

GENERATION

HRALI SME

Senua's Saga: Hellblade II

VIDELI SME

Fantastická 4: Prvé kroky

RETRO

Super Metroid

TÉMA

*Veľký test moderných
hračiek pre deti
aj dospelých*



SÚŤAŽ



ENDORFY

TESTOVALI SME

MSI Claw A8





LG UltraGear™

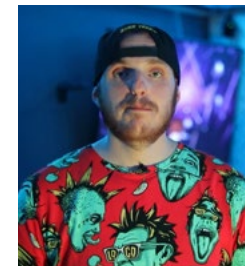


Zrodený pre hru

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.



Nebojme sa AI

Tentokrát si dovoľím trochu fušovať do remesla kolegovi, ktorý vám mesiac čo mesiac prináša tie najzaujímavejšie technologické novinky a budem len dúfať, že sa takzvané nezdvojíme. V čase písania septembrového úvodníka mi totiž v dolnom rohu obrazovky vyskočila správa zo zámoria, ktorá je krásnym príkladom toho, prečo netreba hneď demonizovať umelú inteligenciu. Predstavte si, že AI nie je čierna skrinka, ktorá nám jedného dňa ukradne robotu, ale skôr kreatívny spoluhráč, čo hrá na basu v kapele, kde frontmanom ostáva stále človek.

V auguste tohto roku to vo veľkom štýle ukázali v Las Vegas Sphere, tej obrovskej guli z obrazoviek, kde debutovala AI reinkarnácia filmu Čarodejník z krajiny Oz. Nebol to ďalší digitálny podfuk na štýl TikTok, ale historicky najväčšia umelecká produkcia, v ktorej AI neslúžila ako náhrada ľuďu, ale ako ich predĺžená ruka. Umelci, scenáristi a hudobníci dostali do rúk nástroj, ktorý im dovolil rozhýbať fantáziu tak, že divák mal pocit, akoby s Dorotkou skutočne kráčať po žltej tehlovej ceste. Čarodejník v Sphere sa tak stal epickým dielom kreativity a technológie, ktoré naplnilo guľovitý priestor pre 17 600 ľudí a ponúklo pohlcujúci zážitok, aký by bez AI nevznikol.

A práve v tom je pointa. Namiesto demonizovania umelej inteligencie by sme sa na ňu mali pozerieť ako na partnera, ktorý vie otvoriť dvere tam, kde ľudská predstavivosť naráža na technické limity. Kým by sme my ešte kreslili koncepty tohto projektu na tabuľu, AI ich už premietala na plochu kina Sphere. S touto pozitívne ladenou víziou vás preto pozývam na prelistovanie nasledujúcich stránok Generation a kto vie, možno vás ich obsah dokáže očariť rovnako, ako nečakané dobrodružstvo Dorotku, keď prvýkrát vstúpila do krajiny Oz.

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.

Mitsubishi ASX Mild Hybrid

HERNÝ AUTOMAT NA KOLESÁCH



V aktuálnom automobilovom teste sa to spodobneniami a metaforami bude len hemžiť a ja vás rovno pozývam do pomyslenej herne s lepkavým kobercom a zvyškami pukancov. V rohu, kde kedysi stál starý, ošúchaný, no vždy obsadený automat menom Mitsubishi ASX, sa dnes blyští novotou iný stroj. Pôvodné ASX bolo ako legendárny Pac-Man. Každý ho poznal, mechanika bola jednoduchá, grafika archaická, no auto malo neodškriepiteľné kúzlo a zástupy verných fanúšikov, ktorí doň hádzali svoje ťažko vydreté mince viac, než dekádu. Lenže herný ako aj automobilový priemysel sa neustále hýbu dopredu a reštart akéhokoľvek populárneho produktu je vždy len otázkou času či momentu prvej veľkej finančnej krízy. Dnes preto už na cestách v rámci nových verzií ASX jazdí úplne iná hracia skrinka. Zvonku síce stále žiari aj vd'aka ikonickému logu troch diamantov, má agresívny dizajn a sľubuje zážitok novej generácie, no keď vložíte pomyselnú mincu a stlačíte štart, na obrazovke sa objaví logo aliancie Renault-Nissan-Mitsubishi. Predchádzajúca verzia

tohto kompaktného SUV mala vizuálne až príliš veľa spoločného s francúzskym Renault Captur, a tak sa japonskí vývojári z Mitsubishi rozhodli aktuálne vydať veľký patch alias facelift a pre modelový rok 2025 svojmu autu pridali konečne ten správny punc vlastnej identity.

Tvorba postavy a vrstvenie oblečenia

V každej dobrej hre začínate tvorbou postavy. Pri novom ASX je tento proces obzvlášť fascinujúci, pretože sledujete, ako sa na francúzsky model oblieka japonské kimono a logo galského kohúta je zrazu čiastočne prekryté vychádzajúcim slnkom. Treba uznať, že vpredu mu to, na rozdiel od pred-faceliftového spracovania, sedí dokonale. Najväčšou a najdôležitejšou zmenou je implementácia dizajnovej filozofie dynamického štítu. Agresívna, ostro rezaná maska s chrómovými prvkami a prepracovaným nárazníkom konečne dáva ASX vlastnú tvár. Kým predchodca bol od Capturu spredu takmer na nerozoznanie,

táto novinka pôsobí výrazne dravšie, sebavedomejšie a viac pripomína ostatné modely z rodiny Mitsubishi – určite ste už na cestách mali možnosť vidieť nový Outlander. Problém a návrat do reality však nastáva v momente, keď sa na auto pozriete z profilu, respektíve zozadu. Tu už kimono končí a spod neho vykúka síce elegantný, no na lokálnych cestách notoricky známy francúzsky oblek. Silueta, línia okien a celkové proporcie sú identické s Capturom. Vzadu sa dizajnéri obmedzili len na výmenu loga za veľký nápis MITSUBISHI a iný, menej nápadný kryt parkovacej kamery. Je zrejme, že rozpočet na facelift bol strategicky investovaný takmer výhradne do prednej časti, pretože práve tá je primárnym identifikátorom auta v premávke a na väčšine reklamných fotografiách. Celkový dojem však aspoň čiastočne vylepšujú detaily, ako sú elegantné 18-palcové disky kolies a dvojfarebné lakovanie, v našom prípade išlo o podarenú kombináciu bielej Crystal White s čiernou strechou, ktorá autu vyložene pasovala. Za túto metalízu sa za mňa rozhodne oplatí priplatiť.



Apropo, testovaný model ASX MY25 bol konkrétne mild-hybrid s 1.3 motorom

a 6-stupňovou manuálnou prevodovkou, ktorý mal na sebe pár zaujímavých doplnkov (vyklápacie ťažné zariadenie, bočné nášľapy, prahové lišty s podsvietením, lišta piatych dverí, športové pedále, vanička kufra, koberce, bezpečnostné matice kolies). Toto všetko s cenovkou pohybujúcou sa okolo 26 000 Eur. Inak samotný základ ASX začína na sume 20 000 Eur.

Tutorial

Vizuál a dizajn máme za sebou a ja som ho zámerne nechcel nejako špecifikovať, ostatne priložená fotodokumentácia vám napovie viac, než tie moje literárne zápražky z metafor. Ale keďže sa medzi vami nájde pár sadistov, ktorí určite budú chcieť aspoň malé spodobnenie, tak poviem len, že nový model ASX som sa už v priebehu prvých dní pasoval za japonskú motorovú myš, ktorá sa lusknutím pixela dokáže pretransformovať na spomínaný herný automat (pointu ešte vysvetlím). Po tvorbe postavy nasleduje klasický tutorial,



ktorý vás zoznámí s ovládaním a princípmi fungovania herného sveta. V prípade tohto vozu je vstup do kokpitu príjemným prekvapením a naplno sa nám tu prejavuje výhoda francúzskeho darcu orgánov.

Kvalita materiálov je na pomery B-SUV segmentu na vysokej úrovni. Palubná doska a vrchné časti dverí sú pokryté mäkkými plastmi, ktoré pôsobia akoby patrili do

auta o triedu vyššie a čo je za mňa super, perfektne sa čistia. Rovnako na výbornú je zvládnutá ergonómia. V dobe, keď sa výrobcovia predbiehajú v tom, kto skryje viac funkcií do neprehľadných menu dotykových obrazoviek, samostatný panel klimatizácie s fyzickými ovládačmi pôsobí ako zjavenie. Je to obrovské plus pre bezpečnosť a komfort ovládania počas jazdy a práve obrazovka orientovaná na výšku v kombinácii s fyzickými spínačmi v spodnej hrane mi okamžite v hlave zopla ako metafora na onen Pac-Man automat. Vyšší posed za volantom poskytuje skvelý prehľad o dianí okolo vozidla, čo je jedným z hlavných dôvodov, prečo si za mňa ľudia kupujú SUV. Testovaná výbava Intense+ pridáva ďalšie komfortné prvky, ako sú vyhrievané predné

sedadlá a vyhrievaný volant, bezklúčový prístup a štartovanie tlačidlom, či elektrická parkovacia brzda s funkciou Auto Hold. Dôležitým detailom sú aj výfuchy ventilácie pre zadných pasažierov, ktoré v starom ASX, ale aj v niektorých konkurenčných modeloch absentovali. Vyložene musím pochváliť obrovský a takmer podľa kružnice odliaty volant s koženým prešivaním, ktorý bol v istom ohľade balzomom na moje PTSD z nedávneho testovania Peugeot 5008 a ktorý je navyše doplnený hliníkovými lištami.

Hratel'nosť

A teraz sa dostávame k nečakane zábavnej hratel'nosti, ktorá za mňa definuje celé ASX. Tou je absolútne úžasný a intuitívny infotainment systém. V strede palubnej dosky tróni už spomínaný vertikálne orientovaný 10,4-palcový dotykový displej, ktorý doplnia 7-palcový digitálny prístrojový štít pred vodičom (ten je práve len vo výbave Intense+ a vie zobrazovať hromadu užitočných metrík). Nie je to však výkonný hardvér, čo robí tento systém výnimočným. Je to softvér. ASX je prvým modelom Mitsubishi v Európe s integrovaným systémom od Google, postaveným na





platforme Android Automotive (ide o súčasť najvyššej možnej výbavy). Čo to znamená v praxi? Zabudnite na otravné pripájanie telefónu káblom. Priamo v aute máte natívne Mapy Google, ktoré sú za mňa stále etalónom v oblasti navigácie. Hlasový asistent Google vám umožňuje ovládať funkcie auta jednoduchými povelmi a odpovedať na vaše otázky.

A vďaka obchodu Google Play si do vozu môžete stiahnuť svoje obľúbené aplikácie. Pre tých, ktorí by predsa len uprednostnili vlastné rozhranie, je stále k dispozícii aj bezdrôtové pripojenie Apple CarPlay a Android Auto, čo mi doslova „vyrazilo poistky“, lebo to nie je tak dávno, čo som testoval dvakrát tak drahé auto, v ktorom som musel šachovať s káblami ako nejaký

radista. ASX sa vďaka Google systému mení z obyčajného a cenovo dostupného dopravného prostriedku na integrované inteligentné zariadenie a práve tento systém je najlepším dôkazom toho, že francúzsko-japonská aliancia môže priniesť ovocie, z ktorého profituje najmä koncový používateľ. Samozrejme, s neustálym pripojením na Google účet prichádzajú aj legitímne obavy o súkromie a ak si pravidelne prelepujete kobercovou páskou webovú kameru na notebooku, určite sa už teraz prežívate.

Tetris

Každá dobrá hra má aj nejaký ten bonusový level alebo skrytú mechaniku, ktorá vás odmení za objavovanie. Ešte než sa dostanem k ďalšej perfektnej a v rámci

automobilového segmentu nevidanej veci, ostaneme ešte krátko v interiéri.

V ASX je totižto bonusom zadná lavica. Na prvý pohľad obyčajné sedadlá, no v skutočnosti sa dajú posúvať v rozsahu až 16 cm. Tento prvok, opäť zdedený z Capturu, je v segmente malých SUV zriedkavým riešením.

Treba si tu uvedomiť, že sa rozprávame o aute s dĺžkou 4 227 mm a rázvorom 2 639 mm. Uvedená funkcia vám umožňuje hrať akýsi Tetris s vnútorným priestorom a to presne podľa vašich aktuálnych potrieb. Potrebujete odviezť dospelých pasažierov? Posuniete lavicu úplne dozadu a doprajete im priestor na nohy, ktorý pripomína autá o triedu vyššie. Chystáte sa na dovolenku alebo na veľký nákup? Posuniete lavicu dopredu a objem batožinového priestoru narastie zo solidných 422 litrov na gigantických 536 litrov. To sú hodnoty, ktorými ASX prekonáva väčšinu konkurentov. Po sklopení operadiel (delených v pomere 60 : 40) získate priestor s objemom viac ako 1 200 litrov. Je to jednoduché mechanické riešenie, ktoré však radikálne zvyšuje každodennú použiteľnosť a všestrannosť tohto vozu.

Apropo, pohodlie na predných sedačkách, ktoré v uvedenej konfigurácii ponúkali sivočierne látkové potahy je dostatočné, a to práve aj pri dlhých trasách. Pri mojej výške (195 cm) som sa necítil nijako obmedzovaný priestorom či už nad hlavou, alebo okolo kolien.



Ako tancuje motorová myš na asfalte?

Dostávame sa k akčnej časti našej hry a to k samotnej jazde. Pod kapotou testovaného modelu pracuje prepíňaný štvorvalec 1.3 DI-T, ktorému asistuje 12-voltový mild-hybridný systém. V kombinácii so 6-stupňovou manuálnou prevodovkou servíruje výkon 103 kW (140 k) a krútiaci moment 260 Nm. Mild-hybrid tu nehrá rolu pohonu, ale skôr tichého pomocníka v pozadí. Jeho úlohou je vyhladzovať činnosť systému štart-stop, pomáhať pri akcelerácii a umožniť autu plachtiť s vypnutým motorom, čím sa šetrí palivo – palec hore za možnosť vypnutia tejto funkcie. Úprimne, ak by som nevedel, že ide o hybrid a povedali by mi to až po týždni testovania, bol by som z tejto informácie jemne rozčarovaný. Dynamika je však pre bežné jazdenie viac než dostatočná. Zrýchlenie z 0 na 100 km/h sa pohybuje okolo 10 sekúnd, čo je v danej triede solidná hodnota. Motor je za mňa kultivovaný a vďaka turbu má príjemný záťah už od nízkych otáčok. Pravá zábava však prichádza vďaka manuálnej prevodovke. Linky radenia sú presné a spojka má dobre nastavený odpor, čo robí z každého preradenia radosť. Podvozok je naladený skôr komfortne, s dôrazom na istú mieru predvídania. Renault síce pri facelifte Capturu upravoval geometriu a tlmiče pre lepšiu ovládateľnosť, no ASX stále nie je športové auto a ani sa na niečo také nehrá. Je to skôr obratná motorová myš, ktorá sa najlepšie cíti v mestskej džungli a na okresných cestách, kde oceníte jej svižnosť a ľahké ovládanie. Musím však dať palec hore za možnosť prispôbenia jazdného profilu, kde si viete cez intuitívne menu zvoliť tuhosť posilňovača ako aj intenzitu akcelerácie. Čo sa týka spotreby, oficiálny údaj WLTP hovorí o hodnote 5,9 l/100 km. Realita je, ako to už býva, trochu inde a všetko sa odvíja od



štýlu jazdy. Počas testu sa mi podarilo operovať s priemerom okolo 6,5 l/100 km, čo je stále veľmi slušný výsledok. Pri dynamickejšej jazde alebo v čisto mestskej premávke však môže spotreba stúpnuť aj vyššie, a tak je asi dobre, že nám tu úplne absentuje pohon všetkých štyroch kolies.

Než sa presunieme na záver, dlhujem vám vec, z ktorej som bol ja osobne pri testovaní ASX doslova nadšený. Počas jazdy vám auto dáva vedieť krásnou a intuitívnou grafikou, akým spôsobom aktuálne jazdíte v rámci šetrenia paliva a po dokončení jazdy vám doslova podsunie výsledky vašej zručnosti. Je to ako minihra, pri ktorej sa snažíte triať do ideálnej súhry medzi spojkou, prevodovkou a plynom snažiac sa nazbierať najviac bodov. Tlieskam strojom tohto nápadu, ktorý z bežnej cesty do obchodu vedie spraviť neskutočne podmanivý zážitok. Bravo!

Game Over

Je čas na finálne skóre. Určite čakáte odpoveď na vyššie viackrát naznačenú

otázku, či je nové Mitsubishi ASX hra, ktorú sa oplatí kúpiť? Ak ste fanúšik troch diamantov, pre ktorého je japonský pôvod svätý, budete mať s francúzskym rodokmeňom ASX doista problém a nič na tom nezmení ani tento facelift. Neustále vám celú tú fúziu bude pripomínať pohľad na profil a zadnú časť karosérie. Ak však dokážete prekonať túto krízu identity, objavíte prekvapivo nadpriemerne dobré auto za rozumný peniaz. Je to ako hrať skvelú hru, ktorá beží na cudzom, no výborne optimalizovanom engine. Medzi najvyššie skóre patrí bezpochyby fenomenálny infotainment systém s Google, ktorý technologicky deklasuje väčšinu konkurencie, a to aj tej výrazne drahšej tlačenej Čínou. Ďalším obrovským plusom je geniálna praktickosť vďaka posuvnej zadnej lavici a vysoká kvalita interiéru. A v neposlednom rade sa podľa môjho názoru facelift naozaj podaril a dodal autu potrebnú charizmu. Pre staré ASX je to teda definitívne Game Over, ale pre to nové je to možno len začiatok veľmi slubného dobrodružstva.

Verdikt

Mitsubishi úspešne použilo francúzsky hardvér na to, aby spustilo veľmi presvedčivú hru s japonským skinom. A tá hra je z môjho pohľadu prekvapivo zábavná.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Mitsubishi	Cena s DPH: 20 500 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Predná maska	- Katastrofálne rozlíšenie zadnej kamery
+ Priestornosť interiéru	- Stále je to maskovaný Francúz
+ Volant	
+ Infotainment	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Kia EV9 GT line

KÓREJSKÝ CYBERTANK



Utorok, 7:42 ráno, sektor D4 - ten s najvyšším výskytom svetelných reklám a kávovarov, ktoré miesto vody používajú recyklovaný moč. Mesto sa prebúdzalo do ďalšieho dňa plného svetelného smogu, nízkej pracovnej morálky a vysokých úrokov. Ráznym krokom som sa blížil ku parkovisku v časti, kde len pred pár dňami l'ahol popolom ďalší fastfood a nosom nasával pach spáleného plastu zmiešaný s výkalmi bezdomovcov stanujúcich všade naokolo. Znova som si v hlave prehrával šéfove inštrukcie: „Tu máš kl'úče. Nechal som ho stáť kúsok od Wendy's. Ak ho nedostaneš späť, máš padáka!“ Šéf to zrejme zase prehnal so SlowMoo a sfetoval sa niekol'ko blokov od svojho domu tak, že ho musela odvieť záchranka. Chápem však, prečo mu na tom aute tak záleží, je to Kia EV9 GT-Line a navyše First Edition, avšak nechať ho cez noc v tejto časti mesta? Číre šialenstvo. Na moje prekvapenie tam však stálo a zrejme bez jediného škrabanca. Kúsok od podivne sa vlniaceho stanu, z ktorého vychádzali zvuky pripomínajúce vytlačanie zvyškov kečupu

z tuby, a tesne pred obhorenou hlavou usmievavej slečny s červenými vlasmi a pehavou tvárou. Otvoril som, počkal až sa elektronika postará o nastavenie sedačky a s buchnutím dverí definitívne ut'al ten smrad aj hluk. Skutočne príliš kultivované auto na to, aby sa v ňom viezli l'udia s dlžobami a príznakmi digitálneho vyhorenia, blesklo mi mysl'ou, zatiaľ čo som si s úsmevom na perách zapínal ventilovanie zadku. Priestranná kabína viac než auto pripomínala luxusný salón pre rozmazaných manažérov, ktorí sa práve vrátili z mesačnej dovolenky. Nemôžem si príliš zvykať, veď sám jazdím metrom. Bez ďalšieho rozjímania som preto okamžite vyrazil smerom na dial'nicu s vedomím, že dnes padáka evidentne nedostanem a dokonca si užijem jazdu v päťmetrovom kuse kórejského sebavedomia, ktorý vyzerá ako regulárny CyberTank.

Pevne verím, že úvod do recenzie na Kia EV9 GT-Line vo 1st Edition vás dostatočne naladil čo do atmosféry, a preto môžeme spoločne rovno prejsť k

opisu dizajnu. Samotné vozidlo prichádza v roku 2025 s takmer nulovými úpravami voči minuloročnej verzii, a tak ostáva zachovaná aj dizajnová filozofia. Keďže moja insitná kariéra čoby recenzenta automobilov bola v čase uvedenia na trh prvej verzie tohto vozu len v plienkach, tak mi odpustite všetko to nadšenie z vecí, ktoré má pôvodná EV9, a ktoré sa v nasledujúcich riadkoch bude objavovať.

Dizajnéri pod vedením Karima Habiba, minimálne z môjho pohľadu, dokázali vymodelovať vyložené vizuálny skvost na štyroch kolesách.

Rozhodli sa totižto ignorovať konvencie a namiesto oblých, aerodynamikou posadnutých tvarov nám naservírovali manifest digitálneho brutalizmu - prímer ku architektúre je v tomto prípade vyložené na mieste. Ostré, takmer násilne rezané hrany, trojuholníkové štruktúry blatníkov a geometrické podbehy kolies pôsobia, akoby boli vymodelované v 3D softvéri z počiatku deväťdesiatych rokov, no s

textúrami a osvetlením v nádhernom 8K rozlíšení. Je to odvážne, je to polarizujúce a je to absolútne nezameniteľné.

Na ceste vyzerá EV9 ako koncept, ktorý omylom ušiel z autosalónu, odmieta sa vrátiť a vy máte možnosť si ho dotiahnuť domov. Počas klasického týždňa som konkrétne testoval GT verziu v cene 86 000 eur vybavenú batériou s kapacitou 99,8 kWh.

A v čom je vlastne iný onen GT model? Ten voči základu ponúka o niečo agresívnejšie tvarované nárazníky, výrazný spodný spojler, masívne disky a čierne lesklé doplnky. Samotný základ však začína na sume 76 890 eur. Uvedomujem si, že sa tu rozprávame o pre mnohých nepredstaviteľných investíciách, čo do nákupu automobilov, avšak budem rád, ak so mnou ešte pár minút zotrváte, keďže sa pred vami pokúsím všetky tie cifry aspoň trochu obhájiť. Späť teda k vizuálu EV9.

Ústredná metafora. čo zaznela na konci poviedkového úvodu je za mňa absolútne trefná, keďže EV9 skutočne vyzerá, akoby ho niekto vystrihol z blízkej budúcnosti v rámci Cyber kultúry, minimálne tak ako ju dnes vnímame prostredníctvom rôznych médií. Viac ako 5 metrov dlhý monolit osadený na 21 palcových diskoch poskytuje šialený rázvor 3,1 metra pri svetlej výške 177 milimetrov. Vidieť tento kolos v pohybe je rovnako fascinujúce ako ho vidieť len tak letargicky zaparkovaný. Keďže sa jedná o striktný elektromobil, tak by to zvädzalo k tomu si myslieť, že auto má aerodynamiku krabice od mlieka. Opak je však pravdou.

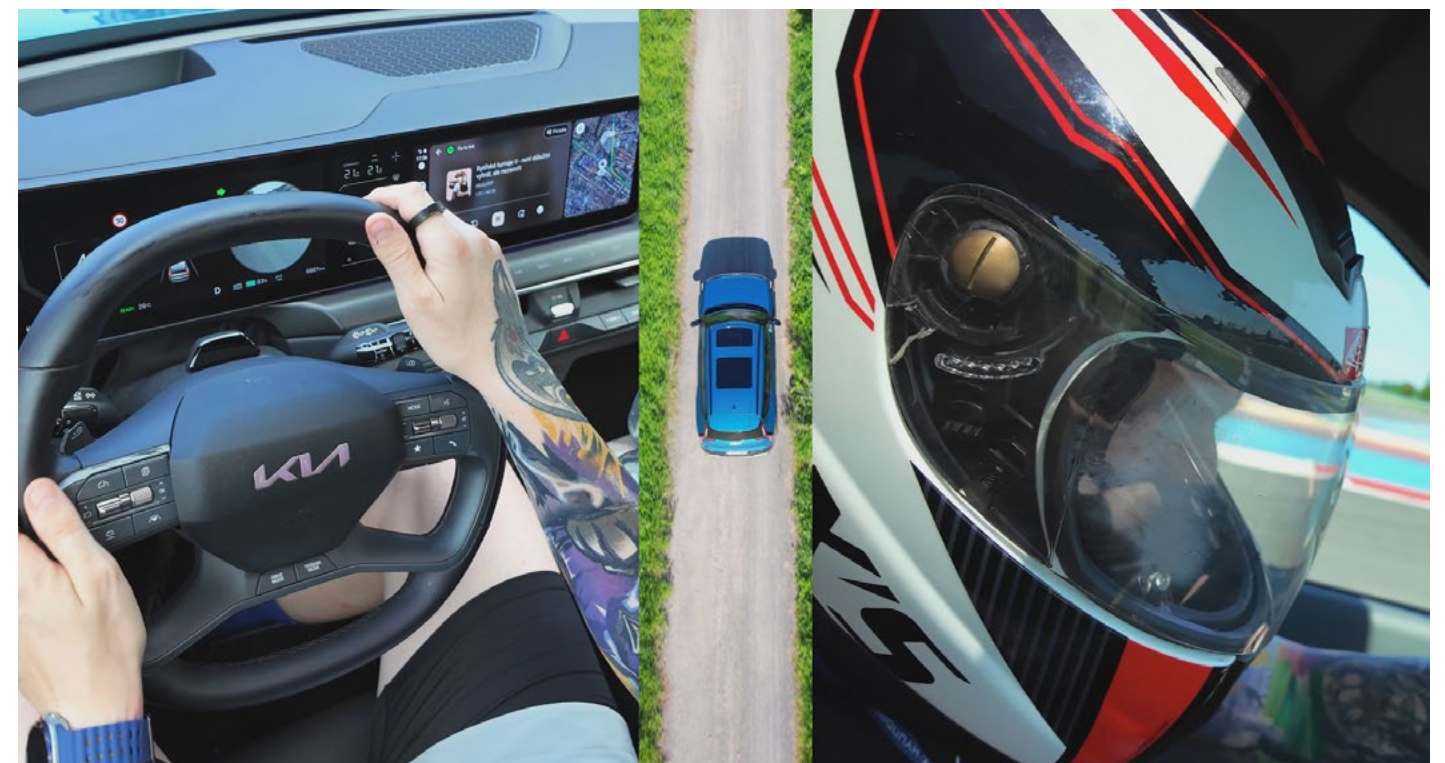


Konštruktérom sa podarilo dosiahnuť koeficient aerodynamického odporu 0.28, čo je hodnota, ktorá zahanbí mnohé podstatne menšie a na pohľad oveľa ladnejšie SUV. Hrubá sila vizuálu je jedna vec, avšak pod ňou sa skrýva sofistikovaná práca s efektívnym prúdením vzduchu.

Zapustené kl'učky dverí, aktívne klapky v prednej maske, aerodynamicky tvarované disky a kompletne uzatvorený podvozok, to všetko je jasným dôkazom, že sa tu myslelo na každý jeden watt ušetrenej energie. Predná maska s digitálnou svetelnou mriežkou a vertikálnymi svetlami v štýle hviezdnej mapy, o ktorej som tol'ko básnil počas testovania EV4 a EV6, disponuje animovanými sekvenciami počas odomykania a zamykania. Pripomína to bootovaciu sekvenciu nekrest'ansky drahého

desktopu s transparentnou základnou skriňou, kde sa postupne rozsvecujú RGB prvky a dávajú svetu najavo, že systém je pripravený podať maximálny výkon.

EV9 a špeciálne v GT-line forme vás v rámci dizajnu z vonka natoľko uhranie, že sa pri aute budete ochotne vykrúcať ako paragraf. Počas tých siedmich dní, čo som s vozidlom brázdil slovenské, ale aj rakúske cesty, sa mi bežne stávalo, že sa okoloidúci zrazu pri pohľade na tento elektromobil akoby prebudili z letargie. Vrcholom bol moment, keď som večer zaspával pri otvorenom okne (máme spáľňu rovno do ulice. kde parkujem autá) a okolo 23:00 som si vypočul rozhovor medzi evidentne mladým párom, kde on nemohol odolať a začal skúmať neznáme vozidlo letmo osvetľované blikajúcou pouličnou lampou a ona sa





naopak obávala spustenia alarmu. Exteriér hodný pozornosti v akejkoľvek hodine.

Pod'me sa však pozrieť konečne aj dovnútra, kde prevláda funkčný minimalizmus a luxus jemne korigovaný prehnaným ekologickým akcentom. Priestoru je na rozdávanie, dizajn pôsobí dospelo a horizontálne línie spolu s ambientným osvetlením vytvárajú luxusnú atmosféru, ktorá bez hanby konkuruje zavedeným prémiovým značkám – palec hore za podsvietené logo v strede volantu.

A potom sú tu tie detaily, ktoré vás presvedčia, že Kia to myslí vážne. Elektricky výsuvné podnožky na relaxačných sedadlách premieňajú kabínu na salónik prvej triedy. Druhý rad? Kapitánske otočné kreslá, ktoré ponúkajú taký komfort a priestor, že viaceré nemecké SUV z vyššej cenovej ligy sa môžu začervenať. Tieto kreslá sú však dostupné len v šesť miestnej verzii, čo nebol prípad mnou testovanej výbavy. Ja som mal k ruke klasický druhý rad 60:40:60. Vďaka plochej podlahe platformy E-GMP je interiér celkovo priam giganticky vzdušný a s ohľadom na dĺžku vozu je tretí rad sedadiel nie je len núdzovým riešením pre deti ale bez problémov sa tam dokážu uvelebiť aj dospelí menšieho vzrastu. Prístup je jednoduchý vďaka posuvným sedadlám druhého radu, kde vám stačí len stlačiť fyzický spínač a o všetko ostatné sa postará elektronika. A ak sklopíte oba zadné rady, z EV9 sa stáva takmer dodávka s nákladným priestorom v objeme takmer 2 400 litrov. Apropo, toto auto má v prednej časti k dispozícii aj takzvaný frunk a to s objemom 52 litrov.

Späť však za volant. Šofér a spolujazdec má k ruke premyslené úložné riešenia, priehradky či variabilné držiaky na nápoje. Kvalita spracovania je na vysokej úrovni a nič nevŕzga a počas jazdy nepraská. Kia sa však vedome vzdala tradičných

spracovanie infotainmentu a takmer nulovú latenciu počas interakcie so softvérom. Preto v tomto smere skúsím opis kvalít EV9 trochu zostručniť. Základom je tu trojitý panoramatický displej, tvorený dvoma 12,3-palcovými obrazovkami a 5,3-palcovým panelom určeným výhradne pre klimatizáciu, ktorý pôsobí ako keby vypadol z vozu Herrera Outlaw GTS (znalci videohernej kultúry vedia, o čom je reč). Grafika je ostrá, odozva okamžitá a celé používateľské rozhranie je prehľadné a intuitívne.

Zabudnite na preplnené matice ikon plných chaosu. Rozhranie tvorí jeden rad veľkých, ľahko čitateľných tlačidiel, ktoré sú ideálne na ovládanie počas jazdy. Kto by prípadne bol alergický na dotykové obrazovky, môže si všetko podstatné namakrovať v rámci fyzických spínačov, či už tesne pod výdychmi klimatizácie alebo priamo na volante. Klasický dôležitý tlačidlá, ako je napríklad aktivácia funkcie Auto-Hold sa nachádzajú aj v stredovom tunely tesne nad veľkou Qi nabíjačkou – stane sa do nej akýkoľvek mobil vrátane skladačiek.

Ruka v ruke so softvérom idú pochopiteľne aj asistenčné systémy. Adaptívny tempomat a systém udržiavania v jazdnom pruhu (HDA) fungujú výborne na dobre značených diaľnicach. Auto drží stred pruhu, jemne koriguje smer, prispôbuje rýchlosť a zvláda aj mierne zákruty, čo výrazne znižuje únavu vodiča počas dlhých jazd. Ak nerátam obrovské kreslá s výbornou oporou chrbtu a hlavy, ktorým do dokonalosti chýba už len masážna funkcia. Treba si však uvedomiť, že nejde o autonómne riadenie. Systém vyžaduje pozornosť a takmer neustále ruky na volante – aby som bol fér, tak stačí mať aspoň jeden prst na volante. V ostrejších zákrutách, pri nejasnom značení či zložitej premávke sa preto môžu zrazu a bez akéhokoľvek

upozornenia vypnúť. Nie je to autopilot, ale šikovný pomocník. Zodpovednosť za riadenie padá stále na vaše bedrá.

Verzia GT-Line s dvojicou elektromotorov s výkonom 283 kW (384 koní) a krútiacim momentom 700 Nm servíruje akceleráciu, ktorá voči váhe vozu pôsobí až absurdne. Po dupnutí na plynový pedál nastáva okamžitý, tichý a suverénny výbuch sily, čo katapultuje viac než 2,6-tonové SUV z 0 na 100 km/h za 5,3 sekundy. Aby ste si to vedeli lepšie predstaviť, tak to celé počítačovou rétorikou pôsobí ako prechod z mechanického disku na PCIe 5.0 SSD – čiže žiadne čakanie, žiadne oneskorenie, len čistá sila. Prekvapením však pre mňa nebola len samotná živosť tohto CyberTanku a akcelerácia, ale to, ako sa EV9 správalo v zákrutách. Očakával som istú mieru ťažkopádosti, avšak nič také sa nekonalo.

Naopak môžem hovoriť o istote, agilite a výbornom vyvážení, to všetko v duchu komfortu a presnosti reakcií na volant. Mal som to štastie, že počas víkendy, kedy som EV9 testoval, som sa s ním zúčastnil eventu organizovaného sesterským zastúpením Hyundai a na dráhe v Orechovej Potôni som si mohol všetky stránky výkonu otestovať v bezpečnom prostredí a na reálnej trati. Výhody platformy E-GMP, s 566-kilogramovou batériou v podlahe a už spomínaným rázvorom sú jasné – znižujú ťažisko a zlepšujú stabilitu. Je to dôkaz, že dobre navrhnutá architektúra prekoná aj hrubú silu respektíve základná doska, kde nie hrubé MHz, ale layout, VRM a chladenie určujú výsledný výkon. Samotná batéria disponuje využiteľnou kapacitou 96 kWh a teoretickým dojazdom 505 km podľa WLTP, čo na papieri znie skvele. V realite však aj cez uvádzaný zážrak v rámci aerodynamiky čelí očakávaným fyzikálnym limitom. Veľká čelná plocha a vysoká



hmotnosť sa pri diaľničnej jazde okolo 120 až 130 km/h podpisujú na spotrebe cca 25 až 28 kWh/100 km, čo znamená reálny dojazd skôr na úrovni 350 až 400 km. Ak by sme sa rozprávali čisto o jazde v meste a po okreskách s ľahkou nohou, tých 500 km sa v ideálnych podmienkach dá dosiahnuť – dokázal som to aj vďaka rôznym užitočným softvérovým funkciam, medzi ktoré spadá napríklad obmedzenie klimatizácie výlučne len na oblasť šoféra. Vďaka 800V architektúre a nabíjacíemu výkonu do 230 kW sa aj takto veľká batéria doplní z 10 na 80 % za zhruba 24 minút, čo v mojom prípade znamenalo vybehnúť do Kauflandu a spraviť si jeden rýchly nákup, zatiaľ čo testované autíčko, obdivované pohľadmi spoluobčanov, krásne cucalo elektrinu z neďalekého ZSE prsu.

A s kým to vlastne EV9 v rámci rýdzo elektrických SUV vlastne súperí? Na jednej strane stojí Volvo EX90, ktoré stavia na škandinávskom minimalizme, deklaruje bezpečnosť a ponúka prémiovejší interiér, avšak za citelne vyššiu cenu. Ide o súboj hodnôt. Severská precíznosť proti kórejskej efektívitve. Tesla Model X zase dominuje

v číslach keďže má vyšší výkon, dlhší dojazd a prístup k bezkonkurenčnej sieti Superchargerov, no EV9 proti nemu stavia praktickejší interiér, subjektívne lepšie spracovanie a výrazne výhodnejšiu cenu.

Zaparkoval som v podzemnej garáži s cedulkou BOSS, hneď vedľa výťahu. „Ešte si poležím,“ hlesol som neprítomne a kreslo prepol do relaxačnej polohy. Obklopený ambientným osvetlením a recyklovanými plastmi, ktoré pôsobili luxusnejšie než koža na pohovkách mojich ex, som si na chvíľu dovolil zabudnúť, kde som a hlavne kto som. Tento CyberTank si nepýta rešpekt silou, ale práve pokojom. Je to kultivovaný azyl na kolesách, brutálny v číslach, no ľudský v zážitku.

Auto, ktoré cez všetku tú použitú technológiu hrá na rodinnú strunu. Posledným pohľadom do spätného zrkadla som sa s ním po krátkom spánku musel rozlúčiť, keďže tie vibrácie mobilu vo vrecku už nebolo možné dlhšie ignorovať. Zavrel som dvere, naposledy sa pozrel na svietiace logo na volante... a privolať výťah.

Verdikt

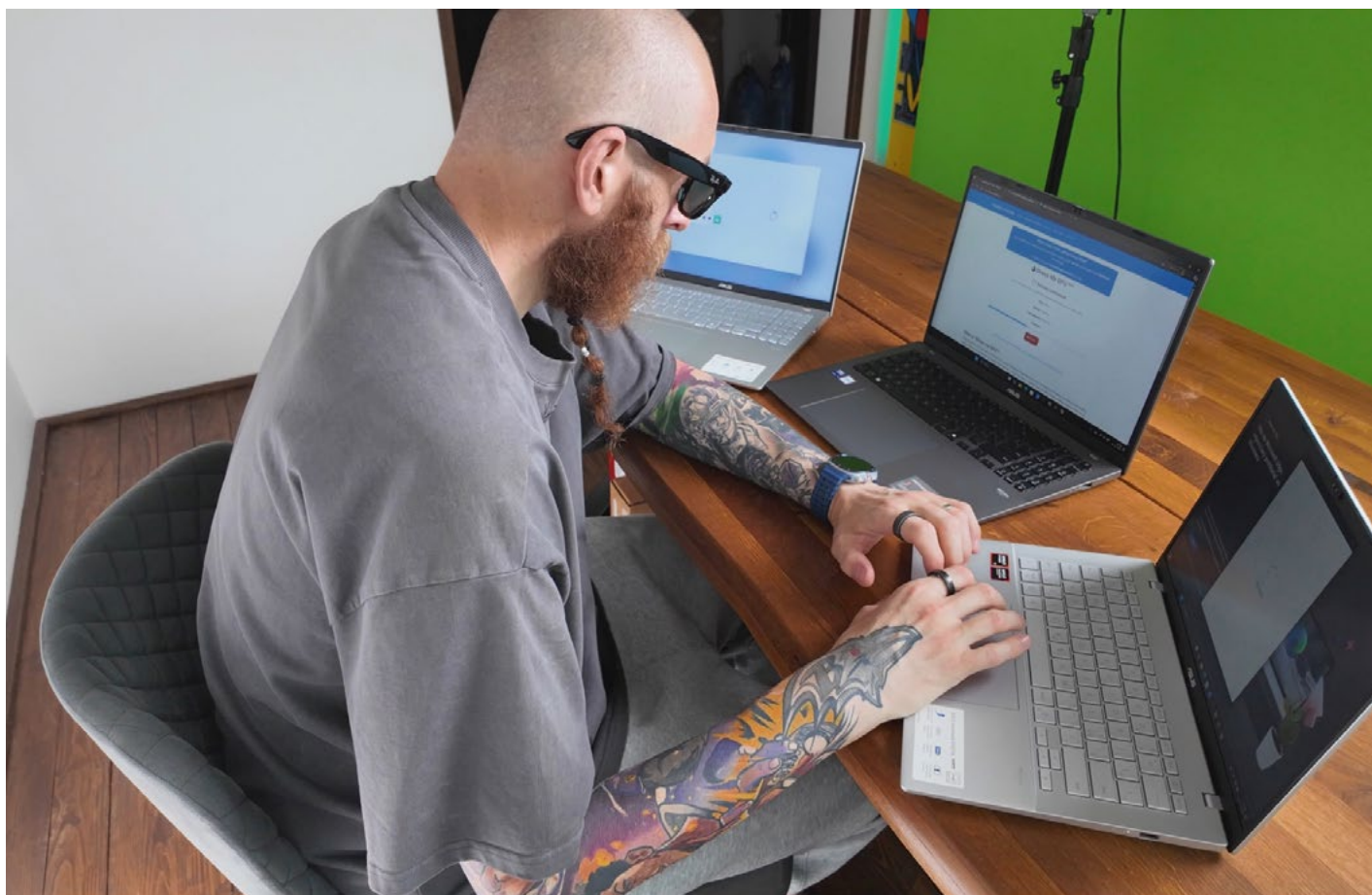
CyberTank pre tých, ktorí chcú výkon, priestor a technológie zabalené do elektrického azylu s dušou budúcnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Kia	Cena s DPH: 74 000 €
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Jedinečný dizajnový jazyk	- Nič
+ Perfektný dojazd	
+ Komfort pre celú posádku	
HODNOTENIE:	★★★★★

Súboj Titanov 2025 – Intel, AMD a Snapdragon v tele Asus Vivobook

RYTIERSKE SÚBOJE



V dnešnom úvode vás pozývam, opäť v duchu svojej neortodoxnej vetnej skladby, na zaujímavý výlet do sveta prenosných počítačov. Pozrieme sa na to očami obyčajného stredovekého čističa latrín, ktorý mal to šťastie dostať prácu ako sluha na veľkom stredovekom turnaji. Turnaji, v ktorom sa stretávajú tri odlišné filozofie, tri klany bojujúce o nadvládu nad srdcom vášho budúceho digitálneho spoločníka (princeznej, ak chcete). Na jednej strane stojí zavedené kráľovstvo x86, reprezentované dvoma odvekými rivalmi. Pod modrou vlajkou máme Intel, úradujúceho monarchu, ktorý po rokoch kralovania prichádza s novou, hybridnou stratégiou výkonných a úsporných jadier, sľubujúc inteligenciu a silu v jednom. Pod červeným praporem stojí AMD, neúnavný princ, ktorý si svoju pozíciu vydobyl surovým výkonom, excelentnou

grafikou a filozofiou ponúknuť čo najviac za čo najmenej – aj preto má zadnú časť brnenia až podozrivo hrdzavú. A potom je tu ten tretí. Tajomný rytier z ďalekých krajín mobilného sveta, ktorého zástava nesie insígnie Snapdragonu. Prichádza na architektúre ARM a nesľubuje ani tak najvyššie takty ako skôr niečo, čo bolo vo svete Windows dlho považované za mýtus, a to skutočne celodennú výdrž batérie. Qualcomm so svojím najnovším železkom v ohni, procesorom Snapdragon X Elite, konečne túži dospieť a ukázať, že ARM nepatrí len do mobilov a tabletov. Aby sme však mohli spravodlivo posúdiť, ktorá z týchto ciest je tá správna, potrebujeme neutrálne bojisko. Arénu, ktorá dá všetkým trom rovnaké podmienky a odhalí ich skutočnú podstatu. Touto arénou sa pre nás stal Asus Vivobook a jeho modelová

rada pre rok 2025. Dostali sme do rúk tri takmer identické stroje, ktorých jediným zásadným rozdielom bolo práve bijúce srdce, čiže procesor. Naším cieľom bolo podrobiť ich sérii špecifických testov a zistiť, ktorý z nich je ideálnou voľbou pre rôzne typy používateľov, od študentov cez manažérov až po kreatívov. Píšem my, a pritom, samozrejme, myslím seba čoby na slovo vzatého čističa latrín plných písmenkovej polievky.

Keďže toto nie je tak úplne štandardný text a porovnáme tu hlavne výkon, respektíve využiteľnosť tých metaforických rytierov v špecifických situáciách, nebudem sa dopodrobna venovať jednotlivým pilierom hodnotenia, ako to býva bežne a rovnako tak pochopíte, ak vynechám záverečné číslovanie či klady a zápory. To však



neznamená, že aspoň trochu neukojím svoju grafomanskú dušičku a neutrúsím pár viet na margo dizajnu a iných vecí. Kto číta moje hardvérové recenzie pravidelne, vie, že na dizajn som pes. Môžete mať vnútri najvýkonnejší hardvér na svete, no ak je zabalený v lacnom, vŕzgajúcom plaste, celkový dojem je nenávratne stratený. Našťastie, Asus pri novej generácii Vivobookov opäť nenechal nič na náhodu. Všetky tri testované modely zdieľajú rovnakú DNA a ponúkajú prémiové, celokovové šasi, ktoré pôsobí robustne a elegantne zároveň. Počas testovania som nezaznamenal žiadne nepríjemné prehýbanie či vŕzganie, konštrukcia bola pevná a veko bolo možné pohodlne otvoriť jednou rukou, čo je pre mňa vždy znakom kvalitného spracovania. Minimalistický dizajn bez zbytočných výstrelkov robí z Vivobooku univerzálny nástroj, ktorý neurazí na pracovnom stretnutí ani v školskej lavici, avšak to sú veci, ktoré tento modelový rad sprevádzajú už roky roľky. Samostatnú pochvalu si však rozhodne zaslúži trojica klávesníc, z čoho hneď dve z povahy proporcií týchto počítačov ponúkajú aj numerický blok. Zdvih klávesov 1,7 mm je komfortný a písanie je tiché a presné. Jednozónové podsvietenie je potom príjemným bonusom, ktorý umožňuje decentnú personalizáciu bez toho, aby váš laptop pôsobil na verejnosti nechcene gýčovo. Pod klávesnicou sa nachádza obrovský a presný touchpad, ktorý robí prácu bez externej myši prekvapivo pohodlnou. Všetky tri modely ďalej spája bohatá konektivita od HDMI vstupov cez USB-C/A až po dnes v tomto segmente čoraz raritnejšie audio konektory.

Zatiaľ čo modely s procesormi Intel a Snapdragon som testoval v 16-palcovom prevedení, verzia s AMD Ryzen nám dorazila v kompaktnjšom, 14-palcovom tele. Intel (S5606) a Snapdragon (S5507) disponovali veľkorysú 16-palcovou pracovnou plochou,

ktorá je pochopiteľne neoceniteľná pri práci s viacerými oknami, v grafických editoroch alebo pri sledovaní filmov. Daňou za to je však vyššia hmotnosť (1,5 kg pre Intel a 1,42 kg pre Snapdragon) a v istom smere tak aj horšia prenosnosť. Naopak, 14-palcový model s AMD (M5406) vážil len 1,3 kg a pochopiteľne ponúkal menšie rozmery. Lahko ho schováte do akéhokoľvek batohu a takmer o ňom nebudete vedieť. Tento rozdiel nevnímajte ako chybu v metodike, ale ako kľúčovú otázku, ktorú si musí položiť každý záujemca; uprednostníte mobilitu a obetujete priestor na obrazovke alebo naopak? Menšie šasi pri AMD môže znamenať aj náročnejšie podmienky pre chladenie, čo sa môže prejaviť pri dlhodobej záťaži.

Prešli sme si ako tak zovňajšok, a preto je čas pozrieť sa pod kapotu. V tejto vôbec najrozsiahlejšej časti si rozoberieme výkon v rôznych disciplínach, od bežnej kancelárskej práce až po náročné renderovanie a hranie hier. Prvá a pre mnohých najdôležitejšia disciplína je chod pracovného notebooku počas bežného dňa. Rýchlosť štartu systému bola u všetkých troch modelov

prakticky identická, v rádoch sekúnd. Podobne aj inštalácia bežných programov ako Chrome, Spotify či balíka Office prebehla bez citelných rozdielov. Pri multitaskingu s desiatkami otvorených kariet v prehliadači, prácou vo Word a Exceli sa všetky tri notebooky správali maximálne spoľahlivo. Tu sa však prejavuje zaujímavý fenomén, ktorý by sme mohli nazvať ilúziou parity. Pre bežné úlohy sú moderné procesory tak extrémne výkonné, že rozdiely sú pre používateľa takmer nepostrehnuteľné. Pod povrchom sa však odohrávajú úplne odlišné procesy. Intel so svojou technológiou Thread Director neustále žongluje s úlohami a preraduje ich medzi výkonné P-jadrá a úsporné E-jadrá. AMD využíva na všetko svojich osem plnotučných jadier architektúry Zen 4 a tie ponúkajú konzistentný a vysoký výkon. A čo robí Snapdragon? Ten zase dominuje v natívnych ARM aplikáciách (ako napríklad prehliadač Edge), no pri starších x86 programoch musí zapojiť emulačnú vrstvu Prism, ktorá si ukrojí časť výkonu. O tom som vám ja osobne ostatne referoval už veľakrát v rámci testov ARM zariadení. Pre bežného používateľa, ktorý sa pohybuje primárne vo svete webu a kancelárskych aplikácií, poskytujú všetky tri platformy viac než dostatočný výkon. Skutočný rozdiel nespočíva v rýchlosti otvorenia jednej webovej stránky, ale v efektívitve, s akou je táto rýchlosť dodávaná. A práve efektívitva bude kľúčovým faktorom, ktorý sa naplno prejaví v kapitole o výdrži batérie, ale nechcem predbiehať.

Renderovanie videa a grafické peklo

Keď som skúšal renderovať a exportovať 4K video v Adobe Premiere Pro, rýchlo som pochopil, že porovnávať procesory nie je také jednoduché. V bežných testoch (benchmarkoch) to vyzerá tak, že klasické čipy od Intelu a AMD majú mierne navrch. Lenže realita je trochu iná. Adobe už totiž





pripravilo špeciálnu verziu Premiere Pro priamo pre procesory ARM, a to je voda na mlyn Snapdragona. V teste PugetBench, ktorý simuluje reálnu prácu vo videu, dokázal Snapdragon nielen držať krok, ale dokonca poraziť konkurenciu, a to najmä pri vybraných typoch videa. Ešte jasnejšie to bolo v programe Blender, ktorý sa používa na 3D grafiku. Tam sa mi ukázalo, že 12 výkonných jadier Snapdragona zvládne náročnú scénu vyrenderovať rýchlejšie než Intel Core Ultra 7, ktorý má síce výkonné aj úsporné jadrá, no tie akokoľvek úsporné na takúto robotu jednoducho nestačia. AMD Ryzen 7 skončil niekde medzi nimi, čo znamená, že je silný, spoľahlivý, ale vyložene nejde o rekordéra. A to nás privádza k ďalšiemu háčiku. Snapdragon je ako človek s dvojakou osobnosťou. Ak spustím program, ktorý je urobený priamo pre ARM, je brutálne rýchly. Ale ak musím použiť starší program alebo doplnok, ktorý beží iba na klasickom x86 kóde (čiže Intel/AMD štýl), výkon klesne aj o tretinu. A to je pre niekoho, kto pracuje s kreatívnym softvérom, obrovské riziko. Hlavný program síce ide rýchlo, ale jeden jediný plugin môže spomaliť celý váš projekt. Keď si prejdete



fóra a sám som to mal možnosť čiastočne vypožorovať počas testovania, tak zistíte, že niektorí používatelia sa opakovane sťažujú, že hoci v testoch je Snapdragon silný, pri reálnej práci vo Photoshope občas závažná a dokonca laguje, čo sa na Inteli či AMD nestáva. Preto ak chcete istotu a stabilný výkon vo všetkom, siahnite po Inteli alebo AMD. Najlepší kompromis dnes podľa mňa ponúka AMD Ryzen 7 8845HS, ktorý má super výkon a aj veľmi silnú grafiku na svoje pomery. Ak sa naopak chcete situovať do pozície odvážneho priekopníka, ktorý chce skúsiť niečo nové a prispôbiť sa budúcnosti (teda používať hlavne nové ARM verzie programov), Snapdragon je pre vás ideálna možnosť.

Zahral som si?

Hoci akýkoľvek Vivobook už z podstaty svojej filozofie ani náhodou nie je primárne herný notebook, integrované grafiky v moderných procesoroch už dávno nie sú len na zobrazovanie pracovnej plochy. Keď som skúšal grafický výkon, začal som klasicky so syntetickými testami ako 3DMark. Tie mi ukázali, že grafika Adreno

v Snapdragone a Intel Arc si vedú veľmi podobne a skóre bolo takmer rovnaké. Už tu však bolo vidieť, že obe mierne zaostávajú za Radeon 780M v procesore od AMD, ktorý sa už dlhšie považuje za akýsi strop medzi integrovanými grafikami. Lenže testy sú jedna vec a realita druhá. A priamo v hrách sa Snapdragon úplne zosypal. Teoretický výkon v TFLOPS síce znie pekne, ale problémom je stále toľko omieľaná kompatibilita. Zoznam hier, ktoré na ňom nešli spustiť, padali, alebo mali všelijaké grafické chyby, vám sem ani nebudem vypisovať, keďže by to bolo na dlho.

A nešlo len o emuláciu, keďže problém je aj v tom, že chyba podpora niektorých AVX a často nefungujú ani anti-cheat systémy, bez ktorých sa väčšina moderných hier nepohne. Spustiť hru na Vivobooku so Snapdragonom je prsto ako hrať lotériu a nikdy neviete ako to dopadne. Úplne iná liga bol AMD Ryzen 7 8845HS s Radeon 780M. Ten mi bez problémov rozbehol moderné tituly ako Baldur's Gate 3 či Shadow of the Tomb Raider v 1080p pri nízkych až stredných detailoch, a to pri dostatočne plynulých fps. Pre študenta alebo občasného hráča, ktorý si chce večer oddýchnuť pri hre bez toho, aby kupoval drahý herný notebook, je toto jasná voľba. Čo sa týka Intel Core Ultra 7 155H s grafikou Arc, ani ten sa nedal zahanbiť. Oproti starším Intelom je to obrovský posun a výkonovo sa už blíži základným dedikovaným kartám, ako je napríklad NVIDIA GeForce GTX 1650. Aj keď trochu zaostáva za AMD, stále ponúka slušný herný zážitok a hlavne, fungujú na ňom všetky hry bez problémov.

Agent s teplou vodou

Aby ste mi tu teraz nezaspali pod t'archou všetkých tých skratiek a čísel, skúsím vás takzvané nahodiť späť do tempa nejakou tou ďalšou metaforou, a to v súvislosti s kompilovaním kódov. Keď som sledoval, ako Snapdragon bleskovo kompiluje projekt vo Visual Studiu, mal som pocit, akoby som bol v scéne z filmu GoldenEye 007, kde sa celé Rusko trasie z toho, že niekto má prístup ku nebezpečným kódom od tajného projektu. Snapdragon ich v tomto smere doslova a bez problémov recituje ako geniálny hacker Boris kričiac s rukami nad hlavou „Ja som neporaziteľný!“ a projekt je hotový za 37 sekúnd. Intel s AMD medzitým sedí v kúte ako Bond, ktorý si ironicky odpája Martini a poznamenáva; „Rýchlosť je fajn, chlapče, ale čo spravíš, keď sa ti systém zrúti pri debugovaní?“ Pointou tohto môjho prirovnania je, že surová rýchlosť kompilácie je síce ohromujúca, ale programátorský svet nie je len o tom. Potrebuješ debuggery, knižnice a nástroje, ktoré bežia spoľahlivo. A tu sa Snapdragon môže premeniť z

Borisa, čo machruje s kódmi, na Borisa, ktorého nakoniec odpáli satelit.

Výdrž

A sme konečne pri disciplíne, kde Snapdragon jednoducho musel zažiariť. Rozdiely vo výdrži batérie sú priepastné a menia pohľad na to, čo je možné s Windows notebookom dosiahnuť. V rámci mojej metodiky testov, ktoré zahŕňali prehrávanie videa v 1080p, automatizované prehliadanie webu aj simulovaný pracovný deň, sa Snapdragon X Elite ukázal ako absolútny šampión a pri prehrávaní filmov sa bez problémov hardvér dostal cez 15 hodín a pri bežnej práci zvládol 12 až 14 hodín. To v preklade znamená, že ho pokojne vezmete na 12-hodinový let, pozriete si tri filmy a po prilete ešte ostane dost energie na prácu. Aj AMD Ryzen potvrdil, že spravil obrovský pokrok v efektívitě a hoci nedosahuje extrémne hodnoty Snapdragona, s 9 až 11 hodinami reálnej výdrže stále zvládne celý pracovný deň a pre väčšinu používateľov to bude viac než dost. Intel Core Ultra, hoci úspornejší než jeho predchodcovia, zostáva očakávané najslabší z trojice, pretože v praxi sa len s ťažkosťami dostal na 7 až 8 hodín, čo síce nie je zlé, ale vedľa našej konkurencie pôsobí zastaralo. Tieto výsledky jasne ukazujú, že efektívnosť je novým meradlom výkonu a zatiaľ čo sa roky výrobcovia predbiehali v gigahertzoch, Apple so svojimi M čipmi ukázal, že cesta vedie aj iným smerom, a práve Snapdragon X Elite je prvým vážnym pokusom priniesť túto filozofiu do sveta Windows.

Po týždňoch intenzívneho testovania, merania a porovnávaní som konečne dospel k finálnemu verdiktu v súboji procesorov pre notebooky Vivobook. Musím úprimne povedať, že neexistuje jeden univerzálny víťaz. Každý z testovaných procesorov totiž predstavuje odlišnú víziu budúcnosti a je zameraný na iného používateľa. Z môjho pohľadu je Intel Core Ultra stávkou na istotu. Ponúkol mi robustnú platformu so stopercentnou kompatibilitou so všetkým, na čo som si spomenul, a zároveň si udržal silný výkon v úlohách vyžadujúcich jedno jadro. Jeho Achillovou pätou sa však ukázala byť nižšia efektívnosť a z toho plynúca slabšia výdrž batérie v porovnaní s konkurenciou. Naopak, AMD Ryzen sa pre mňa stal šampiónom v pomere ceny a výkonu. Priniesol excelentný viacjadrový výkon, ktorý som ocenil pri náročnejších úlohách, a bezpochyby najlepšiu integrovanú grafiku na trhu, ktorá si poradila aj s hrami. V kombinácii so skvelou výdržou batérie sa z neho stal univerzálny vojak, ktorý zvládne všetko a nezruinuje vás. Posledným do partie je Snapdragon X Elite, ktorého vnímam ako skutočného revolucionára. Úplne mení pravidlá hry v oblasti výdrže batérie a prináša



benefit tichého, chladného chodu spolu s pôsobivým výkonom v natívných aplikáciách. Jeho najväčším nepriateľom je však v súčasnosti softvér. Riziko nekompatibility je stále príliš vysoké pre každého, kto sa spolieha na špecifické alebo staršie programy, a pre hráčov je, žiaľ, takmer nepoužiteľný.

Komu by som ktorý model odporučil? Ak by som bol študent s obmedzeným rozpočtom, čo potrebuje stroj na poznámky, web, občasné hranie a hlavne celodennú výdrž na prednáškach, mojím jasným šampiónom by bol Asus Vivobook s AMD Ryzen. Ponúka totiž najlepší mix všetkých dôležitých vlastností za skvelú cenu. Ako manažér neustále na cestách, ktorého najväčšou nočnou morou je hľadanie zásuvky, by som volil inak. Ak by sa môj pracovný svet odohrával primárne v cloude a moderných aplikáciách, ako je Microsoft 365, mojou voľbou by bol Asus Vivobook so Snapdragon X Elite. Je to stávka na budúcnosť, ktorá mi vráti najcenejšiu komoditu a teda čas, vďaka revolučnej výdrži. Pokiaľ by môj život pozostával z časových osí v Premiere, polygónov v Blenderi či riadkov kódu, potreboval by som

konzistentný, surový výkon a istotu, že každý nástroj bude fungovať bez problémov. V tomto prípade by som sa ako kreatívec či programátor rozhodoval medzi dvoma možnosťami; najbezpečnejšou voľbou by bol Asus Vivobook s AMD Ryzen pre jeho vyvážený viacjadrový výkon, alebo model s Intel Core Ultra pre jeho robustnú kompatibilitu a zabehnutý ekosystém.

Nakoniec, ako príležitostný hráč, ktorý si chce po práci oddýchnuť pri nejakej nenáročnej hre, by bola moja voľba úplne jednoznačná. Vyhol by som sa Snapdragonu ako čert krížu a vybral si Asus Vivobook s AMD Ryzen, ktorého integrovaná grafika Radeon je v tejto kategórii jednoducho bezkonkurenčná.

Tento súboj titanov v roku 2025 teda z môjho pohľadu nemá jedného víťaza, ale troch. Každý z nich vládne inému územiu a ponúka inú cestu vpred. Vaša voľba tak nie je len o kúpe notebooku. Je to o tom, do ktorej z týchto budúcností sa rozhodnete investovať svoje drahocenné peniaze, a ja dúfam, že som vám toto rozhodnutie aspoň trochu uľahčil.

Filip Voržáček



Nové Gen5 NVMe SSD disky

AKÉ SÚ TRENDY V ÚLOŽNÝCH TECHNOLOGIÁCH?



Ked' dnes chcete zrýchliť počítač, musíte zrýchliť disky. Úložisko je často to najužšie hrdlo. Aj keď máte výkonný procesor a dostatok RAM, pomalý disk dokáže „zabrzdiť“ celý systém a počítač ho najviac - systém dlhšie štartuje, aplikácie sa pomaly načítajú a práca s veľkými súborami je utrpéním.

Len nedávno sa na trhu objavili nové Gen5 NVMe SSD disky, na ktoré sme dlho čakali. Tieto disky v podstate zdvojnásobili rýchlosť predošlej generácie Gen4 a sú dokonca štvornásobne rýchlejšie ako Gen3 disky, no pritom sú stále spätne kompatibilné s predchádzajúcimi generáciami, čo umožňuje ich fungovanie aj v starších slotoch - samozrejme s obmedzeným výkonom, pretože staršie sloty nemajú takú priepustnosť. Vzniká tým otázka - pre koho sú určené, pretože bežný človek asi terabajty dát denne nekopíruje?

Čo je PCIe Gen5?

Zvýšenie rýchlostí umožnilo nové rozšírenie štandardu PCIe (Peripheral Component Interconnect Express) na verziu 5.0. Ide o ďalšiu generáciu - z toho je označenie Gen5. Zatiaľ čo Gen4 SSD disky ponúkali

maximálnu šírku pásma 16 GT/s, PCIe Gen5 môže využiť šírku pásma až 32 GT/s a nové disky potenciálne vedia ponúknuť až 2,5-krát vyššie rýchlosti čítania a 5-krát rýchlejší zápis ako Gen4 SSD disky. Samozrejme nepočítajte s tým, že si kúpite najnovší Gen5 a vo svojom starom PC dosiahnete automaticky najvyššie rýchlosti.

Nové rozhranie má už podporu v CPU AMD Ryzen radu 7000 a novších, rovnako tak u Intel v Core 12., 13. a 14. generácii (známe aj ako „Alder Lake“ a „Raptor Lake“). Tieto procesory musia byť nainštalované v základnej doske kompatibilnej s PCIe Gen5 s čipsetmi AMD X670E, X670, B650E alebo Intel Z890, Z790 a Z690. Dôležité je však

skontrolovať kompatibilitu v špecifikácii základnej dosky, pretože samotný čipset základnej dosky neurčuje kompatibilitu s PCIe Gen5. Mohlo by sa vám stať, že si kúpite rýchly disk, no základná doska obmedzí jeho rýchlosti len na Gen4 (ako už bolo spomenuté Gen5 disky sú spätne kompatibilné so staršími slotmi, no dosahujú v nich nižšie rýchlosti).

Pre koho sú nové Gen5 disky?

Nová generácia diskov bola najprv nasadená v podnikovej sfére a dátových centrách, kde sa točia obrovské dáta - tréning AI modelov, cloudová infraštruktúra, big data analýzy, náročné výpočty,... a pod. Tam je



ten výkon naozaj potrebný a práve tu sa naplno ukázala sila napr. Kingston DC300ME PCIe 5.0 NVMe U.2 diskov, ktoré priniesli rýchlosť čítania 14 000 MB/s a výkon 2 800 000 IOPS. Disky v dátových centrách samozrejme vyžadujú množstvo ďalších funkcií, pretože sú tu prioritné napr. aj vysoká spoľahlivosť, ochrana dát pri výpadkoch napájania, alebo hardvérové šifrovanie dát, ale to všetko nové DC300ME popri vysokom výkone pre optimálny chod dátových centier majú. Ide predsa o disky určené pre nasadenie v serveroch a dátových centrách.

Nové NVMe PCI 5.0 disky pre koncových spotrebiteľov boli uvedené až v máji tohto roku a bežný smrteľník sa pýta - oplatí sa nová generácia do bežného PC napr. na hry? Ved' keď sa pozrieme na cenu, tak napríklad výkonný 2TB Gen4 disk stojí okolo 160-170€ (tie pomalšie sú dostupné dokonca už za cca stovku eur), zatiaľ čo za nový Fury Renegade G5 SSD zaplatíte až 224€. Stojí ten cenový rozdiel pre hráča naozaj za to?

Pre dnešné hry, a to treba zdôrazniť, že ide o „súčasnú hru“, je ten prínos zatiaľ minimálny. Až na vzácné výnimky neočakávajte žiadne zázračné skrátenie načítavania a raketové štarty hier. Aj keď PCIe 5.0 NVMe disponujú teoreticky dvojnásobne vyššími rýchlosťami čítania (takmer až 15 tisíc MB/s), skutočný, vnímateľný rozdiel vo výkone pri hraní hier medzi Gen4 a Gen5 je často takmer zanedbateľný. Používatelia bežne nepozorujú taký rozdiel v časoch loadingov u hier aký naznačujú papierové špecifikácie. Môže to byť napr. len zopár desiatin sekundy.

Pre väčšinu hráčov a bežných spotrebiteľov dnes Gen4 SSD poskytujú tú najlepšiu rovnováhu medzi výkonom a cenovou

dostupnosťou, nehovoriac o tom, že keby ste chceli naozaj naplno začať využívať Gen5 disk, museli by ste mať nový počítač (rozhodne nie starší ako rok, pretože výkonné PCIe 5.0 zbernice nájdeme až v novších MB).

Výkon Gen5 diskov sa typicky prejaví v aplikáciách na spracovanie videa, pri práci s lokálnou umelou inteligenciou, pri práci s veľkými grafickými súborami alebo v náročných aplikáciách, ktoré naraz spracúvajú gigabajty dát a sú vhodne naprogramované. To zásadne prinesie už blízka budúcnosť, najmä ak sa ešte viac rozšíri technológia Microsoft Direct Storage.

Nový štandard pre budúce roky

Softvérová inovácia systému Windows DirectStorage je tu cca od roku 2020, no vývojári ju implementujú veľmi pomaly. Vyšší výkon už dnes využívajú profesionálne grafické a video aplikácie. Vzhľadom na rýchlosti, aké dnes s rozhraním PCIe Gen5 prinášajú nové SSD disky sa však dá očakávať ešte lepšia optimalizácia a aj hráči už čoskoro zaznamenajú výrazné zvýšenie rýchlostí práve vďaka DirectStorage. Zažijete moderné hry, kde sa otvoria nové rozsiahle svety vo vysokom grafickom rozlíšení prakticky okamžite - „bez loadingov“.

PCIe Gen5 NVMe SSD disky predstavujú nový štandard minimálne pre najbližších niekoľko rokov. So sekvenčnými rýchlosťami, ktoré atakujú takmer až 15 tisíc MB/s pri čítaní a zápise sa rýchlosť SSD ešte viac dotahuje k rýchlostiam RAM a otvára sa tým priestor na častejšie využívanie veľkých dát v lokálnom počítači. Herní vývojári tak môžu pracovať napr. s lokálnou AI a postavy v hrách môžu doslova ožiť s vlastnou inteligenciou. Textúry

môžu mať oveľa vyššie realistickejšie rozlíšenie a procesor môže naraz generovať viac objektov v scéne, čím sa hra stáva vizuálne zaujímavejšou a realistickejšou.

Aký je záver?

Ak ale máte starší počítač, alebo hernú konzolu PlayStation 5, ktorá využije max Gen4 SSD disk, je zbytočné investovať do nového výkonného a drahšieho Gen5 disku, pretože tu nevyužijete jeho výkon. Pokojne zostaňte u osvedčených Gen4 SSD diskov, ktoré sú pre vás najlepšou voľbou z hľadiska pomeru cena/výkon. Poskytujú dostatočnú rýchlosť pre všetky súčasné hry, sú široko dostupné a kompatibilné s väčšinou moderných základných dosiek. HDD a SATA SSD už do herných zostáv definitívne nepatria.

Ak je vaša základná doska kompatibilná so štandardom PCIe Gen5 a chcete, aby váš počítač bol nielen rýchly, ale aby aj zostal rýchlym a spĺňal požiadavky budúceho softvéru na roky a roky dopredu, vyberte si Gen5 SSD a užívajte si výhodu novej generácie PCIe. Nové Gen5 disky vám tiež pomôžu efektívnejšie využívať aplikácie zahŕňajú intenzívne spracovanie dát (AI/ML modely), editovať 4K/8K video, zrýchliť procesy 3D modelovania a komplexných simulácií alebo vedeckých výpočtov. Zvážte najmä modely s novými, energeticky úspornejšími radičmi (napr. Silicon Motion SM2508) a nezabúdajte, že vysoký výkon si žiada aj dobré chladenie.

Hoci Gen5 SSD ešte nie sú pre mainstream nevyhnutné, predstavujú dôležitú investíciu do technológie, ktorá zostane relevantná pre budúce roky, keďže softvér a hardvér budú vyžadovať stále vyšší výkon.

Veľký test moderných hračiek pre deti aj dospelých

OSOLIŤ, NAGÉLOVAŤ A ZALIAŤ VODOU



Niekde na ceste od prvého bicykla až po prvú hypotéku sa stalo niečo zvláštne. Hračky, tie farebné symboly nášho bezstarostného detstva, odmietli ostat' zatvorené v detských izbách a začali potichu, no o to sebavedomejšie kolonizovať svet dospelých. Trh s hračkami pre dospelých už dávno nie je len doménou erotických predajní, ale naopak ide o explodujúci segment, kde sa nostalgia za penovými šípkami a plastovými vojačkami stretáva s modernou technológiou a teda širokým konzumným presahom. V tomto oceáne rôznorodých kratochvíľ, kde autička na diaľkové ovládanie nahradili autonómne drony, sa v súčasnosti vynárajú zaujímavé a cenovo dostupné akčné novinky. V spolupráci s českým distribútorom hračiek, určených nielen pre dospelé publikum, spoločnosťou Gelovezbrane.cz, som si preto pre vás pripravil test vybraných hračiek pre rôzne vekové hranice, ktoré nezruinujú váš domáci rozpočet.

Bug-A-Salt 3.0 alias diabolsky uspokojujúv nástroj pomsty

Letné večery na terase majú svoj nenapodobiteľný šarm aspoň do momentu, než vám akúkoľvek pohodu a romantiku na prvú dobrú „vypne“ horda bzučiacich votrelcov. Boj s muchou či komárom je prastarý rituál plný frustrácie, nepresných úderov a nehygienických pozostatkov. Úplne vidím tú krvavú stopu na snehobielej stene spálne, ktorá sa stala mementom mnohých hororových nocí nás všetkých. Spoločnosť Skell, Inc. sa však rozhodla túto nerovnú vojnu s otravným hmyzom zmeniť na precíznú, takmer terapeutickú zábavu. Ich produkt [Bug-A-Salt](#) vo verzii 3.0 totižto premieňa frustrujúce naháňacky s mucholapkou na adrenalínové lovecké dobrodružstvo, ktoré má bližšie k športu než k domácim prácam a ktoré sa môže pre vás v istom

smere stať ekvivalentom už spomenutého predraženého koženého gauča u terapeuta.

Vo svojej podstate je Bug-A-Salt geniálne jednoduchý. Nepotrebuje batérie ani stlačený vzduch a jeho srdcom je poctivý mechanický systém založený na pružine. Po natiaknutí predpažbia, podobne ako pri brokovnici, sa pružina stlačí a po stlačení spúšte vyšle koncentrovanú dávku obyčajnej kuchynskej soli. Áno, čítate dobre, táto brokovnica sa nabíja obyčajnou soľou a aj tu platí, že soľ je nad zlato. Zásobník pojme dostatok munície na približne 80 výstrelov, čo bohato vystačí na jednu menšiu sezónu hmyzej genocídy. Práve voľba munície je jednou z najväčších predností, keďže táto unikátna hračka pre dospelých nepotrebuje žiadne špeciálne projektily, stačí vám klasická jemne mletá stolová soľ, ktorá vytvára hustejší, kompaktný oblak s fatálnymi následkami pre hmyz všetkého druhu.

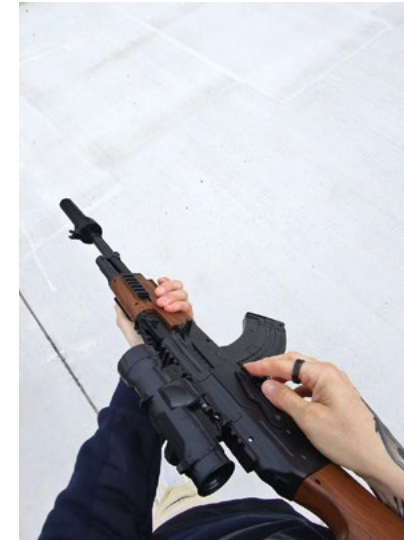


Hrubozrnná morská soľ síce teoreticky môže byť rovnako použitá, no fyzika nepustí a v praxi sú menšie kryštáliky jednoducho účinnejšie a zrazia váš cieľ rýchlejšie k zemi.

Skutočné čaro [Bug-A-Salt](#) však spočíva v psychológii. Tento zdanlivo banálny nástroj premení jednu z najotravnejších domácich činností na zábavu. Nejde už o bezmocné mávanie novinami, ale o elegantnú exekúciu, pri ktorej sa som sa neraz pristihol s úsmevom na perách. Uvedená verzia 3.0 predstavuje výrazný evolučný krok oproti staršej 2.0. Vylepšenia nie sú len kozmetické, ale funkčné, a pôvodnú poistku nahradila robustná krížová „cross-bolt“ západka, umiestnená blízko vášho palca, čo znamená rýchlejšiu palbu v prípade náletu.

Rovnako boli vylepšené mieridlá a tentokrát ide o hranatú mušku a cieľník, ktoré umožňujú presné zameranie – niečo na štýl zbraní v Call of Duty. Spúšť kladie minimálny odpor a to až tak, že na obale nájdete výstrahu pred jej používaním deťmi, domácimi zvieratami a tými jednoduchšími. K tomu sa pridáva silnejšia pružina a zúžený zásahový obrazec, čo znamená koncentrovanejšiu silu a efektívnejšie zasiahnutie cieľa. Pre majiteľov staršieho modelu, ktorí sú s ním spokojní, nemusí byť upgrade automaticky nutný, pre nových zákazníkov alebo vášnivejších lovcov hmyzu je prechod na verziu 3.0 opodstatnenou investíciou, keďže rozdiel v presnosti aj používateľskom zážitku je citelný.

S [Bug-A-Salt](#) som v priebehu mesiaca absolvoval desaťdňovú dovolenku v karavane po Európe, kde sme celá rodina docenili výhody tejto originálnej zbrane na hmyz. Spol'ahľivo totižto účinkuje na bežný lietajúci a rovnako tak ležúci hmyz – muchy, komáre, mole, pavúky či ucholaky. Tie nemajú pri dobre zamierenej palbe z ideálnej vzdialenosti šancu. Ideálny dosah sa pohybuje okolo jedného metra, čo je vhodné

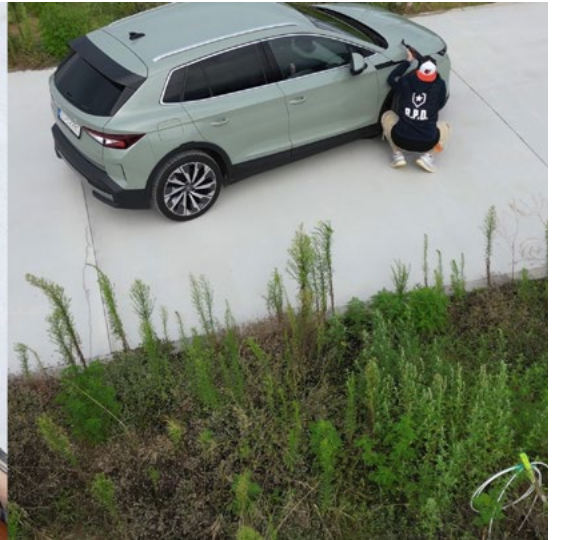


pri love na stenách či stropce. Na odolnejšie druhy ako osy môže byť potrebný opakovaný zásah, o čom som sa presvedčil na vlastnej koži počas neočakávaného útoku v kúpeľni bez sietky na okne. S vyšším výkonom však automaticky prichádza aj mierny problém. Hoci verzia 2.0 často hmyz len omráčila, trojka ho neraz doslova rozprskne. Pre niekoho výhoda, keďže ide o rýchlejšiu a istejšiu likvidáciu, pre iného nevýhoda a to v rámci vyššej pravdepodobnosti škvrn na stenách. Vo výsledku je to klasický kompromis medzi čistou likvidáciou a čistou stenou. V prípade múch som však tento problém nezaznamenal a týkalo sa to skôr spomínaných komárov.

Apropo, ak by ste si chceli strel'bu touto brokovnicou natrénovať na nečisto, Gelovezbrane.cz majú v ponuke aj plastové verzie múch. Ja osobne som však nič také nepotreboval a tréning som absolvoval priamo nad hrncom pri solení vody na špagety.

Medzi najčastejšie technické problémy za mňa patrí upchatie mechanizmu dávkovania, najmä vo vlhkom prostredí, kde soľ vie kryštalizovať. Riešenie je, našťastie, jednoduché a sám výrobca odporúča vysypať soľ, zaliať zásobník horúcou (nie vriacou) vodou, nechať pôsobiť, vyliať a dôkladne vysušiť. Nič komplikované. Aj napriek týmto drobnostiam je hodnotím mesiac v spoločnosti [Bug-A-Salt](#) jednoznačne pozitívne a neviem si už predstaviť iné náradie na likvidáciu múch v dome.

Na slovenskom a českom trhu je okrem štandardnej verzie Black Fly 3.0 dostupných aj niekoľko dizajnových edícií od maskáčových až po neónové, lísiacich sa len vzhľadom. Ak ste doteraz o tejto unikátnej a praktickej hračke pre dospelých ešte nepočuli, skočte na stránky Gelovezbrane.cz, kde si vyberiete pre vás ten najideálnejší model s cenovkou 1 590 Kč/ 65 eur. Lovu zdar!



Gélový arzenál, s ktorým môžete postrieľať aj príbuzných

Ospravedlňujem sa za trochu útočný nadpis, avšak dôvodom je samotná podstata takzvaných gélových zbraní. Na opačnom konci spektra dospeláckych hračiek ako, napríklad, vyššie spomínaný [Bug-A-Salt](#), ktorý stavia na individuálnej loveckej zábave, sú práve gélové pistole rôzneho druhu, určené takmer výhradne pre tímovú akciu. Predstavujú ideálny most medzi detskými penovými pištolami typu Nerf a serióznejším hobby ako airsoft či paintball. Z každého z týchto svetov si pritom berú to najlepšie a výsledkom je dynamická, cenovo dostupná a prekvapivo návyková forma taktického oddychu. Tajomstvo takzvaných gélových blasterov spočíva opäť v ich netradičnej munícii. Takzvané „Gellets“ sú malé guľôčky vyrobené zo superabsorpčného polyméru, zvyčajne polyakrylátu sodného. V suchom stave pripomínajú mikroskopické perličky, no po niekoľkohodinovom nasiaknutí vodou narastú na veľkosť približne 7 až 8 milimetrov. Deň pred vypuknutím vašej malej vojny si jednoducho zoberiete veľké vedro s vodou a nasypete tam dostatok munície s tým, že na druhý deň už na vás bude čakať hotová záplava farebných ikier. Vďaka tomu, že sú tvorené z viac ako 99 % vody, sú extrémne krehké a pri náraze sa okamžite rozpadnú na drobné kúsky. Tie sa následne odparia bez zanechania škvŕn či neporiadku. Sú netoxické a biologicky odbúrateľné, čím predstavujú ekologickú alternatívu k plastovým airsoftovým guľôčkam alebo farebným projektilom z paintballu.

Gélové blastery tak úspešne vyplňajú doteraz prázdnu medzeru na trhu, keďže prinášajú taktickú akciu širšiemu publiku bez potreby investícií do drahého vybavenia či obáv z bolesti a modrín. V porovnaní so spomínaným paintballom je rozdiel skutočne markantný. Zatiaľ čo zásah



paintballovou gul'ôčkou je bolestivý a vyžaduje ochranný odev, zásah Gelletom je voči tomu vyložene slabý čaj – je to, ako keby ste si dali ostrejšiu frčku do kože a počas testu som s nimi pokropil lak testovaného auta bez toho, aby to na jeho povrchu zanechalo čo i len vlasový škrabanček.

Hračky tohto formátu sú tak vhodné aj pre mladších jedincov, ostatne jednotlivé zbrane sa v rámci veku kategorizujú od 8 rokov až po 18 rokov. Zároveň odpadá starosť o čistenie farby z oblečenia či výstroje.

Airsoft naproti tomu ponúka vyššiu presnosť a realistickjší zážitok vďaka systému ako Hop-Up, ktoré gélovým blasterom zvyčajne chýbajú. Tieto strely tak letia po výraznejšej balistickej krivke, čiže rovným smerom. Avšak airsoft je reálne cenovo náročný koníček, zatiaľ čo gélové blastery sa aj v tej vôbec najprémiovejšej forme často k základnému airsoft arzenálu ani neblížia. Pri rovnakom množstve je strelivo do gélových blasterov približne desaťkrát lacnejšie ako kvalitné airsoftové gul'ôčky, čo je ďalší dôležitý argument. Gélové zbrane prinášajú rýchlejšiu strelbu než penové projektily v rámci zbraní Nerf (často regulovanú pomocou nabíjateľnej batérie), väčší dosah a tým aj omnoho dynamickejší zážitok z hry. Vzniká tak priestor pre novú formu zábavy, určenej nielen nadšencom v maskáčoch, ale komukol'vek, kto si chce bezpečne a za rozumné peniaze zahrať na vojaka.

Jeden z najobľúbenejších modelov na trhu je rozhodne Gel Blaster Surge, ktorý ponúka zásobník s kapacitou 800 gul'ôčok, dva režimy strelby (jednotlivé výstrely a plne automatická palba s kadenciou až 10 striel

za sekundu) a vstavanú batériu s USB-C nabíjaním, ktorá vydrží až 4 hodiny hry. Mne sa však vďaka firme Gelovezbrane.cz dostali do rúk iné dve vzorky. išlo o ručnú zbraň v hodnote 750 Kč/30 eur v rámci dizajnu kultového Desert Eagle, ktorá bola poháňaná 3,7V batériou, a samopal v dizajnovom prevedení slávneho AK47 s cenovkou 1 290 Kč/ 52 eur, rovnako s batériou a obrovským zásobníkom na sto guľičiek.

Ako vidíte, tie ceny sú skutočne na úrovni nenáročných detských hračiek, čo sa automaticky spája aj s kvalitou prevedenia. V zmysle materiálov ide o tvrdený plast,

ktorý síce na dotyk pôsobí vyložene lacno, avšak napriek tomu znesie aj drsnejší spôsob zaobchádzania – zbrane som zámerne hodil viackrát na tvrdú zem a nič sa im nestalo. Páčilo sa mi, že práve AK47 bol variabilný v zmysle výmeny rôznych zásobníkov a ponúkal dokonca d'alekohľad či nástavce pre lepšiu úchop.

Voda a bublinky pre vaše deti

Pre tých z vás, ktorým vyššie spomínané varianty zábavného arzenálu prišli zbytočne násilnej povahy, tu mám ešte na záver jeden malý a poriadne vlhký bonus. V čase, keď píšem tento text, sú vonku šialené teploty a tak sa osvieženie pri bazéne alebo kdekol'vek vo vyhriatom exteriéri môže stať pointou pre zábavné momenty. Súčasná ponuka hračiek určených na striekanie vody alebo vyrábanie bublínok je rovnako dostatočne pestrá a neverili by ste, čo všetko si dnes viete v tomto smere zadovážiť.

Ja som svojej dcérke dal do rúk, napríklad, ručnú pištoľ poháňanú baterkami, ktorá z jedného namočenia do mydlovej vody vyrobila stovky dokonalých bublín. Sám som si následne zobral automatickú vodnú pištoľ za pás stoviek, ktorá mi vďaka vstavanému akumulátoru umožnila zasiahnuť nič netušiacu manželku zo vzdialenosti desiatich metrov. V ponuke spoločnosti Gelovezbrane.cz však nájdete aj absolútne šialenosti dávajúce vodné lúče s kadenciou reálnych samopalov, takže aj v tomto ohľade sa vašej chuti skropiť celú rodinu medze rozhodne nekladú.

Filip Voržáček



“

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

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

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

AXIS
COMMUNICATIONS

Výmena NVMe SSD disku v Steam Deck

UPGRADE JE JEDNODUCHŠÍ NEŽ SA ZDÁ. VÝMENOU DISKU MÔŽETE LEN ZÍSKAŤ.



Konzola Steam Deck odštartovala revolúciu v hraní kedykoľvek a kdekoľvek. Jej konfigurácia je už priamo z výroby veľmi slušná, no vždy sa nájde nejaký priestor na drobné vylepšenie. Malým nedostatkom je napríklad disk. Moderné hry sú dosť pažravé a vyžadujú stále viac miesta a rýchlejší disk. Je preto čas na upgrade.

SD karta alebo väčší SSD?

Ako prvé pravdepodobne každý skúsi využiť rozširujúci pamäťový slot na microSD karty, no ten nie je najrýchlejší a presúvať hry z hlavného disku na pamäťovú kartu nie je vôbec pohodlné. A aj keď máte modernú SD kartu s vyššími rýchlosťami, pamäťový slot má priepustnosť len okolo 100 MB/s, čo je tak 30× menej, ako je rýchlosť interného SSD. Našťastie je Steam Deck koncipovaný ako „modulárna stavebnica“, takže ho v prípade potreby veľmi ľahko otvoríte a vymeníte príslušný modul. A vymeniť sa dá aj interný SSD disk.

Konzola, ktorú sme použili na testy mala disk Phison ESMP001TKB5C3 s kapacitou 1 TB. Ide o PCI 3.0 NVMe SSD s max. rýchlosťou na úrovni pod 3500 MB/s (podľa bencharkov 3 416 MB/s). Valve predávala aj konzolu s

64GB eMMC, čo je PCIe 2.0 x2 s TLC čipmi a polovičnou rýchlosťou. Pri tejto konzole by bol nárast výkonu po uprade ešte výraznejší.

Ako nový disk sme zvolili najnovší prírastok do rodiny Kingston – NVMe SSD s modelovým označením NV3 vo verzii 2230 s kapacitou 2 TB. Konzole sme tak zdvojnásobili diskovú kapacitu a mierne sa zvýšila aj rýchlosť, ktorú však brzdí samotná konzola. Steam Deck (mali sme OLED verziu) má iba M.2 slot PCIe 3.0 a hoci náš disk podporuje zbernicu PCIe 4.0 a transfer až 6000 MB/s (Gen 4x4 NVMe), konzola však nevie pracovať až tak rýchlo. Zvýšenie rýchlosti je preto pri uprade úplne zanedbateľné (3.616 MB/s čítanie a 3.556 MB/s zápis = rozdiel asi 5%), no vďaka spätnej kompatibiliti môžeme novší disk využívať aj v staršom slotu a s nižšími rýchlosťami vašej konzoly.

Na druhej strane vzniká z toho aj drobná výhoda. Keďže konzola nepustí disk do najvyšších rýchlostí, aj keď bude pracovať o malý kúsok rýchlejšie ako ten pôvodný (čo ale zistíte len pomocou benchmarku), nebude sa zahrievať a nebude potreba riešiť jeho extra chladenie. Aj celková spotreba je mierne nižšia, čo je určite dobré pre prácu na baterky. Získali sme teda dvojnásobnú kapacitu

a ešte aj vylepšili vlastnosti pôvodného disku. Celková voľná kapacita po inštalácii SteamOS bola 1,8 TiB (nemýľte si to s TB, 1 TiB (tebibajt) ≈ 1,0995 TB (terabajt), teda voľná je v skutočnosti kapacita je 1,98 TB).

SD karta alebo väčší SSD?

Hoci to možno na prvý pohľad vyzerá veľmi komplikovane, ide o jednoduchý upgrade. Konzolu je potrebné otvoriť, aby ste sa dostali do vnútra fyzicky k diskovému slotu. Veľmi pekný návod nájdete napr. na stránke www.ifixit.com/Guide/Steam+Deck+OLED+SSD+Replacement/168255.



Stačí sa riadiť presne pokynmi v návode a výmenu zvládne každá s minimom nástrojov – potrebujete malý hviezdicový skrutkovač torx č. 6 a ideálne gitarové trsátko, alebo ako alternatívu tenkú plastovú kartu napr. starú kreditku. Na odpájanie drobných konektorov sa odporúča použiť plastový spudger, ktorý však môžete v prípade núdze nahradit' povedzme drevenou špajlou alebo špáradlom. Zvládnu to aj ľudia s minimálnymi skúsenosťami s elektronikou. V návode sa odporúča najprv vybiť akumulátor Steam Deck pod 25%. Je to veľmi dobrá rada pre začiatočníkov, pretože lítiové batérie sú naozaj nebezpečné a keď sú plne nabité už pri drobnom poškodení môžu explodovať. Manipulácia s vybitým článkom je rozhodne bezpečnejšia, ale aj tak dávajte veľmi pozor, aby nedošlo k fyzickému poškodeniu batérií.

Rovnako opatrný treba byť pri manipulácii s konektormi, ktoré sú malé. Batériu určite odpojte ako prvú. Zapamätajte si, že na nič nie je potrebná hrubá sila, čiže keď ničो nejde, poriadne skontrolujte či sa držíte návodu a či sa to nedá inak.

Samotná výmena disku je veľmi podobná výmene klasického veľkého NVMe. Povolíte zaist'ovaciú skrutku a disk vyberiete zo slotu. Okolo disku je taký izolačný rukáv, ktorý treba navliecť na nový disk a ten následne môžete zasunúť do slotu a zafixovať skrutkou. Konzolu potom môžete naspäť poskladať a zavrieť. Dávajte pozor, či ste naspäť pozapájali všetky káble/konektory a ako poslednú pripojte batériu.

Ďalším krokom bude inštalácia operačného systému.



SteamOS získate spolu s detailným návodom na stránke <https://help.steampowered.com/en/faqs/view/65B4-2AA3-5F37-4227>. Stiahnete obraz systému (asi 3GB súbor), pomocou aplikácie Balena Etcher alebo Rufus ho nahrajte na USB kľúč (odporúča sa použiť min. 8 GB médium). Vytvoríte tým bootovací disk, ktorý pri štarte konzoly (treba podržať volume+ a potom v BIOS zvolit' boot manager) spustí inštaláciu SteamOS.

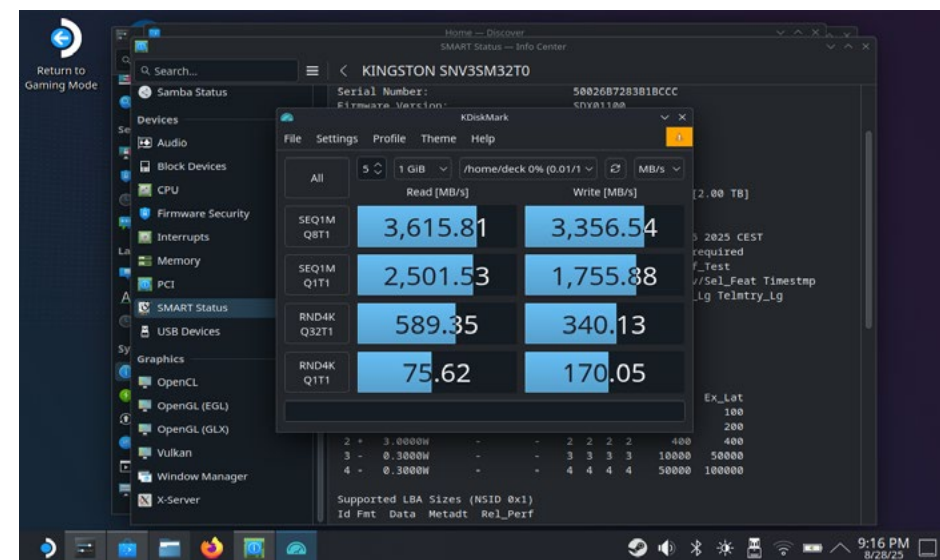
Ďalšie handhedy?

Veľmi podobný postup je k dispozícii aj pre ďalšie handhedy. SteamOS môžete nainštalovať na Lenovo Legion GO, Asus ROG Ally a ďalšie konzoly no a krátko 2230 NVMe nájde svoje miesto aj v malých mikro

PC počítačoch (mimochodom označenie 2230 vychádza z rozmerov SSD, ktoré sú 22x30 mm). Kingston priamo dodáva k NV3 diskom aj softvér Acronis na klonovanie diskov a jednoduchší upgrade (bundle verzia Acronis funguje iba s Kingston diskom a na naklonovanie budete potrebovať disky dať do 2 slotov vo veľkom PC, alebo využiť externý box pre NVMe SSD).

TIP: Ak si chcete overiť kompatibilitu Kingston produktov s vašim hardvérom, odporúčame vám konfigurátor na stránke www.kingston.com/configurator. S jeho pomocou zistíte aké komponenty a aké rýchlosti môžete využiť pre upgrade vášho hardvéru.

Andrej



NOVINKY ZO SVETA HIER

Nová Halloween hra



Kultová hororová séria Halloween je až trestuhodne opomínaná v hernom prostredí. Ved' si to spočítajte, dovedna vyšli len dve hry. A to prvý film vyšiel ešte v roku 1978. S novou ohlásenou hrou Halloween sa počet teda zvyšuje na tri. Nakoľko hru Halloween vyvíja spoločnosť IllFonic známa svojím Predator: Hunting Grounds, je prirodzené, že hra to bude v prvom rade multiplayerová záležitosť, konkrétne asynchrónna 1vs4. Prítomný bude avšak aj singleplayer, v ktorom sa zhostíme samotného Mikea Myersa a jeho dlhého kuchynského noža. Hra teda nebude nič pre slabé povahy. Príbehovo bude titul vychádzať priamo z prvého filmu. Halloween vyjde na PC (Steam, Epic), PS5 a XSERIES v ešte nestanovený dátum. Príchod hry však tipujeme až na budúci rok.

Hollow Knight 2 v septembri



Dnes už takmer mýtami opradené pokračovanie 2D skákačky Hollow Knight sa napokon predsa len dočkalo dátumu vydania. A prekvapivo nebudeme na neho čakať dlho. Hollow Knight: Silksong vyjde už 4. septembra na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES, Switch a Switch 2. Na Xboxoch bude hra dostupná aj cez Game Pass. Hra celkovo ponúkne vyše 150 nových nepriateľov, nový herný mód, ktorý sa odomkne po prejení a ponúkne hráčom nové výzvy a celé nové kráľovstvo na prieskum. Od koralových lesov, cez močiare až po pusté vresoviská. Samozrejme, nebude chýbať ani crafting zbraní či pascí a množstvo questov na splnenie. Hollow Knight: Silksong je pokračovaním dnes už kultovej metroidvania Hollow Knight z roku 2017, ktorá vyšla postupne na PC, Linux, Mac, Switch, PlayStation 4 a Xbox One.

Prídavok pre Mortal Kombat



Patrične dobre pôsobiaca kolekcia legendárnych bojoviek Mortal Kombat: Legacy Kollection, ktorá pri svojom ohlásení predstavila hry, ktoré bude obsahovať, sa predsa len ešte rozrastie o ďalšie hry. Pôvodne mala táto kolekcia, ktorej vydanie je stále naplánované na 2025 obsahovať Mortal Kombat, Mortal Kombat II, Mortal Kombat 3, Ultimate Mortal Kombat 3, Mortal Kombat 4, Mortal Kombat Advance a Mortal Kombat: Deadly Alliance, no po novom sa do kolekcie dostanú aj Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero a Mortal Kombat: Special Forces. Obe hry budú v kolekcií reprezentované verziami pre PlayStation a ako také sú považované za spin-offy série. Mortal Kombat: Legacy vyjde na PC, PS4, PS5, Xbox One, X Series, Nintendo Switch a Nintendo Switch 2.

Nová Star Trek stratégia



Po dlhom čase sa k nám dostane nová stratégia z univerza Star Treku, konkrétne podsériu Voyager. Star Trek Voyager: Across the Unknown bude príbehová hra s prvkami survivalu, v ktorej budeme manažovať svoju loď a získavať zdroje a ako hráči budeme čeliť aj mnohým ťažkým rozhodnutiam. Okrem manažmentu bude k dispozícii aj výskum a vývoj nových technológií, ťažiskom hrateľnosti bude objavovanie neznámych svetov (ako inak, ide o Star Trek) a na svoje si prídu aj bojachtiví hráči, nakoľko vesmírne súboje tu nebudú žiadnou výnimkou. Toto všetko bude zastrešené početnými misiami a predovšetkým príbehom, ktorý ponúkne alternatívny pohľad na legendárny U.S.S. Voyager. Star Trek Voyager: Across the Unknown vyjde pod záštitou Daedalic Entertainment na PC, PS5 a XONE.

Nová verzia Minstrel Song



Ani si vsukutku nepamätáme, kedy Square Enix naposledy vydalo hru pod názvom Minstrel Song. Svojho času bolo pre spoločnosť bežné, že vylepšené, resp. o niečo odlišné verzie už vydaných hier vydávali s týmto podtitulom. Šlo napríklad o Final Fantasy VII International, Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII International, Final Fantasy X International alebo aj Final Fantasy XIII Ultimate Hits International. Najnovší zásek bude Romancing SaGa: Minstrel Song Remastered International, nová edícia veľmi podareného remaku klasického JRPG. Tá príde 9. decembra tohto roku na PS4, PS5 a Switch, kde ponúkne nové lokalizácie, nové postavy na verbovanie do partie, mini mapy, nový „high speed“ mód, vylepšené boss fighty a taktiež aj možnosť New Game+.

Nový Black Myth



Po doslova mega úspešnom akčnom titule Black Myth: Wukong sa tvorcovia rozhodli pripraviť úplne nový diel, čím sa z Black Myth stala séria. Avšak, namiesto toho, aby vývojári šli ľahšou cestou a predstavili Wukon 2, nový diel bude z úplne iného súdka. Black Myth: Zhong Kui. Hra bude síce opäť plne založená na čínskej mytológii a zameraná na singleplayer, avšak tentokrát už nebudeme hrať za opicu. Tvorcovia taktiež so sériou skúsia nové veci, avšak ešte predtým, než nám novinky predstavia, sa budú najprv snažiť, aby tie pozitívne zapôsobili na ich samotných. Ak sa tak stane, potom budú vedieť, že sú na tej správnej ceste. Okrem PC nie sú známe ďalšie platformy (tvorcovia uvádzajú, že mainstreamové konzoly) a dátum vydania je tiež ešte stále niekde vo hviezdach.

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

Syberia Remastered



Príbehovo a atmosférou jedna z najkrajších nielen adventúr ale celkovo hier vôbec. Prvá Syberia z roku 2002 chytila srdcia hráčov svojím komorným a citlivým príbehom a netypickým pozadím hlavnej hrdinky Kate Walkerovej. Hra už vtedy oplývala pohl'adnou grafikou, ktorá bola dosiahnutá prerenderovaním, čím sa podarilo do hry dostať detaily, aké by v plnej 3D grafike nebolo vtedy možné. Tentokrát už ale je. Remaster prepracováva do plnej 3D grafiky celú hru zachovávajúc jej pôvodnú clockpunkovú krásu takým spôsobom, že už Syberiu nebudete chcieť hrať nijako inak. Syberia Remastered už dostala aj dátum vydania. Hra vyjde 6. novembra tohto roka na PC, PS5 a Xbox Series. Vzhľadom na to, že sa remaku dostal už aj Amerzone, môžeme časom čakať aj remake dvojky.

Nové remastery od Nightdive



Čo majú spoločné striel'ačka Outlaws a survival horor adventúra Eternal Darkness? Zatiaľ čo prvú menovanú Nightdive Studios len pred pár dňami zremasterovalo a vydalo pod názvom Outlaws + Handful of Missions: Remaster na PC, o Eternal Darkness štúdio už vážne uvažuje. Táto remasterovaná verzia pôvodnej hry a jej expanzie prináša už štandardné prvky všetkých remasterov tohto štúdia. Nekomprimované videá, vylepšenú grafiku pre zbrane, postavy i nepriateľov, podporu 4K a 120fps, podporu ovládačov a taktiež 26 achievementov na získanie. Eternal Darkness je vyšla v roku 2002 exkluzívne na Nintendo GameCube a časom nadobudla kultový status. Hráči si už celú večnosť prajú jej návrat a práve možno s Nightdive sa to napokon skutočne aj podarí.

Bubsy 4D ohlásený



Nuž, Bubsy 4D (tú narážku na spomínanú tragédiu 3D radšej prehliadneme, pretože ak je niečo tak veľmi zlé s číslom 3, ako veľmi zlé to musí byť s číslom 4...) priniesie klasickú hopsaciú hrateľnosť rozdelenú na levely s patričným boss fightom na konci každého z nich. Nebudú chýbať time trialy či patrične sa hodiace funky soundtrack. Sympatické ale je, že tvorcovia sú si reputácie Bubsy 3D vedomí a robia si z hry srandu aj v samotnom ohlasovacom videu. Palec hore pre nich. Taktiež palec hore za art štýl, ktorý pripomína kreslený film. Nevýzerá to úplne dokonalo, ale má to charizmu starých CRT animovaných seriálov, a to máme radi. Uvidíme teda, čo z hry napokon bude, no potenciál to má. Bubsy 4D od štúdia Fabraz vyjde na PC, PS4, PS5, XONE, XSERIES, Switch a Switch 2.

Warhammer 40k: Dawn of War IV



Ani nevieme vyjadriť naše nadšenie z toho, že vám môžeme povedať tie krásne slová – „Dawn of War IV je vo vývoji“. Kultová séria, ktorej povest' síce veľmi pošramotil nepodarený tretí diel, sa súdiac podľ'a informácií, vracia ku koreňom. Warhammer 40 000: Dawn of War IV priniesie stavbu základní, vylepšený systém Sync Kill, štyri frakcie (Adeptus Mechanicus, Space Marines, Orkov, Necronov). Tvorcovia uvádzajú, že Dawn of War IV priniesie tú najväčšiu kampaň v histórii série, ktorá bude pokrývať masívne brutálne konflikty. Hra ponúkne viac ako 70 misií hrateľných sólo či v kooperácii a v neposlednom rade aj herné módy ako Last Stand či Skirmish. Séria Dawn of War vznikla ešte v roku 2004, pričom pokračovanie prišlo v roku 2009 a neslávne známy tretí diel v roku 2017.

Tales of Xillia Remastered



Po veľmi podarenom remasteri Tales of Graces f Remastered, ktoré sme ohodnotili peknu známku 4/5, prichádza remaster jednej z najobľúbenejších častí série vôbec Tales of Xillia. Vzhľadom na úvod videa (zobrazenie viacerých častí série) môžeme usudzovať, že tvorcovia sa len tak nezastavia. Ale aspoň dúfame. Tales of Xillia, pôvodná verzia, vyšla na PS3 u nás ešte v roku 2013. Nová verzia priniesie vyleštený vizuál, QoL elementy ako quest markery a rôznorodé ikony na mape, a hra bude taktiež obsahovať takmer všetky vydané DLC. Tales of Xillia Remastered vyjde na PC, PS5, XSERIES a Switch 31. októbra 2025. Škoda len, že Bandai nepripojilo k prvému dielu rovno aj Tales of Xillia 2. Na prípadný remaster dvojky si tak budeme musieť počkať minimálne ďalší rok.

Bloodlines II je už takmer tu



Ak neveríte vlastným očiam, tak vedzte, že my neveríme, že to píšeme. Po rokoch odkladoch, problémoch a výmen štúdií Paradox Interactive ohlásil, že Vampire: The Masquerade – Bloodlines II vyjde 21. októbra 2025. A to je vskutku nečakané. Vedeli sme, že hra vyjde, pretože problémy sa podarilo ustáliť, avšak až takéto skoré vydanie ako blesk z jasného neba nám pripadá podozrivé. Že by sa tvorcovia už chceli týchto okovov zbaviť a konečne sa pohnúť vpred? Je to dost možné, pretože súdiac z preview článkov veľkých herných webov obsahuje hra veľké množstvo bugov a celkovo pôsobí nedorobene. Navyše, tvorcovia z hry vystrihli dva hrateľné klaný a namiesto prítomnosti v hre sa budú predávať ako Day One DLC. Ani nevieme, čo na to všetko povedať...

Super Metroid

SUPER SAMUS



Je to len pár dní, čo som si nechal na vnútornú stranu lýtkťa vytetovať' Samus Aran v jej modrej kombinéze a teda bez vesmírneho obleku, zato s plazmovou puškou pevne zovretou v ruke. Verte, že z mojej strany to bol viac než len nejaký starecký rozmar. Naopak, týmto som chcel vzdať' akýsi hold jednej z najikonickjších hrdiniek videoherného sveta, ktorá už tri dekády dokazuje, že vesmír nepotrebuje zachraňovať' vždy len muž s červenou čiapkou alebo pestrofarebným mečom. A kým sa náš svet pripravuje na príchod štvrtého dielu série, ja som sa rozhodol v rámci retro sekcie otočiť' hlavu späť' a vrátiť' sa k tomu, čo mnohí považujú za absolútne majstrovské dielo. Porozprávame sa preto o kultovej hre Super Metroid z roku 1994, čo je titul, ktorý v rámci celej série nielen pomáhal stvoriť' dnes už dobre známy žaner metroidvania, ale ktorý súčasne vytasal Samus do hernej

histórie spôsobom, ktorý by suverénne obstál aj bez môjho čerstvého tetovania.

Túto legendárnu akčnú adventúru som si mal možnosť' pripomenúť' aj vďaka jej plnej verzii v rámci retro sekcie Nintendo Switch a ešte teraz vo mne, zatiaľ čo klepem prstami po klávesnici, doslova mávajú oživené spomienky zmiešané s čerstvými zážitkami. Prosím odpustite mi preto, ak sa tentokrát štýl ohliadnutia ako takého bude vymykať' mojim bežným postupom. Začnime už samotný úvodom. Geniálnosť' Super Metroid sa s nástupom prvého 2D okna nesnaží hráča ohúriť' nejakou šíalenou akciou, naopak, ide na to mrazivým tichom. Po pristátí lode Samus Aran na planéte Zebe vás nevíta hrdinská melódia, ale len zvuk prudkého dažďa a blesky, ktoré na zlomok sekundy osvetlia pustú, nehostinnú krajinu. V ére, kde sa hry predbiehali v chytľavých melódiách, sa Nintendo rozhodlo pre ohlušujúce ticho.

Podľa mňa je to krásny príklad absolútne majstrovej lekcie v budovaní ťaživej atmosféry. Celé to krásne prehlbuje hudobný sprievod od Kenjiho Yamamota a Minako Hamano, fungujúci menej ako soundtrack a viac ako aktívny environmentálny prvok – ak ste mali možnosť' niekedy hrať' prvé 3D spracovania tejto IP v rámci série Prime, tak dobre viete, že práve takýto audiovizuálny koktail bol aj v nich krásne zachovaný. Nízke, dunivé tóny, minimalistické, cielené repetitívne melódie a dlhé pauzy, naplnené len ambientnými zvukmi jaskýň, vytvárajú pocit hlboké osamelosti a odcudzenia – to, čo cíti naša hrdinka, cítite aj vy. Vizualný dizajn je rovnako dôležitým pilierom architektúry samoty. Svet Zebe je tapisériou utkanou z rozkladajúcej sa organickej hmoty a zhrdzavenej technológie.

Pod'me sa však pozrieť' na špecifickú voľnosť' v tejto hre. Super Metroid je



totižto učebnicový príklad toho, ako sa dá hráčovi dať' pocit absolútnej slobody, no pritom ho neviditeľne viesť' za ruku. Planéta Zebe totižto pôsobí ako bludisko, avšak dizajn úrovni vás vždy potichu postrčí tým správnym smerom. Jednotlivé objavy pôsobia ako vaše vlastné, hoci ide o starostlivo pripravený trik dizajnérov. Chrbticou je systém schopností, kde každý nový upgrade funguje ako kľúč k zamknutým oblastiam, čím sa z mapy stáva hlavný nástroj objavovania. Túžite po tom skúmať', pamätať' si a následne spájať' súvislosti bez toho, aby ste sa nudili. Aj frustrujúce hľadanie skrytých ciest za rozbitými blokmi má v tomto kontexte zmysel a odmeňuje zvedavosť' a experimentovanie. Presne takto vznikol v úvode spomínaný žaner metroidvania, na ktorom sa po vydaní Super Metroid zviezli dnes už legendárne série formátu Castlevania.

A čo scenár? Celý príbeh je nám podávaný opäť' výhradne prostredníctvom prostredia a hrateľnosti, pričom vôbec jediný text nájdete v krátkom denníku Samus v rámci prvého partu. Nasleduje už len ticho stanice Ceres, mŕtvi vedci, prázdny kontajner na Metroida

a náhla konfrontácia s Ridleyem, čiže úvod, ktorý má viac atmosféry než hodiny cutscén v dnešných moderných hrách. Planéta Zebe jednoducho nepredkladá svoj príbeh priamo, ale necháva hráča skladať' si ho na štýl archeológa. Keď som napríklad narazil na vrak lode, okamžite mi to začalo evokovať' kultového Votrelca. Naopak, sochy štyroch bossov o kúsok ďalej ma priam sugestívne informovali o obrovskom zozname úloh, ktoré mám ešte len pred sebou a v neposlednom rade prítomnosť' Mectroidov v Maridii nenápadne prezrádzala neúspešné experimenty Vesmírnych pirátov. Každý detail prostredia jednoducho niečo rozprával a to bez jediného dialógu. Aj pod touto tvrdou, chladnou fasádou sa však skrýva prekvapivo emotívne jadro. Metroid, ktorý Samus zachránila na konci druhého dielu, ju považuje za matku – apropos, ak nevíte, čo vlastne Metroid je, tak ide o mimozemského tvora, ktorý má viacero štádií evolúcie a v tej jeho najranejšej ho práve Samus zachránila. Dej je vďaka tejto spojke na prvé dve časti postavený na kontraste, v ktorom absolútna samota a odcudzený svet Zebe pripravujú pôdu pre veľké finále. Finále, v ktorom sa všetko

zlomí v osobnom, bolestivo dojímavom okamihu. Akokoľvek bolo v čase vydania ovládanie v Super Metroid často kritizované za akýsi plávajúci skok, nikdy nešlo o chybu, ba práve naopak, šlo o zámer. Samus má vo svojom obleku zotrvačnosť' a váhu, ktorá vyvoláva pocit nízkej gravitácie a odlišuje ju od sterilne presnej fyziky neskorších dielov. Aj dedikované tlačidlo pre beh z dnešného pohľadu nevnímam ako prežitok, ale kľúč k precíznej kontrole rýchlosti a hybnosti. Pohyb v 2D teréne sa vďaka tomu mení na metodickú výzvu, ktorá stojí na načasovaní a presnosti, čo je, ostatne, základom, z ktorého neskôr vyrástla celá speedrunningová komunita. Pohyb vás pritom neučia nejaké tutoriály, ale konkrétne gameplay situácie. Napríklad techniku „Wall Jump“ (odraz od sten) vám ukážu malé stvorenia, ktoré to robia pred vašimi očami a je na vás aby ste to po nich zopakovali. Iný príklad je „Shinespark“, špeciálny t'ah vychádzajúci zo schopnosti rýchleho behu. Hra vám o ňom nikdy nepovie, musíte naň prísť' sami, experimentovaním. Tieto techniky pochopiteľne nie sú len na parádu a skúsení hráči vďaka nim vedia obísť' zamýšľané prekážky a dostať' sa do oblastí skôr, než by mali. Autori o tom vedeli a svet navrhli tak, aby takéto majstrovstvo nielen umožňoval, ale aj patrične odmeňoval. Neviem ako vy, ale práve toto ja na celom žanre metroidvania milujem zo všetkého najviac. Bolo to krásnych, no súčasne aj náročných osem hodín, ktoré som strávil v spoločnosti tohto interaktívneho klenotu. Super Metroid si aj v aktuálnom roku z môjho pohľadu suverénne zaslúži maximálnu dávku sympatií. Architektúra ticha, paradox slobody v okovách, environmentálny príbeh bez slov a emotívne jadro maskované chladným povrchom – to všetko vás čaká v dvojrozmernom projekte z roku 1994. Súčasne je to však aj jasne daná výzva, ktorú akýkoľvek budúci nástupca tejto ikony musí prijať'. Čo myslíte, dokáže to prichádzajúci Metroid Prime 4: Beyond?

Verdikt

Tridsať rokov stará ozvena Zebe má stále cveng.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Nintendo	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Dizajn planéty Zebe	- Nič	
+ Audiovizuálna stránka		
+ Náročnosť'		
+ Prepojenie na staršie časti		
+ Ovládanie		
HODNOTENIE:		
★★★★★		

Senua's Saga: Hellblade II

ČISTOKRVNÁ KORIDOROVKA ZAMERANÁ NA PRÍBEH A OSUD HLAVNEJ POSTAVY



Už je to nejaký ten rôčik, čo štúdio Ninja Theory prišlo s prvou časťou Hellblade, prostredníctvom ktorej dokonca venovalo 80 000 dolárov na liečbu mentálnych chorôb. Ono vlastne ani pokračovanie nie je úplná novinka, keďže premiéru na PC a Xbox Series malo v máji minulého roka. Lenže čo je dôležité, konečne sme sa dočkali aj my v modrom tábore a Senua's Saga: Hellblade II prichádza aj na PlayStation.

Celkom zábavné je, že najskôr to bolo naopak. Prvá časť bola viac-menej exkluzivita na PS4, avšak po tom, čo Microsoft kúpil štúdio Ninja Theory, karta sa obrátila, v podstate okamžite prišla prvá časť aj na ostatné platformy a naopak, na dvojku si zas museli počkať hráči s konzolou od Sony. Kto si počká, ten sa dočká... Ale oplatilo sa čakať?

Budem úprimný, ja som čakal. Doslova. Hoci si občas zahrám na Steam Decku, PlayStation je moja primárna konzola,

na ktorej mám obrovskú knižnicu titulov. Nechcelo sa mi rozširovať d'alšiu platformu, pretože mám aj život... pochopiteľne... ale k veci. Som rád, že Microsoft razí cestu „pod'me zarábať na hrách, nech budú kdekoľvek“.

Kto vie čokoľvek o tejto sérii, tak vie, že na hranie sa treba aj trochu mentálne pripraviť. Ja som dva dni po stiahnutí hru nezapol, keďže som sa na to necítil. Navyše ide o pomerne krátku záležitosť, preto som to chcel dať v čo najkratšom možnom čase, nech emócie a zážitok nevychladnú – a urobil som dobre.

Dvojka sa s ničím nemazná a hodí vás rovno do deja. Rozprávanie príbehu je veľmi lineárne a dá sa povedať, že bez prerušenia nadväzuje jedno na druhé. Neexistuje tu nič ako loading (ten je skrytý do oblakov). V podstate sa hra snaží navodiť dojem jedného nekončiaceho záberu a v pamäti ani nemám nejaké „prestihy“, všetko

sa chytro za niečo schováva a tak máte pocit, že sa príbeh ani na chvíľu nezastaví. Čo, samozrejme, chválím a môj nápad prejsť to za krátky čas tak dával väčší zmysel. Majte na pamäti, že hra nie je vo formáte 16:9, ako je štandard pri televízoroch a väčšine monitorov, ale v 1:2,39, čo je štandard pri väčšine filmov. Vždy si spomeniem na The Order 1886, kde to takto bolo tiež.

Ako som povedal, hra začne trochu zhurta. Všetko stavia na budovaní atmosféry a to je dôvod, prečo vás neotravuje tutoriálmi. Všetko stavila práve na to, že chce pôsobiť ako film. Dynamická kamera vás po súbojoch nasmeruje smerom, ktorým sa máte vydať, takže nebudete dezorientovaný. A samotné súboje sú zaujímavé. Občas kostrbaté, no keď si človek zvykol na mechanizmy, išlo to výborne. Navyše, ak ste nebojovali sami, ale boli pri vás spoločníci, boje sa miešali a celé to budilo perfektný dojem a atmosféru



skutočného boja, keď ste nemali pocit, že na vás vždy ide len jeden nepriateľ a ostatní čakajú. Ono, pri týchto bojoch so zbraňami nablízko to inak veľmi nejde, najmä ak je mechanizmus robený hlavne na boj jeden na jedného, tu si však vývojári poradili veľmi dobre. Nie dokonale, tie pasáže vyčkávania tam rozhodne sú, ale je ich menej a nie sú také rušivé ako v iných tituloch.

Podaril sa aj vizuál samotnej hry. Môžem povedať, že to je jeden z najkrajšie vyzeraúcich titulov, aké som za dlhú dobu videl (nie, ešte som nehral Death Stranding 2: On The Beach). Prostredie je pochmúrne a typické severské počasie je taktiež znázornené veľmi dobre. Krajina Islandu je vytvorená vierohodne a prechádzky jednotlivými lokalitami ma naozaj bavili, len kde-tu už nastal mierny stereotyp a chcel som sa proste iba „pohnúť d'alej“. A audio je téma sama o sebe. Nielen sprievodná hudba, ale aj zvukové efekty a hlasy, ktoré sa Senua prihovárajú. Odporúčanie, aby ste si Hellblade II vychutnávali so slúchadlami, je na mieste – jedine, žeby ste mali možnosť domáceho kina, to postačí tiež. Ja som to hral aj na PS Portal a veľmi rýchlo som nasadil na uši požadovaný hardvér, bez toho to proste nebolo ono.



Príbeh samotný je kategória sama o sebe. Najskôr som to bral celkom vážne, okej, idem z bodu A do bodu B, zrejme porazím pár nepriateľov a hotovo, no po chvíli to nabralo grády. Čakajú vás noví nepriatelia a hlavne obri, na ktorých som zabudol z traileru ešte roky dozadu. Nemôžem o tom povedať viac, aby som neprezradil dáky nemilý spoiler, ale zápletka je výborná, motivácia postavy pochopiteľná a jediné, čo neprekvapí, sú niektoré zvraty, ktoré viac-menej očakávate. Nemôžem tomu však nič vytknúť.

Čo však hre vyčítať môžem, sú niektoré natiahnuté pasáže, keď v podstate len

cestujete prázdnu lokalitou. Chápem, že aj také musí byť, ale občas to bola naozaj vata. Druhá vec sú hádanky. Nechápte ma zle, tie sú dôležité v rámci dynamiky a pestrosti každej hry, tu mi však na niektorých miestach vyslovene prekážali, akoby tam boli nasilu vložené kvôli natiahnutiu hracej doby a nič podstatné nerobili, iba odomkli cestu, ktorá pár sekúnd predtým vlastne bola voľná, len sa pred vami sčista-jasna zavrela.

Posledná kritizovateľná vec je plytkosť vedľajších postáv. Priestoru majú veľmi málo a zrejme aj kvôli tomu máte problém sa na ne viac naviazať,

čo v konečnom dôsledku znamená, že vám je jedno, či prežijú, alebo nie. Ja som si oblúbil len jednu.

Verdikt

Emocionálna horská jazda, ktorá stavia na pevných základoch z prvej časti, sa zas posúva o stupienok d'alej a za seba môžem povedať, že určite správnym smerom.

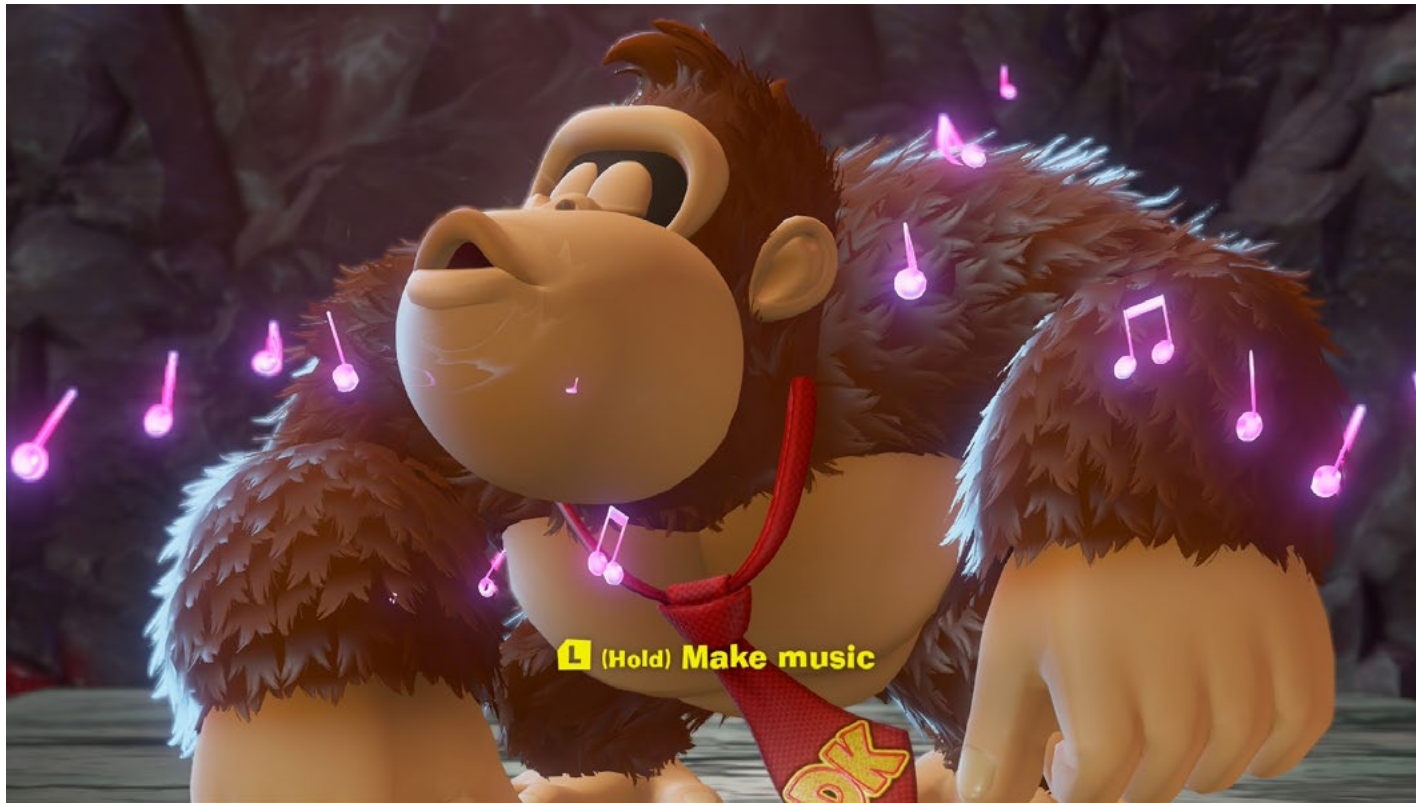
Pre hráčov jednotky je to povinná jazda, pre tých, čo váhajú, môžem odporučiť pekne-krásne obe. Oproti jednotke trochu chýba ten „vau efekt“ a miestami je to rozt'ahané, ale to nie je nič, čo sa nedá prežiť.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Ninja Theory	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ vizuálne orgie	- niektoré pasáže sú rozt'ahané	
+ audio na top úrovni	- určité hádanky sú akoby nasilu vložené	
+ súbojový systém je jednoduchý, ale zábavný		
+ severská mytológia		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Donkey Kong Bananza

DONKEY KONG ODYSSEY?



Nintendo potrebuje svoju novú konzolu čo najrýchlejšie zaplniť čerstvými titulmi, aby motivovalo hráčov k prechodu zo starého Switchu alebo ku kúpe novej konzoly. Po sérii Mario Kart, ktorá mala byť hlavným ťahúňom Switchu 2, prichádza z Japonska ďalšie pokračovanie overenej značky – Donkey Kong. DK je dokonca ešte staršou postavou než samotný frontman Nintendo – Mario. Po prvý raz sa objavil v arkádovej hre Donkey Kong z roku 1981, kde hráč ovládal postavu menom Jumpman (z ktorého sa neskôr vyvinul Mario), zatiaľ čo opičiak Donkey Kong po ňom hádzal sudy. Aby mal hráč dobrý dôvod vyšplhať sa až na vrchol, Donkey Kong držal v zajatí 8-bitovú krásku Pauline.

Od svojho prvého vystúpenia sa stal Donkey Kong pravidelnou obľúbenou postavou Nintendo a objavil sa asi na všetkých konzolách, ktoré Nintendo vytvorilo. Taktiež sa stal trvalou súčasťou pretekárov v Mario Kart. Jeho doménou však – rovnako ako v prípade Maria – zostali plošinovky. Mario, ako najviac

hýčkaná značka Nintendo, dostal na prvom Nintendo Switch svoju veľkolepú plošinovku Super Mario Odyssey. Hra dostala výborné recenzie a vďaka svojmu originálnemu prístupu k dizajnu levelov sa zaradila medzi novodobú klasiku. Ako pri každej kultovej sérii, aj tu fanúšikovia vytrvalo volali po pokračovaní.

Aby to však nebolo také jednoduché, dostali sme hru, ktorá je ideovým pokračovaním Super Mario Odyssey, ale v hlavnej úlohe vystriedal klampiara Maria jeho prapôvodný nemesis Donkey Kong. Nevidím priamo do procesov Nintendo, ale predstavujem si to asi tak, že im záleží na tom, aby každá postava z ich hviezdnej zostavy dostala svoj priestor. Preto ich musia v hrách pravidelne striedať, aj preto, aby sme na ne nezabudli. Mám však pocit, že pre európsky trh (a zvlášť ten slovenský) nie je Donkey Kong až taký lákavý. V čase jeho najväčšieho úspechu na arkádových automatoch sme tu totiž mali socializmus a predpokladám že videoherných automatov u nás bolo približne nula. Napriek tomu

nám ho Nintendo v posledných rokoch vo veľkom predstavilo (mám naňho najlepšie spomienky z výborného datadisku na Xcomovku Mario x Rabbids Donkey Kong Adventure) a spolieha sa, že ak prinesie AAA hru s týmto opičiakom v hlavnej úlohe, fanúšikovia Nintendo si ju kúpia.

Donkey Kong Odyssey

Paralely medzi Super Mario Odyssey a Donkey Kong Bananza sú zjavné od prvého zapnutia hry (a taktiež sme to videli v traileroch). Centrom je obľúbená postava, ktorá má pestré možnosti pohybu, sidekick charakter na hlave (v prípade Maria jeho klobúk, v prípade Donkey Konga kameň – Pauline) a nesmierne kreatívny level dizajn, v ktorom neexistuje iba jedna správna cesta. Vaším cieľom je dôkladne preskúmať mapu. Donkey Kong Bananza posúva voľnosť pohybu ešte o level ďalej, oproti Odyssey. Takmer cez každú stenu, prekážku alebo kopec sa dá prekopáť či zbúrať. Prekopávanie prostredia nás lákalo z trailerov od prvého ohlasenia a

mechanika funguje naozaj výborne. Ak sa rozhodnete, že chcete ísť týmto smerom, len máločo vás zastaví. Čo neprekopete, to podkopete alebo preleziete. Bananza je sériou sandbox levelov, v ktorých sa budete cítiť tak voľne, ako v máloktovej open world hre. Od Odyssey si Bananza zobrala hlavnú mechaniku postupu. Na dokončenie levelu potrebujete splniť krátku sériu úloh, ktoré dokopy rozprávajú príbeh vášho boja proti VoidCo na čele s Grumpy Kongom. Rozdiel je v tom, že oproti Odyssey nepotrebujete získať určitý počet drahokamov (v Odyssey to boli mesiačky, v Bananze, drahokamy v tvare banánov). Hlavná dejová línia vám zaberie oveľa menej času ako dôkladné preskúmanie levelu, takže sa k prejdenným levelom budete (tak ako v Odyssey) s radosťou vracat'.

VoidCo bude za sebou nechávať látku, ktorú neviete rozbiť bežným spôsobom. Vašou úlohou bude tento problém vyriešiť a samozrejme vám bude stať v ceste boss. Oproti bossom z Odyssey majú nad hlavou ukazovateľ životov. Keď ho stiahnete na nulu, zničíte ho. Niektorí úvodní sú pomerne jednoduchí v porovnaní s tým, čo má Donkey Kong vo svojom arzenáli.

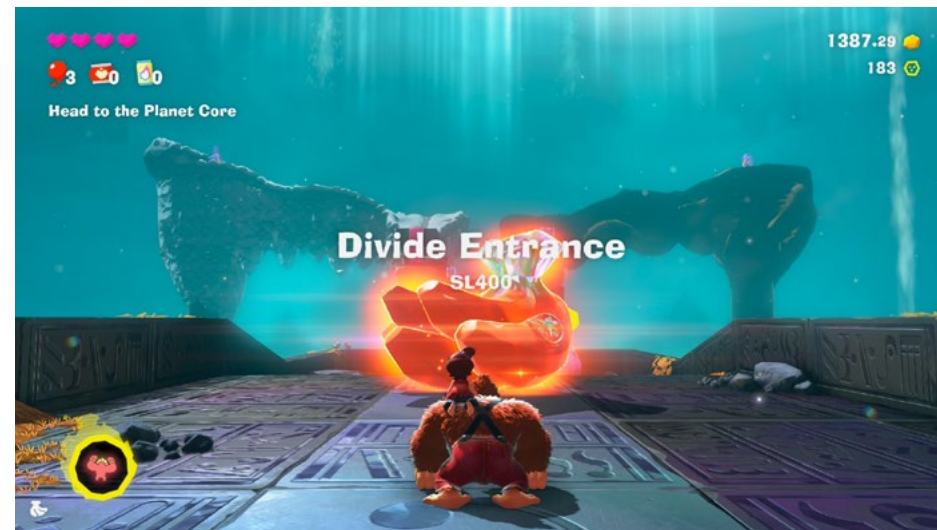
Skok, dvojskok, kotúl', surfovanie...

Donkey Kong dostal v novej hre bohatý arzenál pohybov a útokov, čím maximálne využíva možnosti ovládača. V základnom móde môžete udierať do akýchkoľvek stien či nepriateľov, ak nie sú zo špeciálneho materiálu, spôsobíte im poškodenie. Okrem toho sa môžete kotúľať, udrieť rukami o zem, čím pozbierate okolité zlato a odhalíte vzácne predmety. Asi najzaujímavejšou možnosťou je však vytrhnúť zo steny alebo zeme obrovský kus, s ktorým potom dokážete robiť rôzne šikovné finty. V prvom rade ho môžete používať na útoky proti nepriateľom alebo



ním ničiť terén, ktorého sa nedá bezpečne dotknúť. To však zďaleka nie je všetko. Dá sa ním hádzať po vzdialených cieľoch, využiť ho na dvojskok, a čo je vizuálne najuletenejšie, dokážete na ňom surfovať po rôznych povrchoch. V momente, keď som túto možnosť otvoril, dlho som sa po mape pohyboval iba týmto spôsobom. Surfovanie vyzerá úžasne, je rýchlejšie ako chôdza, a ak som sa niekde rozbil, nikdy ma to neodradilo. Za spomenutie stojí aj kooperatívny mód, ktorý je do hry vtlačený nasilu, ako tomu bolo aj pri Odyssey. Mladšiemu súrodencovi môžete dať druhý ovládač, aby z kameňa na vašom pleci strieľal po nepriateľoch. Dokáže to byť zábavné, ak proti vám stoja nepriatelia. Okrem pohybov v základnom móde má Donkey Kong ešte tri Bananza módy, v ktorých dostáva nové možnosti pohybu. Tá prvá je len silnejšou verziou základného módu, no ďalšie odomykajú nové spôsoby pohybu potrebné pre vyššie levely, s ktorými si užijete veľa experimentovania.

Navyše, zbieraním banánov získavate skillpointy, ktoré môžete minúť na nákup schopností. Tie vám zvýšia počet životov



či posilnia niektoré útoky a pohyby. Nejde síce o premyslený talentový strom, ako ho poznáme z RPG hier, no je fajn, že si môžete svojho Donkeyho Konga aspoň trochu prispôsobiť podľa seba. Pomôžu vám pri tom aj outfity, ktoré sú špecifické pre každý level, podobne ako to bolo v Odyssey. V plážovom leveli ho môžete obliecť do plaviek, meniť mu ikonické kravaty alebo ho rovno premalovať na inú farbu.

Výlet do stredu zeme

Základnou príbehovou premisou je cesta do jadra zeme, ktorá má hlavným postavám splniť želanie. Každý nový level sa začína pádom do hlbšej vrstvy. Na začiatku som sa obával, či všetky prostredia nebudú pôsobiť príliš podzemne, avšak tvorcovia sa s kreativitou poriadne pobavili. Čaká na vás les, zasnežená krajina či pláž. Každý level sa sústreďuje na jednu ústrednú mechaniku, a práve keď máte pocit, že už príliš dlho robíte to isté, level sa skončí a vy sa môžete posunúť ďalej. Mechaniky a úlohy sú každým levelom komplikovanejšie a nadväzujú na seba spôsobmi, aké by ste nečakali. To je jeden z hlavných dôvodov, prečo je Bananza veľmi ľahko uchopiteľná, ale na druhej strane prekvapivo komplexná. V praxi to znamená, že hru môžete zapnúť aj diet'at'u, ktoré ešte nevie čítať – užije si behanie po leveloch, zatiaľ čo získavanie niektorých odmien bude výzvou aj pre skúsených hráčov. Keď už hovoríme o odmenách, tie sú vďaka pestrým možnostiam ničenia prostredia poukryvané veľmi dôkladne. Málokedy sa stane, že je niečo iba zahrabané v zemi – tvorcovia vám dajú aj nejakú vizuálnu stopu. Pri hľadaní vám pomôže aj spomínaný úder o zem, ktorý si môžete vylepšiť tak, aby odhaloval blízke poklady, aj tie, ktoré sú ukryté za stenou. Hlavnú dejovú líniu zvládnete približne za 20 hodín, no tvorcovia počítajú s tým, že v hre strávite omnoho viac



času. Každý level totiž ponúka obsah na približne 10 hodín, ak ho chcete kompletne preskúmať a prejsť skrz-naskrz.

V leveloch je takisto ukryté množstvo challenge rooms, ktoré sú od otvoreného sveta oddelené a máte v nich zničiť určitý počet nepriateľov alebo sa dostať z bodu A do bodu B. Vašou odmenou sú banány. Challenge rooms vám dajú od istého bodu poriadne zabrat – budete musieť skúšať rôzne módy a prístupy k problémom. Keďže máte k dispozícii viac než dost nástrojov, najjednoduchšie riešenie často nebýva na prvý pohľad zrejmé, no rovnako ako v Odyssey platí, že správne je každé riešenie, ktoré funguje.

To dobré, to zlé a to škaredé

Donkey Kong Bananza je skvelá moderná plošinovka, ktorá opäť posúva latku kvality v žánri a určite sa stane inšpiráciou pre vývojárov naprieč hernými štúdiami. Od prostredia, cez mechaniky, prístupnosť, úžasnú zvukovú stránku a všetky pozitíva, o ktorých som sa tu rozpísal. Čo je teda na Bananze zlé? V skutočnosti ide skôr o



metahernú záležitosť – jej dostupnosť. Novú hru od Nintenda si môžete momentálne zahrať len na novej konzole od Nintenda. V čase vydania tejto hry ide zatiaľ o druhú hru (prvou bola Mario Kart World), ktorú si nemôžete zahrať nikde inde. Či sa kvôli týmto dvom hrám oplatí investovať 500 € do novej konzoly, zostáva zatiaľ otáznne. Samozrejme, exkluzívnych hier pre Switch 2 bude

pribúdať, no Nintendo zatiaľ vydáva všetky hry, ktoré hardvér umožňuje, aj pre Switch 1 – Bananza je však výnimkou. No a aby som zostal verný podnadišiu, na Bananze je škaredá kamera.

To je dosť šokujúce, ak vezmeme do úvahy krásnu vizuálnu stránku, ale mechanika demolovania prostredia vás často dostane do úzkych tunelov, v ktorých vám kamera ukazuje kadečo, ale určite nie to, čo vtedy potrebujete vidieť. Chápem, že kamera musí brať do úvahy polohu stien, aby verne vykreslovala okolie, no čím dlhšie som Bananzu hral, tým bizarnejšie miesta som prehľadával – v týchto situáciách sa mi nepríjemné obmedzenie kamery stávali čoraz častejšie. Nie je to

nič, čo by ste do pár sekúnd nevyriešili jednoduchým posunom kamery do iného uhla, a myslím si, že tento problém by mohol vyriešiť aj nejaký patch.

Verdikt

Donkey Kong Bananza je skvelá plošinovka s osvedčenou formulou, s ktorou už Nintendo raz uspelo. Skvelú zábavu prinesie malým začínajúcim hráčom aj starým Nintendo fanúšikom, pre ktorých prichádza Donkey Kong s dávkou nostalgie.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	Nintendo	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Vizualy, zvuk, ovládanie všetko v špičkovej kvalite	- Dostupnosť len na Switch 2	
+ Kreatívne vymyslené levely	- Občas zlá kamera	
HODNOTENIE:		
★★★★★		

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

E15
AX1500 Mesh Range Extender

M15
AX1500 Mesh Systems



Google Pixel 10

Nová generácia smartfónov Google Pixel 10 je tu a prináša filozofiu, ktorá stavia na osvedčenom dizajne, no vnútri skrýva radikálne zmeny. Hoci navonok pripomínajú svojich predchodcov, s telom zo 100 % recyklovaného hliníka a ochranou IP68, skutočná revolúcia sa odohrala pod kapotou.

Srdcom celej série je čip Tensor G5, po prvýkrát vyrobený 3nm procesom v TSMC. Google sa nesnaží konkurovať v hrubom výkone, ale zameriava sa na masívne posilnenie umelej inteligencie. Nová TPU jednotka je až o 60 % rýchlejšia a poháňa exkluzívne funkcie ako Magic Cue, ktorá zobrazuje kontextové informácie počas hovorov alebo preklad v reálnom čase, ktorý beží výhradne v zariadení, čím chráni súkromie používateľa.

Najväčšiu kontroverziu však vyvoláva odstránenie fyzického slotu pre SIM kartu v amerických modeloch v prospech eSIM. Google tento krok obhajuje snahou o čistejší dizajn, no pre používateľov to môže znamenať komplikácie. Série opäť ponúka viacero modelov, kde sa verzie Pro odlišujú kvalitnejšími LTPO OLED displejmi s vyšším jasom a výrazne lepšou fotosústavou. Zatiaľ čo základný Pixel 10 si musí vystačiť s kompromisným teleobjektívom, modely Pro ponúkajú 48 MP snímače pre ultraširokouhlé zábery aj päťnásobný zoom. Vylepšený skladací model Pixel 10 Pro Fold zaujme odolnejším pántom, väčším vonkajším displejom a ako paradox si ako jediný v USA zachováva aj fyzický SIM slot. Všetky modely podporujú nový bezdrôtový štandard nabíjania Qi2, ktorý Google nazýva Pixelsnap.



Huawei MatePad 11.5



Huawei uvádza na slovenský trh nový tablet MatePad 11.5 s technológiou PaperMatte, ktorý cieľi na študentov aj mladých profesionálov. Zariadenie kombinuje antireflexný displej, odnímateľnú inteligentnú klávesnicu a stylus M-Pencil 3. generácie;

výsledkom je pracovný nástroj pre písanie poznámok, tvorbu skíc aj pohodlné čítanie bez odleskov.

PaperMatte displej s jemnou textúrou a optickým povlakom znižuje odrazy a napodobňuje papierový povrch, čo

prináša prirodzený odpor pri písaní a lepšiu čitateľnosť na priamom slnku. MatePad 11.5 cieľi na produktivitu: Floating Multi-Window, Super Device a odnímateľná klávesnica umožnia efektívny multitasking a rýchle prepínanie medzi aplikáciami.

Huawei Notes s AI vylepšením rukopisu a GoPaint prinášajú nové nástroje pre digitálne kreslenie a upratovanie poznámok; GoPaint je po prvýkrát dostupná aj v cenovo dostupnom modeli. Výkonná batéria 10 100 mAh deklaruje až 14 hodín prehrávania a 40 W nabíjanie skráti prestoj. Vylepšené chladenie je o 25 % účinnejšie než u predchodcu a štvorica reproduktorov s Histen 9.0 zvyšuje multimediálny zážitok.

AppGallery poskytuje prístup k rastúcej ponuke aplikácií s overeným prostredím a prepojením naprieč Huawei zariadeniami. MatePad 11.5 prichádza na trh 20. augusta za odporúčajúcu cenu 449 € u vybraných predajcov. Je ideálny pre hybridné učenie a domácu tvorbu obsahu; poskytuje rýchle zdieľanie, stabilný výkon a komfort písania pri dennom používaní.

Razer BlackShark V3



Razer predstavil novú generáciu esportových headsetov BlackShark V3 Pro určenú pre profesionálnych hráčov a náročných nadšencov. Model V3 Pro prináša HyperSpeed Wireless Gen-2 s latenciou zníženou až na 10 ms, čo v súťažiacich rozhoduje.

Mikrofón HyperClear s 12 mm snímačom zabezpečuje štúdiovú kvalitu hlasu a zrozumiteľnú komunikáciu tímu.

Novinkou je hybridné aktívne potlačenie hluku spolu s náušníkmi z pamäťovej

peny, ktoré izolujú od ruchov a zvyšujú sústredenie. Konštrukcia kladie dôraz na nízku hmotnosť a pohodlie pri dlhých tréningoch či turnajoch, pričom materiály sú vybrané tak, aby znižovali tlak na lebku. Zvuk vylepšujú 50 mm meniče Razer TriForce druhej generácie z biobuničkového materiálu pre presné oddelenie frekvencií a verné priestorové podanie. Na PC headset podporuje THX Spatial Audio 7.1.4 pre presnú lokalizáciu aj vo vertikálnom smere.

Headset ponúka pripojenie 2,4 GHz, Bluetooth, USB-A aj 3,5 mm jack, vrátane súčasného prepojenia Bluetooth a bezdrôtovej siete pre rýchle prepínanie medzi hrou a hovorom. Zákazník môže využiť až 12 EQ profilov a uložiť 9 vlastných nastavení do zariadenia, čo ocenia profesionáli aj nároční hráči.

Sériu dopĺňajú dostupnejšie modely V3 a V3 X HyperSpeed, testované a ladiace profesionálmi ako NiKo či Shotzzy pre tituly typu CS2 a Call of Duty. Odporúčaná cena V3 Pro je 269,99 €, V3 169,99 € a V3 X HyperSpeed 119,99 €. Dostupné na Razer.com, v RazerStore a u vybraných predajcov.

HONOR Magic V5



HONOR spúšťa na Slovensku prémiový skladací smartfón Magic V5. Model vyniká ultratenkým telom iba 9 mm, výkonom založeným na Snapdragon 8 Elite a 16 GB RAM, a bohatou výbavou vrátane dvoch OLED displejov s jasom až 5000 nitov a

adaptívnou obnovovacou frekvenciou 1–120 Hz. Batéria 5 820 mAh podporuje 66 W káblové a 50 W bezdrôtové nabíjanie; k objednávkam cez oficiálny e-shop patrí zadarmo 66 W nabíjačka a ochranný kryt so stojanom.

Magic V5 stavia na produktivite: Flex Mode zobrazí až tri okná naraz a oba displeje podporujú pero HONOR Magic Pen (predáva sa samostatne). Fotoaparátová zostava kombinuje 50 Mpx hlavný snímač, 50 Mpx ultraširoký a 64 Mpx periskop s priľahlými režimami AI. Zvláštnosťou je podpora slovenčiny pre viaceré AI nástroje — AI Výrez, Zmizík, AI Video z fotografie, AI Preklad a automatické AI titulky v reálnom čase.

Zvlášť atraktívna je počiatočná zľava 300 € u vybraných predajcov, vďaka ktorej cena klesá na 1 699 €. Magic V5 bude dostupný aj u Telekomu, Orangeu a O2, kde operátori ponúknu viazané balíčky s cenami od 1 179 €. HONOR sľubuje až sedem rokov aktualizácií systému a bezpečnostných záplat, čo zvyšuje dlhodobú hodnotu modelu.

Konštrukcia kladie dôraz na kompaktnosť a v balení sú napájací kábel a ochranný kryt. Akcia so zľavou 300 € cez honorslovensko.sk a NAY.sk platí do vypredania zásob. Magic V5 cieľi na používateľov, ktorí potrebujú výkon pre multitasking a kreatívnu prácu.

Epson EF-22B

NA STROPE JE TO ZÁBAVNEJŠIE



Trh s projektormi už dlhší čas prechádza transformáciou, v rámci ktorej rastie dopyt po kompaktných, inteligentných a ľahko použiteľných zariadeniach. Kedysi boli projektory veľké, drahé a ich inštalácia neraz vyžadovala obrovskú dávku kreativity či priam stavebné práce. Technologický pokrok – najmä v oblasti svetelných zdrojov ako LED a laser – ruka v ruke s miniaturizáciou komponentov a integráciou operačných systémov, však otvoril dvere oveľa kompaktnejším a dostupnejším modelom. Používatelia dnes jednoducho očakávajú jednoduchosť na úrovni „zapoj a sleduj“ a prístup k streamovacím službám, podobne ako pri moderných smart televízoroch. Mnou nedávno testovaný projektor Epson EF-22B sa snaží uvedené očakávanie naplniť – napríklad integráciou Google TV, ale hlavne prísľubom jednoduchého

nastavenia. To však znamená, že musí súperiť nielen s inými projektormi, ale aj s cenovo dostupnejšími veľkoplošnými smart televízormi, ktoré môžu v osvetlených miestnostiach ponúknuť lepší obraz za porovnateľnú – ak nie neraz nižšiu – cenu. Je teda jeho prenosnosť a schopnosť vykúziť obrovský obraz dostatočným lákadlom na to, aby ospravedlnil svoju cenu a presvedčil potenciálnych kupcov? Na túto, ale aj iné otázky sa vám pokúsím teraz dať jasnú odpoveď.

Predmetný projektor ma dokázal zaujať už samotným dizajnom. Elegantné plastové telo v modrom prevedení (v predaji je aj čierna verzia) v kombinácii s matnými aj lesklými plochami pôsobí moderne, hoci lesklé časti si klasicky pýtajú časté čistenie kvôli odtlačkom. Najviac ma však oslovil zabudovaný hliníkový stojan. Ten sa dá

otáčať o 360 stupňov a nakláňať o 110 stupňov, takže používateľ môže slobodne premietť na stenu, strop aj podlahu. Skvelé riešenie – špeciálne pre moje rodinné potreby, keďže v noci s dcérou radi pozeráme seriály a filmy priamo v posteli a obraz si premietame na strop. S hmotnosťou 3 kg a rozmermi 236 × 191 × 193 mm je projektor ideálny na prenášanie medzi izbami alebo na chatu v kufri auta. Treba však rátať s tým, že nemá vstavaný akumulátor, takže ho musíte vždy pripojiť do zásuvky. Je to teda prenosný projektor skôr do domácnosti než na cesty bez prístupu k elektrine – aj keď aj to sa dnes dá riešiť výkonnými externými zdrojmi, ktoré, v duchu úvodu, rovnako prešli výraznou technologickou evolúciou.

Spomínal som jednoduchosť, tak sa pod'me spoločne pozriť práve na ňu. Epson

EF-22B v tomto smere totižto slubuje pomerne veľa. Funkcie ako automatická lichobežníková korekcia a motorizované zaostrovanie fungovali počas testovania na výbornú a ani raz som nemusel nič riešiť manuálne. Korekcia prebehne vždy, keď s projektorom pohnete, a jej rýchlosť je v porovnaní s inými kompaktnejšími projektormi vyložené nadpriemerná. O prehladnosť sa stará Google TV prepojená so známymi aplikáciami ako YouTube, Netflix či Prime Video, a logicky tu nechýba možnosť sťahovať ďalšie z obchodu Google Play. Celý systém beží na Androide 11 a projektor je, v súlade s možnosťou inštalácie aplikácií, vybavený 16 GB interného úložiska a 2 GB operačnej pamäte. Znalejší z vás už pri zaregistrovaní tejto RAM určite začnú tušiť potenciálny problém – a to právom. Hoci je Google TV na papieri moderná a bohatá platforma, jej reálny výkon závisí od optimalizácie pre daný hardvér a výšky operačnej pamäte. Pri tejto premietacke sa preto treba pripraviť na pomalšie spúšťanie systému pri prvom zapnutí, ako aj na pomalšie otváranie nie práve dobre optimalizovaných aplikácií. Netflix mi bežal viac-menej plynulo, no napríklad Disney+ na tom bolo oveľa horšie. Integrovaný Chromecast umožňuje jednoduché streamovanie obsahu z telefónu alebo tabletu a hlasové ovládanie cez Google Assistant pridáva ďalšiu vrstvu pohodlia. Súčasťou je diaľkové ovládanie s dobre rozmiestnenými tlačidlami, vrátane dedikovaných skratiek pre streamovacie služby. Chýbalo mi však poriadne podsvietenie. Akékoľvek spracovanie obrazu v reálnom čase, ktoré uvedené funkcie vyžadujú, nevyhnutne pridáva latenciu. A tá je problém, ak plánujete projektor využívať aj na hranie hier. Treba si uvedomiť, že v tomto smere existujú špecializované, vyložené herné projektory, ktoré potláčajú input lag – medzi ne testovaná vzorka nespadá. Latenciu som konkrétne nameral nad 26 ms.

Epson je dlhoročným zástancom technológie 3LCD, a model EF-22B preto nie je výnimkou. Uvedená technológia využíva tri samostatné LCD čipy (pre červenú, zelenú a modrú farbu), čo prináša niektoré výhody oproti konkurenčným jednočipovým DLP projektorom. Epson opakovane tvrdí, že práve jeho projektory dosahujú až trikrát jasnejšie farby, no pre mnohých používateľov bude skôr klúčovým benefitom absencia takzvaných dúhových artefaktov – teda nepríjemných farebných zábleskov. Pre ľudí citlivých na dúhový efekt je toto významným plusom v prospech EF-22B, nakoľko im poskytuje bezpečnú voľbu bez rušivých vizuálnych javov. Čo sa týka papierových špecifikácií, EF-22B sa pýši svietivosťou 1000 lúmenov (pre

Stačí pripojiť, zapnúť, prepojiť a spustiť prehrávanie!



bielu aj farebnú zložku svetla) a vysokým dynamickým kontrastným pomerom až 5000000:1. Reálne merania svietivosti mi však ukázali o pár jednotiek nižšie údaje, čo však netreba vnímať ako nejaký fatálny nedostatok. Takéto hodnoty tak či onak znamenajú, že projektor si najlepšie poradí v zatemnenej alebo aspoň prítmej miestnosti. Pre kvalitný filmový zážitok je ale, samozrejme, vyžadovaná čo najväčšia tma.

Natívne rozlíšenie je Full HD, hoci projektor podporuje aj 4K vstupný signál – ten sa však následne downscáluje práve na natívne rozlíšenie. Farebná reprodukcia dosahuje 16,77 milióna farieb, čo zodpovedá 8-bitovému spracovaniu. Projektor podporuje aj HDR10, no tu treba byť opatrný s akýmkoľvek výrazným očakávaním. Svietivosť 1000 lúmenov a 8-bitové spracovanie farieb sú pre skutočne pôsobivý HDR efekt jednoducho limitujúce. K dispozícii sú štyri hlavné obrazové režimy: Dynamický, Prirodzený, Kino a Živý. Najjasnejší je, jasne, dynamický režim, ale ten prichádza s výrazným zeleným nádychom a nepresnými farbami. Ako najlepší univerzálny režim sa tak javí posledný uvedený, ponúkajúci najpresnejšie farby pri stále ako-tak vysokom jase.

Režim Kino je, ako názov napovedá, určený pre sledovanie filmov v tme a má teplejšie podanie farieb. EF-22B dokáže vytvoriť obraz s uhlopriečkou od 30 až do 150 palcov, pričom pre 60-palcový

obrazovku je potrebná projekčná vzdialenosť približne 1,33 metra.

Prenosný projektor – minimálne takto prenosný – musí byť logicky vybavený aspoň priemerným audio výstupom. V tomto konkrétnom prípade je reč o dvojici stereo reproduktorov, každý s výkonom 5 wattov, ktoré vzhľadom na kompaktné rozmery a snahu o „all-in-one“ koncept zvládajú prekvapivo slušný audio výstup. Pri detailnejšom počúvaní si však začnete všimnúť isté limity. Pri vyšších hlasitostiach sa zvuk čiastočne zlieva a vyššie frekvencie sú súčasne nevýrazné až skreslené. Našťastie, v tomto smere sa dá všetko vyriešiť pripojením externého zvukového systému. K dispozícii je konkrétne Bluetooth, štandardný 3,5 mm audio výstup pre káblové pripojenie k reproduktorom alebo slúchadlám, a HDMI port s podporou ARC, ktorý umožňuje prenos zvuku do kompatibilného soundbaru alebo AV prijímača. Zaujímavou funkciou je aj možnosť použiť projektor ako samostatný Bluetooth reproduktor, keď práve nepremietate obraz.

A keď už som vyššie nahryzol fyzické konektory a spomenul jedno HDMI rozhranie (s podporou HDCP 2.3 a ARC), pokračovať môžeme jedným portom USB 2.0-A (pre pripojenie úložiska, kamery či mikrofónu) a servisným portom USB 2.0 Mini-B. Zamrzieť môže absencia USB-C portu a rovnako aj fakt, že v dnešnej dobe,



ked' má bežná domácnosť často viacero zdrojov signálu, je k dispozícii len jediný HDMI port. Z čoho som však bol nadšený, bola nízka hlučnosť chladenia. Výrobca udáva 22 až 23 dB(A) v normálnom režime a len 18 až 19 dB(A) v úspornom (ECO) režime. Tieto hodnoty môžem potvrdiť – a hoci som mal projektor pri ležaní v posteli doslova pár centimetrov od hlavy, šum ventilátora som absolútne nevnímal, a to ani pri vyložene tichých scénach. Veľkým plusom je rozhodne použitie laserového zdroja svetla. Ten si'ubuje životnosť až 20000 hodín, čo pri bežnom používaní znamená bezproblémovú prevádzku po mnoho rokov. Spotreba energie sa pohybuje na úrovni 75 wattov v normálnom režime a 49 wattov v úspornom. A ako je na tom konkurencia?



Epson EF-22B sa na našom trhu predáva za sumu cca 1000 eur, čo ho radí do silne konkurenčného segmentu kompaktných a prenosných projektorov. Napríklad LG CineBeam Q (HU710PB) sa predáva za podobnú cenu, láka na 4K rozlíšenie (dosiahnuté technológiou pixel-shift) a ešte kompaktnější rozmery. Jeho Achillovou pätou je však výrazne nižšia svietivosť – len 500 lúmenov – a mono reproduktor. Zaujímavé je porovnanie s predchodcom, modelom Epson EpiqVision Mini EF12. Ten totiž svojho času ponúkal podobnú svietivosť a natívne Full HD rozlíšenie, bežal na Android TV a disponoval kvalitným reproduktorom od Yamahy. Ak by bol EF12 stále dostupný za výrazne nižšiu cenu, mohol by predstavovať lepšiu hodnotu. Testovaná



vzorka stavia svoje silné stránky jasne na technológii 3LCD, ktorá eliminuje dúhový efekt, na integrovanej platforme Google TV a na elegantnom dizajne s praktickým hliníkovým stojanom. Medzi jeho slabiny patrí svietivosť, ktorá je dostatočná len pre tmavšie prostredie, nie úplne presvedčivý HDR výkon, input lag, ktorý automaticky odstriháva náročnejších hráčov, a obmedzená konektivita s jediným HDMI portom.

Osobne tento projektor nevnímam ako najlacnejší, ani najvýkonnejší, ani najlepšie vybavený – no napriek tomu si ho viem predstaviť vo svojej domácnosti ako zdroj zábavy v stave ležmo. Na ten si však v rovnakej vizuálnej kvalite viem zabezpečiť aj o polovicu lacnejší The Freestyle od Samsungu – akokoľvek neponúka tak komplexný systém nastavenia stojanu.

Verdikt

Ideálny spoločník na sledovanie filmov a seriálov ležmo.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Epson	1 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Latencia systému
+ Variabilita základne	- Nič pre hráčov
+ Vstavaný reproduktor	- HDR
+ 3LCD	- Len jeden HDMI port
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA HARDWARE

Plaud Note

KONEČNE ROZUMNÉ VYUŽITIE AI



Pri pohľade na unikátny hardvér s názvom Plaud Note sa neubránim spomienkam na časy, keď bol diktafón a poznámkový blok základnou výbavou každého novinára (vrátane nábehu na alkoholizmus a pachu po lacných cigarách). Technologický pokrok nám však dnes prináša zariadenia, ktoré kedysi patrili skôr do ríše sci-fi literatúry a Plaud Note je toho jasným dôkazom. Kompaktný hlasový záznamník, ktorý nielenže nahráva, ale súčasne zvláda aj prepisovať hovorené slovo do textu a pritom všetkom využíva umelú inteligenciu na sumarizáciu a organizáciu poznámok. Také niečo by bolo pred rokmi nepredstaviteľnou pomôckou, ale, ako sám často píšem, keď sa technológie vyvíjajú raketovým tempom, je niečo podobné zrazu len jednou zo zaujímavých spestrení výbavy súčasných novinárov pracujúcich v teréne.

V tejto recenzii sa pozrieme na to, či Plaud Note naplňa očakávania a naozaj predstavuje revolúciu v zaznamenávaní a organizovaní informácií a či je to zariadenie, ktoré by reálne uľahčilo prácu aj mne, špeciálne v dobách, keď som musel všetko prepisovať ručne.

Spoločnosť Plaud sa snaží presadiť na trhu s inovatívnymi AI zariadeniami určenými na záznam a spracovanie hlasu, pričom jej vlajkovým produktom je práve dnes už do celého sveta distribuovaný Plaud Note – prvé AI natívne zariadenie prvýkrát uvedené v polovici roka 2023, ktoré dokáže nahrávať, prepisovať a sumarizovať stretnutia, hovory a rozhovory, to všetko s cieľom zjednodušiť organizáciu práce. Projekt získal svojho času značnú podporu verejnosti už počas svojej Kickstarter

kampane, kde celú ideu podporilo takmer osemtisíc ľudí a prispelo na jeho realizáciu sumou presahujúcou jeden milión dolárov.

O viac ako rok neskôr firma predstavila Plaud NotePin, hands-free verziu celej tejto idey, ktorá sa prispôsobuje používateľovi a pomáha mu s rutinnými úlohami pred a po pracovných stretnutiach – o nej si povieme neskôr v samostatnej recenzii, ktorú pre vás už dlhý čas pripravujem.

My sa teraz budeme primárne venovať rozmerovo väčšiemu variantu s prívlastkom Note, ktorý svojho času získal prestížne ocenenie Red Dot za dizajn. Osobne sa tejto pomyslenej medaile vôbec nečudujem, keďže Plaud Note je proporciami (85,6 x 54,1 x 2,99 mm) a váhou (29,6 g) neskutočne sexi kus plne kovovej



elektroniky, z ktorej by bol odvalený pokojne aj sám kapitán James Tiberius Kirk.

A nestačí mobil?

Jeden by si myslel, že éra diktafónov skončila s nástupom mobilných telefónov a že akúkoľvek potrebu zachytávať zvuk z okolia predsa musí zvládnuť zrealizovať aj obyčajná aplikácia (či už platená alebo zadarmo). Realita je však taká, že existujú situácie, pri ktorých si z rôznych dôvodov nemôžete len tak vytiahnuť mobil a začať nahrávať audio – napríklad v momente, keď potrebujete sekundárne nahrávať aj práve prebiehajúci telefonický hovor. Pre mňa ako novinára, ktorý často potrebuje

zosumarizovať únavné tlačové konferencie z rôznych eventov a predstavovania nových hardvérových noviniek, je produkt práve tohto ranku doslova darom z nebies. Keďže pracujem pre rôzne médiá, či už v tlačennom alebo digitálnom formáte, často musím zdvojiť rovnaký obsah (video aj text) a pri interview dodatočne prepisovať nahrávky klasickou formou. Preto som hneď pri prvej novej príležitosti zobral testovanú vzorku na dohodnutý rozhovor a rovnako tak som si jej schopnosti – zaznamenať a následne prepísať hovorené slovo – overil cez dodatočne pustený videozáznam toho istého eventu. Chcel som vedieť, aký presný bude diktafón pri dvoch rozličných situáciách s identickým obsahom. Plaud

Note v oboch prípadoch dokázal dodať natol'ko virohodný prepis, že následná postprodukcia klasickou kontrolou už nezabrala ani tretinu času, ktorý by som inak strávil tradičným prepisovaním. O kvalite prepisu, ako aj o využívaní AI na sumarizáciu nahrávky, vám ešte čo-to porozprávam neskôr. Najprv je dôležité uviesť si, že niečo takéto je možné využiť aj v pozícii manažéra, študenta, učiteľa, obchodníka, lekára, jednoducho každého, kto musí denne nasť obrovské kvantum hovoreného slova a chce v tom všetkom mať poriadok s minimom práce.

Súčasťou balenia Plaud Note je kožený obal MagSafe (ten sa dá bez diktafónu využiť aj na prenos troch bankomatových kariet), do ktorého viete diktafón zasunúť a následne si ho pripnúť na zadnú časť iPhoneu. Kto by nemal Apple mobil, určite docení magnetický adaptér s lepiacou plochou, ktorý si viete nainštalovať na akýkoľvek iný mobil. Ja som sa nebál a celú túto magnetickú šou som si nainštaloval na skladací telefón od Samsungu. Trochu som sa obával, že Plaud Note nezvládne v tomto prevedení zachytávať audio počas telefonátov, avšak nakoniec sa ukázalo, že moje obavy boli úplne bezpredmetné. Nahrávanie telefonátov sa totiž realizuje prostredníctvom senzoru vibrácií a intenzitu snímania si vie užívateľ prispôbiť cez aplikáciu, o ktorej ešte bude reč.

Ešte než si začnete týmto spôsobom nahrávať druhú stranu, asi by bolo vhodné ju vopred upozorniť na to, že je nahrávaná,



inak riskujete problémy s ochranou osobných dát. A ako vôbec zariadenie rozozná, kedy má začať nahrávať zvuk z telefónu a kedy naopak snímať široké okolie? Na prednej strane sa nachádza dvojica fyzických spínačov, kde jeden predstavuje klasickú formu on/off a druhý je určený práve na zadefinovanie potrieb zbierania audia mýting/telefonát. Je to minimalisticky jednoduché a aj sotva zbehlý človek v technike okamžite pochopí, ako Plaud Note funguje v praxi.

Aplikácia a platené služby

Pre plnú funkčnosť testovaného diktafónu som si musel vytvoriť svoje vlastné Plaud konto a prostredníctvom aplikácie v telefóne spustiť jedno z ponúkaných členstiev. Základom je bezplatná verzia ponúkajúca 300 minút kreditu mesačne bez akýchkoľvek ďalších poplatkov. Pod kreditom si správne predstavujete prepis nahrávok, avšak súčasne do toho spadá aj možnosť priamej editácie, automatického určenia rečníkov či zadania konkrétnych podrobností o pozadí eventu.

Pre mňa osobne sa 300 minút ukázalo ako pomerne nedostatočné časové okno, a tak som musel vypáčiť peňaženku (počujete ten zvuk hrdzavého pántu?) a priplatiť 7,50 € za mesačné navýšenie na 1 200 minút. K tomu som dostal viac ako dvadsať ďalších súhrnných šablón, konzultáciu obsahu s AI a niekoľko ďalších užitočných funkcií. V ponuke je ešte tretí variant členstva v hodnote 20,90 €, ktorý k všetkému vymenovanému pridáva absolútne neobmedzenú porciu kreditov a vylepšenú presnosť prepisu pomocou slovníkov špecifických pre dané odvetvie. Práve posledná výhoda dvadsaťeurového členstva vo mne vzbudzovala mnohé otázky, a preto som nakoniec neodolal a

opäť zavŕzal pántom. Musím povedať, že presnosť prekladu sa skutočne ešte o chlp zlepšila, čo však môžete vnímať ako negatívum. Ak vám ide práve o presnosť, tak si k jednorazovej sume 180 € za samotné zariadenie rovno pridajte aj 250 € v podobe ročných nákladov za neobmedzený plán členstva. Kto by si chcel dokúpiť dodatočné minúty bez toho, aby aktivoval vyšší stupeň členstva, aj toto sa dá a za sumu 2,99 € si viete takzvané „dotankovať“ ďalšie dve hodiny.

Základné členstvo bez poplatkov zahŕňa:

- 300 minút mesačného prepisu,
- 13+ profesionálnych súhrnných šablón,
- ikony zlepšujúce prehľadnosť,
- import zvuku,
- inteligentné orezávanie zvuku,
- sumarizáciu formou autopilota,
- AI návrhy,
- vizualizovanú mapu hovoreného slova,
- vylepšenie reči pomocou AI,
- viac exportných formátov (WAV, PDF, DOCX, JPEG...),
- neobmedzené a zabezpečené cloudové úložisko, z ktorého dáta nie sú vyťahované na tréningovanie umelej inteligencie.

Po vytvorení okamžite presunutej nahrávky do interného úložiska 64 GB (disk pojme 480 hodín záznamu) a jej následného prevodu na cloud, sa automaticky spustí prepis z hovoreného slova do textu, to všetko pomocou GPT-4o. Prepis máte možnosť vidieť nielen cez aplikáciu v mobile, ale rovnako tak aj v rámci webového rozhrania svojho profilu. Kto by chcel minúť vlastný kredit mimo diktafónu, spoločnosť Plaud má v ponuke aj softvér pre Windows, prostredníctvom ktorého viete zrealizovať nahrávky cez mikrofón v PC alebo ich priamo importovať z iného zariadenia.



Celkové možnosti editácie sú skutočne široké a aj keď stále nemožno hovoriť o 100 % presnom prepise (či už v rámci slovenského, českého alebo akéhokoľvek iného podporovaného jazyka), jednotlivé odchýlky sú fakticky minimálne a viete ich dodatočne skorigovať priamo v aplikácii.

Plaud Note mi doslova vytrhol trň z mojej novinárskej rutiny a pomáhal mi v práci natol'ko intenzívne, že som sa do neho už po pár dňoch doslova zamiloval. A to najlepšie nakoniec. Výdrž batérie v rámci plného snímania je viac ako tridsať hodín s tým, že nabíjanie z nuly doplna netrvá ani dve hodinky. Toto je podľa môjho úsudku skutočne relevantná budúcnosť využívania umelej inteligencie štýlovou formou, keď hardvér ide ruka v ruke so softvérom a ponúka užívateľsky natol'ko príjemný zážitok, že sa človek nemôže dočkať, kedy ho opäť použije. Ak vás zaujíma, ako aj v tejto súvislosti funguje už spomínaný a ešte o kúsok kompaktnjší Plaud NotePin, určite sledujte našu sekciu recenzií, kde sa čoskoro objaví jeho zhodnotenie.

Verdikt

Spol'ahlivý AI diktafón, ktorý zlepší vašu produktivitu a ušetrí vám hromadu času.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TygoTec	Cena s DPH: 180€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborná presnosť prepisu	- Poplatky
+ Možnosti aplikácie	
+ Intuitívne ovládanie	
+ Relevantné využitie AI	
HODNOTENIE:	★★★★★

Crivit Multifunkčný trenažér

KRV A POT



Posledný rok žijem vyložene aktívne a slovo „šport“ už pre mňa neznamená len automatický spúšťač uštipačných poznámok a očí rotujúcich v lebke ako čerešne v hracom automate. Ak pravidelne čítate moje texty a hlavne sledujete fotografie k nim, tak vám je jasné, že krivka telesnej váhy sa v mojom prípade dá prirovnať ku splešenej sínusoidy. Momentálne, v duchu tejto metafory, idem vyložene dolu kopcom, čo znamená, že nielenže chodím behať, ale súčasne sa snažím aj sem-tam zdvihnúť nejaký kus železa. V spojitosti s tým som si od spoločnosti Lidl vyžiadal na test cenovo dostupný a všestranný trenažér, ktorý pod ich značkou Crivit viete zakúpiť za sumu necelých osemdesiat eur.

Už na prvý pohľad, krátko po rozbalení, ma zaujala pomerne robustná oceľová konštrukcia. Všetky dôležité časti trenažéra sú skutočne vyrobené z kovu, a preto sa nemusíte obávať toho, že ich počas cvičenia ohnete alebo iným spôsobom zdeformujete. Jedným dychom

však treba dodať, že – ako to už pri produktoch z nižšej cenovej kategórie býva – nie všetko je vyložene ideálne.

Narážam konkrétne na kvalitu polstrovaných častí, o ktorú si počas cvičenia opierate boky alebo zadok. Tu je použitá vyložene lacná koženka, ktorej životnosť nevidím zrovna

ružovo. Z konštrukčných detailov som však ocenil plastové krytky na skrutkách a rovnako tak gumové protišmykové koncovky nôh, ktoré chránia podlahu pred poškodením a pomáhajú zvýšiť stabilitu. Testovanie prebiehalo v čase, keď sa vonkajšie teploty začínali šplhať cez hranicu dvadsiatich stupňov, a tak som mohol trenažér pokojne



zobrať na záhradu. Každopádne, jeho rozmery v zloženom aj rozloženom stave sú natoľko skromné, že sa nemusíte strachovať ani v prípade, že bývate v malej garsónke. Ostatne, celková hmotnosť 14,1 kg umožňuje relatívne ľahkú manipuláciu.

Maximálna nosnosť trenažéra je stanovená na 130 kg, pričom nosnosť pre jednotlivé stanice (napríklad bradlá) je 100 kg. Kľúčovou funkciou je nastaviteľný uhol sklonu, a to celkovo do troch polôh. Práve to vám umožňuje meniť intenzitu jednotlivých cvikov – či už pri negatívnom sklone s dopadom na brucho, alebo pri hyperextenziách, kde som sám cítil, že rôzne uhly zat'ážujú trochu iné časti svalov.

Ďalej je tu možné regulovať polohu polstrovaného fixátora nôh, kde jeho správne nastavenie dokáže zaručiť stabilitu tela počas brušákov a hyperextenzií. Čo sa týka rozsahu cvikov, trenažér cieľ primárne na svalstvo chrbta, trupu a rúk. Okrem toho som ho vďaka jeho váhe a slušnej stabilite vedel využiť ako oporný bod pre ďalšie variácie cvikov s vlastnou váhou – napríklad obrátené prítahy, aj keď pri nich som si nebol úplne istý, či to konštrukcia

dlhodobo zvládne. Ak by ste úplne nevedeli, k čomu všetkému je vlastne trenažér tohto typu určený, tak súčasťou balenia je aj návod na použitie s ukážkami samotných cvičení, čo by vám na začiatku malo pomôcť zorientovať sa. Už vyššie spomínané označenie „multifunkčný trenažér“ však berte s rezervou. Akokoľvek mi testovaná vzorka umožnila robiť viacero cvikov, pri niektorých som cítil, že to nie je úplne ono – v porovnaní so špecializovanými strojmi, aké nájdete v profesionálnej posilovni. Je jasné, že pri snahe o multifunkčnosť a nízku cenu sa museli urobiť nejaké tie kompromisy v dizajne, čo v praxi znamená, že realizácia niektorých cvikov neprináša úplné pohodlie.

Multifunkčný trenažér Crivit, podliezajúci hranicu 80 eur, znie ako splnený sen pre každého, kto chce doma začať s posilňovaním bez toho, aby mu takzvané urvalo peňaženku. Kombinácia hyperextenznej lavice, bradiel a nastaviteľných prvkov (výška, sklon, fixácia nôh), navyše doplnená skladacím mechanizmom, pôsobí na papieri ako výborný pomer ceny a výkonu. Lenže ako to už býva, diabol sa skrýva v detailoch. Najmä polstrovanie vidím z dlhodobého hľadiska



ako problém, a pre úplných začiatočníkov môže byť rovnako problémom pochopenie správnej realizácie samotných cvikov. Je samozrejme pravdou, že v tejto cenovej kategórii sú určité kompromisy bežné a očakávané. Silnou stránkou trenažéra z Lidla je preto primárne jeho univerzálnosť a výbava, no slabinou je konzistentnosť kvality a dlhodobá výdrž. Ak plánujete cvičiť rekreačne a viete sa zmieriť s tým, že sa vám časom koženka na polstrovaní zoderie až roztrhne, bude vám trenažér slúžiť dobre. No ak hľadáte zariadenie, ktoré vydrží každodenné nasadenie a nebude vás po čase frustrovať, možno by stálo za to pozrieť sa o kategóriu vyššie.

Verdikt

Absolútny základ v zmysle trenažéra, ktorý vás však nebude stáť prehnane veľa peňazí.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Lidl	Cena s DPH: 79€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kovová konštrukcia	- Polstrovaná časť dlho nevydrží
+ Tréning chrbta, trupu a rúk	- Potencionálne problémy so stabilitou
+ Skladnosť	
+ Nosnosť	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

MSI Claw BZ2EM

NOVÁ PLATFORMA, NOVÉ ZLEPŠENIA



Už prvý MSI Claw bol zaujímavým krokom, no teraz prichádza nová verzia s čipom, aký sme tu ešte nemali. Na rozdiel od predošlého modelu, ktorý mal pod kapotou Intel, je MSI Claw A8 BZ2EM prvým handheldom na trhu s procesorom AMD Z2 Extreme. To len dokazuje, že trh prenosných herných PC je dynamický a výrobcovia hľadajú cestu, ako zaujať. Vďaka tomu sa ponuka neustále rozširuje, čo je pre hráčov len a len dobrá správa.

Je však jasné, že konkurencia bude silná. Primárnymi súpermi pre Claw A8 sú predovšetkým zariadenia od ASUS. Hoci nový ASUS ROG Ally s rovnakým čipom dorazí údajne až v októbri, už dnes je na trhu ASUS ROG Ally X postavený na staršom, ale stále výkonnom Z1 Extreme. To znamená, že MSI si svoje miesto na trhu bude musieť vybojovať.

Pevný stisk, krásny displej

MSI Claw A8 BZ2EM prichádza v bielo-čiernej kombinácii. Na prvý pohľad zaujme 8-palcový 120Hz displej. Aj keď nejde o OLED panel, aký nájdeme, napríklad, na Steam Deck OLED, jeho podanie farieb je na veľmi vysokej úrovni a je naň radosť pozerieť. Displej tiež podporuje VRR, čo pomáha eliminovať trhanie obrazu pri hraní. Okrem toho sa na ňom, podobne ako u konkurencie, nenachádzajú žiadne veľké rámy, a tak skvele využíva celú prednú časť zariadenia.

Veľkým plusom sú Hall Effect analógové páčky a triggery, ktoré sú odolné voči takzvanému „stick driftu“, čo zaručuje dlhú životnosť a presné ovládanie. Úchopy sú ergonomicky tvarované, vďaka čomu sa Claw skvele drží v ruke aj počas

dlhých herných maratónov. Chválime aj programovateľné zadné tlačidlá a výborný D-pad. Jedinou menšou nevýhodou sú pomerne malé zadné triggery, ktoré si vyžadujú trochu zvyku. Okolo analógových páčok je tiež prispôsobiteľné LED osvetlenie, ktoré dotvára celkový herný dizajn.

So zariadením sa dodáva 65 W nabíjačka, ktorú aj budete potrebovať, pretože MSI Claw má masívnu 80 Wh batériu. S ňou sa radí k špičke na trhu prenosných herných zariadení. Zariadenie má navyše dva USB-C porty s podporou Power Delivery, čo je veľké plus. Oba sa nachádzajú na vrchu zariadenia, čo je praktické. K dispozícii je aj čítačka pamätíových kariet, ktorá sa síce pri 1 TB internom úložisku nemusí hodiť každému, ale pre niekoho, kto chce rozšíriť pamäť, je to vítaný bonus. Jedným z kľúčových aspektov pri takomto



výkone je aj chladenie. MSI Claw prichádza s technológiou nazvanou Cooler Boost HyperFlow, čo je síce pekný marketingový názov, ale v praxi sme nejaký zásadný rozdiel oproti konkurenčnému ROG Ally nepočuli. Pri plnej záťaži dokáže byť MSI Claw pomerne hlučný, no nejde o žiadne prekvapenie. Ide o daň, ktorú musia hráči zaplatiť za vysoký výkon v takomto malom balení. Je to jednoducho nutný ústupok, ktorý je potrebné akceptovať, ak chceme z handheldu dostať maximum.

Počas testovania sme si všimli, že MSI Claw je zariadenie, ktoré je naozaj solídne postavené. Všetky plasty pôsobia tvrdo a kvalitne, nič nevzga ani neškrieka. Je cítiť, že MSI si dalo na spracovanie záležať a celkovo pôsobí veľmi dobrým dojmom. Jedinou menšou nevýhodou, ktorú

sme počas používania zaznamenali, je váha. S viac ako 700 gramami môže byť zariadenie pre niektorých používateľov pri dlhom hraní pomerne ťažké a môže im to spôsobovať problémy.

Problémom sú však vibrácie. Napriek solídnej náloži reklamných vyhlásení je vibrovanie zariadenia pri hraní dosť tragicky spracované a napriek kvalitnému spracovaniu zvyšku zariadenia to prináša pocit, ako keby sa vám mal handheld rozsypaný pod rukami.

Ten windows...

MSI Claw A8 BZ2EMX má predinštalovaný Windows 11 Home, čo je síce štandard, ale v handheldovom formáte má tento systém ešte čo doháňať. Ovládanie nie

je dostatočne prispôsobené pre dotykové displeje a celkové užívateľské prostredie má k ideálu pre tento typ zariadení ďaleko. Zatiaľ sa nedá nič iné, ako počkať, kým Microsoft spraví potrebné zmeny, alebo siahnuť po niektorých linuxových distribúciách.

Kritika musí smerovať aj na vlastnú MSI aplikáciu, ktorá má doslova tragické užívateľské rozhranie. Je zrejme, že v tomto smere má ASUS so svojim Armoury Crate jasný náskok. Na druhej strane však treba oceniť, že MSI dokázalo integrovať hlavné nastavenia handheldu, ako, napríklad, výkonnostné profily priamo do Xbox Game Baru. To výrazne zjednodušuje používanie a je to rozhodne krok správnym smerom.

Čo sa týka samotných výkonnostných profilov, MSI Claw ponúka dva prednastavené profily. Jeden je zameraný na šetrenie batérie a druhý nesie marketingové označenie „AI Engine“. Je zrejme, že dnes už musí mať všetko nálepku AI. Tento profil sa snaží balansovať výkon s výdržou batérie. Osobne sme ale s radosťou využili možnosť vytvoriť si vlastný profil, čo zariadenie umožňuje a pre testovanie sa to ukázalo ako kľúčové.

Pokrok tu je

Najdôležitejšia časť každej recenzie, ktorá preverí, čo sa v zariadení skutočne skrýva. Pre porovnanie výkonu sme MSI Claw A8 BZ2EMX otestovali s konkurentom ASUS ROG Ally Z1 Extreme, pričom sme na oboch zariadeniach nastavili rovnaký 30 W výkonnostný profil. Hry sme testovali vo Full HD rozlíšení (1920x1080/1200), pri





stredných až vysokých detailoch a výsledky sú prekvapivé, ako ukazuje tabuľka.

Dáta z benchmarkov jasne ukazujú, že MSI Claw A8 BZ2EMX vo väčšine testovaných hier predbehol ASUS ROG Ally Z1 Extreme. Rozdiely vo výkone sa pohybujú od 9 % v Forza Motorsport až po 35 % vo Far Cry 6, čo je naozaj výrazné. V priemere je MSI Claw o zhruba 20 až 25 % výkonnejší, čo potvrdzuje, že AMD Z2 Extreme má pod kapotou skutočne veľkú silu.

Takýto nárast výkonu je citel'ný a robí z MSI Claw A8 atraktívnu voľbu. Pre tých, ktorí už vlastnia zariadenie s čipom Z1 Extreme, však nemusí byť upgrade nutný. Záleží od toho, aký typ hier preferujú.

Pre fanúšikov najnovších a najnáročnejších titulov, ktorí chcú získať každé FPS navyše, má upgrade určite zmysel. Pre bežných hráčov, ktorí hrajú staršie alebo menej náročné hry, je výkon Z1 Extreme stále postačujúci.

Pri testovaní výdrže batérie sme MSI Claw A8 BZ2EMX s jeho masívnou 80 Wh batériou porovnali s konkurenčným ASUS ROG Ally Z1 Extreme. Testy prebiehali v troch rôznych režimoch. Dáta jasne

Hra/Benchmark	Nastavenia	MSI Claw (30W)	ASUS ROG Ally (30W)
Shadow of the Tomb Raider	1920x1080/High/4xAnisotropic/TAA	46 FPS	36 FPS
Forza Motorsport	1920x1080/FSR2 Quality/8x Anisotropic/High/RT OFF	35 FPS	32 FPS
Gears 5	1728x1080/High	53 FPS	42 FPS
Borderlands 3	1920x1080/High	40,26 FPS	32,6 FPS
Call of Duty: Black Ops 6	1920x1080/FSR3/High	41 FPS	36 FPS
Far Cry 6	1920x1080/High	50 FPS	37 FPS
Assassin's Creed Valhalla	1920x1080/High	40 FPS	31 FPS
3D Mark Steel Nomad Light	1920x1080	3390 bodov	2940 bodov

potvrdzujú, že MSI Claw A8 s 80 Wh batériou má výrazne lepšiu výdrž než ROG Ally. V náročnom režime s maximálnym výkonom vydrží Claw o 35 minút dlhšie, čo je takmer 50 % nárast. V úspornom režime je rozdiel ešte markantnejší, Claw vydrží takmer o hodinu a pol dlhšie. Toto je nepochybne obrovské plus pre MSI, pretože dlhšia výdrž batérie je pre herné handheldy kľúčová.

Verdikt

MSI Claw A8 BZ2EMX je bezpochyby prekvapením, ktoré si zaslúži pozornosť'.

	MSI Claw	ROG Ally Z1 Extreme
Maximálny výkon (30 W)	1 h 46 m	1 h 11 m
Vyvážený výkon (15 W)	2 h 52 m	2 h 14 m
Úsporný režim (9 W)	4 h 29 m	3 h 15 m

MSI potichu prinieslo na trh prvý herný handheld s čipom AMD Z2 Extreme a výsledky hovoria samy za seba.

Zariadenie preukázalo v benchmarkoch v priemere o 20 až 25 % lepši výkon ako konkurenčný ASUS ROG Ally Z1 Extreme, čo je naozaj výrazný rozdiel. Okrem toho, s masívnou 80 Wh batériou dokáže Claw vydržať hrať podstatne dlhšie, čo je kľúčový benefit pre každého hráča na cestách.

Zariadenie poteší aj po stránke dizajnu, najmä kvalitným 8-palcovým 120Hz displejom, Hall Effect páčkami a triggermi a ergonomicky tvarovaným telom. Na druhej strane, softvér stále nie je v ideálnom stave. Predinštalovaný Windows 11 nie je v handheldovom formáte ideálny a

vlastná MSI aplikácia má čo doháňať, hoci oceňujeme integráciu do Xbox Game Baru.

Napriek týmto softvérovým nedostatkom a relatívne vysokej cene, ktorá presahuje 900 €, je MSI Claw A8 BZ2EMX prepracované a výkonné zariadenie, ktoré ukazuje, kam sa trh s prenosnými hernými PC posúva.

Svojím výkonom a výdržou batérie si zaslúži pozíciu na špičke a je horúcim kandidátom pre každého, kto hľadá ten najlepší možný výkon v kompaktnom balení.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 1 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Excelentné spracovanie a displej	- softvér má horšie UI
+ HAL Effect	- cena už začína ísť do extrému
analógové páčky a triggery	- vibrácie zariadenia
HODNOTENIE:	★★★★☆



DOSTUPNÉ OD 26.09.2025
MÔŽETE KÚPIŤ NA WWW.PGS.SK



Nothing Phone (3)

VLAJKA NA POL ŽRDE



Dva roky. Presne tak dlho nechal Carl Pei, marketingový mág a mozog stojaci za značkou Nothing, technologický svet čakať na svoju prvú skutočnú vlajkovú loď. V čase, keď sa konkurencia predbieha v chrlení takmer identických modelov, sa toto čakanie mohlo javiť ako prejav nerozhodnosti alebo nedostatku vízie. Opak je však pravdou. Nebola to pauza, ale naopak precízna príprava. Budovanie napätia, trpezlivé režírovanie momentu, ktorý mal ukázať, že nový Nothing Phone (3) nie je len ďalším smartfónom v nekonečnom rade sterilných klonov. Tretí Phone je stelesnením malého paradoxu: na jednej strane provokatívny dizajn, prémiové materiály a precízne spracovanie, na druhej zase softvér Nothing OS, ktorý je právom považovaný za jednu z najčistejších a najkultivovanejších nadstavieb Androidu. Jediné, čo tu v rámci filozofie značky trochu nehrá, je cenovka

presahujúca osemsto eur na našom trhu, ako aj nečakaná séria hardvérových kompromisov, ktoré vo svete vyvolávajú posmešné úsmevy. Keďže sme dostali možnosť otestovať nový Nothing Phone (3), v nasledujúcich riadkoch sa vám pokúsím všetko patrične pomenovať a zároveň si dovoľím spochybniť v tomto prípade toľko nadužívaný termín „vlajková loď“.

Prvé, čo vám udrie do očí pri pohľade na najdrahší Nothing telefón je zadná strana. Asymetrické, zdanlivo náhodné, chaotické rozloženie troch kruhových modulov fotoaparátov a nového prvku Glyph Matrix sú umiestnené v prísnom trojštĺpcovom layoute pod priehl'adným sklom, no ide o premyslený zámer. Dizajnéri sa tu údajne inšpirovali grafickou čistotou mapy newyorského metra a princípmi industriálneho dizajnu Dietera Ramsa

(žijúci a dnes už 93-ročný priekopník priemyselného dizajnu a človek, ktorý vdýchol značke Braun jej nezameniteľný vizuálny štýl). Výsledok je, ako sme pri portfóliu Nothingu zvyknutí, prinajmenšom polarizujúci. O subjektívite dizajnu som sa v testoch rozčul'oval už neraz, a keďže nechcem byť repetitívny, radšej si pomôžem trefným citátom Viktora Frankla, ktorý povedal: „Dizajn je zábavné slovo. Niektorí ľudia si myslia, že to znamená ako vec vyzerá. V skutočnosti je to skôr o fungovaní. Byť dobrý dizajnér znamená pochopiť princíp.“ A preto má spotrebiteľ právo vybrať si, ktoré telefóny sa mu páčia, avšak nemal by ich komplexnú kvalitu hodnotiť na základe prvého vizuálneho dojmu. No zatiaľ čo dizajn uvedenej novinky rozdel'uje, displej spája. Nothing Phone (3) má rozmery 160,6 x 75,6 x 9 mm, váhu 218 gramov a v tomto objemnom tele je zasadený



6,7-palcový OLED panel s rozlíšením 2 800 x 1 260 pxi a adaptívnou obnovovacou frekvenciou na úrovni 120 Hz. Maximálny jas dosahuje 4 500 nitov, čo znamená, že aj na priamom slnku je čitateľnosť rozhodne nadpriemerná. Farebné podanie je verné, kontrast dostatočne ostrý a celkový vizuálny zážitok za mňa pôsobí prémiovo. Výrobca navyše odstránil mierne hrubšiu bradu, ktorá kazila symetriu predchádzajúcich modelov a rámiky okolo panelu sú teraz rovnomerne tenké zo všetkých strán, čo pôsobí elegantne a vyvážene. Čo tu však absentuje je LTPO technológia, ktorú by ste za rovnakú sumu dostali pri konkurenčnom Galaxy S25.

Aj tu je zrejmá snaha o odlíšenie, keďže displej síce neohúri rekordnými parametrami ani pokročilými hernými funkciami, no jeho prednosťou je dôraz na celkový používateľský zážitok. Animácie Nothing OS 3.0, ktoré čerpajú inšpiráciu z kinetického umenia a retro mechaniky, sú veľmi plynulé, vizuálne príťažlivé a dodávajú systému osobitý charakter. Používateľské rozhranie je zároveň prehľadné, odľahčené od balastu a zbavené zbytočných predinštalovaných aplikácií. V čase, keď niektoré značky stále zasypávajú používateľov reklamnými notifikáciami, ide o príjemný kontrast a v tomto prípade možno naozaj hovoriť o čistote systému. Súčasťou vizuálneho balíka je vylepšené rozhranie Glyph Interface, najnovšie označované ako Glyph Matrix. Opúšťa doteraz používané LED fragmenty a predstavuje jedinečný koncept samostatne fungujúceho bodového displeja s rozlíšením 25 x 25 bodov v kruhovom formáte. V praxi

menšie problémy, neraz sa mi nechcene spustil počas vyt'ahovania z vrečka. Aby som však kvôli tomuto drobnému nedostatku nekritizoval celkovú kvalitu konštrukcie, treba povedať, že napriek sklenenému chrbtu sa zariadenie vďaka hliníkovému rámu s ostrejšími hranami drží v ruke veľmi dobre. Navyše, certifikácia IP68 zaručuje, že ani prípadný pád do vody nekončí katastrofou.

Srdce vlajkovej lode? Skoro

Tam, kde dizajn môžeme suverénne označiť za prémiový a hodný opakovaného označenia „vlajková loď“, tak pri výkone je už iná reč. Namiesto očakávaného čipu Snapdragon 8 Elite sa v útrobach nachádza jeho odl'ahčená verzia Snapdragon 8s Gen 4 s 12 alebo 16 GB RAM (výkon zrovnateľný s 8 Gen 3). Aj keď ide o moderný 4 nm čip schopný šetriť batériu, jeho výkon spadá skôr do kategórie vyššej strednej triedy. Bežne ho nájdeme aj v lacnejších modeloch konkurenčných značiek, čo vyvoláva otázky ohľadom jeho ceny. Výrobca svoju voľbu označuje za racionálny kompromis a podľa jeho slov ide o dostatočne výkonný čip, ktorý zároveň umožnil udržať cenu na prijateľnej úrovni. Ako sa dalo očakávať, benchmarky ukazujú na výrazný výkonový odstup oproti zariadeniam so Snapdragon 8 Elite. Napriek tomu je mobil schopný utiahnuť aj o niečo náročnejší multitasking a zvládne aj modernejšie hry bez zásadných kompromisov. Najväčším problémom však nie je samotný výkon, ale to, ako si telefón dokáže poradiť s teplom. V rámci nášho záťažového testu som zariadeniu nameral viac ako 60°, čo bolo nielen nepríjemné na dotyk, ale z dlhodobého hľadiska predstavuje aj riziko ohľadom životnosti





komponentov. Dúfam, že Nothing to vyladí nejakými update balíčkami. Nadpriemerné teploty sa objavili aj pri dlhšom hraní hier a po pol hodine systém obmedzil výkon, aby zabezpečil plynulosť vo väčšine AAA projektoch. V tomto prípade sa na probléme s prehriatím podpisuje aj celková filozofia zariadenia, ktorú osobne nevnímam ako vlnkovú. Nothing sa jednoducho rozhodol ísť cestou dizajnu a ušetriť za črevá. Prémiový vzhľad si vyžiadal drahé materiály aj náročnejšie výrobné procesy. Aby sa telefón zmestil do stanoveného rozpočtu, bolo nutné šetriť inde. Prvým výraznejším kompromisom sa stal čipset, tým druhým, ešte zásadnejším, chladiaci systém.

Kým hardvérové kompromisy môžu vyvolávať otázky, v oblasti softvéru a používateľského zážitku telefón jednoznačne exceluje. Srdcom zariadenia je najnovší Android 15 s už spomínanou nadstavbou Nothing OS 3.5, ktorá je právom považovaná za jednu z najlepších na trhu – vďaka dokonalej plynulosti, čistému dizajnu a čoraz užitočnejším AI funkciám v rámci sekcie Essential Space. Je zrejme, že Nothing túto oblasť neustále vylepšuje, aj keď zatiaľ stále pôsobí ako rozpracovaná beta. Zásadným argumentom pri kúpe je však prísľub dlhodobej podpory na úrovni gigantov ako Google a Samsung, a to s garanciou piatich veľkých aktualizácií Androidu a siedmich rokov bezpečnostných záplat. V oblasti batérie síce nejde o rekordmana, no

vd'aka kapacity 5 150 mAh s inovatívnou kremíkovo-uhlíkovou technológiou ponúka solídnu celodennú výdrž aj pri náročnom používaní. Nechýba ani rýchle 65W káblové nabíjanie a dostatočne svižné 15W bezdrôtové – škoda, že Nothing nechcel trochu potrápiť konkurenciu a neprišiel s Qi2 cievkou. Nechajme však tankovanie energie bokom a podme sa pozrieť na fotoaparáty. Kamerový systém Nothing Phone (3) je príbehom veľkých ambícií, no v realite naráža na problémy s konzistenciou. Na papieri pôsobí zostava štyroch 50 Mpx snímačov, vrátane schopného hlavného senzora a

vynikajúceho periskopického teleobjektívu s 3-násobným optickým priblížením, naozaj impozantne. Možnosť nahrávať 4K video pri 60 snímkach za sekundu na všetkých kamerách dokonca prekonáva aj niektoré drahšie modely konkurencie. Zaujímavým detailom je blikajúci červený štvorček na zadnej strane počas záznamu videa, ktorý elegantne spája dizajn s funkčnosťou. Za dobrého svetla aj pri využití zoomu, podáva telefón solídne a detailné výsledky. Problém však nastáva v softvéri, ktorý nedokáže udržať krok so špičkovým hardvérom. Agresívne a nekonzistentné spracovanie



obrazu má za následok neprirodzené pôsobiace HDR zábery, pričom pri nočnom fotení naplno vystupuje do popredia slabina v podobe rozmazaných snímok a straty detailov. V priamom porovnaní tak zariadenie výrazne zaostáva za referenčným Google Pixel 9 Pro. Nothing tak investoval do výkonného fotografického hardvéru, no jeho softvérová stránka ešte nedozrela, čo vedie k nevyužitému potenciálu a výrazne sťažuje obhajobu prémiovej ceny v súboji s osvedčenými fotomobilmi. Osobne mám pocit, že PR oddelenie Nothingu to s marketingovými návnadami

typu „vlnková loď“ jednoducho prehľadlo. Phone (3) je bezpochyby fascinujúcim, no súčasne hlboko rozporuplným zariadením, ktorého najväčším nepriateľom je jeho vlastná cena. Na jednej strane ponúka absolútne prémiový a nezameniteľný dizajn, experimentálnu, no z pohľadu budúcnosti otáznu technológiu Glyph Matrix a predovšetkým výborne odladený systém Nothing OS s elitným prísľubom sedemročnej softvérovej podpory. Na druhej strane však tieto prednosti narážajú na limity hardvérových kompromisov – od menej výkonného procesora cez pomalší

displej bez LTPO technológie až po problémy s prehrievaním. Výrazným nedostatkom je aj nekonzistentný fotoaparát, ktorý nedokáže naplno využiť svoj hardvérový potenciál. V priamom súboji s titánmi ako Samsung Galaxy S25 či Google Pixel 9 Pro zaostáva v kľúčových špecifikáciách, čo robí jeho cenu ťažko obhajiteľnou. Vo výsledku nejde o telefón pre pragmatikov hľadájúcich výkon, ale skôr o sebavedomý manifest pre špecifickú skupinu „dizajnových maximalistov a softvérových minimalistov“. Tí sú ochotní zaplatiť prémiovú cenu za jedinečný zážitok, pričom vedome prehľadnu objektívne hardvérové nedostatky. Ak sa v tomto opise nájdete, nemáte čo riešiť.

Verdikt

Jedinečný mobil, pri ktorom zaplatíte skôr za dizajn, než prémiové funkcie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Nothing	860€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Absolútne unikátny a funkčný dizajn	- Bez LTPO
+ Nothing OS	- USB 2.0
+ Dlhoročná podpora	- Slabší výkon
+ Batéria	- Prehrievanie
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

MSI Katana 17 HX B14WFK-078CZ

VÝKON, DIZAJN A DOSTUPNOSŤ



MSI, taiwanská spoločnosť založená v roku 1986, je ikonou v hernom a profesionálnom počítačovom hardvéri. Firma ponúka široké portfólio od herných notebookov, grafických kariet a základných dosiek až po monitory a periférie, pričom dôraz kladie na výkon, inovácie a moderný dizajn. Produkty MSI sú známe spol'ahlivosťou, vysokým výkonom a ergonomickým spracovaním, čo z nich robí obľúbenú voľbu hráčov aj tvorcov obsahu po celom svete.

Model Katana 17 HX B14WFK-078CZ predstavuje novú generáciu herných notebookov, ktoré kombinujú výkonný hardvér, veľký displej a atraktívnu cenu.

Tento model je určený predovšetkým hráčom, no svojím výkonom chce osloviť aj používateľ'ov pracujúcich s grafikou, videom či náročnými aplikáciami. V nasledujúcej recenzii sa pozrieme na

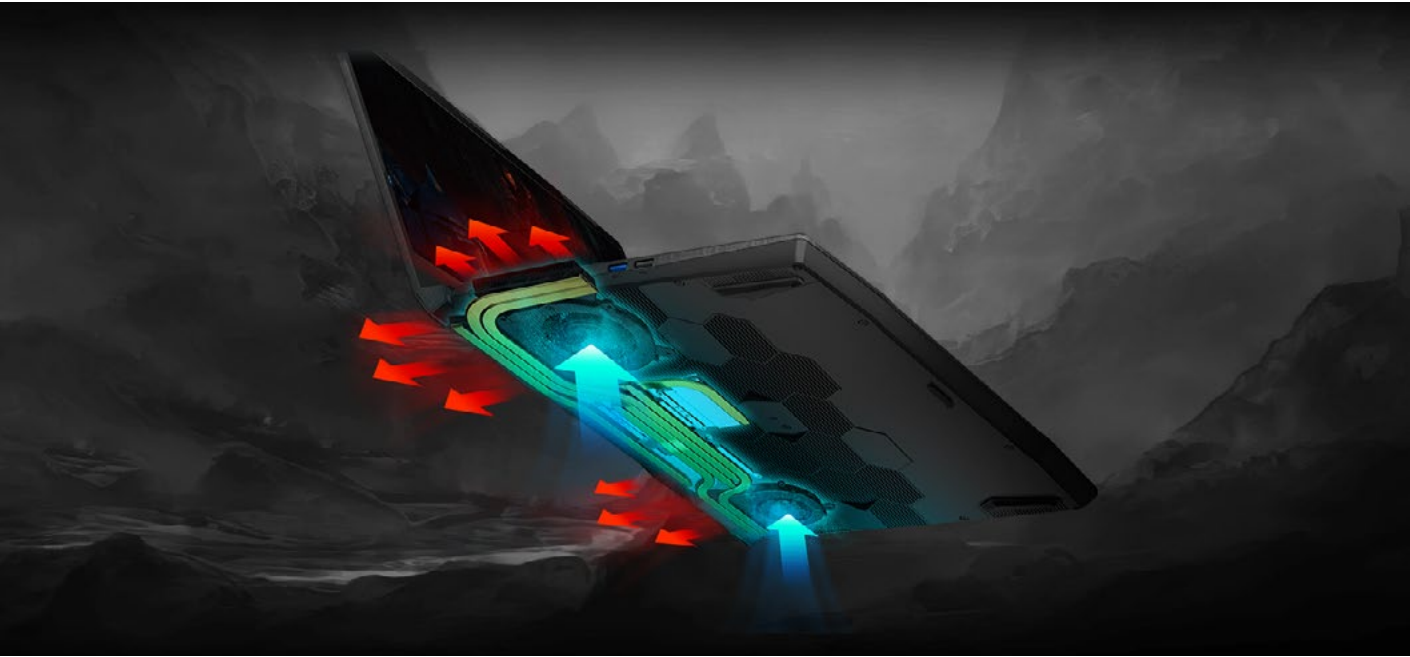
jeho konštrukciu, výbavu, výkon, ale aj praktické skúsenosti z používania.

Notebook pôsobí robustne a moderne. Telo je vyrobené z kvalitného plastu s matným povrchom, ktorý odoláva odtlačkom prstov. Hmotnosť 2,7 kg je primeraná vzhľadom na veľkosť 17,3" displeja. Klávesnica s RGB podsvietením je navrhnutá ergonomicky, má numerický blok a príjemný zdvih klávesov. Poteší aj pevný pánt displeja, ktorý drží obrazovku stabilne bez výrazného kývania. Dizajnové prvky ako dot-matrix vzor okolo klávesnice a decentné logo MSI na veku dodávajú notebooku herný charakter bez zbytočného gýča. Celkovo pôsobí Katana 17 HX elegantne a funkčne.

Dominantou notebooku je už spomínaný 17,3-palcový IPS displej s rozlíšením 2560 x 1440 (QHD) a obnovovacou frekvenciou 240 Hz. Tento panel je ideálny pre kompetitívne

hranie, keďže obraz je ostrý, plynulý a bez trhaní. Farby sú verné, hoci jas by mohol byť vyšší, čo sa prejaví najmä pri práci na dennom svetle. Antireflexná úprava však pomáha znížiť odlesky. Pre hráčov je dôležitá aj nízka odozva a podpora technológií ako NVIDIA Reflex, ktoré znižujú latenciu – a práve tu Katana exceluje.

Notebook je vybavený procesorom Intel Core i7-14650HX (Raptor Lake Refresh), ktorý disponuje 16 jadrami a vysokým taktovaním. V kombinácii s grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 5060 s 8 GB VRAM (MUX Switch) ide o výkonný stroj schopný zvládnuť moderné AAA tituly vo vysokých detailoch. Pamäť RAM typu DDR5 s kapacitou 32 GB zabezpečuje plynulý multitasking a rýchlu odozvu systému. Rýchle NVMe SSD s kapacitou 1 TB zas poskytuje dostatok priestoru na hry, aplikácie aj multimédiá.



V benchmarkoch notebook dosahuje výborné výsledky, hry ako Cyberpunk 2077, Forza Horizon 5 či Call of Duty: Warzone bežia plynulo vo vysokých nastaveniach. Už tak skvelý výkon posúvajú na ešte vyšší level dostupné technológie. Vďaka podpore DLSS 4 a ray tracingu je grafický zážitok na vysokej úrovni. V podstate neexistuje je nič, s čím by si notebook neporadil.

MSI vybavilo notebook systémom Cooler Boost 5, ktorý využíva viacero tepelných trubíc a ventilátorov. Chladenie je efektívne, aj pri dlhšom hraní sa teploty držia v bezpečných hodnotách. Pod záťažou je však notebook hlučnejší, čo je typické pre výkonné herné stroje. V bežnom režime je chod tichý a nerušivý, aj keď občas sme počuli divné brnenie.

Okrem toho notebook ponúka širokú škálu portov – USB 3.2 Gen 2, USB-C (bez podpory Thunderbolt), HDMI, Ethernet

LAN, 3,5 mm audio jack a pre bezdrôtové pripojenie je tam WiFi 6E a Bluetooth 5.3. Chýba akurát čítačka pamäťových kariet, čo môže byť nevýhodou napríklad pre fotografy alebo tvorcov obsahu.

Webkamera má štandardné HD rozlíšenie a na videohovory to úplne postačuje, no kvalita obrazu je priemerná. Zabudované reproduktory sú dostatočné na bežné použitie, no pre kvalitný herný alebo filmový zážitok odporúčame externé slúchadlá alebo reproduktory. Zvukový výstup cez jack je čistý a bez rušenia.

Výdrž batérie je pri bežnom používaní (prehliadanie webu, práca v Office) približne 3 až 4 hodiny, pri hraní hier sa skrúca na 1,5 až 2 hodiny, čo je taký štandard pri výkonných herných notebookoch. Nabíjanie nie je ani rýchle ani pomalé – adaptér zvládne doplniť energiu na 100% za približne jeden a pol hodiny. Notebook je dodávaný s

operačným systémom Windows 11 Home. MSI už štandardne pridáva vlastný softvér s názvom MSI Center, ktorý umožňuje správu výkonu, nastavenie RGB podsvietenia, aktualizácie ovládačov, monitoring systému a iné vychytávky. Rozhranie je naozaj prehľadné a vhodné aj pre menej skúsených používateľ'ov. A ak si tento notebook chcete kúpiť, pripravte si okolo 1700 eur, čo je pri podobných notebookoch adekvátna cena.

Verdikt

MSI Katana 17 HX B14WFK-078CZ je výborne vybavený herný notebook, ktorý ponúka skvelý pomer cena/výkon. Vhodný je nielen pre hráčov, ale aj pre kreatívnych profesionálov, ktorí potrebujú výkonný hardvér. Medzi jeho najväčšie prednosti patria výkonný procesor a grafika, kvalitný QHD displej s vysokou obnovovacou frekvenciou, dostatok RAM a úložiska a moderný dizajn s RGB klávesnicou. Menšie nedostatky, ako sú vyššia hlučnosť pod záťažou, chýbajúci Thunderbolt či priemerné reproduktory sú vyvážené celkovou kvalitou a výkonom. V cenovej kategórii okolo 1600 až 1700 eur tak ide o atraktívnu voľbu.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 1 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ špičkový výkon + moderný dizajn + kvalita displeja a obrazu	- slabšie reproduktory
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Ray-Ban Meta Wayfarer

CHCEL SOM ICH NENÁVIDIEŤ, ALE NEMÔŽEM SI POMÔČŤ



Priznám sa bez mučenia, k týmto okuliárom som pristupoval s hlboko zakoreneným skepticizmom. Moja myseľ zocelená rokmi sledovania technologických síľubov, ktoré sa rozplynuli ako para nad hrncom, okamžite evokovala spomienky na rôzne príznaky minulosti. Pamätáte sa ešte na Google Glass? Ten odvážny, no spoločensky neohrabaný pokus, ktorý z jeho nositeľov spravil nechcených kyborgov a stal sa synonymom pre technologický prešľap? Práve preto som si kládol otázku, či sú Ray-Ban Meta len d'alšou preceňovanou technologickou pozlátkou, alebo sa tu skutočne rodí niečo zmysluplné.

V podvedomí som tušil, že ak bude spojenie slnečných okuliarov známej značky Ray-Ban s technológiou spoločnosti Meta ponúkať

aspoň priemernú kvalitu v rámci video a foto výstupu, mohol by to byť prinajmenšom prísl'ub do budúcnosti. Prosto si počkám na tretiu generáciu, ktorá má byť ohlásená koncom tohto roka a mohol by som spraviť výrazný upgrade svojho vybavenia. Aby ste tomu lepšie rozumeli, toto je po dlhej dobe zariadenie, ktoré som si kúpil za svoje peniaze a mal som v pláne ho vrátiť po teste, avšak realita a práve opakované naznačená výstupná kvalita ma donútili si model Wayfarer nakoniec nechať. Než sa však dostanem k opisu kvality videí a fotografií samotných, pod'me si produkt stručne predstavím v zmysle dizajnu.

Po rozbalení v ruke držíte okuliare, ktoré na prvý pohľad kričia Ray-Ban. Ich ikonický dizajn, známy štýl a elegantná silueta

hovorí samy za seba a až pri bližšom preskúmaní si začnete všimnúť jemné, no významné detaily, ktoré odhalujú ich technologickú identitu. Meta sa zjavne poučila z minulých prešľapov konkurencie a pochopila, že ak chce umiestniť nositeľnú technológiu ľuďom priamo na tvár, musí začať prít'azlivým dizajnom. Čo je ešte dôležitejšie aj spoločenskou prijateľnosťou, respektíve právne ošetreťou kamuflážou (o tom ešte bude reč neskôr). Partnerstvo s legendárnou značkou Ray-Ban tu nespočíva len v nalepení známeho loga na krabicu. Je to strategický ťah, ktorého cieľom je urobiť uvedenú technológiu normálnou a spoločensky akceptovateľnou. Prístupnou. Nenápadnou. Žiadne sci-fi, žiadna futuristická helma. Len okuliare, ktoré poznáte a ktoré zrazu dokážu viac,



než len brániť slnku, aby vám vypálilo sieťnicu. Až pedantné oko si všimne všetky tie nenápadné detaily, ktoré ich prezrádzajú. Keďže ramienka ukrývajú batériu, procesor a ďalšie komponenty, sú viditeľne hrubšie a robustnejšie.

V rohu pravého rámu sa nachádza šošovka 12 Mpx kamery, na ľavej strane jej symetrický náprotivok v podobe notifikačnej LED diódy a zvnútra vám do oka bliká malé svetielko – to informuje o pripojení, procese nahrávania či naopak stavu batérie. Na svetlejších farebných verziách sú tieto prvky asi o čosi výraznejšie, každopádne ja som zakúpil klasicky čierny rám so zatmavenými sklami. V ponuke máte však rôzne varianty a všetko si môžete počas kúpy nakombinovať podľa vlastných predstáv. V porovnaní s prvou generáciou sú však rámy aj puzdro citel'ne tenšie a elegantnejšie, čo je rozhodne krok správnym smerom. Je tu navyše zabezpečená ochrana voči jemnému dažďu a vlhkosti (IPX4).

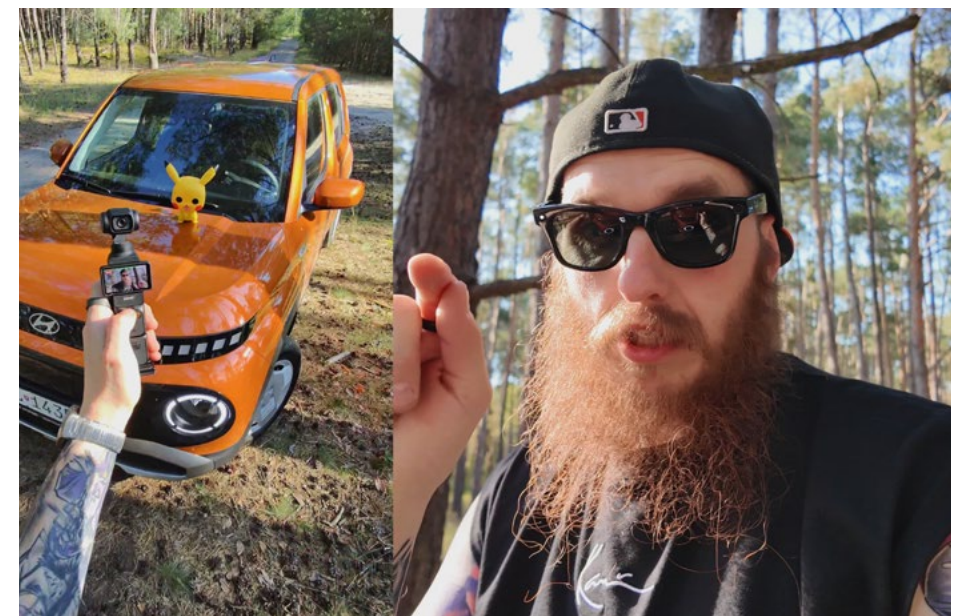
Hoci sú okuliare stále o niečo ťažšie ako bežné slnečné okuliare, rozdiel nie je taký dramatický. Prírastok hmotnosti oproti bežnej verzii je len okolo piatich gramov a pri bežnom nosení si to väčšina používateľov ani nevšimne. Osobne som váhu skutočne nevnímal ako problém. Ergonómia je však už o niečo subjektívnejšia kapitola. Používateľom so širšou hlavou môžu okuliare pripadať trochu tesné a pri dlhšom nosení sa môže dostaviť nepríjemný tlak za ušami (ja som si to ešte celé komplikoval nosením šiltovky). Tento detail je dôležitejší,

než sa môže zdať a to najmä preto, že si okuliare pred kúpou často ani nemáte kde vyskúšať. Mnohé obchody ich totiž predávajú v zapečatených krabiciach, čo je síce bežné pri elektronike, no absolútne nezvyčajné pri prémiových okuliároch. Na Slovensku alebo v Čechách sa okuliare oficiálne stále nepredávajú a preto je nutné za ich kúpou buď vycestovať do Nemecka, alebo Rakúska, prípadne využiť lokálnych predajcov (ja som nakupoval v Alze, kde je možnosť produkt pri akejkoľvek nespokojnosti jednoducho okamžite vrátiť a ten proces je spomedzi všetkých obchodov vyložene najrýchlejší). V ponuke sú však aj rôzne veľkostné verzie, takže ak

máte chuť absolvovať tortúru s vracaním, môžete najprv skúsiť objednať menšie a potom prípadne väčšie alebo naopak.

Povedzme teda, že trafíte veľkosť a pod'me ďalej. Rád by som totižto pokračoval opisom druhej nesmierne dôležitej veci, ktorú nájdete v krabíčke. Reč je o nabíjacom puzdre, ktoré je z môjho pohľadu dizajnový skvost. Vyzerá a na dotyk pôsobí ako klasické prémiové kožené puzdro

Ray-Ban a opäť len nenápadné detaily – USB-C port na spodnej strane a drobná LED dióda okolo magnetického zapínania – vám prezrádzajú, že nejde o obyčajné





puzdro. Nabíjanie prebieha bezdrôtovo, cez kontaktné body na nosníku. Kapacita puzdra je viac než dostatočná a zvládne až osem plných nabití okuliarov, čo v praxi znamená približne 36 hodín celkového používania. V porovnaní s prvou generáciou ide papierovo opäť o citeľný skok vpred. Jediným, no o to otravnejším nedostatkom, je informovanosť o stave batérie samotného puzdra. Malá LED dióda síce mení farbu (zelená, žltá, červená), ale to vám dá len veľmi hrubý odhad zostávajúcej energie. V aplikácii Meta View pritom vidíte len úroveň batérie okuliarov – puzdro ako také tam svoju sekciu nemá. Je to zdanlivo zanedbateľný detail, no v bežnej praxi vie prekvapivo často frustrovať, a to najmä keď si okuliare zoberiete so sebou s pocitom, že máte takzvané plnú nádrž a o hodinu zistíte, že vám ostáva len posledné percento. V kontexte inak premysleného dizajnu a používateľského zážitku pôsobí táto absencia až prekvapivo nedotiahnuto, ale verím, že výrobca to časom naprávi nejakým update balíčkom.

Srdcom technologickej výbavy je bezpochyby kamera. Špecifikácie na papieri vyzerajú sľubne a ide teda o spomínaný 12 Mpx snímač pre fotografie a video. Práve videá viete nahrávať v rozlíšení 1 440 x 1 920 pxl pri 30 snímkach za sekundu. Fotografie majú rozlíšenie 3 024 x 4 032 pixelov. Najzaujímavejším a zároveň najkontroverzným faktom je, že kamera sníma výhradne na výšku a teda v portrétovom formáte, čo znamená, že primárne ide o nástroj na zber záznamov pre sociálne siete, čo je s ohľadom na značku Meta, samozrejme, logické. Najväčšou prednosťou okuliarov ako takých je za mňa schopnosť zachytiť autentické, spontánne momenty bez toho, aby ste museli čokoľvek púšťať z

rúk. Kamera reaguje rýchlo, nenápadne a je to ideálny spoločník pre tvorbu POV videí z bicyklovania, varenia, jazdy autom, prechádzky so psom alebo hrania sa s det'mi. V dobrých svetelných podmienkach je kvalita výstupu prekvapivo viac ako dobrá. Farby sú prirodzené, dynamický rozsah na pomery malého snímača slušný a elektronická stabilizácia obrazu robí výbornú prácu aj keď sa veci hýbu svižnejšie – pri akčnejších záberoch však čakajte zmenšenie obrazu a teda crop. Problémy prídu klasicky s nástupom šera. Fotografie sú v tme zrnité, rozmazané a s tendenciou strácať detail v tieňoch aj okolo svetelných zdrojov. Vôbec najväčšou uživateľskou výzvou je však kompozícia. Keďže okuliare nemajú žiadny displej ani hl'adáčik (ten bude mať až avizovaná tretia generácia, ktorá má stať až dvojnásobok tej druhej), presné zameranie záberu je vecou intuície a praxe. Kamera je navyše mierne posunutá dol'ava od vášho priameho pohľadu,



takže ak sa spol'ahnete len na vlastné oči, často skončíte s trocha posunutým aj keď širokouhlým záberom. Ak máte dlhšie vlasy, šiltovku, alebo nosíte okuliare na okuliare, pripravte sa na časté neplánované predmety v obraze. Ak ste zvyknutí na manuálne ovládanie fotoaparátu, zoomovanie či pokročilé nastavenia expozície, pripravte sa na digitálny minimalizmus. Tu sa nič nenastavuje, len stlačíte a dúfate.

V okuliaroch Ray-Ban Meta existujú dve úrovne inteligencie – základné hlasové ovládanie, ktoré je rýchle, presné a funguje aj offline, a ambicióznejší Meta AI asistent, ktorý však v praxi pôsobí skôr ako „nedopečená“ beta verzia. Hoci dokáže odpovedať na jednoduché otázky alebo prečítať text, pri aktuálnych informáciách zlyháva, jeho vedomosti sú obmedzené a kreativita diskutabilná. Najväčším lákadlom je multimodálna AI schopná vidieť cez kameru okuliarov a reagovať na okolie, identifikovať objekty, prekladať texty či asistovať pri varení. V realite však táto funkcia funguje len obmedzene, s výpadkami a výrazným oneskorením, pričom stále zápasí s pamäťou a kontextom. Navyše, pre používateľov v Európe sú práve tieto najpokročilejšie funkcie nedostupné kvôli prísnyim GDPR reguláciám. Osobne som počas testovania najprv využíval len hlasové ovládanie na spustenie nahrávania videa alebo spravenia fotky, avšak neskôr som ho deaktivoval a všetko riešil pomocou fyzického spínaču umiestneného na pravej hornej hrane ramienka – na boku je umiestnená aj dotyková plocha, ktorou viete regulovať výšku audia. A keď už spomínam ramienka. Zvukový systém sa tu opiera o open-ear reproduktory zabudované práve do ramienok, ktoré sú oproti prvej generácii o 50 % hlasnejšie a ponúkajú dvojnásobne hlbšie basy. Napriek tomu je zvuk naladený skôr na čistotu reči

než na hudobný zážitok a je preto ideálny na telefonovanie a počúvanie podcastov s tým, že počas hudby pôsobí plocho a bez hĺbky s takmer absentujúcimi basmi. V hlučnom prostredí, ako je verejná doprava alebo záhrada s kosačkou, je navyše ľahko prehlušený okolím. Pri otvorenej konštrukcii je najväčšou slabinou, samozrejme, únik zvuku a už pri 50 % hlasitosti môžu ľudia okolo vás jasne vnímať, čo práve počúvate, čo nie je ideálne v kancelárii či reštaurácii. Naopak som však ostal prekvapený z kvality mikrofónov. Je ich tu celkovo päť, zvládajú výborne filtrovať hluk a zabezpečujú čistý a zrozumiteľný prenos hlasu. Ešte pôsobivejšie je priestorové snímanie zvuku pri videu, ktorého výsledkom je akýsi dojem realistického, trojrozmerného audia, ktoré vás pri spätnom prehrávaní krásne vtiahne späť do daného momentu. Celý audiovizuálny systém je jasne navrhnutý s dôrazom na tvorbu a zdieľanie obsahu a Meta stavila na kameru a mikrofóny, zatiaľ čo reproduktory ostali v úzadí. Nejde o náhradu slúchadiel, ale o nástroj, ktorý vám má umožniť čo najjednoduchšie zachytiť a sprostredkovať svet okolo seba.

Papierovú výdrž som vám čiastočne naznačil vyššie, aká je však realita? Tá je ovplyvnená štýlom používania a okolím, takže oficiálny údaj o štyroch hodinách aktívneho používania treba brať skutočne s rezervou. V ideálnych podmienkach a pri ľahkom používaní – občasná fotka, pár notifikácií či hovor – zvládnu okuliare tento údaj pokojne naplniť. Pri bežnom používaní so striedaným fotením, pár videami a hudbou sa výdrž počas testovania pohybovala medzi tromi a štyrmi hodinami. Ak však patríte medzi náročných používateľov, ktorí často nahrávajú videá, používajú AI asistenta alebo dokonca streamujú naživo, pripravte sa maximálne na dve hodiny, v extrémnych prípadoch aj menej – pri nepretržitom



livestreamingu padla batéria už za 30 minút. Kritickým faktorom je zase raz tá prekliata teplota, keďže v chladnom počasí dokáže kapacita batérie dramaticky klesnúť.

Už spomínaná aplikácia Meta View slúži ako nevyhnutné centrum pre správu okuliarov, nastavovanie funkcií a najmä pre import a zdieľanie fotiek a videí. Práve v tejto oblasti však narazíte na ďalší potencionálny zdroj frustrácie a tým je synchronizácia médií s telefónom. Prenos videí a fotiek, ktoré spravíte okuliarmi, sa spustí až vtedy, keď ich vložíte do nabíjacieho puzdra, alebo ho musíte aktivovať ručne.

Pravdepodobne ide o kompromis v prospech šetrenia batérie, no ak patríte medzi používateľov, ktorí chcú svoj čerstvý záber okamžite nahrat' na Instagram, toto jemne komplikovanejšie prenášanie vás môže iritovať – 32 GB pamäť pojme viac

ako 500 fotiek a 50 minútových videí. Ja osobne som s tým vyložene nemal problém aj keď som sa musel získanou práxou vlastne naučiť mnohé veci ohľadom práve prenosového rituálu s pripájaním. Cez app si nastavujete maximálnu dĺžku nahrávaných videí (1 alebo 3 minúty), realizujete st'ahovanie nových update balíčkov alebo sa prepájate s účtami na sociálnych sieťach, respektíve v hudobných aplikáciách.

Tu by bolo vhodné začať trochu hovoriť aj o súkromí. Na ochranu súkromia ľudí vo vašom okolí slúži v prvom rade malá biela LED dióda. Pri fotení sa nakrátko rozsvieti a počas nahrávania videa nepretržite bliká. Má slúžiť ako jasný signál, že prebieha záznam. Problém je, že v reálnom svete si toto svetielko takmer nikto nevšima. Je príliš malé, príliš diskrétna a väčšina ľudí ani len netuší, čo jeho svietenie vlastne znamená. Opakovane sa mi stávalo, že





keď som spravil video v blízkosti nejakej neznámej osoby a následne som sa jej spýtal, či si vôbec všimla niečo podozrivé s mojimi okuliarmi, jasnou odpoveďou bol ich prekvapivý výraz. Na internete navyše nájdete niekoľko návodov, ako prelepiť aj samotnú LED diódu a Meta musí stále riešiť čoraz vynaliezavejších majiteľov, aby im v tom zabránila. Vydali update na detekciu prípadného prelepenia diódy, no napriek tomu diskusné fóra ukazujú, že používatelia neustále hľadajú spôsoby, ako ju skryť alebo deaktivovať. Toto svetielko tak v praxi nie je efektívnym nástrojom na ochranu súkromia verejnosti.

Je to skôr právny nástroj, ktorý má chrániť Metu pred zodpovednosťou. Umožňuje im argumentovať, že urobili maximum pre informovanie okolia a zvyšok zodpovednosti preniesli na používateľ'a.

Meta nedávno aktualizovala svoje podmienky ochrany osobných údajov tak, aby mohla používať dáta z okuliarov, a to vrátane fotiek, videí a hlasových povelov na tréningovanie svojich modelov umelej inteligencie. Tieto nastavenia sú často predvolene zapnuté a používateľ musí aktívne pátrať v menu, aby ich mohol vypnúť. Budúcnosť modelového radu týchto smart okuliarov však vyzerá ešte

o niečo znepokojivejšie. Tretia verzia môže totižto disponovať integráciou technológií rozpoznávania tváre a ak sa tak stane, obavy o súkromie sa dostanú na úplne novú úroveň. Akokoľvek som ja osobne, už z povahy svojej profesie, technologický nadšenec, z môjho pohľadu Ray-Ban Meta v skutočnosti normalizujú myšlienku neustáleho pasívneho zberu dát z pohľadu prvej osoby.

Sú trójskym koňom, ktorý pripravuje pôdu pre skutočné AR okuliare a metaverzum, o ktorom zakladateľ Facebooku už roky tak sní a nalieva do neho neskutočné peniaze. Každý používateľ sa stáva mobilným senzorom, ktorý mapuje svet a zbiera dáta o tom, ako sa ľudia pohybujú, na čo sa pozerajú a ako interagujú so svojím okolím. Tieto dáta sú pre Metu neoceniteľné pri vývoji budúcich AR systémov. Tým, že presvedčila milióny ľudí, aby dobrovoľne nosili kamery na tvári, vytvára najväčší systém na zber dát z pohľadu prvej osoby v histórii a to všetko, nadnesene povedané, pod rúškom štýlového módného doplnku.

Ray-Ban Meta Wayfarer sú pre mňa dnes, po viac ako mesiaci testovania, skutočne splneným snom. Nemám problém, ak Meta ťahá dáta z môjho života počas ich používania. Výstupná kvalita (hlavne videí) mi totižto neskutočne pomáha počas testovania rôznorodého hardvéru, ale aj pri reportážach mimo kancelárie, keď mám krásne voľné ruky a viem jednoduchým hlasovým povelením alebo dotykom prsta zachytiť vzácný moment. Uvedomujem si však, že nie každý je ochotný dať takmer päť stoviek za to, aby mal počas nahrávania svojho psa v parku voľné ruky a nemusel vytáčať telefón. Odporúčania sú preto silne subjektívne a ak by ste si vedeli predstaviť využitie niečoho podobného aj mimo rodinného života, určite to z mojej strany stojí za zváženie. V opačnom prípade je to už len otázka peňazí a či ste ochotní prehltnúť rôzne vyššie spomenuté negatíva.

Verdikt

K technickej dokonalosti už chýba len malý krôčik, otázkou však ostáva etický aspekt.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: redakcia	Cena s DPH: 480€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Elegančný dizajn	- AI
+ Kvalita konštrukcie	- Dostupnosť a cena
+ IPX4	- Etický problém
+ Prekvapivo výborná kamera	
HODNOTENIE:	★★★★☆



JACKIE CHAN a RALPH MACCHIO

Karate Kid LEGENDY



Pozerajte tu



©2025 Columbia Pictures Industries, Inc. and TSG Entertainment II LLC. All Rights Reserved.

SLEDUJTE
ONLINE

Huawei MatePad 11.5

TABLET, KTORÝ MYSLÍ NA VAŠE ZDRAVIE



Opäť asi riskujem, že sa budem opakovať, avšak v súvislosti s nasledujúcim testom nemôžem začať inak. Z môjho pohľadu totiž žijeme v paradoxnej dobe digitálneho obžerstva. Na jednej strane nás ženie neukojiteľná túžba po nových displejoch, ktoré sú ostrejšie, jasnejšie a farebnejšie než samotná realita. Chceme obrazovky ako dokonalé okná do virtuálnych svetov v tak vernej podobe, aby nám pri pohľade na ne doslova dochádzal dych. No po hodinách strávených pred tou „dokonalosťou“ máme zrazu unavené a podráždené oči, bolesti hlavy či mentálne vyčerpanie. Honba za vizuálnou dokonalosťou, ktorá je v posledných rokoch zosobnená najmä lesklými, zrkadlovými obrazovkami, nás jednoducho v istom slova zmysle priviedla na rázcestie. V jednom rohu stojí filozofia, ktorú dlhodobo presadzuje napríklad Apple – filozofia lesklého skla. Exceluje

v kontrolovaných podmienkach tmavých miestností, kde farby explodujú a čierna je skutočne čierna. Lenže v momente, keď do hry vstúpi realita napríklad v podobe slnečného lúča prenikajúceho oknom kaviarne, dokonalosť sa mení na frustrujúce zrkadlo, v ktorom vidíme viac seba než obsah. V druhom rohu sa nám ale postupne začína čoraz viac presadzovať akési hnutie matných panelov, ktoré je dnes naplno využívané len v okrajovom segmente tzv. Paper tabletov – určite si spomeniete na moje recenzie produktov značky reMarkable. Výnimkou sú však posledné generácie modelu MatePad od Huawei, ktoré si práve na displeji čiastočne podobného typu vyložene zakladajú. Posledné týždne som mal možnosť testovať aktuálne oznámenú novinku MatePad 11.5, ktorá neprikráda ako ďalší generický tablet, ale ako

potenciálny ochranca zraku nás všetkých. S prísľubom papierového IPS displeja sa snaží spojiť to najlepšie z oboch svetov, a teda sýtosť a kontrast organických diód s komfortom a čitateľnosťou matného povrchu. Na nasledujúcich riadkoch sa vám pokúsim vyložiť nielen pozitíva, ale aj negatíva spojené s uvedenou novinkou.

Obsah balenia bol v prípade mnou testovanej vzorky nesmierne štedrý a okrem tabletu samotného som v ňom našiel aj fyzickú klávesnicu spojenú s cestovným puzdrom a popri kabeláži dokonca aj adaptér s výkonom 40 W (to je maximálny tok energie, ktorý do tohto tabletu viete v rámci elektrickej siete napumpovať). Než sa však začnete rozčarovávaním škrabať na hlavu a klásť si otázky typu „naozaj bude v EÚ Huawei predávať nový MatePad aj s adaptérom?“, tak vás musím, bohužiaľ,

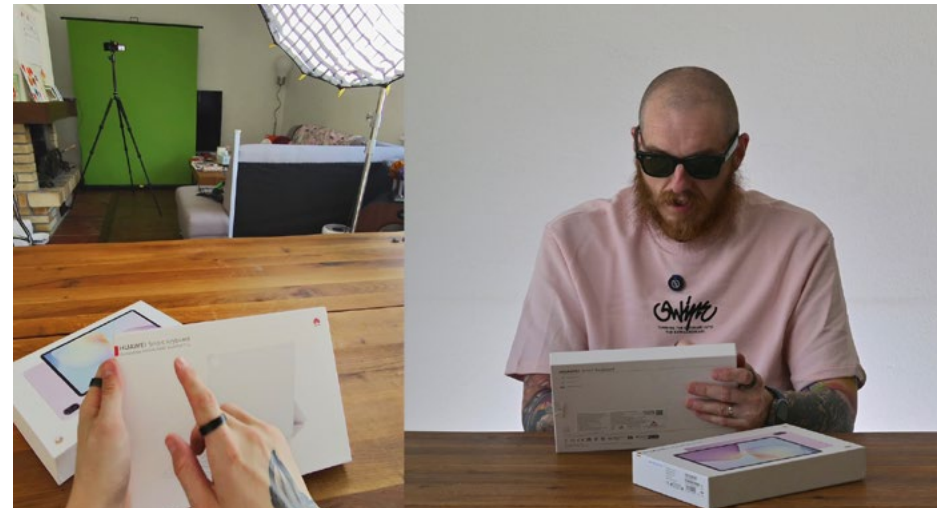
stopnúť. Mnou recenzovaná vzorka je v rámci striktných pravidiel o elektronickom odpade EÚ tzv. v šedej zóne a verzia, ktorú si kúpite v bežných obchodoch, nebude adaptér obsahovať. Nájdete v nej ale práve spomínaný bonus v zmysle klávesnice/ ochranného obalu, čo je s ohľadom na cenu (cca 450 eur) viac ako super. K dokonalosti mi tu chýbalo už len dotykové pero M-pencil tretej generácie, ktoré je však nutné si dokúpiť separátne (jeho cena je cca 120 eur). Akokoľvek som uvedené pero nemal možnosť otestovať spolu s tabletom, tak pri ňom musím spomenúť pripínanie magnetom o hranu zariadenia aj bezdrôtové dobíjanie. A keď už hovorím o pere, nemôžem vynechať ani klávesnicu. Tá síce sama o sebe nedisponuje žiadnou formou trackpadu (nájdete ho len v balení raz tak drahšej Pro verzie), napriek tomu ponúka precízne spracované nízkoprofilové spínače, s ktorými bola radosť tvoriť texty.

Teraz, keď sme si ako-tak rozobrali príslušenstvo, podme na tablet samotný. Sasi je vyrobené z jednoliateho kusu hliníka s celkovou váhou 515 gramov a tenkosťou len 6,1 mm (minulá generácia mala váhu 499 gramov, ale bola hrubá 6,85 mm). Bol som spokojný s tým, ako tablet v rámci rozloženia váhy perfektne padne do ruky, či už ho máte osadený v puzdre alebo nie, a určite preferujem jeho na dotyk príjemné oblé hrany pred ostro ladenou konkurenciou.

Vďaka výklopnej stene puzdra je možné jednoduchým preklopením premeniť MatePad 11.5 na akýsi mini notebook a keď ho potom položíte na stôl alebo kolená, pokojne ho môžete začať naplno využívať ako prenosné PC. Tu si však treba uvedomiť, v akom ekosystéme sa pohybujeme a určite pochopíte, že k dispozícii nemáte nič také ako čistokrvný Windows, ale akúsi jeho orezanú formu v zmysle aplikácií Huawei.

Nebudem tu teraz rozoberať možnosti využívania iných aplikácií než tých, ktoré priamo nesú pečiatku uvedeného výrobcu, keďže predpokladám, že primárni záujemcovia o hardvér tohto druhu dobre vedia, do čoho vlastne idú. Ja vám skôr formou príkladov teraz uvediem niekoľko scenárov využitia takto koncipovaného pomocníka, ktorý sa môže stať vašim partnerom pri práci aj počas oddychu.

Prvé, čo mi vďaka spomínanému povrchu displeja napadá, je pohodlná práca v kaviarni pri okne. Matný povrch efektívne rozptýli uje dopadajúce svetlo, takže text aj grafika zostávajú jasne čitateľné a bez akýchkoľvek rušivých odrazov. Naopak, na lesklom displeji iného tabletu by ste viedli neustály boj s odrazom okna, stromov vonku a vlastnej tváre. Práca sa pritom mení na



frustrujúce hľadanie toho správneho uhla, čím strácate drahocenný čas. Scenár číslo dva? Čítanie elektronických kníh v posteli.

Tu sa popri proklamovanom matnom povrchu dá využiť aj filter modrého svetla. Čítanie tak bude pre vaše oči podstatne príjemnejšie a nebudete mať problém zaspať. Scenár číslo tri – kreslenie s M-Pencil na slnku. Pre digitálnych umelcov, ktorí radi tvoria vonku, je matný displej darom z nebies.

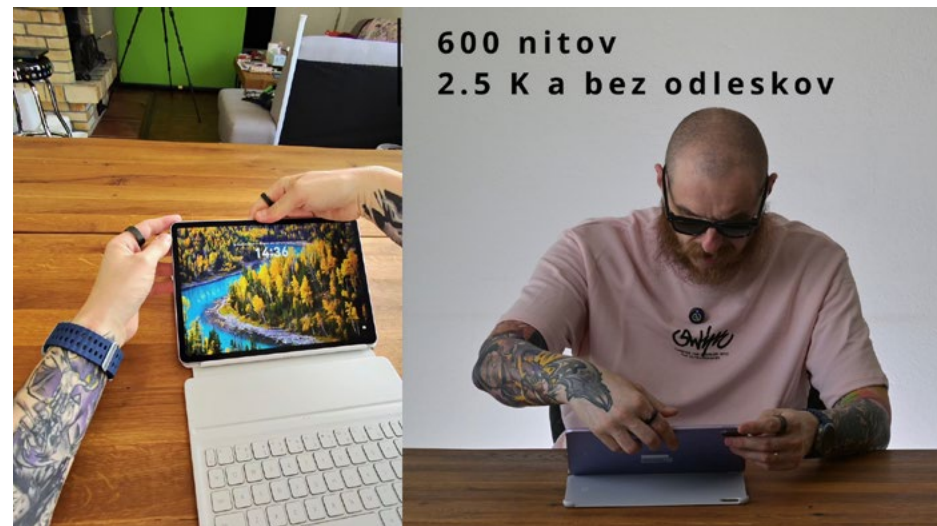
Konečne totiž môžu tvoriť na digitálne plátno bez toho, aby museli bojovať s ostrými slnečnými lúčmi. To všetko – aj po boku schopnosti dotykového pera snímať desaťtisíc úrovní tlaku – otvára nové možnosti pre kreatívnu prácu v teréne. A v neposlednom rade vidím pre MatePad využitie v rámci sledovania filmov, hoci tentokrát s istou dávkou kompromisu. V dokonalej tme, v ktorej lesklé displeje excelujú, môže matná povrchová úprava spôsobiť jemné rozptýlenie svetla, čo je možné vnímať ako rozmazanie.

Uvedomujem si, že som v doterajšom texte tak trochu rezignoval na zavedenú a

notoricky známu postupnosť jednotlivých kategórií, ale nemajte mi to za zlé, chcel som vám aj týmto spôsobom čítanie aspoň trochu ozvláštniť. Podme sa preto teraz pozrieť bližšie na obrazovku samotnú. Už cifra v názve nám prezrádza, že ide o 11,5-palcový panel, konkrétne IPS v pomere strán 3:2. Použitie tejto technológie v danej cenovej kategórii asi nikoho nemôže prekvapíť a kto by chcel OLED, musí si priplatiť za MatePad Pro.

Displej je však vybavený toľko omieľanou špeciálnou povrchovou úpravou, ktorá eliminuje odlesky a vytvára dojem matného papiera. S rozlíšením 2.5K (256 PPI) a obnovovacou frekvenciou 120 Hz (variabilita ide od 60 cez 90 až po 120 Hz) zostáva obraz dostatočne ostrý a jas na úrovni 600 nitov zabezpečuje bezproblémovú čitateľnosť aj v exteriéri – práve absencia odleskov akoby navyšovala úroveň svietivosti a obrazovka tak nemusí vyložene extrémne žiariť.

K tomu sa pridávajú ďalšie funkcie zamerané na komfort očí, ako je mnou už spomínaná minimalizácia modrého svetla a špeciálny e-Book režim, ktorý premení tablet na luxusnú elektronickú čítačku. Tu





si neodpustím menšiu poznámku. Moja manželka doslova zaspáva s klasickou čítačkou elektronických kníh a za tie roky sa jej už podarilo zlikvidovať niekoľko modelov po tom, čo jej zariadenia po zaspání vypadli z rúk rovno na zem. Ak ste na tom podobne, tak vám v prípade kúpy MatePad tabletu odporúčam ho nechať v ochrannom puzdre.

Podme však späť k možnostiam softvéru a tentokrát už budem viac konkrétny. Akúsi ústrednú dvojicu klúčových aplikácií tu zastupuje Huawei Notes čoby robustný nástroj na poznámky, ktorý plne využíva schopnosti dotykového pera aj pribalenej klávesnice a je ideálny ako pre študentov na prednáškach, tak aj pre profesionálov na poradách – nájdete v ňom široké možnosti formátovania a organizácie vašich poznámok.

Druhou softvérovou oporou je GoPaint, ktorý vnímam ako jasnú odpoveď na legendárny Procreate od Apple. GoPaint už v základe prichádza s bohatou súborom štetcov, pokročilou prácou s vrstvami a intuitívnym rozhraním, čo osloví začiatočníkov aj pokročilých umelcov. Opäť som dal softvér skontrolovať svojmu bratovi, ktorý sa živí tvorbou reklamy a akokoľvek si na základe absencie pera nemohol niečo cez GoPaint reálne načrtnúť, uznal, že očividne ide o dostatočne kreatívne náradie aj pre profesionálov – akási záloha mimo obrovských Wacom panelov. Obe aplikácie som v tablete našiel už predinštalované.

Pod tým elegantným, ba až anorekticky štíhlym telom sa ukrýva batéria s celkovou kapacitou 10 100 mAh. V časoch, keď väčšina výrobcov počíta každý gram, akoby bol zo zlata a neváha obetovať výdrž na úkor tenkosti, je takýto energetický potenciál skutočne raritou. V praxi to znamená, že v rámci režimu výkonu viete s novým MatePad 11.5 fungovať úžasných päťdesiat hodín a v prípade uškrtenia niektorých funkcií a aktivácie úsporného režimu sa bez nabíjačky dokážete zaobísť ďalších dvadsať hodín.

Pre študenta to znamená viac ako dva dni intenzívnych prednášok a poznámok a pokiaľ patríte do kategórie nenáročného používateľa, čo si občas prečíta e-knihu, skontroluje emaily a občas zaloví na webe, pokojne prežijete s jedným nabitím celý pracovný týždeň. Digitálni nomádi a cestovatelia tu jednoducho musia zaplesť.

Aj ten najväčší akumulátor sa však raz unaví a vtedy prichádza na scénu už v úvode spomínané 40 W nabíjanie. Uvedený výkon síce netrhá žiadne rekordy v rýchlosti, v každom prípade ide o zlatú strednú cestu, v ktorej sa vám tablet nabije za necelé dve hodinky a degradácia akumulátora bude v zmysle dlhej životnosti minimálna. Čo sa týka výkonu, tak hardvér poháňa osemjadrový čipset Kirin T82B v spoločnosti 8 GB operačnej pamäte, čo stačí nielen na bežnú interakciu, ale aj náročnejší

multitasking. Pomocou plávajúcich okien som dokázal nechať na ploche aktívnych viacero aplikácií súčasne a upravovať ľubovoľne ich veľkosť, pričom hardvér počas operácií nevykazoval žiadnu formu spomalovania a jediné, čo som si všimol, bol jemný nárast teploty. Záverom už len spomeniem prítomnosť zadnej 13 Mpx a prednej 8 Mpx kamery a príjemne nastaveného ozvučenia.

Huawei MatePad 11.5 nie je z môjho pohľadu tablet pre masu a ide skôr o precízne naberúsený nástroj pre digitálnych nomádov, umelcov a študentov, ktorí si cenia svoje oči a svoju peňaženku viac ako pohodlie zlatej kľietky od Googlu.

Verdikt

Tablet, ktorý má licenciu dostatočne zaujať, no nie vyložené zabiť všetku svoju konkurenciu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	450€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a prémiové spracovanie	- Vnímanie ostrosti počas filmov
+ Fyzická klávesnica a puzdro v balení	- a seriálov
+ Výkon	- Softvérové limity
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

ROG Azoth Extreme

TAK TO JE NAOZAJ EXTRÉM



Existujú klávesnice, ktoré stoja dvadsať eur a ich najväčšou inováciou je, že majú Enter väčší ako všetky ostatné klávesy dokopy. Potom sú tu tzv. prémiové modely za stovku, ktoré vám sľúbia, že vďaka ich unikátnemu RGB podsvieteniu budete písať rýchlejšie, krajšie a možno aj bez preklepov, ale, samozrejme, nič z toho sa nakoniec nestane. No a potom, na vrchole tejto potravinovej pyramídy, tróni ROG Azoth Extreme. Klávesnica, ktorá stojí viac ako priemerný herný monitor a takmer toľko, čo niektoré ojazdené autá. V komunite nadšencov do mechanických klávesníc je to tak trochu svätý grál, ale nie ten, ktorý vám zabezpečí večný život. Skôr ten, ktorý vám prinesie večný pocit, že ste urobili ekonomicky iracionálne, no emocionálne absolútne uspokojujúce rozhodnutie. Čo si budeme nahovárať, každý jeden z nás aspoň raz v živote hodil

do košíka produkt, o ktorom dobre vedel, že jeho cenovku nie je možné za žiadnych okolností rozumne obhájiť a napriek tomu vám kuriér už o pár dní zvonil pri dverách. Ja vás dnes zoznámim s klaviatúrou, ktorej kúpa je presne takto neobhájiteľná, ale napriek tomu sa posnažím nájsť aspoň pár argumentov, ktoré vám umožnia tváriť sa, že ste ju kúpili z racionálnych dôvodov. Budeme hovoriť o prémiových materiáloch, o precíznom spracovaní a o technologických vychytávkach, pri ktorých sa bežné klávesnice menia na plastové hračky z tržnice.

Zážitok z rozbalovania ROG Azoth Extreme pripomína viac otváranie škatuľky s luxusnými hodinami než s počítačovou perifériou a ja som si to mal možnosť vychutnať v plnej paráde a na kameru. Všetko je precízne uložené,

každý komponent má svoje miesto a už samotný obal s vami krásne komunikuje a hovorí vám, že v rukách nedržíte bežný produkt. Prvé, čo vás po vybratí klávesnice z ochranných vrstiev zarazí, je jej hmotnosť. S váhou takmer 2,2 kg vrátane opierky zápästia je to jeden z najťažších modelov vo svojej 75% kategórii a to vám píšem z pozície človeka, čo za posledné roky testoval desiatky klávesníc tohto formátu. Uvedená hmotnosť však nie je na škodu, práve naopak, okamžite vytvára pocit nekompromisnej stability a súčasne hodnoty. Nerozprávame sa tu o kuse plastu, ktorý sa bude po stole posúvať pri každom prudšom pohybe myšou. Toto je monolit, ktorý bude poslušne čuť bez pohnutia všade tam, kde ho umiestnite. Kvalita spracovania je, rovnako ako cena, ohromujúca – viem, že na ňu čakáte a pre tých, čo si ju ešte nestihli zistiť, je



to necelých 600 eur. ASUS tu nenechal nič na náhodu a siahol po materiáloch a výrobných postupoch, ktoré sú v segmente masovo vyrábaných klávesníc skôr raritou. Celé šasi je vyrobené z hliníkovej zliatiny a doplnené o pevný kovový rám. Spodná časť prechádza zložitým, 12-krokovým výrobným procesom, ktorý zahŕňa CNC obrábanie, pieskovanie a eloxovanie, čoho výsledkom je charakteristický čepel'ový vzor a precízne opracované, stupňovité hrany. Cítite to na dotyk, vidíte to na každom detaile. Niežeby konkurenčné firmy ako Epomaker či Keychron nemali vo svojom talóne podobne ostré šípky, ak tú svoju metaforu o Artušovskej legende ešte viac natiahnem, ani ich najprémiovejšie klávesnice však vo finále nevyzerajú tak unikátne a luxusne ako Azoth Extreme. Srdcom konštrukcie, ktoré má, samozrejme, priamy vplyv na pocit

z písania, je doska a tu môžeme hovoriť o jasnom prvenstve naprieč celým trhom – je totiž vyrobená z uhlíkových vlákien. Karbón poskytuje tuhosť porovnateľnú s kovom, čo sa prejavuje v ostrom a súčasne dostatočne presnom pociť pri každom stlačení klávesu. Zároveň je však vďaka svojej vnútornej elasticite schopný efektívne pohlcovať malé vibrácie, čo prispieva k čistejšej a príjemnejšej akustike. Dizajnové detaily, ako sú leštené, laserom gravírované logo ROG na spodnej strane zapracované do vyberateľnej kreditnej karty, dva páry magnetických nožičiek pre nastavenie troch rôznych uhlov sklonu a masívna silikónová opierka zápästia s hliníkovou základňou, ktorú nemôžem nazvať inak než maximálne pohodlnou, len podčiarkujú celkový luxusný dojem. Je zrejme, že fyzická konštrukcia Azoth Extreme je jasným dôkazom stratégie,

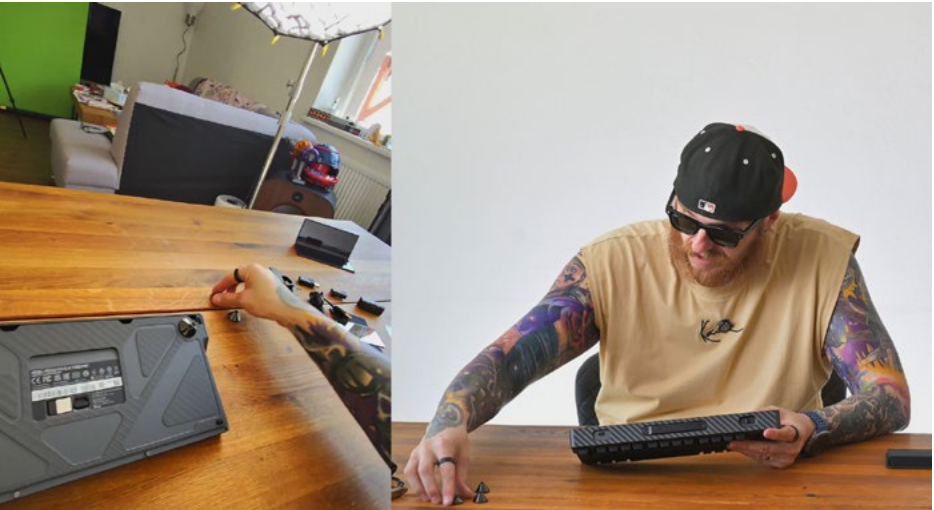
v ktorej cena nehrá rolu. Každý gram hmotnosti navyše a každá CNC frézovaná hrana nie sú len o funkčnosti, ale aj o vytvorení hmatateľného pocitu jedinečnosti, ktorý má ospravedlniť extrémnu cenu ešte predtým, ako používateľ napíše so slinou pri puse svoje prvé písmeno. Je to psychologická príprava na akceptovanie faktu, že si nekupujete len nástroj, ale aj šperk. Tento prístup je ale za mňa v ostrom kontraste s pôvodným modelom ROG Azoth, ktorý mal spodnú časť šasi z plastu. Práve tento skok v materiáloch a zložitosti výroby je jedným z hlavných argumentov, ktorými sa ASUS snaží obhájiť takmer dvojnásobnú cenu. Neusiluje sa konkurovať v pomere cena/výkon. Snaží sa vytvoriť novú kategóriu hyperherného príslušenstva, podobne ako vo svete automobilov existujú superšporty a hyperšporty. Obávam sa však, že v nej bude nateraz úplne sám.

Jedna vec je však to, ako tento skvost vyzerá dizajnovu, druhá vec je, ako sa na ňom píše, resp. hrá. Začnime zvukom, ostatne ak niečo dokáže pokaziť akokoľvek dobre vybudovaný dizajn tohto formátu hardvéru, je to práve lacný zvuk. Základom akustického zážitku je tu komplexná trojvrstvová tlmiaca štruktúra s regulovateľnou mierou odporu (o nej vám ešte poviem neskôr). Medzi doskou s plošnými spojmi (PCB) a polohovacou doskou sa nachádzajú dve vrstvy prémiovej peny (na rozdiel od vyššie spomínanej konkurencie tu skutočne ide o prémiový materiál) a masívna silikónová podložka na dne šasi. Cieľom tohto sendviča je

pohltiť akékoľvek nežiaduce vibrácie, eliminovať kovové zvonenie spínačov a hlavne potlačiť duté ozveny vnútri šasi. Musím bez akýchkoľvek príkras povedať, že zvuk tiahnucci sa z Azoth Extreme je skutočne pokojný. Testovaná vzorka bola osadená lineárnymi spínačmi ROG NX Snow, ktoré sú z výroby precízne predmazané a vždy, keď som tie switche skúšal rozhodiť pomocou vyložene násilnej interakcie, dostal som priam hodvábnu odozvu. Pociť je hladký, konzistentný a bez akéhokoľvek drhnutia a presne takto to má vyzeráť, keď dáte za klávesnicu viac, než je zdravé. Samozrejmosťou je podpora hot-swap, takže ak vám lineárne spínače nevyhovujú, môžete si ich bez spájkovania vymeniť za akékoľvek iné kompatibilné spínače. Akokoľvek dnes firma Glorious ponúka cenovo porovnateľnú klávesnicu s možnosťou výmeny mechanických aj magnetických spínačov v rámci jednej dosky, tak Azoth Extreme v tomto trochu zaostáva, aj keď treba dodať, že on je v rámci spracovania na tom s tým prémiovým pocitom ešte o kus ďalej.

Zvláštnu pozornosť si zaslúžia aj často prekliate stabilizátory na dlhých klávesoch ako medzerník, Shift či Enter. Sú špeciálne vyladené, ba v rámci premazania podľa môjho názoru až predimenzované, čo efektívne eliminuje akékoľvek hrkanie alebo kolísanie – to býva častý neuh aj u drahších klávesníc nad sto eur. Najväčšou inováciou v oblasti pocitu z písania je však už viackrát spomínané nastaviteľné tesnenie. Na spodnej strane klávesnice sa nachádza malý páčkový prepínač, ktorým môžete meniť charakteristiku uchytenia vnútornej zostavy. V režime „Hard“ je uchytenie pevnejšie, čo vedie k tuhšiemu pocitu s rýchlym odrazom, ideálnemu práve pre hranie hier. V režime „Soft“ je uchytenie pružnejšie a poskytuje citelnejší ohyb, čo je zas pohodlnejšie pri dlhom písaní. Aj v tomto sa testovaná klaviatúra ukázala byť ekvivalentom jednorozčca, za ktorého je určite pár ľudí na svete ochotných patrične si priplatiť. Predmetnú funkciu však vnímam ako dokonalý príklad inžinierstva balansujúceho na hrane marketingu. Je technicky pôsobivá a vyzerá skvele v zozname špecifikácií, ale jej reálny dopad na zážitok je prinajmenšom diskutabilný a pre mnohých používateľov bude rozdiel len minimálny.

ASUS v snahe ospravedlniť tých šesť stoviek do Azoth Extreme natlačil doslova všetko, čo súčasný trh s perifériami komerčne ponúka. Výsledkom je arzenál funkcií, z ktorých niektoré sú skutočne užitočné, iné sú skôr technologickou demonštráciou a ďalšie pôsobia až zbytočne. Dominantným prvkom na pravej hornej strane je plnofarebný dotykový



OLED displej s uhlopriečkou 1,47 palca, ktorý je doplnený o multifunkčný trojcestný gombík. Displej dokáže zobrazovať širokú škálu informácií od stavu klávesnice cez úroveň batérie a multimediálne informácie až po systémové parametre ako teplota CPU či GPU a, pochopiteľne, umožní vám naň premietat' vlastné animácie – všetko sa nastavuje cez vždy spolahlivý ROG softvér. Na papieri to znie opäť skvele, v praxi je však jeho využiteľnosť limitovaná. Vôbec najzbytočnejšie sa mi počas testovania javilo dotykové ovládanie pomocou gest, ktoré je na tak malej ploche nepresné a občas vyložene frustrujúce. Po čase som nad touto formou ovládania zlomil palicu a všetko riešil cez inak dobre reagujúci gombík na pravej hrane.

V oblasti konektivity a výkonu ako takého je Azoth Extreme, samozrejme, na absolútnej špičke. Ponúka tri cesty párovania. Klasické káblové pripojenie cez USB-C, Bluetooth s možnosťou spárovania až troch zariadení súčasne a predovšetkým bezdrôtové pripojenie v pásme 2.4 GHz prostredníctvom technológie ROG SpeedNova a vyložene miniatúrneho USB donglu. Práve bezdrôtový výkon je hlavným herným ťahákom. Hráči sa môžu oprieť o extrémne nízku latenciu a vďaka prídavnému zariadeniu s názvom „Polling Rate Booster“ dokáže klávesnica dosiahnuť frekvenciu dopytovania až 8 000 Hz ako v káblovom, tak aj v bezdrôtovom režime. Nič lepšie si v zmysle herného náradia v súčasnosti v segmente klávesníc nemôžete kúpiť, avšak s tým sa aj spája otázka, či niečo takéto bežný hráč v praxi vlastne využije. Dokonca aj na profesionálnej úrovni je rozdiel medzi 1 000 Hz a 8 000 Hz pri väčšine hier prakticky nerozoznateľný.

Záverom sa, pochopiteľne, nemôžem vyhnúť tej prekliatej sume. ROG Azoth Extreme je v cenovej lige, kde sa klávesnice jednoducho bežne nepohybujú a dať 550 až 600 eur za perifériu, za ktorú by ste si pokojne mohli kúpiť slušný herný

notebook, konzolu s pár hrami alebo postaviť základný herný PC, je veľa vecí. ASUS sa to očividne snaží celé obhájiť prémiovými materiálmi, inováciami, obrovskou výdržou batérie (100 hodín s RGB diskotékou aj OLED displejom a 1 600 hodín bez svetielok a zapnutej obrazovky) či špičkovým bezdrôtovým prenosom, no realita je, že oproti pôvodnému Azothu za polovičnú sumu ponúka len pár bonusov navyše, ktoré navyše neocením každý. Farebný displej a nastaviteľný gasket mount jednoducho nemajú hodnotu príplatku viac ako dvoch stoviek. Áno, celokovové telo s vyložene stabilným 2,4 GHz pripojením je v tejto kategórii plus a tu ASUS boduje, ale za rovnaké peniaze si skúsený nadšenec postaví vlastnú klávesnicu na mieru s QMK/VIA. V porovnaní s konkurenciou prosto Azoth Extreme pôsobí ako cenová anomália a nie produkt, po ktorom trh vyložene baží. Ja to celé vnímam ako test lojality ROG fanúšikov a ich ochoty zaplatiť za jedinečný zberateľský kúsok.

Verdikt

Klávesnicu ROG Azoth Extreme si nekupujete preto, že ju potrebujete. Kupujete si ju preto, aby ste si pri každom ťuknutí pripomenuli, že máte doma kus hardvéru, ktorý je tak prehnane dokonalý, ako je aj prehnane drahý.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 570€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Bezkonkurenčné spracovanie	- Pre vybranú sortu používateľov
+ Batéria a jej výdrž	- Len mechanické spínače
+ Hot-swap	- Prehnaná cena
+ Obsah balenia	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Lenovo Yoga Slim 9

LUXUSNEJŠÍ NOTEBOOK LEN TAK NEUVIDÍTE



V technologickom ringu sekcie pracovných laptopov sa začínajú čítať dva jasné smery, ktoré podľa mňa budú definovať blízku budúcnosť. Na jednej strane stojí nástup ARM procesorov do sveta Windows konečne v takej podobe, že to vyzerá na reálnu revolúciu v efektívnosti ako takej – nie je to tak dávno, čo som vám ponúkol recenziu na Lenovo Yoga Slim 7x, notebook postavený práve na ARM architektúre. Na strane druhej vzniká nová kategória zariadení, hrdá na svoje označenie AI PC, resp. modernejšie Copilot+ PC. Práve do tohto vstupuje Lenovo so svojou vlajkovou loďou Yoga Slim 9 desiatej generácie, ktorá sa nám vďaka spoločnosti Datacomp nedávno ocitla v redakcii. Hneď na úvod treba povedať, že tento stroj nie je len ďalším nudným ultrabookom. Lenovo sa nesnaží naháňať najlepší pomer cena/výkon ani navrhnuť univerzálny pracovný nástroj pre každého. Predmetný laptop je za mňa skôr akousi víziou luxusu a v

istom ohľade technologickú odvahu, čiže zariadením, ktoré chce byť umeleckým dielom aj pracovným spoločníkom. Produkt navrhnutý, aby ohromil, definoval značku a pritiahol vás do showroomu, aj keď ste nakoniec odišli s lacnejším a v istých smeroch vlastne praktickejším modelom. Akokoľvek je Yoga Slim 9 odvážny krok, vo finále si so sebou chcene či nechcene nesie aj určité obete a kompromisy.

Ona spomínaná odvaha na vás vyskočí už krátko po otvorení plne ekologickej krabice. Naskytne sa vám totiž pohľad na samotný notebook vo farbe, ktorú Lenovo nazvalo Tidal Teal, čo je niečo ako prílivová modrozelená. Prvý dotyk je kombináciou chladného, precízne opracovaného hliníka, z ktorého je vyrobené celé šasi, a prekvapivo hladkého, takmer hodvábného povrchu skleneného veka. Áno, čítate správne, toto pracovné železo má sklenené veko. Mal som naozaj obavy, že počas mesačného

testu sa môže v prípade takto špecifického materiálu niečo škaredo pokaziť a namiesto notebooku zrazu zo svojho ruksaku vytiahnem sto rokov nešťastia, ale o to viac som vlastne na konci náročného testovania ostal prekvapený. Nie náhodou notebook spĺňa vojenský štandard odolnosti MIL-STD-810H, ktorý zahŕňa 21 rôznych testov v extrémnych podmienkach. Samotné sklo je tvrdené a odolné voči nárazom, pričom jeho tvrdosť je hodnotená na úrovni 9H, čo ho robí odolnejším voči poškriabaniu, než je aj bežný hliník. Šasi preto aj po mesiaci vláčenia kade-tade po svete vyzeralo nad'alej luxusne. Žiadne vrzganie, praskanie, prehýbanie, škrabance, jednoducho každý detail (od zaoblených leštených hrán až po lícovanie jednotlivých dielov) ma doslova vyfackal svojou dokonalosťou.

Čo sa týka mobility, Yoga Slim 9 robí česť svojmu menu, aj keď s váhou je na tom predsa len trochu horšie než konkurencia. S



hmotnosťou 1,23 kg a hrúbkou len 14,55 mm síce nepatrí medzi vyložené najobéznejšie 14-palcové prémiové notebooky na trhu, avšak v súvislosti s tou zmesou kovu a skla si to jednoducho vyžiadalo menšiu daň – dnes už sa v tomto segmente všetci snažia dostať niekam na úroveň jedného kilogramu. Zaoblené a leštené hrany však prispievajú k tomu, že sa zariadenie veľmi pohodlne drží a rovnako tak prenáša, a to aj v jednej ruke. Dominantným prvkom, ktorý tento stroj odlišuje od konkurencie, je práve uvedené sklenené veko a to, čo je pod ním. Nie je to len obyčajná modrá farba. Je to dynamický povrch, ktorý pod rôznymi uhlami a v závislosti od dopadajúceho svetla mení svoj odtieň a odlesky, pripomínajúc drahokam alebo kus exkluzívneho šperku. Akokoľvek sa síce sklo za ten mesiac nerozsypano a odolávalo aj minimálnym škrabancom, odolať už nedokázalo odtlačkom prstov. Našťastie, pomocou klasickej utierky na okuliare si viete kedykoľvek pomôcť.

Ak je práve sklenené veko prvou vecou, ktorá vás ohromí pri prezeraní dizajnu, displej je tou druhou, čo vám vezme dych. A nemyslím to ako nejaké marketingové klišé. Panel, ktorý Lenovo označuje ako PureSight Pro OLED, je jednoducho esenciou dokonalosti a sotva by ste v rámci tejto uhlopriečky dnes hľadali niečo uveriteľnejšie a krajšie. Viete ho vyklopiť do maximálneho uhla 140 stupňov a na ploche štrnástich palcov a pri mierke 16:10 sa premieta 4K rozlíšenie (3 840 x 2 400 pixelov / 323 PPI), 120 Hz obnovovacej frekvencie a, samozrejme, všetky výhody technológie OLED. Čierna je skutočne vesmírne čierna, kontrast je prakticky nekonečný a farby sú neuveriteľne živé a sýte. Pre potenciálnych kreatívcov a profesionálov je však ešte zásadnejšia informácia o farebnej presnosti. Displej

pokrýva 100% farebného priestoru DCI-P3 a výrobca tu garantuje odchýlku farieb Delta E menšiu ako 1, čo znamená dokonalú farebnú vernosť priamo z výroby. Meranie jasů mi ukázalo prekonanie hranice 400 nitov, čo v kombinácii s technológiou VESA DisplayHDR True Black 600 zaručuje kvalitný zážitok pri sledovaní filmov alebo úprave fotografií a videí. Samozrejme, aj tu existujú praktické nevýhody. Extrémne vysoké rozlíšenie na tak malej ploche je pre mnohých používateľov zbytočné a negatívne sa podpisuje na výdrži batérie – zistil som, že tu trestuhodne absentuje podpora adaptívnej synchronizácie, čo by bola cesta, ako predĺžiť inak dobrú výdrž batérie, o ktorej ešte bude reč neskôr. Navyše, vysokolesklý povrch plne dotykového displeja je náchylný na odlesky, čo môže (a mne sa aj v praxi ukázalo, že je) byť problémom pri práci v jasne osvetlených miestnostiach alebo vonku. Rovnako tak s nevelikým naďením som zistil, že ponuka portov tu išla na úkor tenkosti a reálne tu máme len duo USB-C Thunderbolt 4 vstupov s podporou pre DisplayPort. Čo sa týka bezdrôtovej komunikácie, asi vás neprekvapí podpora Wi-Fi 7 a Bluetooth 5.4.

Vyklopeniu vrchného veka napomáha akýsi vystúpený ostrovček, ktorý je nalepený priamo na sklenený povrch, pričom musím oceniť pomerne dobrú tuhosť pántov držiacych vyššie toľko glorifikovanú OLED obrazovku. Naopak, neoceňujem celkovú kvalitu webovej kamery skrytej priamo pod displejom – aj tu sa Lenovo ukazuje byť opäť tým inovátorom, keďže čo viem, tak ide o vôbec prvý notebook s takto skrytou CUD kamerou a teda vecou, ktorá sa donedávna vyskytovala len v mobiloch a tabletoch. A hoci ide o kameru s rozlíšením 32 Mpx a človek by od nej očakával akýsi vrchol v rámci segmentu pracovných laptopov,



opak je pravdou. Nie je problém ani tak s ostrosťou, aj keď nahrávanie videí je tu softvérovo obmedzené len na 1 440p pri 30 snímkach, ale kameňom úrazu je nevýrazné podanie farieb a hlavne vyváženie bielej. Obraz tak vyzerá neskutočne bledo, až som mal neustále pocit, že mám zašpinenú hranu obrazovky, kde je kamera uložená. Nechajme však nepodarenú kameru vypnúť (je tu na to dokonca určený fyzický spínač) a podme späť do kvalitných vôd. Do nich totiž spadá opäť perfektná nízko profilová klávesnica (1,5 mm) so spínačmi, ktoré kladú nádhernu tuhosť, ale napriek tomu dostatočne hodvábný odpor. Skutočne bolo pre mňa radosťou pracovať na tejto klaviatúre a taktiež som ocenil praktickú päťicu mediálnych spínačov na pravej strane, kde sa nachádza bezpečnostný prvok v podobe spolaľhivého snímača odtlačkov prstov – tu sa určite ešte patrí spomenúť, že ona webová kamera nepodporuje snímanie tváre. Na margo trackpadu tiež nemôžem povedať nič negatívne a akokoľvek by som možno prijal jeho väčšie natiahnutie do šírky, uvedomujem si, že podpora dotykovej obrazovky vlastne výrazne odrezáva trackpad od bežnej interakcie. Do tohto odseku sa nám ešte musí zmestiť aj stručné zhodnotenie audia, ktoré obstaráva štvorica reproduktorov (dva 3W basové a dva 2W výškové) s optimalizáciou Dolby Atmos. Na tak tenké zariadenie dostanete nečakane plný, čistý a hlasný audio profil. Basy sú citel'né, stredy a výšky jasne definované a celkový prejav je vhodný nielen na videohovory (ak by ste ich robili s externou kamerou, haha), ale aj na sledovanie filmov či počúvanie hudby.

Mozgom celého zariadenia je najnovšia generácia procesorov Intel s kódovým označením Lunar Lake. Testovaná

konfigurácia prišla s Intel Core Ultra 7 258V / 32 GB RAM a teda architektúrou kombinujúcou štyri výkonné P-jadrá so štyrmi mimoriadne úspornými LPE-jadrami. Hlavným t'ahákom však nie je iba potenciálny surový výkon, ale najmä už v úvode spomínaná orientácia na umelú inteligenciu. Aj preto sa Yoga Slim 9 radí medzi zariadenia kategórie Copilot+ PC. Procesor obsahuje dedikovanú neurónovú jednotku (NPU) s výkonom až 47 TOPS, ktorá je navrhnutá na akceleráciu AI úloh priamo na zariadení a bez nutnosti pripojenia k internetu. V praxi to znamená podporu nových funkcií Windows 11, ako sú živé titulky v reálnom čase, AI generovanie obrázkov či nateraz stále pomerne kontroverzná funkcia Recall, ktorá priebežne zaznamenáva aktivitu používateľa a umožňuje v nej späťne vyhľadávať. Ako sa to celé prejavuje v reálnom výkone? Tu sa ukazuje istý paradox. V jednovláknových úlohách a teda pri bežnej práci, spúšťaní aplikácií či prehliadaní webu je procesor extrémne rýchly. Architektúra Lunar Lake je totiž optimalizovaná na efektivitu a okamžité reakcie pri nízkej záťaži. Naopak, v náročných situáciách, ktoré som simuloval napríklad renderovaním skutočne masívnych videí, som nemal oproti minuloročným procesorom pocit, že ide o nejaké rapídne zlepšenie. Intel evidentne stavil na efektivitu a výdrž batérie, aby dokázal konkurovať ARM procesorom od Qualcommu a Apple aj za cenu mierneho ústupku v maximálnom výkone. Pre drvivú väčšinu používateľov ultrabookov bude zariadenie pôsobiť bleskovo, no profesionáli, ktorí na cestách potrebujú nekompromisný renderovací výkon, by sa podľa môjho názoru mali poobzerať inde. Integrovaná grafika Intel Arc 140V však bez debát prináša



citelný generačný posun. Bez problémov zvláda prehrávanie 4K videa, jednoduchšiu úpravu fotografií či videí a poradila si aj so staršími alebo menej náročnými hrami na nízkych detailoch. Na moderné AAA tituly vo vysokých nastaveniach však, pochopiteľne, už bola krátka. Čo sa týka chladenia a hluku, tak pri bežnej práci zostával notebook prakticky nepočuteľný a jeho povrch príjemne chladný. Ventilátory sa roztočili až pri dlhodobej a intenzívnej záťaži, no ani vtedy z nich neliezol vyložené rušivý hluk.

Veľká 75Wh batéria v kombinácii práve s úsporným procesorom Lunar Lake ponúka slušnú výdrž batérie. Pri plnom vytížení a maximálnom jase notebook zhasol po štyroch hodinách, pričom v bežnom pracovnom nasadení s polovičným jasom a pripojením na internet som po nabíjačke musel siahnuť až po šestnástich

hodinách. Ak by softvérovo bolo možné priškrtiť obnovovaciu pod 60 FPS a 4K OLED displej by prestal t'ahať toľko št'avy, výdrž by išla podľa mňa ešte vyššie.

Pod'me to celé nejako uzavrieť. Yoga Slim 9 je notebook, ktorý ma fascinoval svojím luxusným dizajnom, špičkovým displejom, kvalitným zvukom a výbornou klávesnicou. Na druhej strane však prináša niekolk'o kompromisov, do ktorých spadá prekvapivo slabá webkamera a chudobná portová výbava.

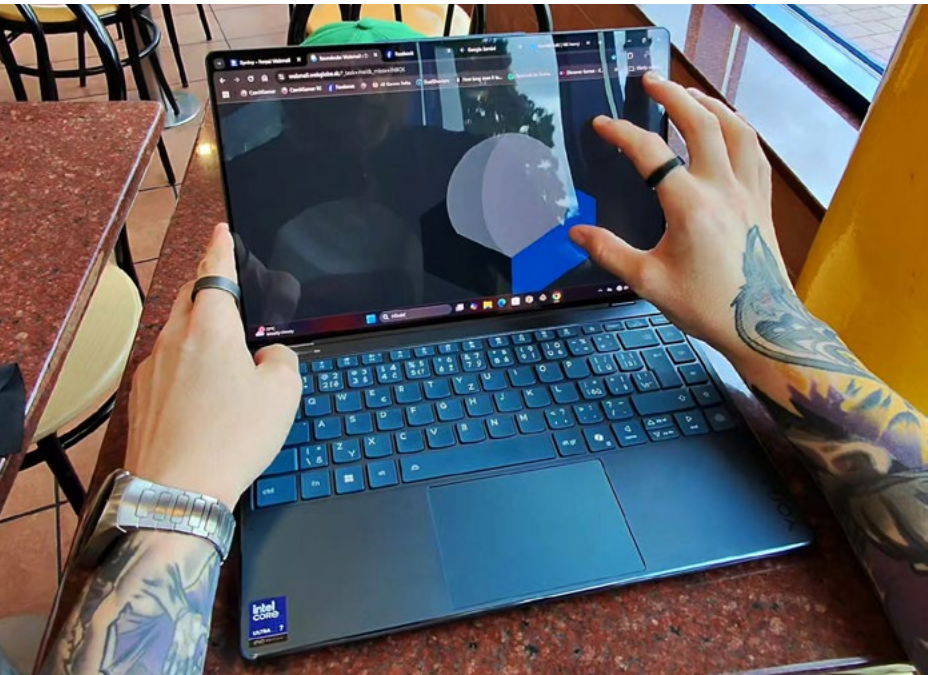
Ak nad tým celým považujem a pridám k tomu výkon dostatočný na náročnejšiu prácu, avšak nie s až tak výrazným presahom do sféry profesionálnych kreatívcov, tak ide o hardvér určený pre ľudí hľadajúcich estetiku, exkluzivitu a symbol statusu, a to aj za cenu vyššie uvedených kompromisov. Kúpou tohto zariadenia automaticky získavate aj službu Premium Care na tri roky. Jej súčasťou je komplexná telefonická podpora vrátane kontroly stavu počítača na zvýšenie výkonu a ochranu pred stále premyslenejšími kybernetickými hrozbami.

Verdikt

Notebook ako šperk? Lenovo ho má.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Lenovo	2 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Luxusný a prémiový dizajn	- Webová kamera
+ Odolnosť	- Ponuka portov
+ Klávesnica	- Sklenený povrch budete musieť čistiť
+ OLED displej	
HODNOTENIE:	★★★★☆



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe Yegon

Ani neviete, že nás máte

Samsung Galaxy Z Fold7

SKLADACIE KRÍDLA



V starých bájkach je jeden dobre známy príbeh. Ikaros, mladý blázon, čo si na chrbát priviazal krídla z peria a vosku, aby letel k slnku, aby nakoniec skončil tragicky. Skladacie telefóny majú z môjho pohľadu k nemu dosť blízko. Prvé modely, ťažké a napriek tomu krehké, boli akési technologické krídla zlepené voskom. Vyzeralo to odvážne, ale stačilo trochu slnka a bolo po zábave. Aktuálne tu máme už siedmu generáciu konceptu Fold z dielne priekopníka ohybných displejov, a teda ďalší pokus spojiť telefón a tablet do jedného kusu a pritom nevzerať, ako keď držíte v ruke dial'kovú ovládač od VHS prehrávaču. Predchodca, Z Fold6, ten pocit navodzoval až príliš úspešne. Tento nový kus je však konečne dostatočne tenký, ľahký, a v zmysle robenia fotografií aj konkurencie schopný. Samsung ho doslova vyhladoval na kosť, zbrúsil milimetre, odobral gramy,

a je na to v rámci PR kampane patrične hrdý. Lenže aj náš Ikaros letel s ľahkými krídlami a dobre vieme, ako nakoniec dopadol. Každý gram, čo zmizne, a každý milimeter, čo sa oholí, si zákonite vypýta svoju daň. Či náhodou neletel Samsung tentoraz až príliš blízko k slnku a neroztopil pritom práve to, čo robilo jeho najdrahší kúsok výnimočným, sa vám pokúsím sprostredkovať nasledujúcim textom.

Tento konceptom stále jedinečný mobil má v zloženom stave 8,9 mm a po otvorení len 4,2 mm. To všetko s váhou 215 gramov, čo je menej než niektoré bežné vlnkové lode ponúkajúce jednu obrazovku. Ale akokoľvek by to na vás mohlo pôsobiť extrémne krehko, tak v ruke je to prekvapivo úplne inak. Prvý Fold, ktorý v zavretom stave vyzeral, ako keby ste držali nejakú hračku, je dnes už skutočne len matnou spomienkou.

Rám siedmej generácie vyrobený z odolného hliníku na mňa za ten mesiac testovania pôsobil extrémne pevne a rovnako tak by som mohol chváliť predné sklo Gorilla Glass Ceramic 2 či zadok v podaní Victus 2. Kľb, večný strašiak skladacích telefónov, dostal pochopiteľne tak isto poriadnu dávku evolúcie a tentokrát je poskladaný z titánovej platne, karbónových vlákien, má tenší profil a chod až nečakane hladký, ale napriek tomu dostatočne pevný. Celé to pôsobí ako jeden kus kovu a skla, čo je s ohľadom práve na uvedenú tenkosť hodné potlesku. A teraz mnou už avizovaná účtenka za predmetnú diétu.

Prvý kompromis ide jasne za vystúpeným fotomodulom. Moderná optika sa do tak tenkého tela jednoducho nezmestí, takže moduly trčia z chrbta dobrých päť milimetrov. Položte ho na stôl a pri každom



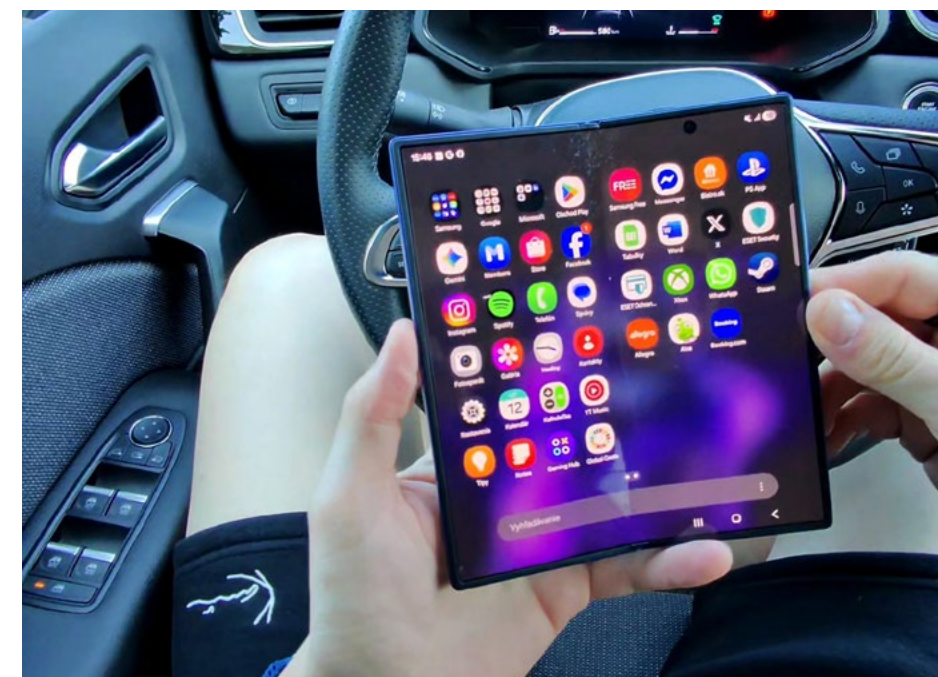
dotyku sa vám bude kývať ako stará barová stolička a s ohľadom na prítomnosť bezdrôtového nabíjania to je rovnako problém pri nabíjaní v automobiloch, kde vám v zákrutách telefón bude vybiehať mimo Qi cievky. Pri cene blížiacej sa dvom tisíciam eur je to doslova vtip. A keď ho dáte do puzdra, aby ste to vyrovnali? Gratulujem, nekýve sa, ale všetka tá ilúzia tenkosti sa rozplynula. Druhý kompromis padá na margo odolnosti. IP48 na papieri znie fajn, kým si neprečítate drobný text. Voda? V pohode, meter a pol pod vodou po dobu pól hodiny. Prach?

Len častice väčšie ako milimeter. To nie je prach. To nie je piesok na pláži. To je štrk z cesty, ktorý vo vrecku málokto nosí. Kľb tak za mňa stále ostáva achillovou pätou a jemný bordel ho dokáže časom pekne strestať. Ďalšou veľkou neznámou je akýkoľvek požárny servis, keďže z toho, čo som pátral na internete, sa šasi nového Foldu doslova topí v lepidle. Dizajnový fascinujúci kus hardvéru a v istom smere technologický triumf, ktorý konečne vyzerá a funguje ako normálny telefón, ale zároveň si so sebou prináša úplne nové problémy – od kývania na stole, strachu z prachu až po servisnú nočnú moru. Samsung jednoducho jeden oheň uhasil a hneď vedľa mu začal horieť iný.

Pod'me však od ohníčkov k tomu pozitívnejšiemu, a teda ku obrazovkám. Samsung Z Fold7 ponúka 6,5-palcový vonkajší a 8-palcový vnútorný displej s technológiou Dynamic LTPO AMOLED 2X a adaptívnou obnovovacou frekvenciou 1 a 120 Hz, čo jednak umožňuje optimalizáciu spotreby energie, ale hlavne vám to zabezpečí dostatočne plynulé zobrazenie pohybu. Maximálny jas 2 600 nitov zabezpečuje dobrú čitateľnosť aj

poznámky, úpravu fotografií či kreslenie, zatiaľ čo Z Fold7 sa bez tejto funkcie zameriava najmä skôr na multimediálne využitie a menej na tvorbu obsahu, čo ho však súčasne trochu diskvalifikuje z pôvodne toľko riešenej cieľovej skupiny konzumentov kam spadajú manažéri, architekti a kreatívne zmýšľajúci jedinci.

Pod kapotou Galaxy Z Fold7 bije bez akýchkoľvek debát poriadne výkonný čipset, keďže ide o súčasný strop a to Qualcomm Snapdragon 8 Elite. Ide o špeciálne upravenú verziu s vyššími taktami, ktorá garantuje absolútne nekompromisný výkon. Či už ide o okamžité otváranie aplikácií, náročný multitasking s viacerými oknami alebo hranie graficky najintenzívnejších hier, všetko beží plynulo a bez zaváhania – ak ste čítali môj nedávny špeciál ohľadom potenciálu výkonu vlajkových mobilov radu Galaxy, tak dobre viete, že v tomto ohľade dnes Samsung hrá prvú ligu a o to viac v prípade skladacích Foldov, kde hráči môžu kdekoľvek na cestách využívať tých osem palcov. V kombinácii s 12 GB alebo prípadne v top konfigurácii až 16 GB RAM typu LPDDR5X je Z Fold7 jednoducho pripravený na akúkoľvek výzvu, ktorú mu predložíte a dokonca sa vám pri maximálnom výkone nebude prehrievať ani po pol hodine hrania. Uvedený hardvérový základ ide ruka v ruku s rovnako spoľahlivým a dlhé roky ladeným softvérom. One UI 8 postavené na Androide 16 je z môjho pohľadu vyzreté, stabilné a plné funkcií navrhnutých špeciálne pre jedinečný formát skladacieho zariadenia. Nová generácia Galaxy AI, vyvíjaná v spolupráci s Googlom a jeho modelom Gemini, prináša v praxi dostatočne inteligentné nástroje ako Live Translate (preklady v reálnom čase),





Circle to Search (intuitívne vyhľadávanie zakrúžkovaním objektu na obrazovke) či pokročilé možnosti úpravy fotografií a zvuku. Hoci praktická využiteľnosť niektorých AI funkcií ostáva diskutabilná z pohľadu konkrétného zákazníka, tak celkový softvérový balík pôsobí dostatočne robustne. Čerešničkou na torte je prísľub 7 rokov bezpečnostných aktualizácií a veľkých verzií Androidu, čo je dnes zlatý štandard.

Kým srdce zariadenia šprintuje, jeho plúca lapajú po dychu ako astmatik po výstupe na tretie poschodie. Samsung tu nielenže zaspal na vavrínoch, a čo je horšie, vyzerá to tak, že sa z nich ani nechystá nejako zdvihnúť. Batéria s kapacitou 4 400 mAh je rovnaká ako v Z Fold6 a vlastne aj v niekoľkých predošliých generáciách. V čase väčších, jasnejších displejov a podstatne výkonnejšieho čipsetu to znamená, že výdrž je nanajvýš priemerná a to len v lepšom prípade.

Pri intenzívnejšom využívaní vnútorného displeja sa môže stať, že už podvečer budete siahať po nabíjačke. Ak stagnujúca kapacita batérie sklame, rýchlosť nabíjania pôsobí už vyslovene anachronicky. 25 W káblové nabíjanie pri zariadení za viac než 2 000€ v roku 2025? Samozrejme si tu Samsung kryje chrbát snahou o dosiahnutie najväčšej životnosti batérie, avšak to by bolo určite možné aj s jemným navýšením výkonu nabíjania. Konkurencia dnes bežne ponúka 66W, 80W či trojciferné hodnoty, no Samsung sa tvrdohlavo drží technológie, ktorá bola štandardom pred piatimi rokmi. Dobiť telefón z nuly na sto trvá viac než

80 minút čo je celá večnosť oproti rivalom, ktorí to zvládnu za menej ako pol hodiny. Táto neochota inovovať nie je však len o šetrení nákladov. Je to priamy dôsledok technologického dlhu, ktorý Samsung platí za svoju posadnutosť tenkosťou. Čínski výrobcovia ako Oppo či Honor už používajú silicon-carbon batérie s vyššou energetickou hustotou, čo im umožňuje vtesnať väčšiu kapacitu do rovnako tenkého tela. Samsung však stále vsádza na menej efektívnu Li-Po technológiu. Aby udržal požadovanú hrúbku, musel obetovať kapacitu. Nie je



to teda len o tom, že nechceli dať väčšiu batériu, oni ju pri súčasnej technológii do takto tenkého tela pravdepodobne nemohli dať bez návratu k hrúbke starších generácií. A to je presná ukážka, kde Samsung stratil svoj kedysi neotrasiteľný technologický náskok a kde ho konkurencia nielen dobehla, ale už aj predbehla.

Oblasť fotoaparátov bola dlhé roky jasne achillovou pätou celej série Fold. Napriek prémiovej cenovke ponúkali tieto zariadenia len priemernú fotografickú výbavu, ktorá mala ku Galaxy Ultra modelom z vlastnej stajne nesmierne ďaleko – nie všetko sa dá sanovať softvérom a AI.

S príchodom Z Fold7 sa Samsung preto rozhodol tento dlh aspoň čiastočne splatiť a spravil to tým najokázalejším spôsobom. Za mňa absolútne nečakane nasadil nový 200 Mpx hlavný snímač, identický s tým v Galaxy S25 Ultra. Je to obrovský skok z pôvodne 50 Mpx modulu.

Za dobrých svetelných podmienok sú fotografie ostré, plné detailov, s výborným dynamickým rozsahom a typicky samsungovsky saturovanými farbami. Pixel binning a nové spracovanie obrazu ProVisual Engine rovnako posúvajú nočné zábery na podstatne vyššiu úroveň, keďže je v nich menej šumu, viac farieb, a celkovo čistejšia kresba. Po prvý raz sa dá bez akejkolvek ironie povedať, že hlavný fotoaparát Foldu je skutočne vlajkový a vie sa postaviť proti tým najlepším fotomobily súčasnosti. Čo sa týka ultraširokouhlého snímaču, tak tu máme 12 Mpx a konečne aj automatické ostrenie,



ktorej absencia bola veľkým nedostatkom v minulých verziách. Čo sa týka nahrávania videa, tak tu môžete rátať s rozlíšením až 8K pri 30 fps cez hlavný fotoaparát s tým, že zvyšok podporuje nahrávanie 4K pri 60 fps. Dalším veľkým krokom smerom ku profesionálne zmýšľajúcim tvorcom obsahu je 10-bitové HDR nahrávanie videa, ktoré je oproti minuloročným 8-bit videám rozhodne hodné uznania. Nechýba teda ani Galaxy Log pre každého, kto by si chcel surový materiál ofarbiť podľa svojich predstáv.

Ako určite dobre viete aj z našich recenzií, tak Samsung Galaxy Z Fold7 už dávno nie je osamoteným kráľom skladacích telefónov, keďže na scénu vtrhli draví konkurenti z Číny, najmä Honor a Oppo. Tí sa z jeho chýb patrične poučili a v mnohých ohľadoch ho, ako som uviedol vyššie, prekonal. V priamom porovnaní s Honor Magic V5 a Oppo Find N5 sa v dizajne všetky tri zariadenia držia na špičke miniaturizácie, no Fold7 pôsobí o niečo robustnejšie a prémiovejšie, hoci masívny kamerový modul ruší viac než symetrické riešenia konkurencie. Displeje sú u všetkých špičkové OLED panely, avšak Honor a Oppo pridávajú väčšie uhlopriečky a antireflexnú vrstvu, čo im dáva miernu výhodu. Batéria a nabíjanie sú pre Samsung jasnou slabinou, keďže 4 400 mAh a 25 W pôsobí oproti 5 820 mAh / 66 W u Honoru a 5 600 mAh / 80 W u Oppo skutočne degradujúco. Výkonovo sú všetci na Snapdragone, pričom verzia „for Galaxy“ má mierne vyššie taktý, ale rozdiel v praxi ako bežný spotrebiteľ ani nepoznáte.

Fotoaparáty prinášajú v rámci porovnania skôr zmiešaný výsledok. Proklamovaný 200 Mpx hlavný snímač v Samsungu exceluje v detailoch, no konkurencia kontruje lepšími teleobjektívmi s kvalitnejším zoomom, takže voľba závisí od preferencií. V softvéri a ekosystéme Samsung naopak jasne vedie a ich One UI je najvyspelejšia nadstavba pre skladacie zariadenia, ďalej ponúka sedem rokov podpory, globálnu dostupnosť, lokálne zavedený servis a bohaté príslušenstvo.

A nad tým všetkým sa už črtá hrozba v podobe Google Pixel 10 Pro Fold s čistým Androidom, exkluzívnymi AI funkciami, čipom Tensor G5 a špičkovým softvérovým spracovaním fotiek. Pripast', ktorá kedysi oddelovala Samsung od zvyšku trhu, sa tak dramaticky zmenšila a dnes je jeho hlavnou zbraňou softvér a ekosystém, zatiaľ čo v batérii a nabíjaní ho konkurencia suverénne predbieha. Zákazník už Fold nekupuje preto, že je jedinou možnosťou, ale musí zvážiť, či sú výhody One UI a lokálnej záruky hodné hardvérových kompromisov, kým Samsung z pozície lídra prechádza do defenzívy.

Samsung Galaxy Z Fold7 je bezpochyby skladací telefón, ktorý sa konečne môže právom cítiť ako úplne normálny smartfón a vďaka vyriešeniu problémov s hrúbkou a ergonomiou otvára dvere masovému trhu. Táto dokonalá forma si však vyžiadala krutú daň začínajúcu odstránením podpory pre S Pen, ktorou Samsung odrezal zariadenie od jeho produktívnych koreňov série Note, pokračujúcu ponechaním archaickej

batérie a pomalého nabíjania a rovnako tak vedomými kompromismi pri sekundárnych fotoaparátoch. Týmto sa Fold pripravil o titul skutočného Ultra kráľa veľkých skladačiek, ktorým sa marketingovo rád chváli. Pre nových používateľov klasických telefónov, čo chcú zažiť kúzu skladacieho formátu bez pocitu, že vo vrecku nosia tehlu, je Fold7 takmer ideálny. Ergonomický, pôsobivý a so silným wow efektom pri konzumácii obsahu. Pre veteránov série Note alebo predchádzajúcich Foldov, ktorí považovali S Pen za kľúčový pracovný nástroj, je však sklamaním a ekvivalentom v úvode spomínaného lkara. Všetko pochopiteľne závisí od toho, do ktorej skupiny patríte, a či ste ochotní prijať kompromisy položené na oltár štihlosti.

Verdikt

Najlepší Fold, ktorý si však so sebou nesie niekoľko nedostatkov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 2 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Tenký dizajn	- S Pen bez podpory
+ Nízka váha	- Batéria
+ Výkon	- Rýchlosť nabíjania
+ Pevnosť pántu	
+ AI funkcie	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Genius KM-8216S

BEZDRÔTOVÉ DUO PRE POHODLNÚ PRÁCU AJ KAŽDODENNÉ POUŽÍVANIE



Bez klávesnice a myši by sme si prácu na počítači vedeli len ťažko predstaviť. Nie vždy však treba siahať po drahých herných modeloch – niekedy úplne stačí spol'ahlivý a pohodlný set na bežné používanie. Genius KM-8216S je bezdrôtová kombinácia klávesnice a myši, ktorá sa snaží osloviť najmä tých, ktorí hľadajú jednoduché riešenie bez zbytočných komplikácií. Klávesnica ponúka tichý chod a praktické funkčné klávesy, zatiaľ čo myš zvládne prepínanie DPI aj niekoľko doplnkových tlačidiel navyše. V tejto recenzii sa pozrieme na to, či Genius KM-8216S dokáže zaujať aj v praxi a či spĺňa očakávania používateľ'ov.

Myš

Myš Genius KM-8216S je vyrobená z tvrdeného plastu, ktorý pôsobí dostatočne odolne a zároveň príjemne na dotyk. V rámci cenovej kategórie ide o solídne spracovanie, pri ktorom nie sú prítomné žiadne výrazné vrzganie či nepresnosti. Rozmery 62,8 × 100 × 39,8 mm a hmotnosť približne 58 gramov ju radia medzi ľahšie a

kompaktnejšie modely, čo môže vyhovovať predovšetkým používateľ'om s menšou rukou alebo tým, ktorí uprednostňujú jednoduché prenášanie. Srdcom zariadenia je optický senzor s možnosť'ou nastavenia DPI v rozsahu od 800 až po 1600, čo zabezpečuje prispôsobenie presnosti pohybu podľa potreby. Myš vyhovuje predovšetkým na kancelárske použitie, nakoľko hráči častokrát používajú rôzne nastavenia DPI, ktoré táto myš neponúka.

Na prvý pohľad pôsobí myš nenápadne a prakticky, bez zbytočných výstredností. Povrch je matný, čo pomáha predchádzať odtlačkom prstov a zlepšuje uchopenie pri dlhšom používaní. Tvar myši je jednoduchý, ergonomicky neutrálne ladený, takže sadne do ruky väčšine používateľ'ov. Zaujímavosť'ou sú dve doplnkové tlačidlá – jedno dedikované pre Copilot AI a druhé pre hlasového asistenta, ktoré odlišujú tento model od bežných lacných myši. Hoci nepôsobí prémiovo, vzhľadom na svoju kategóriu spĺňa očakávania a pôsobí funkčne a uhladene.

V praxi sa myš ukázala ako pohodlná a veľmi jednoduchá na používanie. K počítaču sa pripája bezdrôtovo cez USB prijímač a je napájaná jednou AA batériou, pričom párovanie aj prvé spustenie prebieha rýchlo a bez komplikácií. Odozva je okamžitá a pohyb kurzora plynulý, pričom rolovacie koliesko funguje presne a bez zadrhávania. Zaujímavým prvkom sú veľmi tiché tlačidlá, ktoré sa stláčajú ľahko, čo môže byť pre niekoho veľká výhoda, no vyžaduje si to nejaký čas na zvyknutie, keďže aktivačný bod je pomerne nízky. Vďaka prepínateľnému DPI je možné prispôbiť si citlivosť pohybu podľa konkrétnej činnosti, čo zvyšuje celkový komfort.

Klávesnica

Klávesnica pôsobí už na prvý dotyk ako cenovo dostupnejší model, čo je cítiť najmä na samotnom spracovaní. Plastové telo v matnej čiernej farbe nepôsobí úplne prémiovo a je vidieť, že výrobcu sa snažil šetriť na materiáloch. Klávesnica nepôsobí práve pevne, no na druhú stranu



sa zas neprehýba pri každom stlačení kláves. Rozmery 435,7 × 23,3 × 140,2 mm a hmotnosť približne 480 gramov ju radia medzi klasicky veľké, no stále ľahké modely. Napájaná je dvoma AAA batériami, pričom pripojenie k počítaču prebieha cez USB prijímač na frekvencii 2,4 GHz, čo funguje rýchlo a spol'ahľivo bez potreby inštalácie rovnako ako pri myši systémom plug-and-play.

Dizajnovo klávesnica „veľ'a vody nenamúti“, nakoľko ide o jednoduchý, nenápadný model, ktorý neurazí, no ani nijako extra nezaujme. V matnom čiernom vyhotovení pôsobí skôr lacnejším dojmom, čo je vzhľadom na jej cenovku pochopiteľ'né.

Profil kláves by sa dal zaradiť niekam do strednej výšky, keďže nie sú tak vysoké ako pri klasických klávesniciach, no zároveň ani také nízke ako pri notebookových modeloch. Praktickým doplnkom je aj výškové nastavenie, ktoré umožňuje nakloniť klávesnicu podľa potreby používateľ'a. Okrem toho tu nájdeme aj dedikované Copilot tlačidlo, ktoré odráža rastúci trend integrácie AI funkcií aj do bežného príslušenstva. Pri samotnom používaní pôsobí klávesnica



Genius KM-8216S celkom príjemne. Stláčanie kláves má prirodzený aktivačný bod, vďaka čomu sa na nej píše pohodlne. Funkčné klávesy poskytujú základné skratky pre internet a ovládanie zvuku, čo zvyšuje praktickosť pri každodennej práci.

Aj keď spracovanie pôsobí lacnejšie, klávesnica si svoju úlohu plní dobre. Je tichá, ľahko sa pripája a spol'ahľivo reaguje na vstupy. Nepoteší náročnejších používateľ'ov, ktorí hľadajú vyššiu kvalitu spracovania či špecifické funkcie, no ako základné riešenie pre prácu a bežné používanie splní svoje poslanie bez väčších problémov.

Záverečné hodnotenie

Genius KM-8216S je set, ktorý sa na nič nehrá – ponúka jednoduché riešenie pre bežných používateľ'ov, ktorí potrebujú spol'ahlivú klávesnicu a myš na každodennú prácu či domáce používanie. Myš príjemne prekvapí tichým chodom a pridanými tlačidlami, klávesnica zase komfortným písaním a základnými funkčnými klávesmi.

Na druhej strane je cítiť, že ide o lacnejší model, čo sa odráža najmä na spracovaní klávesnice a celkovom dojme z materiálov. Vzhľadom na cenu okolo 20 eur však ide o veľmi rozumnú voľbu, najmä ak hľadáte nenáročné, praktické a pohodlné bezdrôtové riešenie.

Matúš Kuril'ak

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genius	Cena s DPH: 26€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Tichá myš + Cena + Jednoduchosť pripojenia + Komfort	- Stláčanie myši (nízky aktivačný bod) - Spracovanie klávesnice
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Samsung Bespoke AI Jet Ultra

UMELÁ INTELIGENCIA ZA VÁS NEPOVYSÁVA



V posledných mesiacoch mi rukami prešlo niekoľko automatických, ale aj tradičných tyčových vysávačov od rôznych výrobcov. Ak ste si prečítali aspoň jednu z mojich recenzií, viete, že hlavným testovacím faktorom bola a stále aj je naša domáca mačacia kráľovná Lucy. Sivá huňatá gul'a, ktorá sa s nonšalantnou eleganciou prechádza po celom dome a zanecháva za sebou stopu pripomínajúcu permanentné sneženie. Jej srst' sa stáva súčasťou textúry kobercov, tichým spoločníkom na pohovke a zákerným korením v rannej káve. Lucy, ruka v ruke s dvoma ďalšími dámami, a to s mojou manželkou a dcérou, samozrejme, aj s mojou maličkosťou, sa stará o to, aby sa u nás deň čo deň upratovalo. A práve na takéto podmienky by podľa mňa mal byť pripravený každý vysávač, ktorý sa chce pýšiť označením „AI“. Dnes sa pozrieme na súčasný vrchol v portfóliu tyčových

vysávačov, a to konkrétne model Jet Ultra od Samsungu, ktorý má cenovku 1 300 eur.

Prvá vec, ktorú si na Samsung Bespoke Jet Ultra všimnete, nie je ani tak samotný vysávač, ale jeho mohutná samo vyprázdňovacia stanica. Tá má rozmery 300 x 850 x 300 mm, váži 6,4 kilogramu a rozhodne si na ňu budete musieť nájsť vhodné miesto v dome. V čiernom prevedení Satin Black (testovaná verzia) pôsobí ako kus moderného nábytku a je dodávaná so samostatne stojacím ramienkom, do ktorého viete uložiť takmer všetko príslušenstvo na rôzne formy vysávania. Zámerne píšem takmer, keďže balíček Ultra obsahuje aj separátnu nabíjaciu stanicu na druhý vymeniteľný akumulátor (ten je paradoxne kapacitne menší), ktorá vám môže výrazne pomôcť pri upratovaní veľkého domu, avšak ktorá po dizajnovej stránke nezapadá do stanice ani uvedeného

ramienka. Samotný vysávač váži necelé tri kilogramy, čo je pomerne dosť, ale dokáže to vykompenzovať vynikajúca ergonómia, pohodlná rukoväť a teleskopická tyč. Spracovanie je solídne, hoci niektoré plastové časti, najmä nastavce, pôsobia menej prémiovo. Aby som bol ale férový, tak v tomto smere na tom nie je o nič lepšie ani mnou nedávno testovaná vlajková loď anglického Dysonu. Na rukoväti sa z vrchnej strany nachádza farebný LCD displej, ktorý v reálnom čase a dosť presne ukazuje zostávajúcu výdrž batérie, režim čistenia a diagnostické upozornenia. Tu musím dať palec hore za super funkciu. Ak máte vysávač spárovaný s aplikáciou SmartThings, obrazovka dokáže zobrazit' informáciu o prichádzajúcom telefonickom hovore.

Pod kapotou Samsung Bespoke Jet Ultra pracuje motor HexaJet so sacím výkonom až 400 W, podporený 12-cyklónovou



technológiou Jet Cyclone a päťstupňovou HEPA filtráciou, ktorá podľa noriem zachytí 99,999 % jemného prachu – dobre viete, ako to s týmito údajmi v rámci vysávačov v praxi býva, a preto sa k tomu ja osobne nebudem nejako špecificky vyjadrovať.

Batéria vydrží v minimálnom výkonnostnom režime 100 minút (obidve batérie vám tak teoreticky dávajú celkový čas upratovania 160 minút), no v plnom Jet režime len 10 až 12 minút. To znamená, že na veľké upratovanie musíte počítať s častejšou výmenou batérií.

Reálny výkon zberu pri najsľabšom moduse je za mňa absolútne nedostačujúci a je to vhodné tak maximálne na prach a nejaké tie omrvinky. Akonáhle máte doma skutočne hrubšiu vrstvu špiny a potrebujete napríklad nasť podstielku z mačacieho záchoda, ktorú vám váš domáci maznáčik zakaždým roznesie kade tade, tak ani druhý a často ani tretí výkonnostný režim vám na to nebude dostačovať a potrebujete aktivovať Jet. Práve dva najvýkonnejšie režimy v rámci testovania dokázali v našom dome dosiahnuť v celku vynikajúce výsledky a počas upratovaní na tvrdých podlahách sa vyrovnali spomínanému Dysonu.

V ultimátnom teste proti srsti našej Lucy nastaviec Pet Tool+ zvládol odstrániť takmer kompletnú vrstvu chlupov, no hlavná kefa Active Dual Brush mala pri dlhších vlasoch tendenciu sa zamotávať. Samsung síce explicitne promuje špeciálnu technológiu, ktorá má údajne zabrániť namotávaní vlasov

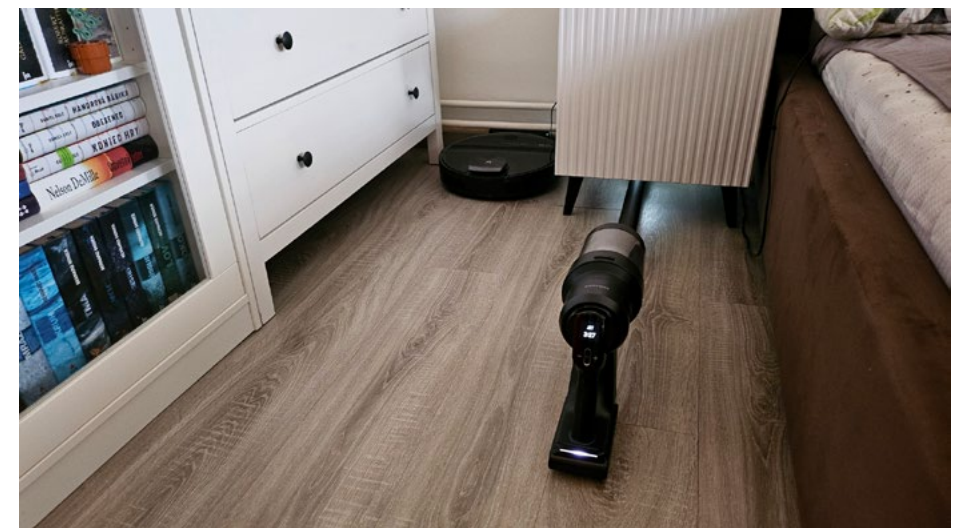


a chlupov, avšak prax mi ukázala jej jasné nedostatky. O príslušenstve ako takom bude reč v závere tohto textu.

Nastal čas sa pozrieť na tú našu nešťastnú umelú inteligenciu. Bespoke Jet Ultra sa opiera o funkciu AI Cleaning Mode 2.0, ktorá má podľa výrobcu pomocou senzorov snímať zaťaženie kefy a tlak vzduchu, rozpoznať typ povrchu a automaticky upravovať výkon aj otáčky kefy tak, aby sa dosiahol optimálny výsledok s minimálnou spotrebou energie. Papierovo to síce znie výborne, že vysávač má myslieť za vás a šetriť batériu bez toho, aby utrpela účinnosť, avšak moja dlhodobá skúsenosť ukazuje skôr pravý opak. Rozlíšenie medzi tvrdou podlahou a kobercom (či v našom prípade koberčekom) ešte ako tak vysávač zvládol, no napríklad rozpoznanie typu



koberca v rámci výšky vlasu či detekcia rohov boli pre neho tvrdým orieškom a miestami menil výkon a ťah na úplne nezmyselnej báze. Občas výkon zvýšil tam, kde to nebolo vôbec treba, inokedy zasa ostal s otáčkami pri zemi práve tam, kde by ste naopak čakali plnú silu. Pre plné využitie AI režimu je nutné prepojenie s už spomínanou aplikáciou SmartThings, ktorá okrem histórie upratovania, update balíčkov a uvádzaných notifikácií hovorov neprináša žiadnu inú pridanú hodnotu. Hardvérový základ pre inteligentné upratovanie pritom nechýba a v plne plastovom, ale dostatočne odolnom šasi vysávaču nájdete senzory, procesor aj konektivitu. Problém je, že softvér zatiaľ nedokáže tieto dáta využiť natol'ko, aby používateľ reálne pocítil konzistentne lepšie výsledky než v manuálnom režime.





A práve preto je AI v názve nateraz len módnou ikonkou bez praktického významu.

Najpohodlnejším prvkom celého tohto Ultra balíčku je bez pochyb stanica All-in-One Clean, ktorá zmení nepríjemné vyprázdňovanie nádoby na hygienickú rutinu. Po zasunutí vysávača sa spustia hneď dve technológie (Air Pulse a Air Spin Edge), ktoré vyfúknu obsah z nádoby (0,5 l) priamo do hermeticky uzavretého vrečka (2 l) pričom vďaka umývateľnému filteru zachytia drvivú väčšinu častí prachu – dĺžku času odsávania viete regulovať cez app. Pre alergikov ide o obrovskú pomoc a jedno vrečko vám v závislosti od intenzity používania vydrží týždeň až mesiac. A aké je vlastne to príslušenstvo rozvešané po malom plastovom vešiaku? Máme tu dve hlavné podlahové kefy, a to univerzálnu Active Dual Brush na všetky povrchy a Slim LED Brush určenú najmä na tvrdé podlahy. Druhá menovaná vám vďaka vstavanému LED osvetleniu odhalí aj prach a chlpy v tmavých kútoch, aj keď musím dodať, že

Dyson so svojím laserom toho odhalí ešte d'aleko viac – teraz je otázka, či je to pre vás dobrá správa alebo naopak. Majiteľov zvierat poteší onen nástavec Pet Tool+, čo je malá motorizovaná kefa výborná na zbieranie chlpy z čalúnenia a kobercov. Nechýba štandardná sada obsahujúca štrbinový a kombinovaný nástavec a flexibilné koleno určené pre vysávanie v nedostupných priestoroch. Nájdete tu jednoducho všetko, čo je potrebné na komplexné vysávanie veľkého domu.

Po týždňoch testovania, v ktorých sa Samsung Bespoke AI Jet Ultra postavil tvárou v tvár najväčšej výzve, a to našej kalamite menom Lucy, je čas nad ním vyniesť finálny verdikt. Sací výkon je za mňa pri dvoch režimoch rozhodne nadpriemerný, ergonomia premyslená a samočistiaca stanica je tak návykovo pohodlná, že by som si niečo podobné želal aj pri Dysonoch. Je to jednoducho vysávač, ktorý vyzerá skvele, v ruke sa drží výborne a svoju primárnu úlohu, čo je zbieranie špiny, dokáže naplniť.

Na druhej strane mince je však vysoká cena, ktorá sa pohybuje okolo 1 300 eur a za tieto peniaze dostanete vlnkovú loď, ktorej klúčová AI funkcia je v praxi nespoľahlivá a pôsobí skôr ako beta verzia. A čo je horšie, kapacita batérie zaostáva za lacnejšou konkurenciou (necelých 30 minút na Jet režim pri dvoch batériách je fakt málo), nehovoriac o skrytých nákladoch spojených s dokupovaním vymeniteľných vreciek v stanici.

Vyhral Samsung Bespoke AI Jet Ultra vojnu proti srsti našej mačky Lucy? Áno, bezpochyby. Podlahy boli vďaka nemu čistejšie než kedykoľvek predtým a množstvo povysávaných chlpy, ktoré stanica zhromaždila, bolo desivé aj fascinujúce zároveň. Otázka však znie, za akú cenu. Je to ako najat' si na boj s myšou v dome elitného kybernetického samuraja. Prácu odvedie dokonale, efektne a s neuveriteľnou silou. No je drahý, jeho pokročilá bojová inteligencia občas zlyháva a pri dlhšom režime si potrebuje oddýchnuť niekoľko hodín na nabíjačke.

Verdikt

AI nie je ani v tomto prípade spásou upratovania.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Samsung	Cena s DPH: 1 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Jet modus + OLED displej + Presnosť odhadu času	- Slabá výdrž batérie pri vyššom výkone - AI je k ničomu - Cena
HODNOTENIE:	★★★★☆



Súťaž

1. Cena Endorfy Arx 700 White ARGB

Rambo si našiel nového predstaviteľa



Nový film zo sveta legendárneho veterána Johna Ramba je na obzore – tentokrát však pôjde o prequel, ktorý odhalí jeho vietnamskú minulosť pred udalosťami z kultového filmu *First Blood*.

Režirovať ho bude Jalmari Helander a hlavnú úlohu si zahrá Noah Centineo. Namiesto pokračovania unavenej série sa film snaží o čerstvý začiatok – s novým hercom, novým štýlom a bez účasti Sylvestra Stallonea. Noah Centineo bude prvým hercom, ktorý stvárni Ramba mimo Sylvestra. Jeho predchádzajúce výkony v akčných úlohách ho údajne predurčujú k tomu, aby túto kultovú postavu oživil novým spôsobom. Začiatok produkcie je naplánovaný na koniec roka 2025 v Thajsku a podľa všetkého pôjde o drsné, fyzicky náročné vojnové prevedenie.

Zomrel Jiří Krampol

Vo veku 87 rokov nás navždy opustil obľúbený český herec, komik a moderátor Jiří Krampol, známy aj ako „český Belmondo“.

Preslávil sa na divadelných doskách Semaforu a Divadla Jiřího Grossmanna, kde spolupracoval s Miloslavom Šimkom. Bol tvárou mnohých filmov a seriálov, od komédií cez drámy, až po televízne zábavné relácie. Nezamazateľnú stopu zanechal aj ako legendárny český hlas Jeana-Paula Belmonda, odkiaľ získal aj svoju prezývku, či Louisa de Funèsa. Objavil sa v snímkach ako Čtyři vraždy stačí, drahoušku, Rakovina věc veřejná či Kameňák. Moderoval obľúbenú reláciu Nikdo není dokonalý, kde si získal divákov svojím humorom a šarmom.

Kolegovia ho opisujú ako neúnavného profesionála a človeka, ktorý vždy vedel rozosmiať. Jeho bohatá kariéra a jedinečný hlas zostanú súčasťou českého kultúrneho dedičstva.



Jolie sa vracia k akčnému žánru

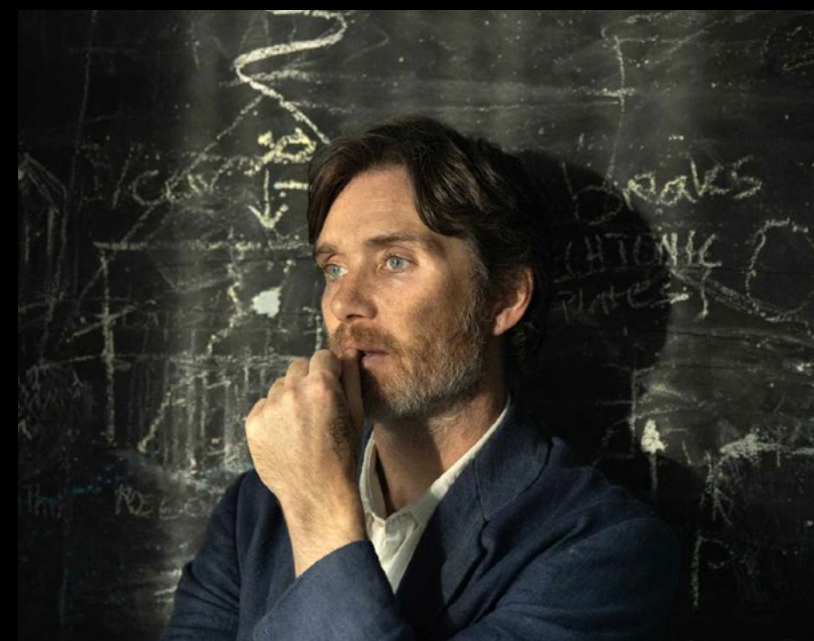
Angelina Jolie sa po rokoch vracia k špiónážnemu trileru v pripravovanom filme *The Initiative* režiséra Douga Limana, s ktorým spolupracovala na *Mr. & Mrs. Smith*.

Projekt, opisovaný ako „Training Day vo svete špiónáže“, napísal F. Scott Frazier.

Jolie stvárni Bright, nekonvenčnú a morálne spornú špiónku.. Začiatok samotného nakrúcania je plánovaný na začiatok roka 2026. Liman pripravuje aj dva projekty s Tomom Cruisom vrátane filmu natáčaného vo vesmíre. Ako Liman tak aj Jolie preto budú musieť zosúladiť nabitý program, aby sa film v plánovanom termíne produkcie stihol zrealizovať.



Cillian Murphy ako Steve



Cillian Murphy po úspechu s *Oppenheimerom* pokračuje v menších, intenzívnych projektoch. Po dráme *Small Things Like These* sa opäť spojil s režisérom Timom Mielantsom na filme *Steve*, ktorý je adaptáciou románu Maxa Portera *Shy*.

Dej sa odohráva v polovici 90. rokov počas jedného zásadného dňa na problémovej nápravnej škole. Murphy hrá riaditeľa Stevea, ktorý bojuje o záchranu školy a zároveň o vlastné duševné zdravie. Paralelne sledujeme tínedžera Shyho (Jay Lycurgo), rozpolteného medzi minulosťou, sebazničením a túžbou zmeniť sa.

Film sľubuje surový pohľad na vzťah učiteľa a žiakov bez idealizmu, aký sme mohli napríklad vidieť v kultovom filme *Dead Poets Society*. Film má plánovanú aj kino premiéru na 19. sSptembra, pričom na obrazovky Netflixu sa dostane následne 3. októbra.

Fantastická 4: Prvé kroky

FILM, KTORÝ NIE JE AŽ TAKÝ FANTASTICKÝ



Marvel sa po niekoľkých rokoch rozhodol oprášiť jednu zo svojich najstarších a pritom najmenej št'astných značiek. Fantastická štvorka mala v komiksoch vždy špeciálne miesto. Prvá „rodina Marvelu“ uzrela svetlo sveta už v roku 1961 a vytvorila základ celého marvelovského vesmíru. Lenže na filmovom plátne to tejto partii nikdy veľmi nevyšlo. Pamätné sú najmä dve béčkové adaptácie z rokov 2005 a 2007, a tiež temnejší, no katastrofálne prijatý reboot z roku 2015. A tak sa štúdio rozhodlo skúsiť to znovu. Režisér Matt Shakman, známy najmä seriálom WandaVision, dostal príležitosť oživiť túto slávnú, no filmovo neúspešnú značku a odštartovať pre Fantastickú štvorku novú éru.

Na papieri to znelo celé veľmi dobre. Obsadenie plné charizmatických mien ako Pedro Pascal (The Last of Us, The Mandalorian), Vanessa Kirby (Koruna, Mission: Impossible), Joseph Quinn (Stranger Things, Gladiátor II) a Ebon Moss-Bachrach (The Bear), dopĺňa

retro atmosféra 60. rokov s nádychom sci-fi a prísľub ikonického záporáka Galactusa. No výsledok? Namiesto čerstvého začiatku dostávame film, ktorý balansuje medzi hravou komiksovou estetikou a neporiadkom v scenári.

Retro šmrnc, ale slabý príbeh

Prvá polovica filmu pôsobí pomerne sympaticky. Shakman sa naozaj snaží preniesť na plátno vizuál, ktorý kombinuje optimizmus povojnových šesťdesiatych rokov s futuristickými prvkami. Lietajúce autíčka, robot H.E.R.B.I.E., pastelové farby New Yorku... To všetko má svoj šarm a film chvíľami pripomína živý komiks. Problém je, že za týmto štýlovým spracovaním sa toho veľa neudialo.

Scenár, na ktorom pracovalo niekoľko autorov, je značne slabý a nedotiahnutý, s množstvom nelogických momentov a nezrovnalostí, ktoré výrazne oslabujú príbeh. Reed Richards, prezentovaný ako najinteligentnejší človek planéty, vymýšľa

plány, ktoré pôsobia nepravdepodobne aj v kontexte bežného dobrodružného filmu. Najprv plánuje teleportovať Zem a neskôr pripraví nezmyselnú pascu na Galactusa, ktorá funguje len preto, že postava Galactusa je vo filme skôr karikatúrna ako naozaj nebezpečná. Samozrejme, nie každý film musí byť úplne logický a určité prehnane či nereálne momenty sú v superhrdinských filmoch bežné. Problém nastáva až vtedy, keď sú tie nelogické rozhodnutia natolko očividné, že vytrhávajú diváka z deja a pôsobia nešikovne.

Herci zachraňujú, čo sa dá

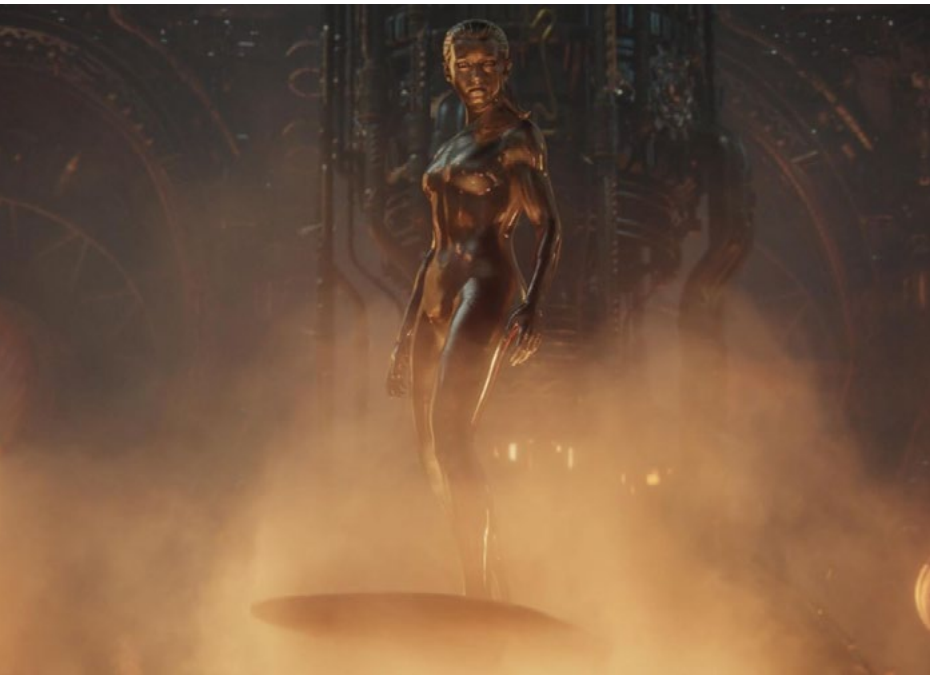
Obsadenie je pritom veľkou devízou. Pedro Pascal hrá Reeda Richardsa ako zraniteľného človeka, ktorý má svoje vlastné nedostatky, čo z neho robí realistickú a ľudskú postavu. Vanessa Kirby ako Sue Storm je azda najpevnejšou postavou. Charizmatická a odhodlaná Sue je srdcom celého filmu. Joseph Quinn má ako Johnny Storm pár zábavných



momentov, hoci jeho postava je napísaná skôr jednorozmerne. A najväčšou výhrou je Ebon Moss-Bachrach v úlohe Bena Grimma, alias The Thing. Jeho kamenný hrdina je drsný navonok, no vnútri ľudský, Moss-Bachrach našiel rovnováhu medzi humorom a melanchóliou.

A potom je tu Julia Garner (Ozark, Inventing Anna) ako Shalla-Bal, Galactusova služobníčka. Jej postava je možno najväčším prekvapením filmu. Éterická, chladná a pritom neuveriteľne pôsobivá. Každá scéna, v ktorej sa objaví, pôsobí, akoby na chvíľu patrila do iného, lepšieho filmu.

Garner dokázala postave, ktorá mohla ľahko skončiť ako ďalší CGI efekt, dodať hĺbku a tragickosť. Vďaka nej Shalla-Bal nie je len služobníčkou Galactusa, ale postavou, s ktorou sa dá súcítiť.



Škoda len, že scenár im všetkým hádže polená pod nohy. Dialógy sú často strojené, humor miestami nefunguje a vážnejšie scény sklzávajú do pátosu.

Galactus: hrozba, ktorej sa netreba báť

A teraz k najväčšiemu problému filmu: Galactus. V komiksoch je to jedna z najikonickejších bytostí Marvelu. Kozmický ničiteľ, pred ktorým sa trasie celý vesmír. Vo filme je však gigantickým obrom, ktorý pôsobí priam neškodne. Jeho príchod vôbec nepôsobí hrozivo.

Napriek tomu, že by mal predstavovať vesmírnu silu schopnú ničiť planéty, vyzerá skôr ako veľká kulisa než skutočná hrozba. Vďaka tomu divák necíti napätie, ani strach, ktorý by prítomnosť Galactusa mala vyvolať.



Verdikt

Fantastická 4: Prvé kroky nie je vyslovene zlý film. Má svoje svetlé momenty, sympatických hercov a vizuál, ktorý vie zaujať. Je to však zároveň premárnená šanca. Marvel vytvoril mix retro štýlu, nelogického scenára a nevýrazného záporáka, no stále to nie je úplná pohroma. Prvý diel síce nie je dokonalý, ale ponúka zábavu a odreagovanie. Bude zaujímavé sledovať, ako sa Marvel posunie v ďalších častiach.

„Na retro-futuristickej Zemi, ktorá vizuálne čerpá inšpiráciu zo šesťdesiatych rokov minulého storočia, sa Fantastická štvorka ocitá pred svojou najväčšou skúškou. Musí ochrániť planétu pred hrozbou vesmírneho boha Galactusa, ktorého príchod ohlasuje tajomná a fascinujúca Silver Surfer. Popri záchrane sveta však hrdinovia balansujú aj medzi svojimi superhrdinskými úlohami a osobným, rodinným životom. Postupne pritom zisťujú, že boj s kozmickým ničiteľom nie je len veľkolepá bitka o osud planéty, ale aj stret, ktorý zasahuje priamo do ich vlastných životov.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Matt Shakman	Rok vydania: 2025 Záner: Akčný / Dobrodružný / Sci-Fi
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Herecké obsadenie	- Scenár
+ Shalla-Bal	- Slabý záporák
+ Retro-futuristická atmosféra	- nedostatok „wow“ momentov
+ Rodinné momenty	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Zbrane

ZBRANE, KTORÉ NEVYSTRELIA, NO URČITE VYDESIA



Film **Zbrane** (orig. **Weapons**) predstavuje druhý celovečerný projekt režiséra Zacharyho Creggera, ktorý si medzi fanúšikmi hororu vybudoval povest' tvorcu, ktorý vie spojiť napätie, čierny humor a hlboké emocionálne témy. Svoje silné režisérke nadanie nám ukázal už vo svojej debutovej snímke **Barbarian**, s ktorou zaznamenal veľký úspech. Projekt **Weapons** vznikol po osobnej tragédii Creggera a bol inšpirovaný jeho túžbou preskúmať tému straty. Scenár vyvolal medzi štúdiami silný záujem a boj oň, za 38 miliónov dolárov, vyhralo štúdio **New Line Cinema**. Hlavné úlohy stvárnil **Julia Garner**, **Josh Brolin**, či **Amy Madigan**. Pri hereckom výkone poslednej spomínanej sa už teraz diskutuje o potenciálne oscarovej nominácii.

Malé, obyčajné a tiché mestečko

Príbeh sa odohráva v meste **Maybrook** v **Pensylvánii**, kde sa v priebehu jednej noci záhadne stratí sedemnášť detí z tej

istej triedy. Zo všetkých žiakov ostane len jedno dieťa – **Alex Lilly**. Film následne sleduje paralelné príbehy viacerých postáv, ktoré sa snažia objasniť dôvod tohto záhadného zmiznutia. Sú medzi nimi triedna učiteľka **Justine Gandy** (**Julia Garner**), otec zmiznutého dieťaťa **Archer**

Graff (**Josh Brolin**), policajt **Paul Morgan** (**Alden Ehrenreich**), fet'ák **James** (**Austin Adams**), riaditeľ školy **Marcusa** (**Benedict Wong**) i samotný **Alex** (**Cary Christoph**).

Cregger výborne využíva prvok striedania pohľadu viacerých postáv, pričom odhal'uje



vrstvy tajomstiev. Každý nový uhol prináša odlišné informácie a mení divákovu interpretáciu predchádzajúcich scén. Toto tiež pomáha k vytváraniu neustáleho napätia a neistoty. Cregger využíva kombináciu psychologického hororu, mysteriózneho thrilleru a čiernej komédie, čím vzniká unikátny zážitok, ktorý nie je len desivý, ale aj emocionálne silný. Špecifický humor v **Zbraniach** je čierny a často absurdný. Cregger ho používa na zjemnenie intenzívnych scén, avšak zároveň ním pridáva filmu špecifický tón. Film nekladie dôraz na tradičné hororové klišé. Namiesto jednoduchých šokových scén a tzv. nadsakovačiek sa zameriava na psychologickú hĺbku postáv a ich vzájomné vzťahy, čím vzniká napätie, ktoré je často podprahové a dlhodobo vo vás ostane.

Výborné obsadenie a silné vedľajšie postavy

Julia Garner podáva silný a komplexný výkon ako učiteľka **Justine**, ktorá sa snaží nielen ochrániť svojich žiakov, ale aj čeliť vlastným traumám. **Josh Brolin** ako

Archer Graff dokáže diváka preniesť do emocionálneho správania otca, ktorému zmizlo dieťa a naopak **Alden Ehrenreich** ponúka kontrastnú postavu policajta, ktorý svojím skeptickým prístupom pridáva príbehu realistickú vrstvu. Najvýraznejšou postavou filmu je však **Amy Madigan** ako teta **Gladys**. Jej výkon je znepokojujúci, no rovnako aj fascinujúci a dodáva filmu nezabudnuteľný charakter.

Réžia Creggera je presvedčivá a dynamická. Dokáže brilantne kombinovať žánre, udržiavať napätie a zároveň nechať priestor pre humor a ľudské emócie. Jeho schopnosť vytvárať nejednoznačné postavy a udržiavať diváka v neistote je jedným z hlavných dôvodov, prečo film funguje.

Silnou stránkou filmu je rozhodne psychologická hĺbka postáv, originálna štruktúra a kombinácia hororu s čiernym humorom. Film však stráca v až prílišnej komplikovanosti deja. Toto môže na diváka pôsobiť mätúco a viaceré prechody medzi perspektívami sú dejovo



veľmi zložité. Pre fanúšikov hororov, v ktorých dej rýchlejšie graduje, tiež môže byť problémom pomalšie tempo.

Film sa, prekvapujúco, stal hororovým hitom leta, keď v rámci prvého víkendu prekonal cenu produkcie a dosiahol v USA tržby až 43,5 milióna dolárov a vzhľadom na silný komerčný úspech a pozitívne kritické ohlasy sa špekuluje o možnom pokračovaní (najmä kvôli nejednoznačným koncom postáv ale aj obetí) alebo spin-offe zameranom na postavu tety **Gladys** – samotný Cregger naznačil, že by sa rád venoval práve tomuto príbehu v rámci samostatného projektu. Rozhodne by aj diváci ocenili snímku, ktorá by dodatočne priblížila jej pozadie a motiváciu. To, či **Gladys** samostatný projekt naozaj aj dostane sa snáď dozvieme ešte v rámci roka 2025.

„Film **Zbrane** je originálnym a napínavým hororovým dielom, ktoré kombinuje silné herecké výkony, kreatívnu réžiu a emocionálne vrstvy. Jeho dej sleduje mestečko a jeho obyvateľov, po tom, ako počas jednej noci záhadne zmizne 17 detí.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Zach Cregger	Rok vydania: 2025 Žáner: Horror / Thriller / Mysteriózny
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Silné herecké výkony + Kreatívna réžia + Napínavý dej a zaujímavá štruktúra príbehu	- Nedostatočný vývoj niektorých vedľajších postáv - Otvorený záver
HODNOTENIE:	★★★★☆

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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini,
Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko,
Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Róbert Gabčík,
Viliam Valent, Matúš Kuníák, Miroslav Beták,
Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková,
Miroslava Glassová, Maja Kuffová, Nataša Bóžiková,
Simona Tlacháčová, Vanesa Svetíková, Nikola Rusnačíková,
Bianka Sľebodníková, 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
MSI Claw BZ2EM

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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



ZVÝŠTE VÝKON SVOJHO PC S KINGSTON FURY DDR5 A GEN 5 SSD!

Rýchlosť, spoľahlivosť a výkon novej generácie pre
hráčov, tvorcov a všetkých, čo chcú ísť na maximum.

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.

Pracuj múdro. Snívaj vo veľkom.

Nechajte sa inšpirovať ponukami,
ktoré vás posunú.

Platí do 12. septembra.

logitech

