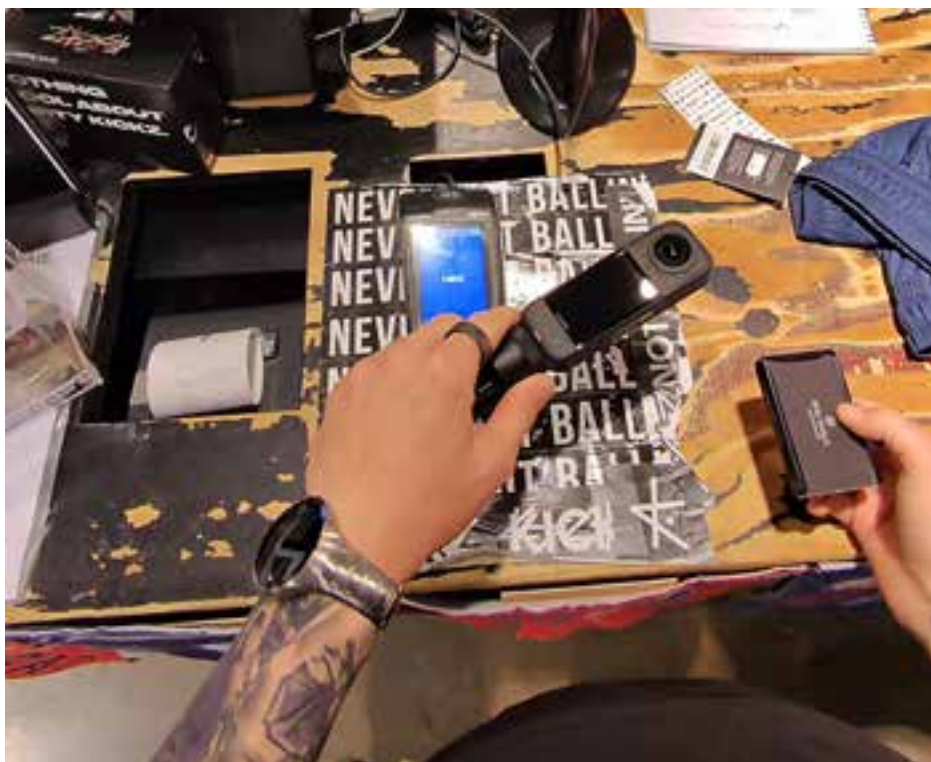
a obsah si vyberieš neskôr. Vďaka 8K rozlíšeniu vyzerajú jednotlivé zábery za ideálneho svetla doslova úchvatne. Perfektná stabilizácia skrotí akčné momentky z dovolenky a vymeniteľné šošovky predídu plaču z nechceného pádu. Nie všetko je však ideálne. V slabom svetle degraduje kvalita záberov a profesionálny edit mimo Premiere Pro je čistá tortúra plná komplikácií. Pre koho je teda X5 ako stvorená? Pre tvorcov na sociálne siete, sólo filmárov, technologických redaktorov a dobrodruhov, ktorí chcú dynamické zábery takmer ako z dronu, to všetko bez toho, aby ich musel naháňať úrad pre civilné letectvo.

Komu ju naopak neodporúčam? Každému, kto hľadá maximálne kvalitný akčný obraz v štýle klasickej kamery a 360° záber ho vôbec nezaujímá. Majitelia X4 majú pokojne rok čas a môžu si počkať na príchod X6. Ak však máte doma X3 alebo prípadne ešte staršiu generáciu, upgrade na X5 vás odpáli do novej dimenzie plynulosti a kvality.

Verdikt

Kráľovná segmentu 360-stupňových kamier.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčaľ:	Cena s DPH:
SmartWear	560€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 360-stupňový záber	- Učenie sa postprodukcie
+ Kvalita konštrukcie	- Aplikácia a jej technické problémy
+ Stabilizácia	- Cena
+ Vodo odolnosť do 15 metrov	

HODNOTENIE:



POSLEDNÝ NÁDÝCH

KAŽDÝ NÁDÝCH
MÔŽE BYŤ TVOJ POSLEDNÝ

PODĽA
SKUTOČNÉHO
PRÍBEHU

Pozerajte tu



Nintendo Switch 2

BOJ O TRÓNY ZAPOČAL



Pôvodný Switch nebol len d'alšou konzolou od Nintenda. Po komerčnom zlyhaní Wii U predstavoval malý zázrak, anomáliu, ktorá s gráciou tanečníka preplávala krvavým oceánom vojny medzi Sony a Microsoftom a našla si vlastný, pokojný prístav, vydláždený dolármi.

S viac než 150 miliónmi predaných kusov sa stal de facto kultúrnym artefaktom, spoločníkom na cestách aj v obývačkách, a to nie len počas pandémie. Dlho očakávaný nástupca už neprichádza do nejakého vákua, ale naopak do sveta, ktorý jeho predchodca pomohol stvoriť. Dnes už totižto slovo „handheld“ prerástlo za hranice sveta konzol a akokoľvek je jeho PC variant stále len v plienkach, o pár rokov môže ísť o úplne inú pesničku. Otázka, ktorú si však stále kladiem: Dokáže zdokonalená ozvena zarezonovať tak silno ako pôvodný výkrik?

Nintendo Switch 2 prekonáva rekordy od prvého dňa uvedenia. Stal sa najrýchlejšie predávaným hardvérom v histórii Nintenda – počas prvých štyroch dní sa predalo 3,5 milióna kusov. V Japonsku zažil doslova triumfálny debut, keď prekonal aj legendárnu PlayStation 2. Prvotné čísla zrkadlia prevažne nadšených majiteľov prvej generácie a sotva ich môžeme vnímať ako väčšinový názor na kvalitu samotného hardvéru. Preto som sa rozhodol, že si na testovanie systému Switch 2 dám záležať a preverím jeho kvalitu ako sa len bude dať. Nintendo mi v tomto pomohlo, keďže na trh hodilo len jednu skutočnú AAA exkluzivitu, a to Mario Kart World. Nasledujúci text preto vnímajte ako „pitvu“ kultúrneho fenoménu v jeho druhom dejstve z pohľadu trhovej stratégie. A práve táto „pitva“ odhalí uje bytosť plnú hlbokých rozporov. Na prvý pohľad pôsobí Switch 2 ako známa silueta

svojho predchodcu. Ide o mierne zväčšenú verziu prvej generácie (proporčný nárast o 13 %), s celkovou váhou 401 gramov. To z neho robí citeľne ťažšie zariadenie než pôvodných 320 gramov pri OLED verzii a 297 gramov pri klasike, no stále ide o ľahkú váhu, špeciálne v porovnaní s niektorými PC handheldmi. Práve v tejto fyzickej forme sa ukrýva prvý paradox konzoly. Na jednej strane kvalita spracovania výrazne pokročila – ak vám pri prvej generácii prekážala istá evokujúca atmosféra hračky, druhá generácia už pôsobí ako prémiové zariadenie v plnom zmysle slova. Dokonca aj dokovacia stanica, ktorá kedysi reálne vedela poškodiť obrazovku konzole dostala štýlovejší, zaoblenejší dizajn a aktívne chladenie. Tento posun k prémiovému dojmu si však vyžiadal svoju daň – ergonómia, resp. jej výrazný nedostatok. Switch 2 je väčší, plochejší a



t'ažší, s hranatým telom, ktoré môže pri dlhom hraní v handheld režime spôsobovať fyzickú bolesť. Hoci mám stredne veľké dlane, po pár hodinách hrania som musel konzolu odložiť alebo zasunúť späť do doku. Preto ak nemáte ruky ako lopaty, ale menšie dlane, na dlhodobé hranie v handheld režime rovno zabudnite. Pôvodný Switch bol hračkou v tom najlepšom zmysle slova. Bol hravý, prístupný a pohodlný. Jeho nástupca sa vďaka svojej vyššej hmotnosti, prémiovým materiálom a ostrejšiemu líniám posunul smerom k efektívnej estetike, ktorá mu však v určitých situáciách môže byť na škodu. Napriek tomuto zásadnému problému je v rámci konštrukcie určite nutné vyzdvihnúť zadný stojan. Kedysi krehká palička (hovorím samozrejme o prvej generácii a nie OLED verzii) je dnes robustný prvok v tvare písmena U, ktorý sa tiahne takmer po celej šírke zariadenia a ponúka stabilnú oporu v rôznych uhloch. Pridanie druhého portu USB-C na hornej hrane je navyše veľkým víťazstvom pre nabíjanie počas hrania v stolovom režime, čo je detail, ktorého hodnotu pozná každý, kto absolvoval dlhý let s pôvodným modelom. Taktiež oceňujem jednoduché odklopenie krytu pre vkladanie fyzických médií.

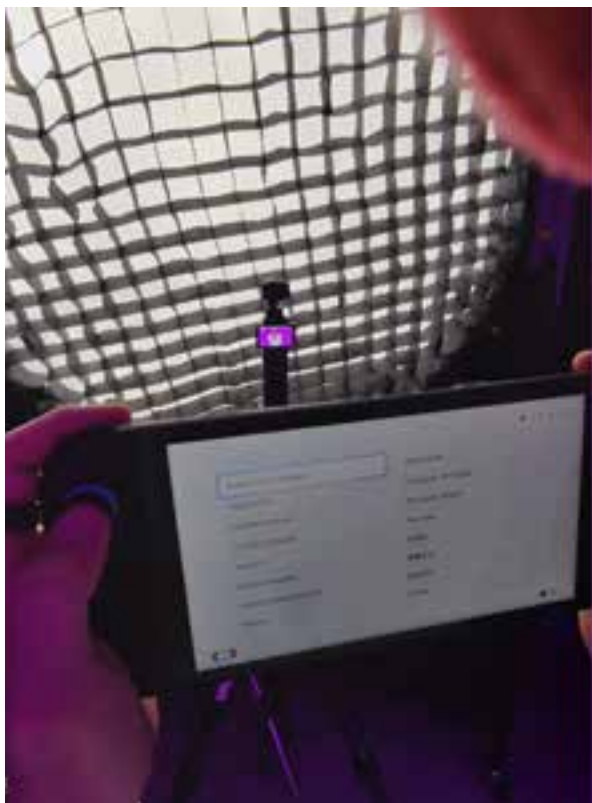
Ak pristúpite na moju hru so slovíčkami a telo tejto konzoly prijmete ako zdroj fyzickej bolesti, potom jej obrazovka predstavuje skôr príčinu trápenia metafyzického. Na papieri ide o jednoznačný upgrade. Máme tu väčší, 7,9-palcový LCD panel s plným rozlíšením 1920 x 1080 pxi a obnovovacou frekvenciou 120 Hz. Nechýba podpora HDR10 ani variabilnej obnovovacej frekvencie (VRR), čo predstavuje pre Nintendo historicky prvú implementáciu

týchto technológií. Pre majiteľov modelu Switch OLED je to však krok stranou, než skutočný posun vpred. Návrat k LCD technológii znamená stratu hlbokého kontrastu a sýtych farieb, ktoré sú typické pre OLED displeje. V podstate vymieňate vizuálnu živosť za vyššie rozlíšenie a plynulejšie snímkovanie. Mohli by sme sa, pochopiteľne, začať rozprávať o tom, kedy Nintendo uvedie na trh vylepšený model Switch 2 s OLED displejom a prečo ho nezahrnulo už do tejto verzie (v prvom rade kvôli cene). Skutočný problém však leží hlbšie, a to v technických parametroch. Kľúčovou slabinou je veľmi pomalá

odozva pixelov predmetného LCD panela, ktorá pri 60 Hz dosahuje v priemere až 33 milisekúnd. V praxi to vedie k výraznému rozmazaniu pohybu a tzv. ghostingu, čo robí displej problematickým a v tomto ohľade je dokonca horší než displej Switchu z roku 2017. Uvedená slabina súčasne podkopáva jeden z hlavných ťahákov v podobe 120 Hz obnovovacej frekvencie, pretože pixely nestíhajú reagovať dostatočne rýchlo, aby udržali krok s tempom zobrazovania. Implementácia ďalších moderných funkcií pôsobí rovnako rozpačito. Podpora HDR je diskutabilná, keďže panel nedosahuje ani základný jas 400 nitov potrebný na plnohodnotné HDR zobrazenie (sonda neklame). A aby toho nebolo málo, VRR funguje výhradne v handheldovom režime, pričom po pripojení k doku a kompatibilnému televízoru či monitoru sa jednoducho deaktivuje. Ide o nepochopiteľné obmedzenie, najmä v porovnaní s konzolami ako PS5 alebo Xbox Series X, kde VRR dnes patrí medzi štandardnú výbavu. Nintendo opäť dokazuje, že znižovaním marže, hoci je konečná cena pri Switchu 2 vďaka dovozným daniam výrazne nadsadená, škodí najmä samo sebe. V histórii ich HW to pritom nie je vôbec prvýkrát. AK sa budeme rozprávať vyložene o hraní na TV, tak tu môžete očakávať podporu 4K pri 60 FPS alebo 1440p pri 120 FPS.

V útrobach novej konzoly bije rozhodne výkonnejšie srdce, no v porovnaní s prvou generáciou, ktorá vyšla pred ôsmimi rokmi, to nie je až taký veľký skok. Ide o čip na mieru od Nvidie, označený ako T239 a známy pod kódovým menom Drake, ktorý kombinuje 8-jadrový procesor ARM Cortex-A78C





s grafickým jadrom postaveným na architektúre Ampere (s 1536 CUDA jadrami), známou z kariet RTX 30. Oproti zastaranej Tegrin X1 ide určite o generačný skok. Lenže aj tu sa diabol skrýva v detailoch. Čip sa vyrába 8nm procesom od Samsungu, čo je technológia, ktorá už v roku 2025 pôsobí značne zastaralo. Podľa technickej analýzy bol jeho návrh dokončený už v roku 2021. Inými slovami, výkonovo nedržíme horúcu novinku, ale nikdy nevydaný Switch Pro, ktorý mal prísť o dva roky skôr. Nintendo ho zadržovalo z rozumných dôvodov, keďže sa Switch predával fantasticky a 8nm čip medzitým zlacnel. Filozofia laterálneho

myslenia so zastaranou technológiou tak opäť ožíva v praxi. Podobne rozpačito pôsobí aj správa pamäte. Konzola ponúka 12 GB LPDDR5X RAM, no až štvrtina z nej, konkrétne 3 GB, je trvalo vyhradená pre operačný systém. Vývojárom hier zostáva 9 GB pamäte, čo síce predstavuje nárast, no stále menej, než by sme očakávali pre nasledujúce roky. Hlavným žrútom pamäte je pritom nová, u nás takmer nevyužitelná sociálna funkcia GameChat. Nintendo tu jasne vsádza na model platformy ako služby, nie ako čisto herného zariadenia čo je síce strategické, no z pohľadu ich histórie aj riskantné rozhodnutie. Jediným

hardvérovým vylepšením, ktoré si zaslúži jednoznačné uznanie, je nový systém pripájania Joy-Conov. Mechanické kol'ajničky nahradilo magnetické uchytanie, ktoré pôsobí prémiovo, pevne a výborne sa s ním manipuluje. Žiaľ, zvyšok ovládačov ostal prakticky tam, kde bol. Dizajn Joy-Conov je stále plochý, stiesnený a zle zarovnaný. Zvýšená veľkosť konzoly robí ergonómiu v handhelde ešte horšou. Joy-Cony navyše stále nemajú analógové spúšte, a stále používajú joysticky bez Hallovho efektu. To znamená, že prekliate driftovanie stále visí vo vzduchu, hoci počas mesačného testovania som nič také nezaznamenal.

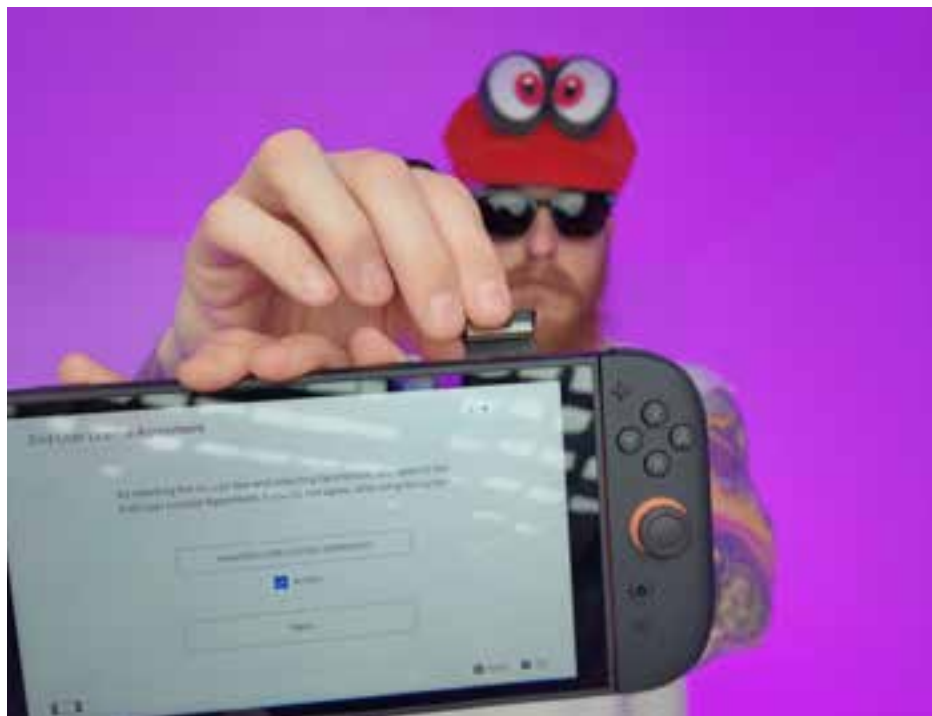


Ak má mať Switch 2 disponovať jednou funkciou, ktorou chce naozaj zaujať, je to schopnosť Joy-Conu fungovať ako myš. Vďaka kombinácii gyroskopu a optického senzora na spodnej strane ovládača sa Nintendo pokúsilo vyriešiť veľký problém konzol, ktorým je presné ovládanie v RTS hrách, adventúrach či FPS tituloch. A prekvapivo sa mu to technicky podarilo – režim myši funguje šokujúco dobre, je plynulý, intuitívny a dostatočne presný aj pre náročnejších hráčov. Nateraz ho síce využíva len projekt Civilization VII, avšak určite nájde svoje uplatnenie aj pri očakávanom hite Metroid Prime 4: Beyond. Jedna vec je však funkčnosť a druhá praktická skúsenosť. Držať úzky, plochý Joy-Con na boku a hrať s ním ako s myšou sa ukázalo ako nepraktické a nepohodlné. Milovníci RTS a FPS hier budú musieť hľadať nejaké špeciálne puzdra tretích strán, ktoré zmenia Joy-Con tvarovo na myš. Používateľské rozhranie

Switchu 2 je takmer na nerozoznanie od originálu, len pár zaoblených ikon a jemných úprav odlišuje nové od starého. Podľa mňa je to úplne v poriadku, keďže menu vnímam ako jednoduché, rýchle a bez zbytočností. Ale rovnako si uvedomujem, že je to po ôsmich rokoch stagnácie dôkaz toho, že Nintendo odmieta zásadné zmeny a nemá v tomto smere veľké ambície. Chýbajú priečinky, správa sťahovania a stále absentujú základné multimediálne aplikácie ako YouTube či Netflix. Herná konzola roku 2025 sa tak v niektorých ohľadoch správa ako tablet z roku 2014. Jediným skutočným pokrokom je vylepšený eShop. Ten je oveľa rýchlejší, plynulejší a konečne použiteľný. Vďaka vyššiemu výkonu konzoly prešiel z frustrujúceho zážitku na normálne fungujúcu aplikáciu, čo môžeme brať ako zážrak.

Podme sa teraz spoločne pozrieť na prehrievanie a výdrž batérie. Nintendo túžilo po vyššom výkone v kompaktnom tele, fyzika si za to pýta svoju daň. Viac výkonu znamená viac tepla a vyššiu spotrebu. Výsledkom je slabšia výdrž batérie a citelnejšie zahrievanie, čo však nevnímajte ako chyby dizajnu, ale nevyhnutnosť výkonnostného upgradu. Čo sa týka batérie, tak oficiálne Nintendo uvádza 2 až 6,5 hodiny hrania. Realita? Posledná Zelda mi vyštáвила batériu za približne 2 hodiny a Mario Kart v maximálnom jase potiahol o hodinu dlhšie. Je to jednoznačne krok späť oproti Switch OLED a len málokto to vníma ako pokrok. Pre veteránov zo Steam Decku či ROG Ally to však nie je prekvapenie – handheldy a výdrž batérie nikdy nešli ruka v ruku, a súčasné technológie v tomto smere neponúkajú výrazné zlepšenia. Nepříjemné sa ukázalo aj teplo. Konzola sa pri hraní zahrieva, síce nie na toľko, aby páčila v rukách, no dostatočne na to, aby ste si po hodine hrania museli utrieť spotené dlane. Na vine je pravdepodobne starší 8nm čip – úsporné rozhodnutie, ktoré má citelné následky. Novšia 5nm technológia by znamenala nižšie teploty aj dlhšiu výdrž. Nintendo si však zvolilo starý, lacný, overený technológiu. A naopak vy si musíte zvoliť, či vám to za tie kompromisy stojí.

Switch 2 odštartoval s istotou vydaním svojej jedinej AAA exkluzivity, projektu Mario Kart World. Ide o vlajkový a dlho očakávaný projekt, ktorý je dodávaný s prémiovým balením konzoly za cca 500 €. V čase, kedy píšem túto recenziu ostáva už len pár dní do vydania druhej veľkej exkluzivity, ktorou je Donkey Kong Bananza. Ten vám, rovnako ako Mario Kart, zhodnotím samostatne. Teraz sa zameriam na hry tretích strán, teda porty. Na rozdiel od minulosti by tentokrát dlhodobo nemalo ísť len o tituly od Nintendo. Cyberpunk 2077 beží na Switchi



2 veľmi dobre s dynamickým rozlíšením (540p – 1080p) pri 30 – 40 FPS, kedy ide o hrateľný, hoci očividne kompromismi prešpikovaný zážitok. Kľúčovú rolu hrá DLSS – AI upscaling od Nvidie, ktorý z malého výkonu vytiahne prekvapivo kvalitný obraz. V praxi to znamená, že tituly ako Street Fighter 6 či Hogwarts Legacy bežia podobne výkonne, aj keď nie úplne hladko. Nintendo získalo prísľuby od veľkých hráčov ako EA či Take-Two, čo môže znamenať podstatne robustnejšiu knižnicu hier než doteraz. Faktom však je, že procesor je na úrovni PS4, zatiaľ čo výkonový rozdiel oproti PS5 a Xbox Series X je výrazný. Známy výrobca portov uviedol, že ak hra funguje bez problémov na Xbox Series S, mala by byť bez väčších ťažkostí prenositeľná aj na Switch 2. Aj tu však platí, že ak hráči nebudú kupovať tieto staré hry, Switch 2 už po dvoch rokoch svojej existencie skončí tam, kde jeho predchodca a v rámci softvéru sa bude musieť opierať len o Nintendo exkluzivity.

Nintendo si historicky budovalo úspech stratégiou vlastného samostatného oceánu – namiesto priameho súboja s konkurenciou vytváralo nové trhové priestory vďaka inovatívnemu hardvéru, ako boli Wii či pôvodný Switch, pričom často kreatívne využívalo technológie, ktoré už výkonovo zaostávali. Switch 2 však čiastočne predstavuje odklon od tejto tradície keďže ide o najmenej inovačnú konzolu v histórii firmy, ktorá revolúciu nahrádza evolúciou. Na prvý pohľad to môže pôsobiť ako rezignácia na inovácie, no v skutočnosti ide o strategickú nevyhnutnosť. Nintendo už nebojuje o vytvorenie nového trhu, ale o udržanie toho, ktorý samo vytvorilo, a ktorý dnes začínajú obsadzovať výkonné PC

handheldy ako Steam Deck či ROG Ally. V tomto kontexte sa z môjho pohľadu iteračný prístup javí ako logický krok a Switch 2 nie je výpravou za novými horizontmi, ale obranou trónu. Tento posun sa prejavuje aj na cene, pretože z kedysi dostupnej konzoly sa razom stal prémiový produkt s vysokou vyššou cenovkou. Nintendo tak v istom smere napodobňuje model Apple. Prináša uzavretý ekosystém, prémiový hardvér, plnú kontrolu nad softvérom a nulovú toleranciu voči vonkajším zásahom. Nemyslím si, že kvalitatívne spracovanie Switch 2 ho reálne ohrozí v očiach skalných fanúšikov. Verím, že ak bude Nintendo naďalej zásobovať trh kvalitnými hrami zo svojich vlastných štúdií, odklon tretích strán mu väz nezlomí. V súčasnosti sme však stále na úplnom začiatku a kto netuží zahráť si Mario Kart World alebo nového Donkey Konga, tak nevidím dôvod prečo by mal platiť aj za konzolu.

Verdikt

Nové Nintendo síce tentoraz neprichádza so šokujúcou novou funkciou, no z dlhodobého hľadiska má rozhodne šancu uspieť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Conquest	500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiovejšie spracovanie	- Pre menšie ruky vyložene peklo
+ Veľkosť obrazovky	- LCD panel a jeho odozva
+ Nový dok s aktívnym chladením	- Prehrievanie

HODNOTENIE:



Aorus F032U

UYHRADENÝ PRE FAJNŠMEKROV



Nie každý deň sa na trhu objaví monitor, ktorý si naozaj pýta pozornosť aj tých najnáročnejších hráčov a technologických nadšencov. Väčšina monitorov síce slubuje „gamingové“ parametre, no realita často býva plná kompromisov. Keď však do redakcie dorazí niečo s logom AORUS, väčšinou spozorníme. AORUS F032U totiž patrí do kategórie zariadení, ktoré už na papieri naháňajú konkurenciu zimomriavky a aj náročným používateľom sa z nich môžu križovať oči. Obrovská uhlopriečka, špičkové 4K rozlíšenie, vysoká obnovovacia frekvencia, blesková odozva a kopec bonusových funkcií – toto je monitor, ktorý sa na nič nehrá. Alebo lepšie povedané, hrá sa rád, často a na maximum.

Segment herných monitorov sa za posledné roky neuveriteľne rozrástol. Na čele tejto evolúcie však stoja modely, ktoré si dovoľia ísť ešte ďalej, či už v kvalite obrazu, alebo

v technológiách, ktoré ponúkajú. AORUS F032U patrí práve do tejto kategórie. Ide o monitor, ktorý cieľi na náročných hráčov, streamerov, ale aj kreatívcov, ktorí nechcú robiť kompromisy. Je ale tento monitor skutočne taký dobrý, aby si zaslúžil nielen pozornosť, ale hlavne úspory potenciálnych majiteľov?

Dizajn a konštrukcia

AORUS vždy vsádzal na agresívnejší herný dizajn a F032U v tomto trende pokračuje. Dizajn tohoto 32-palcového „drobčeka“ dopĺňajú typické AORUS detaily ako výrazné línie, RGB podsvietenie na zadnej strane a robustný stojan, ktorý nezaprie, že monitor váži viac než bežné kancelárske modely. Stojan je naozaj ergonomický, čo znamená nielen výškové nastavenie a pivot, ale aj natáčanie, takže F032U je prispôsobiteľný presne podľa vašich predstáv, nech patríte

medzi ktorúkoľvek kastu hráčov. Povrch je matný, no odtlačky na ňom našťastie nezostávajú a rámy sú minimálne, čo ešte viac zvýrazňuje veľkosť obrazovky.

Špičkový panel a parametre

Najväčším tromfom F032U je jeho 32-palcový 4K UHD (3840x2160 pixelov) QD-OLED panel, ktorý kombinuje úžasnú ostrosť, veľkorysú uhlopriečku a naozaj živé farby. Monitor podporuje obnovovaciu frekvenciu 165 Hz a odozvu iba 0.03ms GTG, takže je predurčený nielen na príbehové singleplayer hry, ale aj najmä na kompetitívne FPS či e-sporty, kde záleží na každej milisekunde. Počas testovania som mal veľakrát možnosť potvrdiť si, že obraz je plynulý a ostrý, ghosting minimálny a input lag prakticky neexistuje. Samozrejmosťou je totiž podpora technológie AMD FreeSync



Premium Pro, ktorá je kompatibilná s NVIDIA G-Sync, takže sa netreba báť tearingu ani v tých najnáročnejších herných scénach. Bonusom je certifikácia VESA DisplayHDR 400, vďaka ktorej HDR obsah v hrách a filmoch naozaj vynikne. Farby sú sýte, kontrast je výborný a aj v tmavých scénach je vždy dostatok detailov.

Pripojiteľnosť, bonusy a softvér

AORUS FO32U je monitor, ktorý nerobí kompromisy ani v konektivitě. 2x HDMI 2.1 (ideálne pre nové konzoly, ktoré zvládajú 4K/120Hz), DisplayPort 1.4, rýchly USB-C (s napájaním až 18W), 3x USB 3.0 hub, a samozrejme aj výstup na slúchadlá a mikrofón. Pre hráčov s next-gen konzolami je HDMI 2.1 dnes už prakticky povinnosť, no potešia sa samozrejme aj počítačoví nadšenci. Monitor podporuje aj KVM (Keyboard, Video, Mouse) switch, čo znamená, že s jednou klávesnicou a myšou je možné prepínať medzi dvoma zariadeniami jediným kliknutím. Toto je funkcia, ktorú ocenia hlavne majitelia nielen herného desktopu, ale aj pracovného počítača či notebooku na jednom stole. Samotný OSD softvér od AORUS patrí medzi tie najlepšie, aké som mal doteraz šancu vyskúšať. Umožňuje totiž detailné nastavovanie obrazu, prepínanie profilov, aktiváciu funkcií ako crosshair, timer či zobrazenie snímkovej frekvencie. A to všetko pohodlne cez aplikáciu OSD Sidekick, bez nutnosti klikáť cez tradičné tlačidlá či loviť joystick na zadnej strane monitoru.

OLED panel a nutná starostlivosť

Napriek tomu, že OLED monitory prešli od prvých modelov veľkými vylepšeniami, trpím voči nim stále určitými predsudkami.

Nie voči ich parametrom, farebnosti a ozaj čiernej čiernej, no hlavný strašák pri OLED architektúre, burn-in, teda vypaľovanie dlhodobo zobrazovaného obrazu priamo do pixelov monitora, je stále v určitej forme prítomný aj v tých najmodernejších kúskoch. Väčšina zariadení však našťastie už priamo z výroby ponúka radu ochranných funkcií, aby tieto produkty vydržali čo najdlhšie.

Samozrejme, najlepšia prevencia je nenechávať obrazovku zapnutú dlho na jednom obraze, znížiť jas a používať tmavé témy, kde je to možné, no v dnešnej dobe je všetko úžasnejšie, keď sa spolu objaví písmenká A+I. O OLED panel na tomto monitore sa totiž v rámci funkcionality OLED Care stará o algoritmus na báze umelej inteligencie (AI), ktorá dohliada, aby monitor neostával prídlho zapnutý s plným jasom, dokáže nepozorovateľne hýbať s pixelmi, aby nezobrazovali stále to isté aj pri dlhodobom používaní, viem automaticky znížiť jas panelu úloh a loga Windows a tiež ponúka funkciu Pixel Clean pre potenciálnu obnovu poškodených pixelov. Samozrejme, nie je možné po pár týždňoch používania povedať, či je tento monitor voči vypaľovaniu odolný, no je fajn vidieť, že spoločnosti už proaktívne myslia na limitovanie budúcich problémov.

Herné a každodenné používanie

V reálnom nasadení monitor exceloval vo všetkých smeroch. Pri hraní najnovších AAA titulov v 4K rozlíšení bol obraz neuveriteľne detailný a plynulý, HDR efekt pôsobil prirodzene a farby boli ako z výkladnej skrine. V kompetitívnych hrách oceňujem bleskovú odozvu aj vyššiu obnovovaciu frekvenciu, vďaka čomu som mal, aspoň som to tak cítil, nad súpermi vždy miernu výhodu. Pri bežnej práci alebo



tvorbe obsahu je 32-palcová uhlopriečka priam luxusná, s touto uhlopriečkou dve až tri aplikácie otvorené vedľa seba nie sú žiaden problém, čo výrazne zvyšovalo moju produktivitu. OLED panel je naozaj špička, takže som monitor neváhal používať aj na úpravu fotiek alebo strih videa. Prijemným bonusom je KVM switch. Keď ho raz vyskúšate, už si nebudete vedieť predstaviť návrat ku starým zvykom.

Zhrnutie

AORUS FO32U je monitor, ktorý nastavuje latku vo svojej kategórii poriadne vysoko. Obrovská uhlopriečka, špičkové 4K rozlíšenie, vysoká obnovovacia frekvencia, blesková odozva, moderné konektory, KVM switch a bonusová funkcionality robia z tohto kúska nástroj, ktorý nadchne nielen hráčov, ale aj kreatívco.

Hoci cena nie je práve najnižšia, za svoje peniaze dostanete jeden z najlepších monitorov na trhu. Ak hľadáte herný a pracovný monitor bez kompromisov a ste ochotní si priplatiť za top technológie, FO32U je jasná voľba.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Aorus	970€

PLUSY A MÍNUSY:

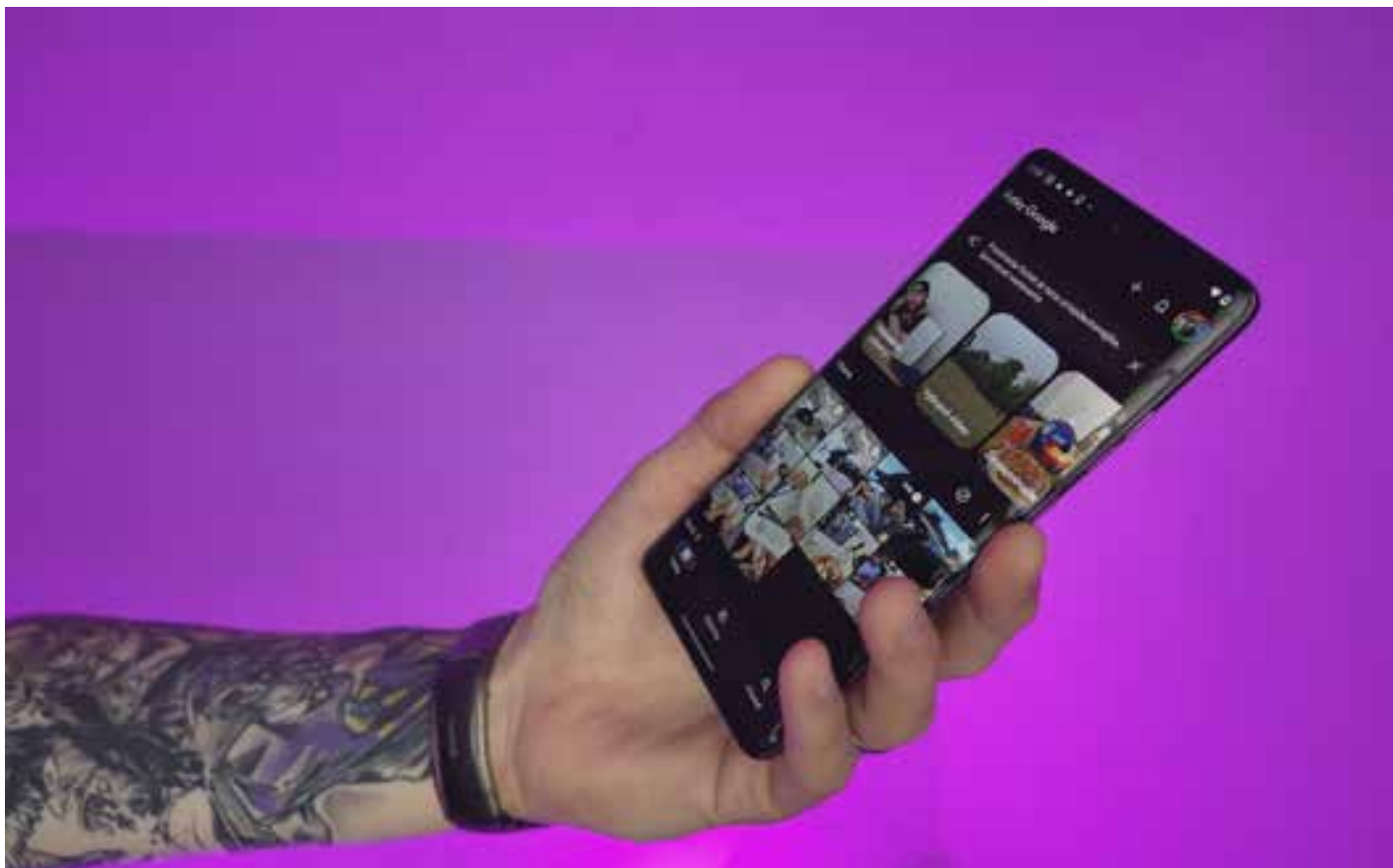
+ 165 Hz obnovovacia frekvencia	- Stále prémiová cena
+ Funkcionality zameraná na hráčov	
+ 4K rozlíšenie	

HODNOTENIE:

★★★★★

Motorola Edge 60 Pro

KAM HO ZARADIŤ?



Aby bolo možné pochopiť význam existencie nového modelu Edge 60 Pro, musíme sa pozrieť trochu do minulosti. Mobil Motorola Edge 40 Pro bol v roku 2023 do istej miery zjavením. Išlo o nekompromisný stroj, ktorý sa bez obáv postavil aj tým najväčším rivalom svojej doby. So špičkovým čipsetom Snapdragon 8 Gen 2, prémiovou konštrukciou zo skla a kovu a 165 Hz displejom jasne deklaroval ambície uspieť na vrchole a naplniť očakávania vtedajšieho konzumenta. Následne však prišiel rok 2024 a s ním rad Edge 50, ktorý za mňa priniesol akúsi krízu identity. Model Edge 50 Pro predstavoval cielený krok do kategórie dostupných vlajkových lodí, pri ktorom výkonný čipset ustúpil riešeniam strednej triedy a prémiové materiály boli čiastočne nahradené ekologickejšími alternatívami vrátane plastu. Následne ani model Edge 50 Ultra, hoci podstatne schopnejší, sa so svojím čipsetom Snapdragon 8s Gen 3 nedostal na

absolútnu špičku. Z môjho pohľadu vnieslo nejednotné používanie prívlasktu PRO do celého portfólia istý chaos, a konzument tak mohol oprávnené nadobudnúť dojem, že aj samotná Motorola si nie je úplne istá, kam smeruje. Nasledujúca recenzia nie je len testom ďalšieho telefónu z rady Edge, ale aj pohľadom na strategický krok, s ktorým Motorola aktuálne vkročila na trh.

Prvý dojem je rozhodujúci, a ak v tomto bode niekto dokáže zaujať, tak je to práve vyššie proklamovaná značka. Okrem samotného faktu, že si kúpou tejto novinky spríjemníte deň osviežujúcou vôňou vďaka parfumovanej krabicike, očakáva vás niekoľko ďalších príjemných prekvapení. V ruke pôsobí mobil naozaj solídne, no zároveň dostatočne ľahko, čo je výsledok precíznej spracovanej ergonomie. Fanúšikov alternatívnych materiálov určite poteší zadná strana potiahnutá vegánskou kožou, podobne ako pri Edge 50 Ultra. Výrobca

opäť zveril miešanie farieb odborníkovi z inštitútu Pantone Color, a výsledkom je pestrá trojica odtieňov, z ktorých sa mi do rúk dostala elegantná fialová. Dizajnovou stálou zostávajú zaoblené hrany displeja, tentoraz však jemnejšie zakrivené. Mobil váži 186 gramov a hrúbka dosahuje 8,2 mm. Nechýba ani dnes čoraz bežnejšia ochrana na úrovni IP69, teda odolnosť voči vode, prachu a silným prúdom vody – ak by ste ho chceli mobil umyť vysokotlakovým čističom, pokojne môžete.

Displej bol vždy silnou stránkou drahších mobilov od Motoroly. A Edge 60 Pro túto tradíciu zásadným spôsobom nenarúša. Ústredným bodom je 6.7-palcový P-OLED panel pracujúci s obnovovacou frekvenciou 120 Hz (zaujímavosťou je, že predchodca disponoval 144 Hz). Motorola sa však poučila z rady Edge 50 a zvolila si rozlíšenie 1 220 x 2 712 pxl, ktoré pri hustote približne 446 ppi zaručuje citelne

ostrejší obraz než bežné FHD+ panely, no súčasne bez extrémnej energetickej náročnosti QHD+ displejov. Kde však cítiť skutočný medzigeneračný skok? V jase. Maximálny peak pri zobrazení HDR obsahu síce papierovo prekročil hranicu 4 500 nitov (výrazné zlepšenie oproti predchodcom), avšak realita je trochu iná – sonda mi ukázala niečo málo cez 4 000 nitov, čo je však stále viac ako dostatočná pomoc počas interakcie na priamom slnku. Podpora HDR10+ navyše zaistí prvoradný vizuálny zážitok pri sledovaní filmov a seriálov. Jediné negatívum, ktoré podľa mňa aspoň čiastočne súvisí s obrazovkou, je optická čítačka odtlačkov prstov umiestnená pod displejom – nachádza sa príliš nízko, čo komplikuje manipuláciu s mobilom.

Výkon tentokrát zabezpečuje čipset MediaTek Dimensity 8350 Extreme (4nm) ruka v ruku s 12 GB RAM (LPDD4X) a úložiskom s kapacitou 512 GB. Ide o „motorizáciu“, s ktorou budete môcť vykonávať plynulý multitasking a to aj pri spustení náročnejších aplikácií. Pri AAA hrách som sa necítil výrazne limitovaný výkonom, no po pol hodinke intenzívnej záťaže sa teplota zariadenia citelne zvýšila. Ide však o výnimočný scenár, napokon Edge 60 len ťažko možno označiť za čisto herný smartfón. V súvislosti s hraním a multimédiami ako takými musím vyzdvihnúť aj kvalitnú audio kulisu, ktorá síce v rámci svojej stereo koncepcie neponúka basovú linku, ale zato operuje s krásne vyladenými výškami a stredmi.



Výdrž batérie je priamo úmerná výkonu. Pod tou vegánskou parádickou sa ukrýva akumulátor s kapacitou 6 000 mAh, ktorý môžete dobiť káblom výkonom až 90W alebo bezdrôtovo výkonom 15W. Adaptér sa samozrejme v balení nenachádza, avšak ako som už spomínal v minulých recenziách, Motorola, respektíve Lenovo, má v predaji

skutočne kvalitné adaptéry s duálnym vstupom pre nabíjanie mobilu aj notebooku súčasne. Ako dlho nový Edge vydrží? Pri vyššej strednej záťaži vás dokáže podržať viac ako dva dni, čo je skutočne ohromujúce.

Čo sa týka fotografických predností, testovaná vzorka sa rozhodne nemusí hanbiť. Motorola Edge 60 Pro ponúka všestrannú zostavu fotoaparátov zahŕňajúcich hlavný 50 Mpx snímač s optickou stabilizáciou, ultraširokouhlý objektív s rovnakým 50 Mpx rozlíšením a automatickým zaostrovaním, ako aj 10 Mpx teleobjektív s trojnásobným optickým priblížením a OIS. Nezabudlo sa ani na 50 Mpx prednú kameru, ktorá sa opiera o rovnaký snímač ako širokouhlý fotoaparát. Zaujímavosťou je aj ďalší rozmer už spomínanej spolupráce so spoločnosťou Pantone, ktorá sa stará o verné farebné podanie naprieč všetkými objektívmi. Výsledné zábery sú podľa môjho názoru vzhľadom na danú cenovú kategóriu viac než len dobré – ponúkajú vynikajúcu úroveň detailov, vyvážené farby a dobrú prácu s expozíciou. Najlepšie výsledky dosiahol fotoaparát pri dennom svetle, kde sa ukazuje stabilný výkon strednej triedy, hoci dynamický rozsah (HDR) občas potrebuje doladiť. Za zhoršených svetelných podmienok síce klesá ostrosť a detaily sú jemnejšie, no šum sa pomocou softvéru darí držať na uzde. Pomôcť vie aj nočný režim s predĺženou expozíciou. Video je možné nahrávať až v 4K rozlíšení pri 30 snímkach za sekundu





zo všetkých fotoaparátov, čo podčiarkuje univerzálnosť celej tejto zostavy.

Motorola pri modeli Edge 60 Pro potvrdila tri veľké aktualizácie operačného systému Android a štyri roky bezpečnostných záplat. Hoci nejde o najdlhšiu softvérovú podporu na trhu, pre väčšinu bežne zmýšľajúcich používateľov by tento rozsah mohol úplne postačiť. Samotné prostredie systému je vydarené. Nadstavba Hello UI aj tu pôsobí prehládne a intuitívne, no zároveň ponúka bohaté možnosti prispôbenia a rôzne praktické funkcie. Miernym negatívom je ako vždy niekoľko predinštalovaných aplikácií, no ich počet sa podľa všetkého postupne znižuje. Nechýba podpora zrkadlenia obsahu cez Smart Connect, a to nielen pomocou káblu, ale aj bezdrôtovo. Používateľ si môže doladiť vzhľad rozhrania či nastavenie oboch obrazoviek. Motorola taktiež integruje viacero AI nástrojov,

ako napríklad Perplexity či Copilot, ktoré pomáhajú pri práci s textom, sumarizáciách či vyhľadávaní informácií. Celkový dojem umocňuje svižný chod systému a vizuálne prítiahľivé prostredie. Cieľom je v rámci AI ponúknuť čo najširšiu paletu dostupných možností tak aby sa konzument necítil byť limitovaný. Samotná Motorola AI zostáva na našom území naďalej bez lokalizácie.

A keďže konkurencia nikdy nespí, najmä v segmente smartfónov pohybujúcich sa okolo hranice šesťsto eur, určite vás bude zaujímať, s kým Edge 60 vlastne súperí. Jedným z hlavných konkurentov je určite Poco F7 Pro. Táto značka ponúka ostrejší 6,67-palcový AMOLED displej s vyšším rozlíšením, no Motorola konkuruje jasnejším 6,7-palcovým pOLED panelom a výrazne lepšou fotovýbavou – okrem hlavného 50 Mpx snímača má aj ultraširokohlý objektív a teleobjektív s trojnásobným optickým

zoomom. Oba modely majú 6 000 mAh batériu s 90 W nabíjaním, pričom Motorola pridáva aj 15 W bezdrôtové nabíjanie. Pre používateľov hľadajúcich fotoaparát a všestrannosť bude Motorola mať jasne navrch. Naopak Realme 14 Pro+ 5G osloví najmä efektným dizajnom, no výkonnejšia Motorola s čipom Dimensity 8350, 3x zoomom a bezdrôtovým nabíjaním pôsobí predsa len vyváženejšie a elegantnejšie.

V porovnaní s Google Pixel 9a vyniká Motorola najmä hardvérom a fotoaparátmi. Pixel však zaujme absolútne čistým Androidom bez balastu a reklám, dlhšou softvérovou podporou a kompaktnými rozmermi. Pre náročnejších používateľov je Edge 60 Pro univerzálnejšou voľbou, Pixel skôr trvácnejšou.

Verdikt

Edge 60 Pro je telefón, ktorý sa nebojí ukázať zuby. Má výkon, fotoaparáty konečne dávajú zmysel a dizajn si ide svoje – elegantne a s gráciou. Nie je to kráľ vlajkových lodí, no vo vyššej strednej triede má rozhodne svoje pevné miesto.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Datacomp	600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Dĺžka podpory softvéru
+ Panteon spolupráca	- (ne)čistý Android
+ Foto výbava	- Moto AI bez lokalizácie
+ Výkon	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



XPG Lancer NEON RGB DDR5

KEĎ TO MUSÍ ŠLIAPAŤ



Portfólio ADATA zhŕňa na trhu rôzne produkty – od herných notebookov, cez herné príslušenstvo až po samotné komponenty ako napríklad SSD disky, chladiče a v neposlednom rade pamäte. Keďže nechcú patriť medzi výnimky, rozhodli sa vytvoriť svoju vlastnú hernú sub-divíziu. Do rúk sa nám dostal model XPG Lancer Neon RGB DDR5 od ADATA, ktorý ponúka nielen vizuálne atraktívny dizajn, ale aj špičkové technológie novej generácie, ktoré prinášajú stabilitu, rýchlosť a vysokú kompatibilitu.

Pamäť XPG Lancer Neon je postavená na architektúre DDR5, ktorá prináša zásadné vylepšenia oproti DDR4. Testovaný modul s frekvenciou 8000 MHz (PC5-64000) a časovaním CL38 predstavuje skutočnú špičku medzi dostupnými DDR5 pamäťami. Ide o konfiguráciu, ktorú ocenia najmä nároční hráči, tvorcovia obsahu a nadšenci do pretaktovania.

V syntetických testoch dosahuje Lancer Neon 8000 MHz vynikajúce výsledky (AIDA64):

- Čítanie: ~120 000 MB/s
- Zápis: ~110 000 MB/s
- Kopírovanie: ~115 000 MB/s
- Latencia: ~58 ns

Tieto čísla potvrdzujú, že ide o extrémne výkonnú RAM s rýchlym prístupom k dátam. V porovnaní s DDR4 3200 MHz predstavuje takmer dvojnásobný nárast priepustnosti, pričom latencia zostáva relatívne nízka, čo je pri vysokých frekvenciách pôsobivý výsledok.

Pamäť pracuje s napätím 1.45 V, bežným pre vyššie taktované DDR5 moduly. Integrovaný PMIC (Power Management IC) zabezpečuje stabilné napájanie aj pri extrémnych frekvenciách, a tým prispieva nielen k výkonu, ale aj k termálnemu manažmentu. Nechýba ani on-die ECC (Error Correction Code) – automatická korekcia drobných chýb, ktorá zvyšuje spoľahlivosť systému pri dlhodobej záťaži a znižuje riziko pádov.

XPG Lancer Neon vyniká aj vizuálne – vďaka panoramatickému RGB pásiku, ktorý ponúka plynulé svetelné efekty. RGB je plne adresovateľné a kompatibilné so všetkými hlavnými RGB systémami: ASUS Aura Sync, MSI Mystic Light, Gigabyte RGB Fusion či ASRock Polychrome Sync.

Hliníkový chladič má kvalitné spracovanie, ktoré zabezpečuje dostatočný odvod tepla aj pri vyšších napätiach a frekvenciách.

Výška modulu ostáva primeraná, takže neobmedzuje kompatibilitu so vzduchovými chladičmi CPU.

Verdikt

XPG Lancer Neon RGB DDR5 8000 MHz je pamäť pre tých, ktorí chcú to najlepšie – či už ide o výkon, dizajn alebo spoľahlivosť. Vysoká frekvencia, pokročilé technológie (PMIC, ECC), moderný vzhľad a RGB podsvietenie robia z tohto modulu ideálny komponent pre high-end zostavy. Ak chcete zo svojho systému vytiažiť maximum a zároveň ho aj štýlovo zvýrazniť, s Lancer Neon DDR5 rozhodne neurobíte chybu.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:	Cena s DPH:
ADATA	200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné spracovanie
- + skvelý výkon
- + špičkový dizajn
- nič

HODNOTENIE:



Lenovo Legion GO S

DRUHÝ POKUS



Koloseum hrania prostredníctvom PC handheldov je aktuálne čoraz viac preplnenejšie. V jeho ušliapanom piesku už dávno bojuje o priazeň davu zavedený šampión, Steam Deck od Valve, a po jeho boku zúrivý výzývateľ v podobe ASUS ROG Ally. Do tejto pomyslenej arény však aktuálne vstupuje nový, štíhlejší gladiátor, a to model Lenovo Legion Go S. Písmeno S v jeho mene však neznamená sequel, ale skôr syntézu či streamlining. Znak, že Lenovo nezabudlo na chyby svojho prvého pokusu, pôvodného Legion Go, ktorý síce prišiel s veľkými ambíciami, no zakopal o vlastnú váhu a hromadu drobných nedostatkov a skončil s tvárou zarytou do zeme. Legion Go S tak nie je len obyčajným druhým dejstvom v celej tej mojej metafore s koloseom. Je to totižto rafinovanejší a parou poháňaný gladiátor, ktorý nahrádza surovú silu rozumom a skúsenosťou.

Prvým a najzásadnejším rozdielom oproti predchodcovi je prechod na jednoliatu konštrukciu. Lenovo opustilo modulárny koncept, ktorý preslávilo Nintendo Switch a zameralo sa na čistú ergonómiu. Zariadenie v prevedení s názvom Glacier White s protišmykovou textúrou na rukovätiach pôsobí podľa mňa rozhodne dostatočne prémiovo a zároveň prakticky. Napokon práve tento krok je priamou odpoveďou na kritiku pôvodného modelu, ktorý bol pre mnohých, vrátane mňa, ergonomicky vyložené nešťastným zážitkom.

Hmotnosť 730 g je síce nižšia ako u predchodcu, no Legion Go S stále patrí medzi ťažšie kúsky v aréne. Pre porovnanie, ASUS ROG Ally X váži 675 g a Steam Deck OLED dokonca len 640 g. Ak je však v niečom Lenovo stále dobré, tak je to v spôsobe premieňať nevýhody na

výhody. Vďaka premyslenému rozloženiu hmotnosti totižto zariadenie nepôsobí nevyvážene a v rukách sedí prekvapivo dobre. Obetovanie modularity tak osobne rozhodne nevnímam ako krok späť.

Nintendo už sa

Lenovo si pri vývoji ovládacích prvkov svojej handheldovej novinky dalo mimoriadne záležať a je to cítiť pri každom dotyku. Hall effect páčky s magnetickými senzormi eliminujú nechcený drift a ponúkajú dokonalú presnosť bez vôle, pričom subjektívne pôsobia tuhšie než tie na ROG Ally a sú skôr bližšie k ROG Ally X. Nechýba im ani decentné RGB podsvietenie, ktoré pridáva vizuálny šmrnc. Predné tlačidlá sú tiché, nízko profilové a pripomínajú Ally, zatiaľ čo D-pad zaujme klikavosťou a prekvapivou presnosťou pri diagonálnych



vstupoch. Nastaviteľné spúšťa s možnosťou prepnutia medzi krátkym a dlhým chodom potešia fanúšikov akčných striel'áčiek aj pretekov a zadné pádla funkčne dopĺňajú celý tento ovládací balík. Kde však Legion Go S boduje ešte viac, je ergonómia, a to najmä pre hráčov s väčšími rukami. Na rozdiel od kompaktnejšieho ROG Ally pôsobí pohodlnejšie, stabilnejšie a v tomto smere by sa dal zrovnávať so Steam Deckom. V čase prípravy tohto článku som bol súčasne ponorený do testovania druhej generácie konzoly Nintendo Switch, a preto si neodpustím jednu štipľavú poznámku na margo Nintendo. Akokoľvek je Switch 2 v mnohom opäť stelesnením známeho Big „N“ know-how, tak absenciou kvalitných páčok s magnetickým systémom vstupuje Nintendo opäť do tej istej a z pohľadu hráčov poriadne smutnej rieky.

Obrazovka ako základ

Ak má Legion Go S nejaké eso v rukáve, tak je to bezpochyby jeho displej. Výrobca ho síce možno zbytočne honosne nazval PureSight, ale tentokrát ide o viac než len trápny marketing. Máme tu 8-palcový IPS panel s rozlíšením 1920 x 1200 pxl, pomerom strán 16:10, obnovovacou frekvenciou 120 Hz, svietivosťou 500 nitov a plným pokrytím sRGB gamutu. Ide o obraz, na ktorý sa nielen dobre pozerá, ale ktorý aj reálne funguje, a to aj pri dlhšom hraní. Oproti niektorým konkurentom (hlavne 7-palcovým zariadeniam s pomerom strán 16:9) ponúka až o 37 % väčšiu zobrazovaciu plochu, čo je pri hraní RPG skutočný dar. Kľúčovým zlepšením oproti prvému Legion Go je však podpora VRR, teda variabilnej obnovovacej frekvencie, ktorá výrazne pomáha kompenzovať kolísajúci výkon APU a minimalizuje trhanie obrazu. No nie je

to všetko len ružové. Keďže displej ostáva vo vodách IPS, akokoľvek nejde o jedného z najhorších zástupcov danej technológie (však Nintendo?!), čierna stále nie je taká čierna ako pri OLED. Navyše zamrzí aj absencia HDR podpory, najmä ak si uvedomíme, že sme v roku 2025 a HDR je už štandardom aj v strednej triede smartfónov. V tmavších scénach tak obraz pôsobí často príliš vyblednuto a rovnako tak som nebol práve spokojný s kontrastným rozsahom.

Pod kapotou Legion Go S bije srdce s logom AMD. Jedná sa konkrétne o čip Ryzen Z2 Go, ktorý možno neohúri najnovšou architektúrou, no rozhodne má čo povedať. Je postavený na osvedčenej Zen 3+ architektúre so 4 jadrami a 8 vlákňami a doplnený o 12 výpočtových jednotiek grafiky RDNA 2. Keďže herný výkon je v handheldoch primárne limitovaný GPU a keďže čip beží v úzkom TDP koridore,

rozdiel medzi Z2 Go a Z1 Extreme sa často pohybuje len na úrovni 5 až 10 % FPS. To znamená, že v tituloch ako Cyberpunk 2077 či prípadne Ghost of Tsushima sa rozdiel reálne scvrkne na pár snímok za sekundu a tie si bežný hráč pravdepodobne ani nevšimne.

Z tohto pohľadu ide od Lenovo o logickú, cenovo motivovanú voľbu, ktorá umožnila postaviť lacnejšie zariadenie bez brutálneho výkonového kompromisu. No ani tu si netreba nasadzovať ružové okuliare, keďže aj mne sa počas testovania menej známych hier opakovane stávalo, že v určitých situáciách bol onen percentuálny prepád snímkovania vyšší. Navyše, pri zložitejších scénach som si všimol ovela horšiu plynulosť a nekonzistentný frame pacing, čo nie je, ako určite väčšina z vás dobre vie, len o počte FPS, ale o tom, ako plynule sa tie snímky dostávajú na obrazovku. Ryzen Z2





Go tak rozhodne nevnímajte ako zázračné riešenie, ale skôr ako rozumný kompromis, ktorý bude vyhovovať väčšine hráčov.

Windows vs Steam

Ďalším obrovským a podľa mňa jasne pozitívnym pilierom kvality tohto handheldu je kooperácia medzi Lenovom a Valve. Windows 11, čoby akýsi doterajší štandard v prenosných PC gaming mašinách bol totižto opakovane vnímaný ako problém a práve fúzie s Valve či Xbox divíziou dávajú výrobcom konečne nové možnosti. Rozhodnutie dať užívateľom si vybrať a teda postaviť Legion Go S aj na Steam OS zásadne mení charakter celého zariadenia. Za mňa windowsová verzia osloví najmä pragmatikov, keďže ponúka maximálnu kompatibilitu so všetkými hernými platformami, vrátane náročných titulov s anti-cheat ochranou, no za cenu už spomínaného ťažkopádneho používateľského zážitku. Akokoľvek má nadstavba Legion Space ambíciu stierať problémy Windowsu, realita je oveľa horšia – pomalosť, nestabilita, konflikty s ovládačmi a buggy, ktoré sa opakovane objavujú zakaždým, keď si Windows spomenie, že chce niečo aktualizovať, nie sú ani náhodou dobrou reklamou. Naproti tomu SteamOS verzia za mňa pôsobí ako konzolová reinkarnácia toho, čo má pojem handheld reprezentovať. Elegantly a svižné rozhranie, okamžité uspatie hry, nižšia systémová záťaž a tým pádom lepší výkon i výdrž batérie. Bonusom je cloudové ukladanie postupu, plynulý prechod medzi PC a konzolou či Remote Play. No kým pre singleplayer produkciu je to radosť, pri multiplayer produktoch narazíte na tvrdú stenu – anti-cheat ochrany na úrovni jadra jednoducho neprejdú. Hráči Call of Duty, Valorant či EA FC tak majú smolu. K tomu si pripočítajte fakt, že niektoré hardvérové prvky, ako napríklad trackpad

sú na SteamOS zatiaľ viac okrasou ako funkčnou súčasťou. Rozhodnutie medzi týmito dvoma systémami je preto dilema medzi flexibilitou za cenu chaosu a čistým zážitkom s určitými obmedzeniami.

Kompromisom sa jednoducho nevyhnete

Viete ako mám rád tie metafory, tak vám ich sem ešte zopár hodím. Legion Go S je za mňa ako luxusná hi-tech limuzína, ktorá vás ohúri dizajnom, sedadlami z alcantary a digitálnym kokpitom, ale keď otočíte klúčikom, ozve sa motor z malého hatchbacku. Zvukový a akustický zážitok zaostáva za zvyškom. Reprodukory sú jedným z najslabších článkov celého zariadenia. Znejú plocho, bez priestoru, s chýbajúcimi basmi a pri bežnom hraní máte často pocit, že hrá len jeden z nich. V porovnaní s konkurenciou, konkrétne ROG Ally alebo Steam Deckom, je zvukovo Legion Go S jednoducho o ligu nižšie, čo je škoda, najmä ak si uvedomíme, aký dobrý má displej. No a kým displej je v istom smere balzam na oči, ventilátory môžu byť naopak trestom pre uši. Chladenie síce bráni thermal throttlingu, no je to ako by ste za tých výkon museli platiť hlukovou daňou. Už pri 15 W sa ventilátor ozýva a pri 20+ W začne byť rušivý, niekedy až do takej miery, že cítite jemné vibrácie celého šasi.

Odporúčam si k tomuto handheldu dokúpiť kvalitné slúchadlá. Rovnako problémová je aj výdrž batérie. SteamOS síce v tomto smere pomáha šetriť batériu, avšak stále to nie je handheld, ktorý si vezmete na celodenný výlet bez nabíjačky – necelé tri hodinky hrania pri plnom výkone. V tejto oblasti sú niektorí konkurenti, špeciálne ROG Ally X, proste d'alej. A hoci mobilita škripe, konektivita to do istej miery kompenzuje. Dva USB4 porty s plnou 40 Gb/s rýchlosťou, podpora eGPU a možnosť simultánneho

napájania a zobrazovania, to všetko robí z Legion Go S naopak najflexibilnejší handheld pre tých, ktorí ho chcú takzvané dokovať. Či už ide o obývačku, kanceláriu alebo posteľ, zariadenie je pripravené pripojiť sa a plniť úlohu, ktorú mu určíte.

Ten necelý mesiac, čo som strávil s Lenovo Legion Go S aj vďaka spoločnosti Datacomp hodnotím vo výsledku pozitívne. Jedná sa o zariadenie plné kontrastov, ktoré ponúka špičkový displej a výbornú ergonómiu, no zároveň zlyháva v oblasti audia a hlučnosti ventilátorov. SteamOS je elegantný a efektívny, ale s výraznými obmedzeniami v multiplayerových tituloch. Nejde ani o najvýkonnejší, ani najdostupnejší PC handheld na trhu, no môže byť ideálnou voľbou pre tých, ktorí kladú dôraz na veľký a kvalitný displej, pohodlie pri držaní a sú pripravení akceptovať mnou vymenované kompromisy. Dodatok: tie pomyselné misky váh na pozitívnu stranu môže prevážiť známy Lenovo program Accidental Damage Protection (oprava alebo výmena pri náhodnom poškodení) a podobne ako pri tablete Legion Tab+ je k tomu navyše podpora Premium Care.

Verdikt

Reparát dopadol viac ako dobre.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Audio
+ Ovládanie	- Hluk ventilátorov
+ IPS panel s VRR	- Limity OS
+ Chladenie	
+ Dizajn	

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

XPG LEVANTE II 360

VIAC NEŽ LEN ŠTÝLOVÝ DOPLNOK



XPG LEVANTE II 360 II je prémiové AIO vodné chladenie formátu 360 mm, dostupné v bielej aj čiernej verzii. Zaujme svojím „infinity mirror“ dizajnom na vodnej pumpke, bokoch ventilátorov a vysokým výkonom pri maximálnej udávanej hlučnosti 29,33 dBA. Je ideálne pre náročných používateľov, ktorí používajú výkonné a „žravé“ procesory AMD alebo Intel a zároveň si potrpia na atraktívny a moderný vzhľad.

Dojmy a spracovanie

Formát 360 mm, teda priestor pre tri 120mm ventilátory, sa do bežnej PC skrinky nezmestí – budete potrebovať väčšiu, priestrannejšiu skriňu. Výhodou je, že ventilátory sú už predinštalované v ráme a uchytené skrutkami na chladič, čo uľahčuje prípadnú reorganizáciu ich umiestnenia. Mal som možnosť testovať biele vyhotovenie, ktoré pôsobilo veľmi

elegantne. Vodná pumpa s medenou základňou a efektom „infinity mirror“ pôsobí futuristicky. Na celkovom dojme však mierne uberá plastové vyhotovenie tela aj rámu ventilátorov. Celková inštalácia je pomerne jednoduchá, ale treba si dávať pozor na orientáciu montážnych skrutiek pri AM4/AM5 socketoch.

Kompatibilita

XPG LEVANTE II podporuje Intel LGA 1851/1700/1200/115x a AMD AM5/AM4 sockety, vrátane najnovších generácií CPU. Káblový manažment je jednoduchší vďaka riešeniu ventilátorov 3 v 1.

Funkcie a vybavenie

Srdcom vodného chladenia je dvojkomorová pumpa, ktorá si poradí s odpadovým teplom až 320 W a poskytuje spolaľhivý odvod tepla

aj pri veľmi výkonných procesoroch. Na zjednodušenie zapojenia je chladič vybavený praktickým ventilátorovým rámom typu 3 v 1, ktorý integruje ARGB podsvietenie a zároveň umožňuje PWM aj ARGB ovládanie bez zbytočne komplikovanej kabeláže. Výrazne tak uľahčuje káblový manažment aj samotné zapojenie. Výrazným dizajnovým prvkom je efekt „infinity mirror“ (nekonečného zrkadla) na pumpke aj ventilátoroch, ktorý vytvára výrazný a futuristický vizuálny efekt. Kombináciu flexibility a odolnosti zabezpečujú 400 mm dlhé hadice s nylonovým opletením – sú nielen ohybné, ale aj pomerne odolné voči mechanickému poškodeniu.

Výsledky testov

Chladič XPG Levante II 360 II bol testovaný na dvoch výkonných zostavách – modernej platforme s procesorom Ryzen 7 7700 s



grafickou kartou Radeon 9700X v skrinke Fractal North (ledva sa tam zmestil) a na staršej, ale stále pomerne výkonnej zostave s procesorom Ryzenom 9 3900X a Radeonom 6750XT v skrinke Jonsbo D41. Obe zostavy boli umiestnené v kvalitných skrinkách a s dobrým prúdením vzduchu.

Na prvej zostave, kde bol procesor Ryzen 7700 osadený do skrinky Fractal North a porovnávaný s chladičom Endorfy Spartan 5, dosahoval Levante II 360 II v zát'aži (napríklad počas stres testu alebo renderovania) teploty okolo 63 – 65 °C, zatiaľ čo vzduchové chladenie udržiavalo CPU na hranici 72 – 75 °C. Rozdiel tak predstavoval 7 až 10 °C, čo je výrazné najmä pri dlhodobej zát'aži alebo vysokých letných teplotách. Navyše bol systém s AIO úplne

tichý. A to bol AIO systém umiestnený nie úplne ideálne – konkrétne v prednej časti skrinky, keďže sa hore nezmestil.

Druhá testovacia zostava s procesorom Ryzenom 3900X a skrinkou Jonsbo D41 poslúžila ako lepší príklad účinnosti. V tomto prípade bol porovnávaný AIO chladič Levante II 360 s legendárnou Noctua NH-D15, avšak len v konfigurácii s jedným 140 mm ventilátorom. Výsledky ukázali, že zatiaľ čo Noctua držala teploty procesora v zát'aži na úrovni 76 – 78 °C, vodné chladenie od XPG dosiahlo teploty na úrovni približne 68 – 70 °C, čo predstavuje rozdiel 6 až 8 °C.

Ventilátory chladiča Levante II 360 dosahujú maximálne otáčky okolo 2000 RPM, pričom generujú vysoký statický tlak – ideálne

na pretlačenie vzduchu cez husté rebrá radiátora. Pri plnom výkone však hluk stúpa a chladenie je pomerne hlučné.

Dobrou správou je, že chladič si udržiava veľmi dobrý výkon aj pri výrazne nižších otáčkach a nižšej hlučnosti, najmä ak je správne nastavená PWM krivka v BIOS-e alebo priamo v softvéri.

Celkovo možno konštatovať, že XPG Levante II 360 II výrazne prekonáva bežné vzduchové chladiče vo výkone, a to aj tie kvalitné ako NH-D15, pokiaľ nejde o jej plne osadenú verziu s dvomi ventilátormi. Rozdiely v teplotách na úrovni 6 až 10 °C môžu v praxi znamenať stabilnejší chod CPU, nižšie otáčky ventilátorov a tým aj tichšiu prevádzku pri bežnom používaní.

Záver a odporúčania

Ide o plnohodnotný, výkonný AIO chladič, ktorý v praxi presvedčí nielen vzhľadom, ale aj chladením na úrovni špičkových riešení. V testovaných zostavách si bez problémov poradil ako s modernými, tak aj s výkonnejšími staršími procesormi, pričom dosahoval citeľne nižšie teploty než bežné vzduchové chladiče.

„Infinity mirror“ dizajn s ARGB podsvietením je atraktívny a dodáva systému moderný vzhľad (obzvlášť vynikne v bielych skrinkách so sklenenou bočnicou). Oceňujem aj praktické riešenie kabeláže, ktoré skracuje čas inštalácie a prispieva k čistejšiemu vzhľadu interiéru skrinky.

Áno, pri plnom výkone je chladič o niečo hlučnejší, no vďaka dobre nastavenému PWM režimu to nepredstavuje zásadný problém. Pri bežnom používaní či hraní hier zostáva chod tichý a nenápadný.

Levante II 360 II odporúčam každému, kto hľadá spoľahlivé, výkonné a zároveň esteticky pôsobivé vodné chladenie pre náročné zostavy – či už ide o herný počítač, pracovnú stanicu alebo high-end build, kde záleží na každom detaile a chladič dotvára tak celkový dizajn.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:	Cena s DPH:
XPG	120€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vhodný aj pre 320 W CPU	- Pri plnom výkone hlučnejší
+ Úchvatný „infinity mirror“ ARGB dizajn	- Pumpa má plastové telo
+ Jednoduchá montáž	

HODNOTENIE:



Razer DeathAdder V4 Pro

KEĎ LEGENDA DOSPEJE ALEBO EVOLÚCIA NAMIESTO REVOLÚCIE



Séria DeathAdder od spoločnosti Razer získala od svojho vzniku množstvo fanúšikov – nielen medzi profesionálmi, ale aj bežnými hráčmi. Model s označením V4 Pro pokračuje v tejto línii a ukazuje, že aj overený dizajn sa dá vylepšiť bez toho, aby prišiel o svoju podstatu. Výrobca sa tentoraz rozhodol zamerať na detaily, ktoré v tých najnáročnejších momentoch dokážu rozhodnúť o výsledku hry.

Overený tvar, vylepšený povrch

Na prvý pohľad sa tvar nezmenil – a to je dobre. Ergonomická silueta, ktorá sadne pravakom do ruky ako uliata, zostáva zachovaná. Ale jemnou úpravou si prešiel povrch. Bočné úchopové zóny dostali novú, lepšie prilievajúcu textúru, ktorá pri dlhšom používaní príjemne prekvapí. Materiál nepôsobí lacno ani lepkavo a odvádza dobrú prácu aj v situáciách, keď sa dlane potia.

V balení sa nachádzajú aj dodatočné pogumované nalepovacie plochy, ktoré si môžete pripevniť na boky myši pre lepšiu kontrolu.

Váha myši sa pohybuje okolo 56 gramov, čo ju radí medzi ľahšie, no nie extrémne odľahčené modely. Napriek tomu nepôsobí dutým alebo nevyváženým dojmom. Razer očividne hľadal rovnováhu medzi rýchlosťou pohybu a istotou v ruke. A uznávam, že sa mu to podarilo.

Výkonný snímač druhej generácie

Pod kapotou sa skrýva nový snímač Razer Focus Pro 45K druhej generácie. Hoci číslo DPI – až 45 000 – môže na papieri pôsobiť prehnane, skutočné výhody sa ukrývajú inde. Presnosť, s akou snímač reaguje na pohyb, je

výnimočná. Myš zvládne rýchlosti až 900 palcov za sekundu a akceleráciu do 85 G, čo ju predurčuje na rýchle FPS tituly, kde každý milimeter rozhoduje.

Veľkým plusom je aj schopnosť senzora spoľahlivo fungovať na rôznych povrchoch, dokonca aj bez podložky. Presnosť snímania dosahuje viac ako 99,8 %, čo sa v praxi prejavuje plynulým a konzistentným pohybom kurzora bez trhania alebo výpadkov, ktoré sa občas objavajú pri menej kvalitných modeloch.

K presnosti prispievajú aj softvérové funkcie ako prispôsobiteľná výška zdvihu (myš prestáva reagovať po zdvihnutí), automatické prispôsobenie povrchu, či synchronizácia pohybu so zobrazovacou frekvenciou monitora. Tieto prvky nie sú na papieri tak efektívne ako DPI, no pri hraní ich rozdiel citelne vnímate.



Nabíjanie bez zbytočných kompromisov

Razer konečne vypočul používateľov a vybavil tento model USB-C konektorom – nabíjanie je tak jednoduchšie a nevyžaduje špeciálny kábel. Výrobca taktiež pribalil aj opletený kábel USB-A => USB-C s dĺžkou 1,8m. Batéria vydrží na jedno nabitie výrobcom udaných 150 hodín pri bežnom 1000 Hz režime. Ak však využijete možnosť zvýšiť obnovovaciu frekvenciu až na 8000 Hz (s voliteľným HyperPolling bezdrôtovým modulom), musíte rátať s nižšou výdržou – okolo 22 hodín.

Modul predstavuje výraznejšiu a výrazne viditeľnú zmenu oproti V3 Pro. Má elegantný poglobulatý tvar, ktorý na stole nepôsobí rušivo, a obsahuje tri LED diódy, ktorým možno v softvéri priradiť konkrétne funkcie – napríklad aktuálnu úroveň DPI, stav batérie či obnovovaciu frekvenciu.



Model	Hmotnosť	Tvar	Senzor	Obnovovacia frekvencia	Spínače
Razer DeathAdder V4 Pro	56 g	Ergonomický	Focus Pro 45K Gen-2	až 8000 Hz	Mechanické
Razer DeathAdder V3 Pro	63 g	Ergonomický	Focus Pro 30K	až 4000 Hz	Optické
Logitech G Pro X SL 2	60 g	Symetrický	Hero 2	2000 Hz	Optické
Pulsar Xlite V3	55–59 g	Ergonomický	PAW3395	až 4000 Hz	Kalib 8.0
Xtrfy MZ1 Wireless	~60 g	Symetrický	PAW3370	1000 Hz	TTC Gold

Softvér ako silná stránka

Softvér Razer Synapse patrí k tomu najlepšiemu v segmente. Umožňuje detailné nastavenie všetkých tlačidiel, makier, citlivosti aj výšky zdvihu.

Niekomu môže pripadať robustný či zbytočne zložitý, no ponúkané možnosti sú naozaj široké a kvalitne spracované. Po úvodnom nastavení si ho väčšina používateľov pravdepodobne ani nevšimne, ale samozrejme za predpokladu, že bude fungovať tak, ako bol navrhnutý.

V4 Pro vs. konkurencia

Razer jednoznačne boduje najmä vo frekvencii snímania a vlastnom senzore. V porovnaní s Logitech ponúka viac možností v softvéri a pohodlnejší úchop pre hráčov s tzv. claw alebo palm úchopom. Pulsar síce láka nižšou hmotnosťou, no z pohľadu výbavy a spracovania sa mu V4 Pro bez problémov vyrovná, a často ho aj prekonáva.

Záverčné slovo

Razer DeathAdder V4 Pro nie je revolúciou, ale dôkladne premyslenou evolúciou. Výrobca sa sústredil na to, čo už fungovalo, a prepracoval to do dokonalosti. Nový senzor, návrat k mechanickým spínačom, doplnkové tlačidlo pri hlavnom kliku, spolaživý softvér a moderný konektor – to všetko dáva zmysel.

Ak už vlastníte V3 Pro, nemusí byť výmena nevyhnutná. No ak hľadáte bezdrôtovú ergonomickú myš s vysokou spolaživosťou, výbornou presnosťou a dlhou výdržou, DeathAdder V4 Pro je veľmi silný kandidát. Musíte však rátať s vyššou cenovkou, keďže sa radí medzi prémiovejšie modely.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Razer	200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Možnosti prispôsobenia	- Vyššia cena
+ Návrat k mechanickým spínačom	- Pre niekoho príliš robustný softvér
+ USB-C	

HODNOTENIE:



Netatmo Smart Weather Station a prídavný modul Netatmo Smart Rain Gauge

VYLEPŠENÁ KLASIKA, KTORÁ PREKVAPÍ PRESNOSŤOU AJ CENOU



Potreba mať presné informácie o počasi a kvalite ovzdušia v okolí domova dnes ide ruka v ruku nielen s trendom udržateľného bývania a efektívneho pestovania, ale najmä smart vybavenia domácností. Či už by ste radi vedeli, kedy zaliat záhradu, vyvetrať byt, alebo sa pripraviť na prudkú zmenu počasia, nie vždy je možné veriť predpovediam počasia z televízie, alebo aj z internetu. Avšak spoločnosť Netatmo so svojím produktom Smart Weather Station ponúka komplexné riešenie, ktorého najnovší model s prívlastkom Original zároveň predstavuje zásadné vylepšenie oproti pôvodnej generácii.

Spoločnosť Netatmo, francúzsky výrobca inteligentnej elektroniky, ponúka všetko od smart zámkov fungujúcich na báze NFC, cez vonkajšie bezpečnostné kamery, alebo cenovo dostupnejšie smart produkty pod značkou Omajin. Nová verzia Smart Weather Station, nazvaná príznačne „Original“, je minimálne papierovo

dôstojným pokračovaním. Prichádza s množstvom vylepšení, ktoré z tohoto produktu robia oveľa atraktívnejšiu voľbu nielen pre technologických nadšencov, ale aj bežných používateľov. A čo je možno najprekvapivejšie – napriek vylepšeným senzorom a pridanej funkcionalite je novinka dostupná za nižšiu cenu než pôvodná verzia. A čerešnička na torte? V podaní Netatmo to ide aj bez akýchkoľvek skrytých poplatkov či predplatného.

Obal a jeho obsah

Balenie Netatmo Smart Weather Station a jeho modulov je jednoduché, no stále elegantné a funkčné. Krabica obsahujúca hlavné moduly meteorostanice (jeden vnútorný a jeden vonkajší) je tentokrát ladená v béžovej a hnedej farbe, zatiaľ čo dve ďalšie krabičky obsahujúce prídavný modul so zrážkomerom a držiakom na spomínaný zrážkomer alebo anemometer ostávajú v kombinácii bielej a oranžovej. Každý

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

Prvé dojmy a spracovanie

Netatmo ostáva verné svojim koreňom – dizajn hlavnej stanice aj vonkajšieho modulu sa na prvý pohľad príliš nelíši od originálu. Obe jednotky majú hliníkové telo v minimalistickom štýle, ktoré pôsobí moderne, nenápadne a zároveň elegantne. Vnútorný modul pôsobí robustne a dobre zapadne na poličku v obývačke či kuchyni, zatiaľ čo vonkajší senzor vďaka novému pasívnemu tieniacemu krytu dokáže odolávať aj náročnejším poveternostným podmienkam. A že si táto technologická vychytávka užila aj tie náročnejšie podmienky. Testovaná totiž nebola v bežných slovenských končinách, ale na juhu Holandska, kde sa bežné počasie dá prirovnať najlepšie k náladovosti tínedžera. Chvíľku smiech a slnko, zrazu plač v podobe dažďa, a samozrejme nemôže chýbať ani zlosť a výbuchy hnevu s veľkými

prehánkami a silným vetrom. A to všetko v priebehu pár hodín, prinajhoršom dní.

Inštalácia a prepojenie

V prípade produktov značky Netatmo už tradične platí, že inštalácia je rýchla a intuitívna. Po rozbalení a pripojení hlavného vnútorného modulu k Wi-Fi sieti cez mobilnú aplikáciu Netatmo Weather prebieha celé nastavenie automaticky. Aplikácia sama rozpozná dostupné moduly a prevedie používateľa krok po kroku celým procesom. Vonkajší senzor aj zrážkometer sú napájané štandardnými AAA batériami, ktoré podľa výrobcu vydržia viac než rok. V prípade vonkajšieho modulu sú AAA batérie pribalené v balení, avšak treba ich nainštalovať. Pri zrážkomery sú tiež, ale už na svojom mieste, a tak stačí vytiahnuť malý kúsok plastu, ktorý blokuje ich kontakt s napájacím okruhom. Celkom logické je, že vnútorný modul využíva napájanie káblom, ale hoci sme už v roku 2025 a očakával som konečne USB-C konektor, ostáva Netatmo verné microUSB pripojeniu. Na funkčnosti to však nič nemení, najmä kvôli tomu, že nejde o zariadenie, ktoré bude treba často zapájať alebo vypájať zo siete. Inštalácia samotného zrážkomeru je vďaka pripájanému držiaku naozaj jednoduchá, či už ho nainštalujete na tyč, malý stromček alebo stenu. Počas testovania boli senzory umiestnené na balkóne (zrážkometer tak, aby doňho aj pršalo) a do niekoľkých minút od manuálnej inštalácie boli pripravené na meranie, keďže netreba žiadne zložité kalibrácie, ale aplikácia všetko zvládne sama.

Nové funkcie, vyššia presnosť a inteligentnejšie správanie

Nakol'ko sa dizajn veľmi zmenil, dáva zmysel, že tie najvýraznejšie zmeny sa odohrali vo vnútri stanice. Netatmo Smart Weather Station Original je vybavená novou generáciou senzorov, ktoré majú vyššiu citlivosť a presnejšie merania. Výrobca deklaruje zlepšenie presnosti merania vlhkosti až o 20 %, ako aj rýchlejšie reakcie na zmeny CO₂, čo ocení každý, kto sleduje kvalitu vzduchu. Pribudla aj možnosť merať teplotu v desatinách stupňa, čo sa prejavuje hlavne pri jemných výkyvoch počas dňa. Zásadným vylepšením je aj zvýšená obnovovacia frekvencia dát a stabilnejší prenos medzi modulmi. Počas viac než týždňového testu som nezaznamenal žiadne výpadky signálu, aj keď bol vonkajší senzor umiestnený okolo 10 metrov od hlavnej jednotky a oddelený vonkajšou stenou. Zrážkometer Smart Rain Gauge si zachoval osvedčený princíp kyvadlovej odmerky, ktorá umožňuje veľmi presné merania v krokoch po 0,2 mm. V kombinácii s aplikáciou má používateľ okamžite k dispozícii aktuálnu



intenzitu zrážok, ako aj denný, týždenný či mesačný úhrn. Vďaka tomu môže byť meteorostanica mimoriadne užitočná pre záhradkárov, ktorí by chceli optimalizovať zavlažovanie a predísť plynutiu vodou.

Integrácia so smart ekosystémom

Zariadenie je plne kompatibilné s platformami Apple HomeKit, Google Assistant a Amazon Alexa, takže hlasové ovládanie alebo automatizácia v rámci smart domácnosti nebude problém. Pomocou služieb ako IFTTT sa dá napríklad nastaviť spustenie čističky vzduchu pri prekročení určitej úrovne CO₂, automatické zatvorenie žalúzií pri vysokom UV indexe (v prípade, že vlastníte ďalšie Netatmo senzory) alebo si nechať posielat' notifikácie o zrážkach či výkyvoch teploty. To všetko navyše bez potreby predplatného. Netatmo totiž opäť potvrdzuje svoj postoj, že zakúpením zariadenia by mali jeho majitelia získať plnú funkčnosť bez ďalších poplatkov. Údaje sú ukladané do cloudu, no dostupné sú zadarmo a neobmedzene. V aplikácii je možné prezerať prehľadné grafy, sledovať vývoj jednotlivých veličín v čase, exportovať údaje do Excelu alebo porovnávať namerané hodnoty s komunitou ostatných používateľov.

Spoluahlivý vo vetre aj v daždi

Počas testovania bol Netatmo Smart Weather Station Original a prídavný modul Netatmo Smart Rain Gauge vystavený viacerým scenárom, od pokojných letných dní, cez jemné mrholenie až po prudké búrky. Všetky senzory fungovali bezchybne a rýchlo reagovali na zmeny. Zrážkometer

začal merať takmer okamžite po prvých kvapkách, pričom po skončení dažďa údaje zostali presne zaznamenané. Ani silný vietor nepredstavoval problém – držiak udržal senzory stabilne na svojom mieste a komunikácia s aplikáciou bola nepretržitá. Zariadenia si poradia s dažďom, snehom (v prípade merania teploty, nie zrážok), mrazom aj letným horúčavami.

Záver

Netatmo Smart Weather Station Original je dôkazom, že inovovať sa dá aj bez zbytočných kompromisov. Zároveň je cenovo dostupnejšia a nevyžaduje žiadne predplatné, čo ju výrazne odlišuje od mnohých konkurenčných produktov.

Ak hľadáte spoluahlivý nástroj na sledovanie počasia, kvality vzduchu a zrážok s maximálnym komfortom, Netatmo Original v kombinácii s prídavným modulom Smart Rain Gauge a úchytom bude naozaj výborná voľba. A to nielen pre technologických geekov, ale pre každého, kto chce mať svoje okolie pod kontrolou. Spoluahливо, jednoducho a bez budúcich výdavkov.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Netatmo	250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- počiatočná
+ bohatá funkčnosť	investícia/cena
+ jednoduchá obsluha	- MicroUSB konektor
+ dodatočné príslušenstvo	na hlavnom module

HODNOTENIE:



Gigabyte GS27U

„LEN' IPS, ALE STÁLE VEĽMI PODARENÝ



Herný trh je dnes preplnený monitormi všetkých veľkostí, rozlíšení a cien. Pre mnohých hráčov je však práve pomer ceny a výkonu rozhodujúcim faktorom pri výbere nového kúsku na pracovný stôl. Gigabyte GS27U je odpoveďou na volanie všetkých, ktorí chcú 4K rozlíšenie, vysokú obnovovaciu frekvenciu a moderné funkcie – bez toho, aby museli založiť rodinný dom. Ako sa teda tento monitor osvedčil v praxi a splní očakávania nielen hráčov, ale aj pracantov? Pod'me sa naň pozrieť zblízka.

Tak ako aj pri iných monitoroch od spoločnosti Gigabyte, sa aj pri tomto kúsku dajú veľmi jednoducho vyčítať jeho základné parametre priamo z mena. Prvé písmenko, teda „G“, odkazuje na

segment produktu, ktorým je Gaming, S znamená použitie technológie IPS pri výrobe panelu, 27 je uhlopriečka a napokon U predstavuje označenie Ultra-HD, teda 4K rozlíšenie. Zbytok vlastností monitoru, ktoré sú v bežnom živote možno aj rovnako dôležité, samozrejme rozoberiem v recenzii nižšie.

Dizajn a spracovanie

Gigabyte už tradične vsádza na minimalistický, no stále moderný dizajn. GS27U nie je výnimkou – pôsobí nenápadne, no prémiovo. Rámiky sú úzke, čo ocení každý, kto rozmýšľa nad setupom s viacerými monitormi. Plastové telo je v tejto kategórii štandardom, no konštrukcia je pevná,

nič nevzrha a monitor pôsobí solídne aj na jednoduchom, ale stabilnom stojane. Menší problém vyvstáva na poli ergonómie, nakoľko sa v snahe ponúknuť kvalitný displej za dostupnú cenu v Gigabyte rozhodli spraviť kompromis v oblasti nastaviteľnosti. Gigabyte GS27U totiž ponúka iba náklon monitora – výšku ani pivot na tomto podstavci nezmeníte. Dobrou správou však je, že tento monitor podporuje uchytenie VESA 100x100, takže ak plánujete jeho zavesenie na nastaviteľné rameno, problém s polohovateľnosťou vyšumí do stratena.

Špecifikácie, ktoré sa nestratia

To hlavné, čo z GS27U robí lákadlo, je bezpochyby jeho panel. Ide o 27-palcový



IPS panel s natívnym rozlíšením 3840 x 2160 px (4K UHD). V tejto cenovej hladine ide o veľmi konkurencieschopné rozhodnutie, najmä ak vezmem do úvahy 144 Hz obnovovaciu frekvenciu a 1 ms MPRT odozvu. V praxi to znamená nielen mimoriadne ostrý obraz, ale aj plynulé herné zážitky bez viditeľného ghostingu či rozmazania. IPS technológia navyše garantuje široké pozorovacie uhly a verné farby, ktoré oceníte nielen pri hrách, ale aj pri multimédiách či úprave fotiek. Monitor podporuje aj štandard DisplayHDR 400, čo znamená slušnú svietivosť a vylepšené zobrazenie v tmavých aj jasných scénach. Hoci HDR zážitok nebude konkurovať high-end OLED panelom, na svoju triedu ide o nadštandard. Nechýba ani podpora AMD FreeSync Premium a kompatibilita s NVIDIA G-Sync, takže sa nemusíte báť trhaného obrazu ani pri náročnejších FPS hrách.

Pripojiteľnosť a softvér

GS27U nezaostáva ani po stránke konektivity. Okrem dvojice HDMI 2.1 ponúka aj DisplayPort 1.4, USB hub s dvoma USB-A portami a slúchadlový výstup. HDMI 2.1 je výhodou nielen pri hraní či práci za počítačom, ale, ako som nedávno zistil, aj pre konzolových hráčov, ktorí chcú vytlačiť maximum z najnovších PlayStation či Xbox konzol – najmä v režime 4K/120Hz.

Čerešničkou na torte je kvalitný softvér OSD Sidekick od Gigabyte, ktorý umožňuje detailné nastavenie všetkých parametrov monitora priamo z Windowsu. Netreba sa tak naťahovať za, alebo pod monitor, loviť malé tlačidlá či hrať sa s joystickom. V OSD Sidekick si môžete uložiť vlastné profily, prepínať herné režimy alebo aktivovať rôzne pomôcky

ako timer, crosshair či zobrazenie snímkovej frekvencie. Pre hráča ide o výrazné uľahčenie a bonusovú funkcionálnosť, ktorú konkurencia v tejto cenovej kategórii často neponúka.

Skúsenosti z používania

V bežnej praxi monitor prekvapuje najmä ostrosťou obrazu a plynulosťou. Pri prechode z klasického 1080p, alebo aj 1440p panelu, je rozdiel v detailnosti priam očividný – či už hráte najnovšie AAA tituly alebo upravujete fotografie. Osobne síce stále fungujem na 2K/32" IPS monitore, keďže rozloha obrazovky je pre mňa dôležitejšia ako rozlíšenie, no pomaly, ale isto začínam premýšľať nad upgradeom na 4K. Pri 144Hz navyše odpadajú všetky mýty o tom, že 4K je vhodné len na filmy či prácu. Moderné grafické karty už zvládnu 4K hranie, a s FreeSyncom máte istotu, že zážitok nebude kaziť žiadne trhanie obrazu. Na druhú stranu, IPS glow a mierne slabšie kontrasty sú daňou za univerzálnosť IPS panelov. Čierna nikdy nebude taká hlboká ako na OLED alebo VA paneli, no v dennom svetle to nepredstavuje väčší problém. Poteší tiež nízka odozva – pri testovaní som nezaznamenal žiaden výrazný „smearing“ ani input lag, čo ocenia najmä hráči rýchlych FPS či MOBA titulov.

Zhrnutie

Gigabyte GS27U je monitor, ktorý prekvapuje hlavne tým, čo všetko ponúka za relatívne rozumnú cenu. 4K rozlíšenie, 144Hz, nízka odozva, podpora moderných technológií a vynikajúci softvér v jednom balení, ktoré príliš nezatažuje peňaženku. Samozrejme, kompromisy tu sú – hlavne v podobe základného stojanu a IPS panelu – no v tejto cenovej hladine sa tomu nemožno čudovať. Ak hľadáte univerzálny monitor na hranie, prácu aj multimédiu a chcete si užiť 4K rozlíšenie bez kompromisov v plynulosti, Gigabyte GS27U by rozhodne nemal ujsť vašej pozornosti.

Daniel Paulini



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte
Cena s DPH: 390€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 4K rozlíšenie	- Iba IPS
+ AMD FreeSync kompatibilný s G-Syncom	- Absencia výškového a pivot polohovania
+ Nízka odozva	

HODNOTENIE:

★★★★☆

ADATA SC730

ŠVAJČIARSKY NOŽÍK



Éra, keď bolo zálohovanie dát synonymom ťahania ťažkého externého disku s vlastným napájacím adaptérom, ktorý pripomínal skôr tehlu z nedokončenej stavby než kus sofistikovanej technológie, je už dlhý čas, našťastie, len minulosťou. Nevieť ako vy, ale ja som počas tých rokov dokázal s týmito monštrami narobiť viac škody než úžitku, či už išlo o zakopnutie o kábel, alebo o zúfalé hľadanie voľnej zásuvky v hotelovej izbe. Technologický vývoj však nakoniec premenil aj takéto neohrabané krabice na elegantné výkonné stroje, ktoré sa zmestia do vrečka na košeli. Trh s prenosnými úložiskami je dnes práve vďaka pokroku v oblasti uchovávaní dát logicky presýtený a pre bežného človeka môže byť problém sa v tom celom nejako zorientovať. Som preto nesmierne rád, že vám aktuálne môžem naservírovať výsledky testu unikátneho SSD disku

ADATA SC730. Metaforicky som si ho nazval ako digitálny švajčiarsky nožík, čo vám už asi takto vopred prezrádza viac, než by som chcel. Každopádne, ak hľadáte momentálne maximálnu kompaktnosť spojenú s vysokým stupňom kompatibility a zároveň máte doma herné konzoly s večne plnou pamäťou, mali by ste čítať ďalej.

Prvý kontakt s ADATA SC730 vo verzii 1TB (cena cca 80 eur) bol v mojom prípade, úprimne povedané, zarážajúci. Keď držíte v ruke len samotnú papierovú krabičku, očakávate určitú hmotnosť, objem. SC730 však tieto očakávania rozbíja na prach. S hmotnosťou len 7,8 gramu je ľahší ako pár bezdrôtových slúchadiel AirPods a v dlani sa takmer stratí. Jeho rozmery 36,8 x 23,8 x 9,7 mm ho radia skôr do kategórie USB kľúčov než externých SSD diskov, ako ich poznáme. Toto nie je len evolúcia, ktorú

sme videli pri prechode z ťažkých HDD na ľahšie SSD. Toto je pokus o redefinovanie celej kategórie, ostatne ADATA ho hrdlo označuje za najmenší externý SSD s duálnym konektorom na svete a tento titul mu, aj z môjho pohľadu, právom patrí. Ak dáme bokom extrémne malé plastové telo a teda aj jeho váhu oproti kapacite 1TB, ďalším silným argumentom je bezpochyby integrovaný duálny konektor. Na jednej strane sa nachádza klasický USB-A, na druhej moderný, reverzibilný USB-C. Oba sa vysúvajú pomocou jednoduchého posuvného mechanizmu na boku zariadenia. Ide o riešenie eliminujúce potrebu nosiť so sebou akékoľvek káble či adaptéry, čo je večnou kľatbou digitálnych nomádov. Mechanizmus vysúvania konektorov pôsobí dostatočne pevne, no vynára sa tu otázka dlhodobej odolnosti, ktorú vám ja nateraz neviem nijako sprostredkovať.

Na rozdiel od svojho predchodcu, modelu SE730H, ktorý mal konektor chránený masívnou vodotesnou krytkou, sú však konektory na SC730 neustále vystavené vonkajším vplyvom. Nechránený konektor vo vrecku plnom prachu a omrvínok môže byť zdrojom budúcich problémov, s ktorými by ste mali rátať.

Najvýraznejšou zmenou oproti predchádzajúcim generáciám je práve voľba materiálu. Modely SE730 a SE730H sa pýšili prémiovým hliníkovým telom a certifikáciami odolnosti IP68 či MIL-STD-810G. Boli to disky stvorené pre prácu v teréne, pre fotografov a dobrodruhov. Nový SC730 je v tomto smere úplne iný. Jeho plastové telo je z polovice vyrobené z recyklovaných (PCR) materiálov a cieľovým zákazníkom už nie je fotograf v amazonskom pralese, ale skôr študent, manažér, milovník hier alebo bežný používateľ, ktorý sa denne pohybuje medzi rôznymi zariadeniami – firemným notebookom s USB-A, smartfónom s USB-C či hernou konzolou. Práve pre takéhoto používateľa je maximálna pohodlnosť / kompaktnosť dôležitejšia ako schopnosť prežiť pád do záchodu. Povrch disku je ošetrovaný špeciálnou potlačou, ktorá pri určitom náklone svetla vytvára dúhový efekt a zabraňuje zbieraniu odtlačkov prstov. Akokoľvek to znie zaujímavo, v praxi je mi osobne úplne jedno, či sú na takom malom SSD disku moje odtlačky alebo nie, avšak kto vie, možno pre vás je práve toto pádný argument.



Výrobca vám na obale od disku, mimo compatibility s PlayStation 5 a Xbox Series X/S, sľubuje sekvenčné rýchlosti až 600 MB/s, čo na prvý pohľad zaostáva za teoretickým maximom USB 3.2 Gen2 (ten je 1 250 MB/s). Dôvod? Vnútna architektúra. Disk využíva interný SATA

SSD čip, ktorý je cez mostík USB 3.2 Gen2 prepojený s počítačom a teda podobne ako pri starších modeloch SE730H a SC660. A keďže SATA III má svoj strop okolo 600 MB/s, dosiahnutie vyššej rýchlosti jednoducho nie je možné. Zatiaľ čo konkurencia už nasadzuje rýchlejšie NVMe disky a rozhrania USB 3.2 Gen 2x2, ADATA v tomto prípade volí konzervatívnejší, no súčasne aj lacnejší prístup. Označenie USB 3.2 Gen2 je síce technicky správne, ale pre bežného používateľa môže byť zavádzajúce, keďže najpomalší článok, teda SATA radič, totiž určuje finálny výkon. Stále sa tu však rozprávame o dostatočnej rýchlosti, pri ktorej sa nemôže stať, že by ste si začali hrýzť nechty od nudy, či?

Pre overenie teoretického výkonu som v rámci metodiky testovania použil softvér CrystalDiskMark a papierová hranica 600 MB/s (čítanie aj zápis) bola dosiahnutá bez problémov. Maximálne rýchlosti sú však v rámci veľkých súborov jedna vec a pre mnohých z vás môže byť oveľa dôležitejšie napríklad spúšťanie viacerých aplikácií z disku alebo práca s viacerými malými dokumentmi súčasne. Tu sa, nanešťastie, výkon testovanej vzorky dost' zásadne znížil a opäť sa mi tak potvrdilo, že hoci je disk bleskurýchly pri kopírovaní obrovských súborov, pri práci s operačným systémom alebo komplexnými projektami s tisíckami malých súborov sa jeho efektívnosť násobne znižuje. Čo sa však týka jeho primárnej a vyššie opakovane spomínanej prednosti, čiže prenosu dát





v rámci ekosystému PlayStation a Xbox konzol, v tomto smere ma SC730 ohúril. Kto preto potrebuje mať po ruke vždy niekoľko svojich dátovo obrovských projektov bez toho, aby mu driemali priamo v konzole, z rýchlosti, ktoré ponúka prenos medzi SC730 a herným zariadením, bude hikať od radosti. Platí to, samozrejme, aj pri filmoch, ktoré si takto môžete jednoducho prenášať z PC do mobilu a naopak.

Čo sa však stane, keď na takýto malinký disk začnete kopírovať veľký objem dát, napríklad 100 GB videohru? Výrobca v tomto prípade, keďže nemal priestor na aktívne chladenie, implementoval do firmvéru disku ochrannú technológiu nazývanú Thermal Throttling. Táto funkcia neustále monitoruje teplotu interných komponentov. Keď

teplota dosiahne preddefinovanú kritickú hranicu (zvyčajne je to okolo 70 až 75 °C), firmvér automaticky a dramaticky zníži výkon disku, aby zabránil jeho prehriatiu a poškodeniu dát. Z toho, čo som mal možnosť upozorovať počas mesiac trvajúceho testu, v rámci bežných izbových teplôt okolo 20 až 25 stupňov, sa disk počas prenosu veľkého objemu dát skutočne výraznejšie zahrieva, avšak nikdy to nedošlo až do momentu, keď by sa citeľne spomalila rýchlosť samotného prenosu.

Trh s externými SSD sa dnes delí na výkonné NVMe modely ako SanDisk Extreme PRO V2 či Samsung T9, ktoré vďaka USB 3.2 Gen 2x2 dosahujú až 2 000 MB/s a cieľia na profesionálov, d'alej na vyvážené prémiové disky typu Samsung T7 s rýchlosťou okolo

1 000 MB/s s elegantným zabezpečením a na odolné kúsky ako SanDisk Extreme V2 s certifikáciou IP65 určených pre prácu v teréne. Kam v tomto spektre zapadá ADATA SC730? Výkonom sa radí skôr dolu, dizajnom neohúri a odolnosťou tiež nevykiká, no má jednu výnimočnú vlastnosť a tou je absolútna kompaktnosť lomeno pohodlnosť používania. Je to plug-and-play riešenie bez káblov a adaptérov, s duálnym konektorom USB-A/USB-C, ktoré jednoducho funguje so starým PC aj s moderným MacBookom. V porovnaní s konkurenciou ponúka menej rýchlosti a odolnosti, no stavia na jednoduchosť, nízkej hmotnosti, ekologickom plaste a predĺženej záruke na 5 rokov. Oproti predchodcovi SE730H prišiel o robustné kovové telo aj ochranu IP68, no namiesto priameho nástupcu ADATA vytvorila nový produkt pre inú cieľovú skupinu. Spadáte do nej? Tak nemáte prečo váhať.

Verdikt

Kompaktný dátový nomád, ktorý poteší primárne hráčov na konzolách.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:	Cena s DPH:
ADATA	80€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Lhké telo	- Otázka ohľadom dlhodobej odolnosti
+ Duálna konektivita	- Prenosy hromady malých súborov
+ Kompaktnosť	
+ Vhodný pre konzoly PS5 a XSXS	

HODNOTENIE:



Súťaž



1. Cena Endorfy Navis F360 ARGB

Devil wears Prada 2



Fanúšikovia kultovej módnkej komédie „Diabol nosí Pradu“ sa konečne dočkali – po takmer 20 rokoch od premiéry bude mať film svoj oficiálny sequel, ktorý by mal prísť do kín 1. mája 2026, teda len pár dní pred podujatím Met Gala.

V pokračovaní sa vracia aj pôvodné obsadenie ako Meryl Streep, nekompromisná šéfredaktorka Miranda Priestly, spolu s Anne Hathaway ako jej asistentka Andrea Sachs, Emily Blunt ako druhá asistentka Emily Charlton a Stanley Tucci ako Nigel. K hereckému obsadeniu sa pridá aj Kenneth Branagh, ktorý stvárni Mirandiného manžela. Naopak, Andyin priateľ z prvého filmu, Nate, sa nevráti. Dej sa zrejme bude voľne inšpirovať knižným pokračovaním *Revenge Wears Prada* od Lauren Weisberger. V ňom je Andy úspešná editorka a spolupracuje s bývalou kolegyňou Emily. Miranda sa znovu objaví v jej živote. Vo filmovej verzii však tvorcovia chcú pridať aj nové prvky – Miranda bude čeliť kríze klasického magazínového priemyslu a bude musieť požiadať Emily, teraz vysokopostavenú manažérku luxusnej značky, o pomoc s reklamou. Film opäť režisuje David Frankel, scenár napíše Aline Brosh McKenna a produkcie sa ujme Wendy Finerman – všetci stáli aj za pôvodným filmom z roku 2006.

Michael Madsen

Vo veku 68 rokov nás navždy opustil americký herec Michael Madsen, známy svojím nezameniteľným drsným výzorom a charizmatickým prejavom.

Preslávil sa najmä úlohami vo filmoch režiséra Quentina Tarantina, ako boli „Reservoir Dogs“, kde nezabudnuteľne stvárnil postavu Mr. Blonde, či „Kill Bill“, kde si zahral Buda, brata hlavného antagonistu Billa.

Počas svojej kariéry účinkoval vo viac ako 200 filmoch, pričom sa objavil aj v množstve televíznych projektov a daboval postavy vo videohrách. Okrem herectva bol aj básnikom a spisovateľom – vydal niekoľko zbierok poézie. Michael Madsen bol známy nielen svojím surovým filmovým štýlom, ale aj ľudskosťou a oddanosťou rodine.

Zanechal po sebe trvalý odkaz vo svete kinematografie.



Last of us stráca divákov

**Druhá séria úspešného seriálu
The Last of Us od HBO čelí
cítel'nému poklesu sledovanosti.**

Zatiaľ čo premiéra pritiahla 5,3 milióna divákov naprieč platformami, finále sledovalo už len 3,7 milióna, čo je pokles o 30 % oproti premiére a až o 55 % menej než finále prvej série (8,2 milióna). HBO obviňuje zo zníženého záujmu to, že seriál mal premiéru počas víkendu, na ktorý padol Memorial Day s tým, že počas tohto sviatku údajne klesá sledovanosť naprieč celým vysielaním. Televízia očakávala nárast čísel počas oneskoreného sledovania. Napriek tomu čísla ukazujú, že druhá séria stráca divákov postupne, epizódu po epizóde – na rozdiel od prvej série, ktorá si budovala momentum. Niektorí fanúšikovia sa údajne od seriálu odklonili po kontroverznom zvrate v druhej epizóde. Druhá séria síce začala silnejšie, no nedokázala si udržať stabilnú pozornosť publika. Či sa záujem ešte obnoví, ukážu najbližšie štatistiky a reakcie divákov. Rozhodne ale ide o veľký zvrät oproti prvej série a očakávaniu divákov. Čo budúcnosť seriálu ohrozilo ešte viac je informácia, že si na tretiu sériu budú musieť diváci počkať až do roku 2027.



Solo Leveling na Netflixu



**Netflix oficiálne potvrdil prípravu hranej produkcie
manga adaptácie „Solo Leveling“.**

„Solo Leveling“ je populárna juhokórejská manga séria, ktorá bola spracovaná už aj ako anime – dokonca tento rok získal seriál titul najlepšieho anime seriálu pre rok 2025. Hlavnou postavou je lovec príšer Sung Jin-woo, ktorý ale v tejto alternatívnej realite má najnižší možný hodnotený level lovcov E-Rank. Všetko sa ale zmení po takmer smrteľných udalostiach, kedy získa schopnosť „levelovať“, vďaka ktorej sa stane jedinečným a stále silnejším lovcem. Hlavnú úlohu Sung Jin-woo by si podľa posledných informácií mal zahrať juhokórejský herec Byeon Wooseok. Netflix zdôrazňuje, že pri príprave adaptácie bude disponovať globálnym VFX tímom, s cieľom priťahovať divákov efektnými bitkami a monštrami – aby nastavila nový štandard live-action anime adaptácií.

Netflix ešte zatiaľ neuviedol dátum premiéry, ten bude jasnejší počas produkcie seriálu.

Jurský svet: Znovuzrodenie

FILM, KTORÝ MAL OSTAŤ V PRAVEKU SPOLU S DINOSAURAMI



Človek by si povedal, že po toľkých rokoch a toľkých filmoch už dinosaury konečne dostanú pokoj. Ale nie... Nieкто v Hollywoode si povedal, že sa na tejto sérii dá ešte niečo zaradiť, a tak sme dostali ďalší diel Jurský svet: Znovuzrodenie. A hoci film nesie v názve "znovuzrodenie", skôr to pripomína oživenie niečoho, čo malo zostať aj naďalej pochované. Nie je to úplná tragédia, ale ani nič, čo by si človek chcel pustiť dvakrát. Skôr taký ten film, pri ktorom si v polovici uvedomíte, že vás vlastne ani nezaujímá.

Príbeh je v podstate recyklácia toho istého scenára, ktorý poznáme už od roku 1993. Dinosauria DNA, genetický pokusy, tropický ostrov, morálne pochybné firmy a skupina ľudí, ktorí by sa tam za normálnych okolností nikdy neocitli, ale predsa tam skončia, lebo... scenár. Tentoraz je to celé síce vizuálne uhladené a moderné, ale nudnejšie.

Scarlett Johansson hrá Zoru, odhodlanú a ráznú veliteľku špeciálneho tímu, ktorý

má za úlohu získať vzorky krvi od troch prehistorických tvorov pre farmaceutickú firmu túžiacu po prevratnom lieku. Jonathan Bailey hrá vedca, ktorý neustále

rozpráva o fosíliách a bojuje za vyššie dobro, no scenár mu veľa priestoru nedáva a v konečnom dôsledku tam len pobehuje a niečo vysvetľuje. Mahershala Ali ako



Duncan sa síce snaží dodať celému filmu trochu charizmy, ale ani on to nezachráni.

Popri hlavnej dejovej línii sledujeme ešte vedľajší príbeh s rodinou, ktorá sa tiež ocitla uprostred tohto chaosu. Zo začiatku to vyzerá, že práve ich línia bude tou napínavejšou. Majú na krku obrovského morského predátora, sú oddelení od ostatných a v džungli si doslova koledujú o problémy. Lenže čím dlhšie ich sledujeme, tým viac si uvedomujeme, že nás to celé vlastne nijako extra nezaujímá. Postavy sú fádne, rozhovory nevýrazné a aj keď ich scény majú potenciál, nikdy ho poriadne nevyužijú. Nikoho si extra neobľúbite a nikto vám ani nechýba, keď zmizne zo záberu.

Herecky to príliš nefunguje. Scarlett Johansson dostala hlavný priestor, ale pôsobí, akoby tam bola len z povinnosti. Vyzerá to, akoby si počas natáčania nebola istá, čo presne od nej režisér chce, alebo ako by mala postavu uchopiť. Postava Zory je napísaná veľmi plocho, s minimom emočných zvrátov či momentov, kde by herečka mohla ukázať niečo viac. Výsledok je, že Scarlett z nej robí niekoho, kto je síce centrom diania, ale bez hlbšieho presvedčenia alebo iskry, ktorá by postavu urobila zaujímavou. Je to trochu ako keby herečka plnila rolu na autopilota. Odovzdá repliky, urobí čo treba, ale chýba tomu energia a vnútorný život, ktoré by to celé posunuli na inú úroveň. Mahershala Ali drží aspoň aký-taký štandard, no tiež tu nemá priestor ukázať nič výraznejšie.

Celkovo to pôsobí trochu mechanicky, akoby každý len prišiel, odohral, čo mal, a šiel domov. Žiadna chémia, žiadne prekvapenie, žiadna energia. A hoci tomu mohla pomôcť aspoň režijná ruka, ani tam sa žiadne výraznejšie záchranné gesto



nekoná. Režisér Gareth Edwards vie, ako má film vyzeráť. Scény sú načančané, dinosaury vizuálne prepracované, a keď sa objaví Mosasaurus alebo Titanosaurus, chvíľu to dokonca vyzerá, že sa niečo udeje. Ale veľmi rýchlo sa ukáže, že za tým nie je takmer nič, žiadne skutočné napätie a ani žiadna hrozba.

Najväčším problémom však je, že film nemá žiadnu dušu. Je to len ďalší odfláknutý produkt, na ktorom chcú štúdiá zarobiť. Všetko funguje podľa klasického receptu: „otoč sa pomaly, lebo za tebou stojí dinosaurus“, hrdinský výstup hlavnej postavy, predvídateľný zloduch a pokus o veľkolepé finále, ktoré je len slabý odvar Spielbergovej pôvodnej vízie. Dokonca aj slávna hudba Johna Williamsa je tu len ako pozlátka, ktoré má zakryť, že obsahovo film neprináša nič nové.

Áno, nájdeme tu pár pekných momentov a občasný pokus o humor

funguje, ak máte nízke nároky. Ale ako celok to drží pokope len tak-tak.

Jurský svet: Znovuzrodenie nie je vyložene zlý film. Ale je to presne ten typ blockbustera, ktorý po vás nič nechce a ani vám nič nedá. Len ďalšia značka, ktorú niekto oprášil, preleštil, a hodil späť do kín s nádejou, že ešte niečo zarobí.

Možno to teraz funguje, ale franšíza ako taká už pôsobí obohrato. A ak toto malo byť to veľkolepé „znovuzrodenie“, tak to teda veľmi nevyšlo.

„Príbeh sa odohráva päť rokov po udalostiach predchádzajúceho filmu Jurský svet: Nadvláda (2022). Na opustenom tropickom ostrove pri rovníku prežívajú posledné dinosaury. Skupina vedcov sa tam vyberie získať krv troch obrovských jašterov, čo môže viesť k prelomovému lieku. Pomáha im bojová špecialistka Zora (Scarlett Johansson) so svojím partákom Duncanom (Mahershala Ali). Ostrov však skrýva veľké tajomstvo a cesta tam nie je jednoduchá. Navyše sa k nim pripletie rodina, ktorá tam skončila úplnou náhodou.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Gareth Edwards

Rok vydania: 2025
Žáner: Akčný / Dobrodružný / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + nostalgia
- + vizuálne efekty
- slabý scenár
- Predvídateľný príbeh
- Nudné postavy
- Chýba napätie a originalita

HODNOTENIE:



Superman

MUŽ Z OCELE V NOVOM ŠATE



Keď James Gunn, tvorca úspešných Guardians of the Galaxy, dostal možnosť reštartovať najikonickejšieho superhrdinu všetkých čias, očakávania boli vysoké. Po rokoch temných a ťažkopádnych verzií Supermana sme dúfali v návrat ku koreňom – k hrdinovi, ktorý už desaťročia symbolizuje nádej, spravodlivosť a neochvejnú odvahu. Hoci Gunn obohatil Supermana o svieži prístup, humor a odkazy na pôvodnú komiksovú adaptáciu, výsledný film pôsobí rozpačito – kolíše medzi páťosom a poctou milovanému hrdinovi ale tiež chaosom a generickým CGI.

Komiksové referencie ale Superman súčasnosti

James Gunn vo svojom poňatí Supermana ukazuje, že aj taká ikonická postava môže podstúpiť zásadnú transformáciu bez toho, aby stratila svoju podstatu. Film sa opiera o klasické elementy – Clark Kent ako obyčajný človek s nadľudskými schopnosťami, jeho vnútorný boj s tým,

ako využiť svoju moc, a samozrejme večný zápas dobra a zla. Avšak, Gunn do tohto príbehu vnáša výraznú dávku humoru, ktorý pôsobí ako osviežujúci kontrast k často ťažkým a dramatickým momentom. Jeho cit pre dialóg a situačnú komédiu pôsobí prirodzene a niekedy

takmer nečakane, čo filme odlišuje od tradičnejších a vážnejších adaptácií.

David Corenswet v hlavnej úlohe je sympatický, vizuálne dôveryhodný Superman, no jeho prejav pôsobí často plocho a bez duševnej iskry.





Supermanova najväčšia prednosť je, že stesňuje hodnoty ako obetavosť a neoblomnosť – no chýba mu emocionálna hĺbka, ktorá by diváka pripútala.

Zároveň film rezignuje na akýkoľvek vývoj postavy Clarka Kenta. Nevidíme ho ako novinára, partnera, syna... len ako neustále zbitého, lietajúceho spasiteľa. Divák tak v priebehu filmu stráca vzťah k hrdinovi.

Supermanov nemesis Lex Luthor (Nicholas Hoult) podáva zábavný, no príliš karikatúrny výkon. Luthor ako manipulátor verejnej mienky pôsobí aktuálne tým ako ovplyvňuje médiá a polarizuje spoločnosť. No jeho scenáristické a dejové využitie zostáva priemerné čo je dosť škoda. Prekvapivými hrdinami filmu sú postavy, ktoré nemajú s ikonami DC veľa spoločného – napríklad Mr. Terrific (výborný Edi Gathegi) či superpes Krypto.

Zabili CGI efekty príbeh?

Scenár je nabitý odkazmi na pôvodné komiksy, čo poteší fanúšikov, ktorí ocenia referencie starých príbehov. Na druhej



strane však film trpí istou preplnenosťou – Gunn sa snaží do dvoch hodín filmu vtesnať množstvo postáv, dejových liniek a vizuálnych efektov, čo miestami vytvára pocit chaosu. Najmä množstvo CGI scén je niekedy až príliš rušivé a bráni divákovi úplne sa ponoriť do príbehu.

Vizuálne je film „vel'ký“ – ale aj únavný. Nekonečné sekvencie zničených miest, dimenzionálnych portálov a súbojov unavia aj najvernejšieho fanúšika. Gunn sa snaží naraz skombinovať politické posolstvá, globálne konflikty, rodinné drámy – výsledkom je neprehľadný dej bez jasného ťažiska.

Gunnov Superman je film, ktorý chce veľa naraz. Vrátiť sa ku klasickému milovanému hrdinovi, zároveň však reflektovať moderné spoločenské problémy.

No zároveň sa film topí v preplnenom scenári, slabom tempe a nezaujímavých digitálnych súbojoch. Namiesto jasného posolstva a sústredeného

príbehu dostávame akčný chaos, kde niekedy zafunguje humor, inokedy nostalgia. Niekedy nestačí len veriť, že Superman môže lietať – musí vás aj zaujímať, ako dopadne.

„Film Superman je zmesou nostalgie po starom Supermanovi a Gunnej snahy modernizovať superhrdinu. Ak ako divák a fanúšik čakáte hlbší príbeh možno budete sklamaní.“

Miroslava Glassová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
James Gunn

Rok vydania: 2025
Žáner: Akčný / Dobrodružný

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| + Nové zobrazenie Supermana | - Chaotický scenár a preplnenosť deja |
| + Vedľajšie filmové postavy | - Obsadenie hlavného hrdinu |

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, Liliana Dorociaková, Miroslava Glassová, Maja Kuffová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Vanesa Svetiková, Nikola Rusnačíková, Bianka Slobodníková, Denisa Lutovská, Viktória Podolinská, Simona Slivová, Pavol Košík

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Nintendo Switch 2

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľ'om.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

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.



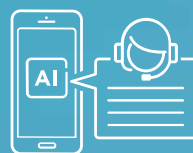
AI Mesh
Optimiser



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

