

GENERATION

TESTOVALI SME ROG Xbox Ally X

VIDELI SME

Jedna bitka za druhou

HRALI SME

NBA 2K26

RETRO

EarthBound

TÉMA

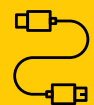
*Tesla Model Y
Juniper*

SÚŤAŽ



logitech 





WIRED



2.4 GHz



BLUETOOTH

Dostupné v drôtovom aj bezdrôtovom prevedení

smarty.sk

Thock V2 CZ

Thock V2
Compact Wireless CZThock V2
75% Wireless CZ

Thock V2 TKL CZ

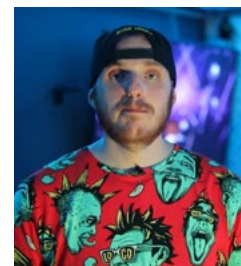
CZ/SK
LAYOUT

Nové Thock V2 - Ešte lepšie a ešte lacnejšie

ENDORFY

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

EDITORIÁL



Behám, kašlem menej a kupujem veci, ktoré nepotrebujem

Nechcem začínať novembrový príhovor gýčom, ale tak trochu to vo mne vrie a nemôžem si pomôcť – sľubujem vám však, že pointa príde už o pár viet nižšie. Začína sa nám jeseň, čoho príznakom sú nielen opadané listy sfarbené dožltá a tma o piatej poobede, ale hlavne výrazný nárast kašľania, kýchania a potenia. Odkedy som začal behať, a je to už vyše roka, som si uvedomil, že hoci ľudia okolo mňa postupne, slovami klasika, ochorievajú, ja, infikovaný tými istými bacilmi, ostávam celkom v pohode. Nie, že by som si občas nezasmrkal, s pocitom že mám v krku ako v polepšovni, ale táto fáza, typická pre bežné nachladnutie, ma drží sotva dva dni. A ešte aj počas nich viem normálne fungovať. Moja manželka mi pred pár dňami na féročku povedala, že na mne badať krízu stredného veku. Najprv som to bral s rezervou, no dnes, keď píšem tieto riadky, to už začínam pomaly, ale isto, vnímať aj ja. Včera večer som totiž v posteli urobil niečo, čo sa dá považovať za typický znak tejto diagnózy. A keďže vás, našich verných čitateľov, môžem využiť ako lakmusový papier, priznám sa skôr, než sa to dozvie moja žena. Schudol som, nechal som si potetovať 40% tela a mienim v tom pokračovať. Dobré, to vie aj moja milovaná, ale tá posledná kvapka, o ktorej netuší? Kúpil som si loveckú kušu za šialené peniaze, hoci som zatiaľ nevystrelil ani šušneň z nosa.

Tak, čo myslíte, mám krízu stredného veku, alebo len nové hobby?

Kým budete premýšľať, pokojne si prelistujte toto naše dožltá sfarbené číslo. Možno v ňom objavíte aj ďalšie zaujímavé informácie a to nielen z môjho pohnutého života.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.
Ak by ste sa k nim chceli pridať aj vy, kontaktujte nás prosím na adrese uvedenej v tiráži. Ďakujeme.

Tesla Model Y Juniper

NAŠIEL SOM SI MILENKU



Za viac než dve dekády vo svete hernej a technologickej žurnalistiky som pomáhal rozbiehať, alebo sám rozbiehal, hneď niekoľko video projektov. Väčšina z nich dnes už neexistuje a prežil vlastne len jeden, aj to s odrenými ušami. Spomínam to zámerne, pretože práve v jeho zárodkoch bola okolo mňa partia nadšených kamarátov, s ktorými sme sa na viac než amatérskej úrovni pokúšali preraziť na YouTube scéne. Mali sme profesionálnu techniku, luxusné zázemie a hlavy plné snov. Lenže plány sú jedna vec a realita je často úplne iná. Projekt PvP, ktorý nesie tento názov dodnes, prežil v podstate preto, že sa mi už nechcelo meniť logo pri ďalšej vízii. A prišlo mi prirodzené pokračovať sólo a s pozmeneným obsahom, ale rovnakou chuťou skúšať nové veci. Dnes, ako určite viete, už netestujem len spotrebnú elektroniku a hardvér, ale aj osobné automobily. Recenzovanie áut som síce nikdy verejne nespájal s týmto, pre väčšinu z vás pochopiteľne neznámym, kanálom na YouTube, no pravdou je, že v

PvP sme pôvodne snívali aj o testovaní elektromobilov. Naším interným vtípom bola predstava, ako nám Tesla požičia na mesiac svoj vtedajší model a my z toho spravíme obsah, ako nikto iný. A preto som nesmierne rád, že sa PvP nakoniec dožilo tohto momentu. Lebo dnes konečne môžem napísať vetu, na ktorú sme čakali celé tie roky: Petr, Daniel a Matej, dokázali sme to!

Keďže americká spoločnosť Tesla nateraz ešte stále nie je oficiálne prítomná na území Slovenska (čoskoro sa to však má zmeniť), tak jedinou možnosťou ako sa vôbec prepracovať ku testovaniu ich vozidiel bolo oslovenie najväčšieho lokálneho dovozcu a predajcu tejto značky a to konkrétne firmu DriveTesla.sk.

Ak preto prípadne, nech už vo vás nasledujúci text zanechá akékoľvek pocity a dojmy, budete plánovať nákup Tesla vozu v rámci slovenskej republiky, rozhodne vám môžem odporučiť práve vyššie spomínanú spoločnosť – tá mimo predaju samotného

zabezpečuje aj servis či požičovňu. A teraz poďme konečne na hlavný chod. Historicky prvou Teslou v rámci PvP a predovšetkým nášho magazínu Generation je aktuálny model Y zvaný aj ako Juniper.

Ak sa aspoň trochu zaujímate o svet automobilov a nemyslím teraz striktné len elektromobilov ako takých, tak ste určite zachytili informáciu, že v roku 2024 sa práve Model Y stal najpredávanejším vozom na svete.

Je preto úplne logické že sa Tesla pustila do jeho faceliftu a práve ten nesie označenie Juniper. Tesla si síce vybudovala svoje impérium na akomsi prísľube budúcnosti a na zákazníkoch ochotných tolerovať kompromisy v kvalite spracovania, či komforte jazdy. Avšak trh dospel, konkurencia ponúka čoraz presvedčivejšie alternatívy a spoliehať sa len na silu značky už rozhodne nestačí. Juniper je preto jasnou odpoveďou na súčasný vývoj trhu čo sa prejavuje už od cenovky začínajúcej na



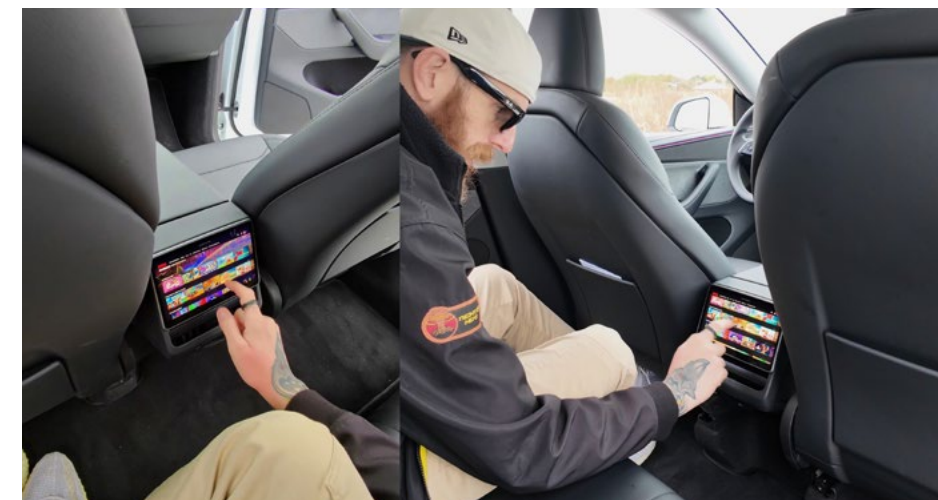
sume 42 000 eur vrátane DPH. Kto by to bol ešte pred pár rokmi povedal, čo?

Ak sú v niečom všetky doteraz vyrobené vozy tejto automobilky unikátne tak je to samozrejme dizajn. Exteriér vynoveného Modelu Y nie je výnimkou a za mňa pôsobí ako elegantná socha vytesaná vetrom. Ladná silueta ostáva rovnaká, no predná časť inšpirovaná Modelom 3 Highland stratila svoj pôvodný usmievací výraz a nahradila ho ostrejšia, serióznejšia tvár s užšími svetlometmi a prepracovaným nárazníkom s funkčnými otvormi na lepšie obtekanie vzduchu. Vôbec najväčší technologický a vizuálny posun však prichádza zozadu kde nájdete jednoliaty svetelný pás cez celé piate dvere. V čom je unikátny? Funguje na princípe nepriameho odrazu a vytvára dokonale homogénnu líniu, akoby namaľovanú svetlom, pripomínajúcu architektonické osvetlenie luxusnej budovy. K tomu sa pridáva ďalšia inovácia v podobe masívnych odliatkov karosérie, ktoré znížili počet dielov zo 70 na jeden, čím odstránili medzery medzi panelmi a dodali autu monolitický vzhľad. V Juniperi sa prosto celá estetika nerodí z čírej snahy ohúriť (čo vídame často napríklad pri francúzskych vozoch), ale ako prirodzený vedľajší efekt inžinierskych cieľov. Aerodynamická efektivita diktuje hladšie línie, výborná efektivita zas čistejší tvar a práve v tejto symbióze formy a funkcie sa skrýva jeho skutočná elegancia.

Elegancia a minimalizmus sú ešte viac cítiť v interiéri. Človek si síce musí počas otvárania dverí zvykať na manuálne

kl'učky, ktoré sa vám nevyklopia samé a musíte si ich najprv podobrať zatlačením prsta, každopádne dávam palec hore za bez rámové vedenie okien ako aj elektrický spínač otvárania na vnútornej strane. Z toho čo som čítal a počul, tak v minulosti Tesla vo svojich autách šetrila na kvalite spracovania interiéru a preto som mal práve z tohto aspektu hodnotenia trochu obavy. Juniper však evidentne v rámci faceliftu prináša razantný posun aj v tomto smere. Máme tu totižto všade mäkkené materiály a už na prvý dotyk kvalitné textílie s prešívaním, nehovoriac o čalúnení z eko kože. Počas tichej jazdy, za ktorú môžu špeciálne sklá a lepšie tesnenia, som nezaznamenal žiadne praskanie ani vržganie. Pohodlné kreslá disponujú ventilovaním ako aj vyhrievaním a v momente čo sa v nich uvelebíte a trochu zdvihnete zrak k nebesiam, uvedomíte si,

že máte nad sebou plne panoramatickú strechu. V strede sa nachádza 15,4 palcov veľký displej s nádhorne ostrou grafikou a nechýba ani decentné ambientné osvetlenie, ktoré z kabíny robí útulný futuristický kokpit pripomínajúci palubu vesmírnej lode Enterprise. Rozhranie je rýchle, intuitívne a nabité funkciami – od streamovacích služieb ako Netflix či YouTube až po videohry, ktoré vám skráti čas ani nabíjaní. V tejto verzii ide o niekoľko nenáročných projektov ako Cuphead, Beach Buggy Racing 2 a Battle of Polytopia, avšak ak by ste chceli spojaťdnti' Steam a zahrať si tak niečo náročnejšie, musíte si kúpiť Model S alebo X, keďže tie sú vybavené grafickou kartou identickou s tou akú dnes nájdete v konzole PlayStation 5. Čo mi inak v plne prispôsobiteľnom menu vozu chýbalo? Podpora pre Android Auto a Apple Car.





Ked' už spomínam prepojenie s mobilom, tak práve mobilná aplikácia je predĺženou rukou Juniperu a prostredníctvom nej viete, okrem bežných funkcií ako chladenie, vyhrievanie, odomknutie, zamknutie, realizovať aj Live stream záberov z kamier vrátane ukladania nahrávok. Nahrávky sa ukladajú na USB kľúč v priehradke (aj tá má elektrické otváranie) a denne si môžete cez mobil prezrieť len určitý počet dát, ktorý sa na druhý deň zase obnoví. Čo mi tu trochu chýbalo, na rozdiel od XPengu P7, bola možnosť diaľkového ovládania vozidla pri parkovaní.

Signifikantným znakom minimalizmu v kabíne je absencia takmer všetkých fyzických tlačidiel. Najviac vášní vzbudzuje odstránenie klasickej páčky voliča prevodovky, ktoré Tesla prevzala

z modernizovaného Modelu 3. Radenie medzi jazdou vpred, vzad a parkovaním sa teraz rieši potiahnutím prsta po ľavej strane displeja alebo pomocou funkcie Auto Shift, ktorá sa snaží na základe kamier a senzorov predvídať, kam sa chcete pohnúť. Musím povedať, že aj pri tomto vyložene futuristickom nápade som bol maximálne skeptický, avšak počas týždňa jazdy som nakoniec žasol ako dobre to v praxi funguje. Čím viac trás som absolvoval o to viac som si užíval celú tú automatizáciu, pri ktorej vlastne stačí len krútiť volantom a sem tam t'uknúť do brzdy. Zámerne píšem sem tam, keďže Juniper má primárne nastavenú extrémne silnú rekuperáciu, ktorá má z dlhodobého hľadiska šetriť brzdy a nie je možné ju nijako regulovať, len si na ňu zvyknúť. Kľúčovým prvkom technológií v tomto voze však zostáva

Autopilot. Jedná sa o systém idúci ďaleko za hranice adaptívneho tempomatu a je to vec ktorá v premávke či na dlhých diaľničných úsekoch dokáže výrazne znížiť stres vodiča. Aj keď nejde samozrejme o stopercentnú autonómiu, z toho čo som mal možnosť doteraz vidieť v iných filozofiu podobných autách, je v tomto aspekte Tesla stále s veľkým náskokom vpred. Už len to s akou presnosťou sa 360 stupňové kamery starajú o digitalizovanie premávky okolo vás je fascinujúce a je to aj o značnú časť vpred pred mnou nedávno testovaným XPengom.

Vráťme sa teraz však ešte na moment späť ku fyzickým aspektom kokpitu. Dávam palec hore za výkonnú bezdrôtovú nabíjačku s krásne textúrovaným povrchom ktorá dokáže nabiť aj skladací telefón formátu Flip. Rovnako tak tlieskam za obrovské množstvo odkladacích vaničiek a priehradiek, kam som si počas testovania mohol bezpečne uložiť všetku techniku. Na to ako minimalisticky je kabína spracovaná som bol skutočne šokovaný z miery praktických úložných priehradiek, USB konektorov a rovnako tak aj komfortu pri dlhých jazdách. Nadšenie však nekončí ani presunom na zadné sedadlá. Nájdete tam totižto v strede 8-palcový dotykový displej s ovládaním klímy, vyhrievania aj multimédií, čo ocenia najmä rodiny na dlhých cestách. Praktickosť ostáva silnou stránkou aj čo sa týka kapacity kufrov. Vzadu máte 854 litrov čo sa po sklopení sedačiek (elektricky a dokonca obojsmerne) dá natiahnuť až



na 2 138 litrov a nechýba ani 117 litrový Frunk vhodný na uloženie kabeláže.

A čo samotná jazda? Mal som obavy z povestne tvrdého podvozka starších modelov, no Juniper ukázal úplne inú tvár a namiesto hrkotania kostí som dostal plavnú, kultivovanú jazdu, akoby pod kolesami rozložili mäkký koberec. Nerovnosti síce cítite, ale nejde o nič razantné čo by vám dávalo rany do chrbtice, pričom auto zostáva isté a pevné aj v zákrutách. To, čo ma však dostalo bolo spomínané ticho ktoré sem tam prekryje okamžitý nástup elektromotorov. Riadenie je presné a rýchle, takže auto pôsobí agilne, ale je pri ňom cítiť, že jeho prirodzeným prostredím nie sú okresky, ale skôr každodenný život, kam spadá dochádzanie do práce a dlhé výlety s rodinou. A keď už spomínam rodiny, ponuka verzií v akých si Junipera môžete zaobstarat' je vyskladaná tak, aby si každý našiel to svoje. Prvým stupňom je Model Y RWD Standard alias rozumná voľba pre tých, čo chcú efektívne elektrické SUV bez kompromisov v dynamike (to bola aj mnou testovaná vzorka so zadným pohonom), nasleduje Long Range AWD kombinujúci dlhý dojazd s istotou pohonu všetkých kolies a celé nám to uzatvára Performance AWD, čo je čistý adrenalín v balení rodinného auta, ktoré vás dokáže vystrelit' na stovku za 3,5 sekundy (môžete si prísť vyskúšať v rámci zážitkovej jazdy u DriveTesla.sk). Čo sa týka zrýchlenia ako takého, ani RWD v tomto nezaostáva a stovku vie pokoriť za necelých 6 sekúnd.

Nastal čas sa trochu pozrieť pod kapotu, respektíve v tomto prípade priamo na podlahu. Tam je totižto v danej verzii usadená batéria s využiteľnou kapacitou 60.5 kWh, ktorá vám pri ideálnych podmienkach dokáže ponúknuť papierový dojazd necelých 500 km. Z toho čo som ja mal možnosť odmerať som sa pri



kombinovaní diaľnic a mesta dostal na necelých 400 km. Maximálny tok energie počas dobíjania v rámci 400 V architektúry je, opäť papierovo, 250 kW, avšak ani na tento údaj som sa ani raz nedotiahol aj keď treba dodať, že som ani raz nenabíjal cez Tesla Supercharger. To je síce stále veľmi slušná hodnota, ktorá umožní nabiť desiatky kilometrov dojazdu za pár minút, no niektorí konkurenti, ako napríklad Hyundai či Kia už prešli na 800-voltovú architektúru. Tá im za ideálnych podmienok umožňuje dosahovať vyššie nabíjacie výkony a teoreticky tak skrátiť čas strávený na nabíjačke. Priemerným časom sa tak v mojom prípade stalo zhruba 30 minút na DC porte, čo bol akurát tak čas prejsť jeden level v Cupheade bez toho aby som mal chuť rozhrýzť gamepad. Apropó keď už spomínam ovládač, tak valnú časť hier tu môžete obsluhovať aj cez dotykovú obrazovku avšak práve onen Cuphead si vyžaduje pripojenie BT gamepadu a tu krásne funguje Xbox alebo PlayStation hardvér.

Model Y Juniper je za mňa, ako človeka čo už sedel v desiatkach rôznych elektrických vozidiel, prejavom hlbokého a

inteligentného dozrievania. Tesla ukázala, že vie počúvať a učiť sa. Vzala svoj globálny bestseller a naozaj systematicky odstránila jeho opakované prepierané slabiny. Tvrdý podvozok nahradila komfortnejším pružením. Lacné plasty vymenila za kvalitné materiály. Hlučnú kabínu premenila na tichú oázu. Zároveň si však zachovala všetky svoje kľúčové prednosti kam spadá efektívnosť pohonného ústrojenstva, ohromujúci výkon, praktickosť a hlavne, bezkonkurenčný ekosystém softvéru. Konkurenti ho môžu v jednotlivých disciplínach poraziť ale žiadne iné auto ktoré mi prešlo rukami nateraz neponúka taký komplexný, vyladený a bezproblémovo integrovaný balík. A na samotný záver vám ešte dlhujem moju tradičnú metaforu a jej vysvetlenie. Spomínaná firma DriveTesla.sk svojím vozidlám určeným na prenájom dáva ženské mená a ja som na test dostal slečnu menom Jessica. Keďže som jej meno opakované spomínal aj doma, moja manželka si celkom prirodzene myslela, že ide o nejakú tajomnú známosť, a tak som jej musel vysvetliť, že Jessica má štyri kolesá, volant a nabíja sa z wallboxu, nie z kaviarne v meste tak ako ona.

Verdikt

Sympatická slečna schopná vám rozvrátiť rodinu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: DriveTesla.sk	Cena s DPH: 42 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Takmer žiadne fyzické spínače
+ Unikátny svetelný podpis	- 400 V architektúra
+ Softvér	- Absencia Apple Car a Android Auto
+ Spracovanie interiéru	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Škoda Superb Sportline

NAJLEPŠIA KAPITOLA ROMÁNU



Históriu značky Škoda som vždy vnímal, ako dobre napísaný román, ktorý začína skromne medzi olejom a ozubenými kolesami, a končí prekvapivo v kapitolách, kde sa spomína luxus, technológie a výkon. Práve výkon, ktorý by ešte pred pár dekádami pôsobil ako fantázia, bude ústrednou témou ďalšieho zárezu v našej automobilovej sekcii recenzií. Späť však k románu. Z malej továrne Laurina a Klementa, kde sa ešte riešilo, či má mať bicykel viac ako dve kolesá, sa zrodil výrobca, ktorý dnes s úplnou samozrejmosťou konkuruje známej nemeckej trojke. Tá by mimochodom bez áut z Mladej Boleslavy čelila čoraz väčšej presile voči expanzii čínskych vozov, ale to si necháme na iné články. Ústrednou postavou toho dnešného je konkrétne Superb 2.0 TSI 265k 4x4 Sportline. Nie je to žiadne služobné vozidlo na dlhé trasy, ktoré si firma s radosťou odpíše z daní v rámci

flotily, ale naopak, auto, ktoré si pokojne oblečie oblek a k nemu bežecké tenisky.

Nová generácia Superbu prišla na trh po necelých dekádach, a to v druhej polovici minulého roku. Ak ste čítali moju recenziu na tento návrat, tak si určite spomínate na metaforu spojenú so štvrtou evolúciou, ktorá odkazovala na mozaiku pocitov aké som ja, ale aj moja rodina, s testovaným vozom zažili počas klasického týždňa. Akokoľvek sa nechcem pri hodnotení dizajnu nejako opakovať, predsa len ho nemôžem teraz odhodiť len nejakým strohým opisom. Kde jeho predchodca totižto exceloval v nadčasovej, takmer aristokratickej elegancii, tam nástupca prišiel s robustnejším a funkčnejším postojom. Dizajnový jazyk sa očividne inšpiroval úspešnou SUV líniou značky samotnej, čo logicky nemusí sadnúť každému z vás. Tento posun, ale nie je vôbec náhodný. Predchádzajúci Superb bol taký

dobrý, že začal nebezpečne liezť do kapusty prémiovým súrodencom z koncernu, najmä Audi. Nový, o niečo pragmatickejší vzhľad preto vytvára jasnejšiu hierarchiu. Škoda má byť inteligentná, praktická a hodnotná voľba. Audi zostáva symbolom elegancie a prestíže. Beriem to preto, ako strategické rozhodnutie, ktoré možno ubralo časť vizuálnej noblesy modelu Superb, no upevnilo identitu značky. Teraz priamo k testovanej úprave. Vo verzii Sportline sa tento funkčný základ totižto mení na niečo omnoho zaujímavejšie. Všetky chrómové prvky zmizli a nahradili ich lesklé čierne akcenty. Od masívnej prednej masky cez lišty okolo okien až po kryty zrkadiel a elegantný spojler. V kombinácii s ostrejšie rezanými nárazníkmi a štandardnými 19-palcovými diskami Torcular, získava Superb presne tú správnu dávku vizuálnej dravosti, ktorá prináleží jeho výkonu. Nech počítam ako počítam,



vychádza mi z toho tentokrát metafora s profesionálnym rýchlostným bežcom, ktorý si ku značkovému obleku na svoje svalnaté nohy natiahne najmodernejšie a laserom zameriavané tretre. Manažérsky liftback s dušou dravca. Cez týždeň s ním v tichosti vozíte deti do školy a cez víkend na okrese prekvapíte majiteľ a športovo ladeného kupcu.

Interiér nového Superbu Sportline je presne taký, aký by ste od vlajkovej lode značky očakávali. Je premyslený, ergonomický a dostatočne priestorový. Už po otvorení elektricky ovládaných piatich dverí vás privíta kufr, ktorý by pokojne mohol konkurovať žalúdku veľryby. Ešte predtým, než sa k nemu dostaneme, rozhodne stojí za zmienku kabína. Športové sedadlá s integrovanými opierkami hlavy, čalúnené z umelej kože a semišu, poskytujú výborné pohodlie aj na dlhých trasách, a pritom držia s istotou. Máme tu samozrejme opäť tie geniálne fyzické ovládače Smart Dials pod centrálnym a trinásťpalcovým veľkým displejom. Celkovo ide o tri otočné voliče, ktoré okrem iného zvládajú spravovať teplotu, hlasitosť či jazdné režimy, a to všetko bez nutnosti odpútania vašej pozornosti od cesty. Volant s klasickými tlačidlami je za mňa stále perfektný. Tak isto aj voľba, ponechať zadávanie pohybu priamo pod ním, čím sa v strednom tunely uvoľnil priestor s objemom necelých šiestich litrov. Fyzickú konektivitu naprieč celou kabínou zabezpečuje štvorica USB-C vstupov s výkonom 15 až 45W. Ide o absolútne perfektnú vec vhodnú aj na nabíjanie výkonných notebookov, ktorú môžu využívať hlavne pasažieri sediaci v zadnom rade. Vysoká kvalita spracovania sa prejavuje predovšetkým v detailoch, avšak až na pár momentov, kedy som sa snažil na to minimum plastových dielov hrubým násilím zatlačiť. Palubovka však nevzdávala ani len malé prasknutie. Všetko lícuje, a aj napriek niektorým tvrdším plastom, ktoré na mňa stále pôsobia až príliš recyklované,



pod zadný nárazník. Menej sa mi však páčil moment, kedy som si kufr nechtiac pustil na hlavu. Stalo sa mi to zakaždým, keď som nevedomky posunul nohu opäť k senzoru. Do kufru bez sklopených sedačiek sa vám zmestí kočík, bicykel, kontrabas, aj polka domácnosti, ak treba. A teraz to najdôležitejšie - jazda. Škoda Superb Sportline stavia na kombinácii osvedčeného motora 2.0 TSI, inteligentného pohonu všetkých kolies a samozrejme aj adaptívneho podvozka DCC+ (tu stojí za zmienku športovo ladený podvozok, ktorý je oproti klasickej verzii Superbu znížený o 15 milimetrov). Pod kapotou sa nachádza motor známy z Kodiaqu RS (aj ten sme v našej redakcii už raz mali a môžem vám sľúbiť, že sa ešte minimálne raz vráti, aby mi pomohol pripraviť jeden špeciálny test), ktorý ťahajúc ovela menšiu váhu ponúka 195 kW (265 koní) a 400 Nm krútiaceho momentu. Nie sú to extrémne čísla. Žijeme totižto už nejaký čas v ére elektromobilov,





no spôsob, akým tento motor t'ahá, je fascinujúci. Zrýchlenie z 0 na 100 km/h za 5,6 sekundy prebieha hladko, kultivovane a s pôsobivou rezervou sily. Vďaka pohonu všetkých kolies sa nekoná žiadny kopanec do chrbta, len plynulý, neutíchajúci ťah.

Motor spolupracuje so 7-stupňovou automatickou prevodovkou DSG, ktorá pri dynamickej jazde radí dostatočne presne, ale pri pomalých rozjazdach vie sem-tam zaváhať. Je to drobný kompromis, ktorý si všimnete len v meste, inak prevodovka dokonale ladí s charakterom motora. Skutočné čaro prichádza so spomínaným športovým podvozkom. Máme tu adaptívne tlmenie s dvoma samostatnými ventilmi pre kompresiu a odskok, vďaka čomu podvozok dokáže oddeliť komfort od športovej kontroly na úrovni, akú by ste čakali skôr od prémiových značiek. V režime Comfort sa

dravý Superb doslova mení na majestátnu loď, ktorá s ľahkosťou pohlcuje nerovnosti lokálne štandardne rozbitých ciest, a to aj na 19-palcových kolesách, zatiaľ čo po prepnutí do Sportu sa karoséria spevní, reakcie sa zosťria a celé auto získava nečakanú dávku agility. V zákrutách pôsobí istým, vyváženým dojmom a opäť aj vďaka pohonu 4x4 krásne drží stopu. Superb tak zvláda byť v jednom okamihu pohodlným dial'ničným korábom a v druhom prekvapivo zábavným nástrojom na okreskách. Napriek výkonu a hmotnosti si stále zachováva rozumný apetít. Priemerná spotreba počas testu sa ustálila na 7,6 l/100 km, mimo mesta klesla na 7,1 l/100 km a ani pri svižnej jazde neprekročila 9 litrov, čo je vzhľadom na dynamický potenciál tohto vozu perfektné skóre.

Po týždni za volantom Škody Superb 2.0 TSI 265k 4x4 Sportline mám pocit, že som

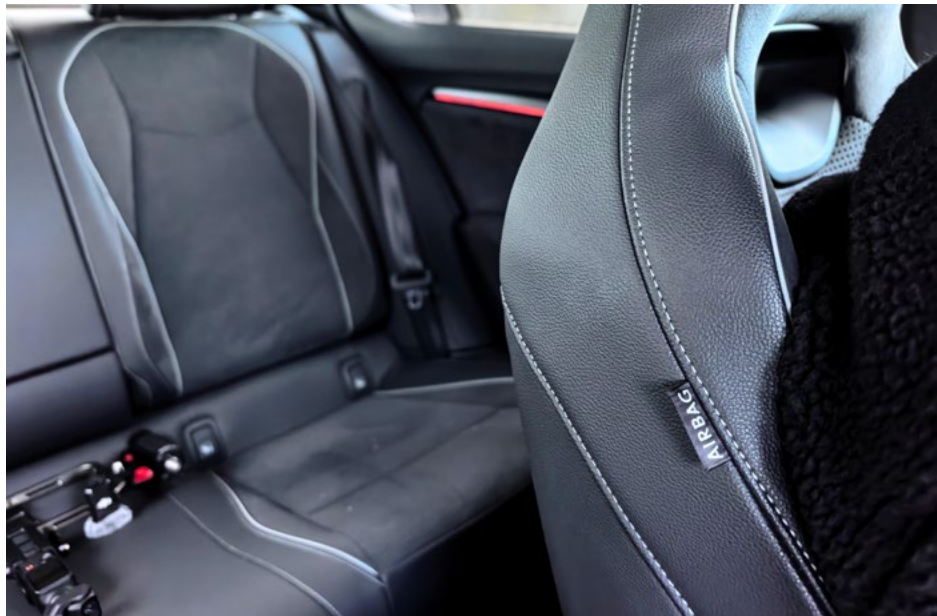
sa dostal do jednej z tých kapitol románu značky, kde sa dej zrýchli a postavy ukážu svoj skutočný charakter. Tento elegantný a súčasne neskutočne dravý Superb totiž ukazuje, že Škoda sa posunula z pozície rozumnej voľby pre manažéra k plnohodnotnému hráčovi v segmente, kde sa hodnotí štýl, technológia a jazdný prejav.

Hoci na piatych dverách nenájdete logo RS, správaním a výkonom sa k nemu bez okolkov hlási. Spája tri svety do jedného auta; dynamiku hot-hatchu, priestor rodinného MPV a komfort prémiovej limuzíny. Testovaná verzia s cenou okolo 61 000 eur síce nehrá na efekt, no pri pohľade na konkurenciu dozaista dáva zmysel. Porovnateľne výkonné BMW radu 5 či Mercedes-Benz triedy E sú o 17 000 až 20 000 eur drahšie, pričom neponúkajú takú mieru priestoru ani praktickosti. Superb tak nie je kompromis medzi premiou a mainstreamom, ale racionálne luxusné auto pre vodiča, ktorý uprednostňuje techniku pred imidžom.

Verdikt

Dravá limuzína, ktorá dáva zmysel.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Škoda Auto	Cena s DPH: 56 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Váhanie prevodovky
+ Priestrannosť interiéru	- pri nízkych rýchlostiach
+ Výkon	- Niektoré
+ Jazdné vlastnosti	plastové diely
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA AUTO

Škoda Enyaq 85x 2025

STARÁ LÁSKA NEHRDZAVIE



Bol to môj prvý test, prvé auto, prvý kontakt s niečím, čo som nemal len šoférovať, ale skutočne pochopiť, prežiť, a potom o tom pre vás napísať niečo zaujímavé. Odvtedy prešiel viac než rok, desiatky testov a tisíce kilometrov, no ten pocit neznáma, ktorý som mal pri prvom stretnutí, vo mne zostal dodnes. Je to ten zvláštny mix rešpektu, nadšenia a miernej paniky, ktorý človek cíti, keď vstupuje do nového sveta, čiže v tomto prípade do sveta automobilovej žurnalistiky. Ak sledujete môj vývoj, viete, že od testu Škody Enyaq 85 Loft som si sadol do mnohých iných áut. Rýchlejších, drahších, technologicky prepracovanejších. No ako sa hovorí, „stará láska nikdy nehrdzavie“ a tá moja nosí emblém so šípku. Preto si dnes pomôžem metaforou starou ako ľudstvo samo. Enyaq pre mňa nie je len auto, je to ako „bývalá“, s ktorou sa po roku opäť stretávate. Kedysi ste sa ľúčili so zmiešanými pocitmi, no niekde

v hĺbke ste tušili, že to ešte nie je úplne uzavreté. A potom ju zrazu znova uvidíte. Je sebavedomejšia, elegantnejšia, v lepšej forme, ale stále s tými istými črtami, ktoré vás kedysi dostali. Po roku odlúčenia sa z nej stala vyzretejšia osobnosť. Nabrala sexepíl, ktorý jej predtým možno trochu chýbal, a zároveň si zachovala všetko, prečo som si ju kedysi obľúbil. A presne taký je Škoda Enyaq 85x v úprave pre rok 2025.

Na prvý pohľad je zrejmé, že toto nie je len drobná úprava textúr. Enyaq prešiel vizuálnou transformáciou, ktorá ho jasne posúva do novej éry. Predná maska, ktorá pri pôvodnom modeli vyžarovala robustnosť a výraznosť, ustúpila elegantnejšej a ostrejšej tvári. Hlavnú úlohu teraz preberajú podstatne štíhlejšie Matrix-LED svetlomety, ktoré spolu s novým panelom vytvárajú modernejší, futuristickejší dojem. Tieto zmeny však nie

sú len estetické. Vo svete elektromobilov je aerodynamika stále extrémne kľúčovou veličinou a práve tu spravila Škoda krok vpred. Nový, hladší dizajn znížil súčiniteľ odporu vzduchu na hodnotu cx - 0,245 (predtým 0,256). Rozmery sa síce zmenili len nepatrne, no celkový postoj auta pôsobí sebavedomejšie, práve ako ona niekdajšia partnerka, ktorá po rokoch prichádza na rande ovela istejším krokom.

Zadná časť zostala takmer nezmenená, upravené sú len obrysové svetlá a spodná časť nárazníka. Vývojári tak sústredili energiu tam, kde to dávalo najväčší zmysel, a to na optimalizáciu prednej masky a efektivity ako takej. Dizajnový jazyk sa zjednotil s menším Elroqom, čo signalizuje systematický prechod celej elektrickej flotily na novú vizuálnu identitu. Z priložených fotografií vidíte, že moja stará láska dorazila na rande v olivových šatách so striebornými



lodičkami, čo v preklade znamená, že prišla s novou farbou karosérie a elegantnými 21-palcovými diskami. A musím povedať, že jej to pristane viac než kedykoľvek predtým.

Ako však dobre vieme, krása pri opačnom pohľadí často nie je to, čoho by sme sa mali držať a oveľa dôležitejšie je vnútro ako také. Ak ste preto čakali revolúciu v interiéri, musím vás trochu sklamať. Zmeny sú minimálne. Interiér zostáva logicky usporiadaný, mimoriadne priestranný aj keď čo sa týka plastových častí, stále tak trochu „cheap“. Nechápť mňa zle, plasty sú tvrdené a znesú aj drsnejšie zaobchádzanie, avšak čo mi stále pri Škodovke v tomto smere neskutočne prekáža, je ich povrchová a mdlá úprava – ide o efekt spôsobený používaním recyklovaných materiálov. Pritom najluxusnejšie spracovanie interiéru nového Enyaqu s názvom Suite, ktoré predstavuje prešivaná koženka na palubovke ako aj pohodlné kreslá, mňa vyložene potešili.

Apropos, sedenie v pohodlných kreslách s odvetrávaním a základnou funkciou masáže bedier bolo zrovnateľné s násobne drahšou konkurenciou. Nechýbajú ani Simply Clever riešenia ako dáždnik vo dverách vodiča či škrabka na ľad vo veku nabíjacieho portu, nehovoriac o obrovskom množstve drobných, ale praktických odkladacích priestorov.

Podľa mňa však dôležitejšie je disciplína, v ktorej Enyaq totižto absolútne exceluje. Obrovský kufr s objemom 585 litrov patrí k najlepším vo svojej triede a prekonáva väčšinu konkurentov s tým, že výnimkou je azda len Tesla Model Y – po sklopení zadných operadiel je možné sa dostať až na 1 710 litrov. Miesta na zadných sedadlách je doslova na rozdávanie. Toto je prsto auto, v ktorom sa päťčlenná rodina dokáže prepraviť na veľkú vzdialenosť, a to bez akýchkoľvek kompromisov.

Tu sa však dostávame k zaujímavej kapitole, konkrétne k vnútornému boju medzi DNA značky Škoda a direktívami koncernu Volkswagen. Na jednej strane cítiť snahu zachovať praktickosť a užívateľskú prívetivosť, na druhej strane tlak na implementáciu koncernových prvkov, ktoré nie sú práve obľúbené. Výsledok? Infotainment Škody síce pôsobí menej frustrujúco než v sesterských modeloch, no stále trpí obsesiou minimalizmu. Nedostatok fyzických tlačidiel a dotykové posuvníky na ovládanie teploty a hlasitosti pod displejom sú, a povieť to na rovinu, zrelé na zmenu. Tentoraz si pomôžem naopak herným prirovnaním, keďže v podaní Škodovky je to ako hrať komplexnú stratégiu, ale mať na mysli len tri tlačidlá. Áno, existujú fyzické skratky do hlavných menu, no základné funkcie sú stále schované v niekoľkých vrstvách digitálneho rozhrania. Enyaq je tak ergonomicky najlepší zo svojich koncernových súrodencov, ale stále nie taký dobrý, aký by mohol byť, keby mu dali úplnú slobodu. Aby som neostal len pri kritike, musím pochváliť detaily, ako nový volant s nápisom Škoda, ktorý je teraz štandardne vyhrievaný.



Čo však zamrzí a pri platforme MEB pôsobí až nepochopiteľne, je absencia predného kufra a teda frunku. Priestor pod prednou kapotou sčasti zívá prázdnotou a pôsobí ako trestuhodne premárnený potenciál. Škoda, možno v ďalšej generácii.

Srdcom verzie 85x je dvojica elektromotorov starajúcich sa o inteligentný pohon všetkých štyroch kolies. Systémový výkon dosahuje 210 kW (teda 282 koní) a krútiaci moment má pôsobivých 545 Nm. V praxi to znamená, že toto veľké rodinné SUV vystrelí z 0 na 100 km/h za 6,7 sekundy, čo je s ohľadom na jeho celkovú váhu (2 750 kg) viac než slušná hodnota. Je to, ako keby si rodinný van aktivoval „nitro boost“.

Nárast výkonu o 15 kW a hlavne krútiaceho momentu o masívnych 120 Nm na celkových 545 Nm je cítiť pri každom stlačení plynového pedálu. Hoci papierové zrýchlenie z 0 na 100 km/h sa zlepšilo len o 0,2 sekundy, skutočný rozdiel je v pružnosti a akejsi istote ťahu. Predbiehanie na okresných cestách je teraz okamžité a bez akejkoľvek drámy. Zvýšenie maximálnej rýchlosti zo 160 na 180 km/h je skôr symbolickým odstránením elektronického obmedzovača, ktorý pri prvej generácii pôsobil trochu umelo a nedôstojne. Klúčovou oblasťou je, samozrejme, manažment energie. Batéria má využiteľnú kapacitu 77 kWh, čo podľa papierového cyklu WLTP zvládne dojazd 544 km. Moja skúsenosť však ukazuje, že realita je na tom klasicky o niečo horšie. Počas testu som pri plynulej jazde mimo mesta a na okreskách dosiahol spotrebu, ktorá by pri plnom nabití znamenala dojazd 450 – 480 km s tým, že vonku sa odohrávalo jesenné počasie. Keď sa energia minie, prichádza na rad nabíjanie.

A práve tu sa ukazuje ďalšia zaujímavá anomália, ktorá pôsobí skôr ako

marketingový ťah než technická nevyhnutnosť. Testovaná verzia 85x totižto podporuje rýchle DC nabíjanie s výkonom až 175 kW, čo znamená dobíjanie z 10 na 80 % za približne 28 minút. Zato verzia 85 s pohonom zadných kolies, ktorá používa tú istú batériu, má nabíjací výkon obmedzený na 135 kW. Žiadny zjavný technický dôvod pre tento rozdiel neexistuje. Je to ukážkový príklad, ako Škoda umelo „nerfuje“ základný model, aby vytvorila silnejší argument pre kúpu drahšej verzie 85x. Rýchlejšie nabíjanie sa tak stáva prémiovou funkciou, za ktorú si zákazník jednoducho musí priplatiť.

Facelift však neprináša len kozmetické úpravy, ale pridáva aj podporu obojsmerného nabíjania (V2H), ktorá umožní premeniť auto na záložný zdroj energie pre domácnosť. Inými slovami, máte pri dome vlastnú powerbanku s kapacitou 77 kWh, ktorá vám v prípade výpadku prúdu v dome dokáže suplovať elektrickú centrálu. Čo sa týka jazdného prejavu, nový Enyaq zostáva mimoriadne civilizovaný a pokojný. Podvozok výborne filtruje nerovnosti aj keď si v rámci tlmičov treba zvyknúť na občasné buchoty od podvozku. Nový model navyše pôsobí o niečo poddajnejšie, no stále si zachováva istotu aj pri rýchlejšej jazde. Odhlučnenie kabíny je za mňa naďalej špičkové, ostatne už pred faceliftom patrilo k silným stránkam Enyaqu a aj vďaka tomu je z neho ideálny spoločník na dlhé cesty.

Zlepšenia sa dotkli aj asistenčných systémov. Nový softvér a presnejšia kalibrácia priniesli citelnejšie plynulejšie správanie. Kým pri prvej generácii býval asistent udržiavania v pruhy občas nervóznym a zasahoval do riadenia až príliš, teraz sú jeho reakcie jemné a predvídateľné. Adaptívny tempomat funguje hladko a Travel Assist sa stal ešte spoľahlivejším kopilotom na dlhých



trasách, v ktorom som už po pár jazdách našiel dostatočnú dôveru. Kapitolou samou o sebe je absolútne unikátny head-up displej s rozšírenou realitou, ktorý som veľbil už pri hodnotení spomínaného Elroqu. Ten vám dokáže do zorného poľa premietiť nielen klasické informácie ohľadom rýchlosti a smeru, ale aj zástup často oveľa užitočnejších vecí, napríklad ohraňovanie zadnej časti náhle brzdiaceho vozu pred vami, meniacej sa krajnice vozovky či dôležité oznámenia navigácie.

A teraz prichádza čas na najväčšiu kritiku. Na komponent, ktorý je taký zlý, až pôsobí ako urážka každého zákazníka, čo za auto zaplatí viac než 50-tisíc eur. A nie je to pretrvávajúca zásuvka na bezdrôtové nabíjanie v sklone, v ktorom si nenabijete skladací mobil formátu Flip. Len uvediem, že akokoľvek nový Enyaq vo verzii 60 začína na sume cca 41-tisíc eur, tak mnou testovaná verzia 85x sa aj v rámci príplatkových balíčkov dostala na hodnotu 67-tisíc! A čo mi vlastne na ňom tak prekážalo? Opäť a zase je to zadná parkovacia kamera. Jej kvalita je, bez preháňania, stále absolútna katastrofa.

S ohľadom na uvedenú cenovku je to ako kúpiť si najnovšiu hernú konzolu s 4K výstupom obrazu a pripojiť ju k tridsaťročnému CRT televízoru so zaprášenou obrazovkou. Pritom ostrosť prednej kamery je minimálne dvojnásobne lepšia. Práve tu sa naplno prejavuje technologická schizofrénia Enyaqu. Na jednej strane ponúka špičkové prvky, ako, napríklad, brilantný head-up displej s rozšírenou realitou, ktorý premieta navigačné šípky priamo na cestu pred vodiča. Za mňa je to technológia budúcnosti, ktorá by zapadla pokojne aj do softvérového stále unikátnych vozidiel značky Tesla. No na druhej strane tu nájdeme komponenty, ktoré sú z hľadiska kvality až zarážajúco poddimenzované. Tento

kontrast nie je náhoda. Odhaluje stratégiu vývoja a nákupu v rámci koncernu, kde investície smerujú práve do technológií, ktoré vyzerajú dobre v marketingových materiáloch a prezentáciách. Zároveň sa však nemilosrdne šetrí na súčiastkach, ktoré síce nepredávajú auto v reklamách, ale používate ich každý deň a vidíte ich každý deň.

Výsledkom je vozidlo, ktoré je v niektorých aspektoch geniálne a v iných zúfalo lacné. Prémiový zážitok, ktorý Enyaq inak ponúka, tak v mojich očiach narúšajú drobné, ale bolestivo viditeľné pripomienky toho, kde sa šetrilo. Z pohľadu celej tej mojej metafory so starou láskou to vlastne takto v závere dáva zaujímavú formu rozuzlenia, čo povieť?

Enyaq 85x v aktuálnej verzii je naozaj ako bývalá partnerka, ktorá sa po rokoch objaví vo vašom živote. Sebavedomejšia, elegantnejšia, s novým účesom a oveľa lepším zmyslom pre humor. Už nie je tým neistým dievčaťom, ktoré občas zabúdalo, čo chce povedať (spomínate si, ako v prvej generácii vozov Enyaq padal/mrzol softvér?) a ani tou, čo potrebovala večnosť, kým sa pripraví (a spomeniete si ešte na problémy pri zimnom nabíjaní bez manuálneho predohrevu?). Dnes naopak vie presne, čo chce a ako to dosiahne. A keď ju znova stretnete, uvedomíte si, že to, čo ste v nej kedysi (ne)videli, tam celé tie roky vlastne niekde bolo, len to potrebovalo dozrieť.

Áno, stále má svoje muchy. Vie vás občas rozčúliť, správa sa zvláštne a niekedy sa neukáže z najlepšieho uhla (napríklad cez tú mizernú zadnú kameru). Ale potom sa s ňou znova preveziete nočným mestom, ticho, bez napätia, a viete, že medzi vami stále niečo je. Niečo, čo sa nedá definovať číslami ani technickými údajmi.

Verdikt

Enyaq síce nie je dokonalým vozom, ale Škoda s jeho vývojom ide z môjho pohľadu správnou cestou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Škoda Auto	Cena s DPH: 41 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Svetelný podpis	- Skladací telefón typu
+ Elegantný dizajn	Flip si nenabijete
+ Unikátny a praktický head-up displej	- Absentuje Frunk
+ Vnútorný priestor	- Katastrofálna kvalita zadnej kamery
HODNOTENIE:	★★★★☆

Legion Go S

PRENOSNÁ KONZOLA S DUŠOU HERNÉHO POČÍTAČA



Ešte pred pár rokmi predstavoval „portable gaming“ kompromis. Síce bolo možné hrať hry na cestách, no nie všetky a nie v takej kvalite ako na PC. Avšak, ak by vtedy chcel niekto segment prenosných konzol odpísať, hlboko by sa zmýlil. V súčasnosti totiž zažívame priam zlaté časy tejto platformy, čoho priamym dôkazom je Lenovo Legion Go S.

Zariadenie v sebe spája výkon plnohodnotného PC s jednoduchosťou konzoly, pričom všetko uzatvára do kompaktného tela, ktoré sa jednoducho zbalí a vezme kamkoľvek. Pod jeho povrchom pracuje procesor AMD Ryzen Z1 Extreme, ktorý zvládne rozbehnúť aj najnovšie AAA herné tituly.

Integrovaná grafická karta AMD Radeon zabezpečí plynulý obraz a 16 GB RAM udrží

stabilitu aj pri náročnejších hrách. Herný zážitok doplní 8-palcový Full HD displej so 120 Hz obnovovacou frekvenciou. Je dostatočne veľký, takže oceníte aj menšie detaily, no stále ideálny na hranie v pohybe.

Ovládanie Lenovo Legion Go S pôsobí prirodzene a pohodlne. Každé tlačidlo má presne svoje miesto. A vďaka prepracovanej ergonómii ani po niekoľkých hodinách neprichádza pocit únavy. Jedným tlačidlom viete konzolu uspať, zmeniť jej výkonový režim alebo prepnúť do desktop režimu, ktorý otvára možnosti klasického počítača. K tomu stačí klasický USB-C kábel, s ktorým konzolu pripojíte na externý monitor a využijete ju ako počítač.

Jedným z najväčších rozdielov oproti predošlým handheldom je však systém Steam OS. Jeho rozhranie je prehľadné,

rýchle a prispôbené okamžitému zážitku z hry. Kto už má vybudovanú knižnicu hier, okamžite získa výhodu.

Legion Go S je stvorený pre hráčov, ktorí nechcú čakať, kým sa dostanú domov. Viete si ho vziať na cesty, alebo ho len tak vybalit' na stole v kaviarni. Batéria zvládne dve až tri hodiny intenzívneho hrania, čo je presne toľko, koľko je potrebné na pár dobrých zápasov či prejdienie celej jednej kapitoly. A keď bude málo energie v batérii, o všetko sa postará rýchle nabíjanie, ktoré zariadenie dobije za necelú hodinu.

Tip na záver

Pre tých, čo pozerajú na cenu, môže byť rozhodujúci aj moment blížiacich sa Vianoc, čo predstavuje ideálnu príležitosť siahnuť po tejto novinke za výhodnejšiu cenu.



Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Splinter Cell 2 opäť na PC



Tom Clacný's Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow sa opäť objavila na PC. Výborná hra, kde každé jedno prostredie pôsobí ako jedno imaginárne environmentálne puzzle, v ktorom je najväčším hlavolamom nájdenie spôsobu prejdenia navôkol rôznych teroristov (ak ich teda nechcete rovno zastrelit). To sa síce veľmi nelíšilo od predchodcu (zlatý bod programu mal prísť až neskôr s Chaos Theory), no stále bola vítaným prírastkom do série. Túto akčnú pecku ste doteraz v digitálnom priestore nemohli oficiálne nájsť, pretože hra mala veľké problémy s vykresľovaním tieňov na moderných systémoch. Moderi tento problém odstránili už pred rokmi, no Ubisoft sa do toho bohužiaľ pustil až teraz a výsledkom je, že si hru môžete kúpiť na Steame, Ubisoft Connect a Epicu za cca 10 eur.

Výročná edícia Fallout 4



Bethesda ohlásila novú edíciu akčného RPG Fallout 4, ktorého rádioaktívna nám poriadne poškodila DNA pred 10 rokmi. Tým nechceme povedať, že hra bola zlá, len že je plná rádioaktivity a mutantov. Aj keď chýb v dizajne teda mala. Ale späť k podstate textu. Výročná edícia hry sa bude volať Fallout 4: Anniversary Edition a prinesie všetok doteraz vydaný obsah v podobe expanzií a DLC, a teda menovite Far Harbor, Contraptions, Vault-Tec, Wasteland, Automatron a Nuka-World, plus, ako to spoločnosť urobila už so Skyrimom, pridáva do hry vyše 150 výtvorov hráčov z Creation Clubu, ktoré budú dostupné pre nainštalovanie z hlavného menu. Táto nová edícia hry vyjde na 10. novembra na PC, PS4, PS5, XONE a XSERIES s tým, že v roku 2026 vyjde na Nintendo Switch 2.

Mouse: P.I. budúci rok



Zdalo sa, že keď vyšiel Cuphead, nastane nová vlna hier snažiacich sa podobať na všetky tie staré americké animáky pred pol storočia. Aj keď boom nenastal a objavilo sa v podstate len pár hier inšpirovaných Cupheadom, jedna z tých najviac zapamätateľnejších bola Mouse: P.I. For Hire (aj keď v dobe ohlášenia sme oficiálny názov ešte nepoznali). S Cupheadom má avšak podobný len vizuál a nič iné. Hra s okúzľujúcou animáciou a čiernobiou atmosférou je totiž nekompromisnou – ako by sme to my starší nazvali – doomovkou plnou vyprázdnených zásobníkov a zvláštne sa ohýbajúcich zbraní ako keby z boli gumy. Patrí to však k tomu krásnemu noirovému grafickému štýlu. Tvorcovia ohlasujú, že Mouse: P.I. For Hire vyjde 19. marca 2026 na PC, PlayStation 5 a Xbox Series.

Znovuvydanie Scarface?



Vydalo sa? Nevydalo sa? Ohľadom Scarfaceu sa dejú zvláštne veci. Dnes už kultová hra z roku 2005 bola bez bližšieho propagovania vydaná na Steame, no krátko na to opäť stiahnutá. Hra vyšla zároveň aj na Epicu, avšak tam stále dostupná je. Práva na hru malo získať hongkonské štúdio EC Digital, ktoré avšak, zdá sa, celú situáciu nevládlo. Minimálne, čo sa týka práv a vydávania. Tvorcovia boli totiž obvinení konkrétnym moderom, ktorý tvrdí, že jeho patch SilentPatch pre pôvodnú hru, bol do novej verzie implementovaný bez jeho vedomia a súhlasu. Taktiež má táto verzia obsahovať ďalší komunitný patch Fusion Fix. Obe patche vylepšovali grafickú a hernú stránku hry. EC Digital sa napokon vyjadrilo, že verzia na Steame bola vydaná predčasne a k situácii nemalo dôjsť.

Detaily o Kirby Air Riders



Je trochu zvláštne, že ďalšia veľká exkluzivita konzoly Nintendo Switch 2 bude Kirby Air Riders, ale budiš. Hra, ktorá je pokračovaním Kirby Air Ride z GameCube, kde práve dvakrát nezažiarila, prichádza krátko po obdobne ladenom – aj keď prirodzene odlišnom – Mario Kart World. Hre sa ale musí nechať, vyzerá lepšie ako predchodca. Nové detaily, ktoré prinieslo Nintendo vo svojom už druhom Nintendo Direct venovanom tejto hre, prezradzujú, že sa vracia mód Top Ride, čo zmení pohľad z tretej osoby na top-down a celá hra začne pôsobiť ako dioráma. Novým módom bude Road Trip, čo bude kvázi open world plný rôznych výziev. Prítomný bude aj Swap Relay, ktorý bude meniť vaše vozidlo za iné po každom jednom kole. Napokon nebudú chýbať aj tímové boje. Hra vychádza 20. novembra 2025.

Výmena CEO v Remedy



Takto uistujú fanúšikov pôvodnej hry tvorcovia z Hexworks, že na hre sa stále pracuje. Po tom, čo predchádzajúce štúdio Deck 13 od projektu odstúpilo, štúdio Defiant prinieslo nižšiu kvalitu, než akú sme od tvorcov očakávali, a následne vývoj prebral spomínaný Hexworks. Okolo celej hry sa potom rozostihlo podozrivé ticho. Našťastie, súčasní tvorcovia pripomínajú a uvádzajú, že vývoj napreduje dobre. A pridali aj niečo navyše. Lords of the Fallen 2 má priniesť temné fantasy a taktiež to má byť zatiaľ tá najambicióznejšia hra, na akej kedy pracovali. Hra má vyjsť budúci rok na PC, PS5 a Xbox Series X/S. Pôvodná hra Lords of the Fallen vyšla ešte v roku 2014. Vtedy zaujala svojimi kvalitami a zaslúžene sa zaradila medzi tie lepšie „Souls“ hry, ktoré neboli vytvorené From Software.

Remaster Tales of Xillia 2



Ešte ani nestihli zaschnúť naše slzy šťastia, po tom čo Bandai Namco ohlásilo remaster skvelého JRPG Tales of Xillia, a už sa dole našimi ľícami kľžu nové. Tvorcovia totiž uviedli, že remaster pokračovania Tales of Xillia 2 je vo vývoji. Nešlo priamo o plné ohlášenie, skôr len o také upovedomenie fanúšikov, že remaster skutočne vyvíjajú. Aj keď sme sa potešili, hru sme tak nejak aj očakávali. Prekvapení sme len preto, že sa hra zmenila už tak skoro. Možno ešte viac natešení sme z toho, že pracuje sa na ďalšom remasteri, avšak v tomto prípade boli už tvorcovia skúpi na názov hry. Ohlásený by mal byť už čoskoro, ale aspoň taký majú plán (Game Awards? Alebo „Direct“ nejakej spoločnosti?). Zatiaľ posledný plnohodnotný titul Tales of Arise vyšiel ešte v roku 2021.

System Shock pre NS a NS2



Parádny remake System Shock z roku 2023 vyjde na Nintendo Switch 2 v digitálnej i fyzickej podobe ešte tento rok. Ohlásila to spoločnosť Nightdive Studios s tým, že čo sa týka Nintendo Switch 2, hra bude celá dostupná na kartdrižy. Takže problémy s ponížujúcim Game-key Card systémom našťastie odpadávajú. Čo sa týka technických špecifikácií, hra bude na Nintendo Switch 2 podporovať ovládanie myšou, rozlíšenie 1080p a 60 fps a v neposlednom rade aj gyroscopické ovládanie. Tvorcovia uvádzajú, že táto verzia prinesie aj niekoľko komunitou žiadaných funkcií, avšak zatiaľ neupresňujú, čo to znamená. Pôvodne vyšiel remake na PC s tým, že verzie pre PS4, PS5, XONE a XSERIES vyšli v roku 2024. Ide o verný remake, ktorý legendárnej podobe nerobí hanbu.

Elden Ring pre NS2 odložené



Dá sa povedať, že sme to aj tak trochu tušili. Už od prvých momentov ohlášenia Elden Ring pre Nintendo Switch 2 nie je s touto verziou čosi v poriadku. Graficky to vyzerá plocho a snímkovanie pripomína skôr sekanú. Podľa najnovších správ From Software odkladá Elden Ring Tarnished Edition na budúci rok a my sa nazdávame, že sa štúdiu stále nepodarilo vyriešiť spomenuté problémy. Koniec koncov to napokon aj sami priznávajú, pretože vyladenie chodu hry je hlavným dôvodom odkladu. Tarnished Edition prinesie pôvodnú hru a expanziu Shadow of the Erdtree. Elden Ring je dnes už legendárna hra, na ktorej spolupracovali tvorcovia Dark Souls so spisovateľom Georgom R. R. Martinom, s ktorým vytvorili pokrútený a bizarný svet plný groteskčnosti a utrpenia.

Luigi's Mansion na Switch 2



Novým prírastkom pre virtuálnu knižnicu starých hier dostupných cez službu Nintendo Online na Nintendo Switch 2 bude GameCube klasika Luigi's Mansion, hra, ktorá v roku 2001 odštartovala úspešnú sériu. Hra bude dostupná od 30. októbra, čiže v čase čítania týchto riadkov, bude hra už vydaná. Luigi's Mansion je komediálna hororová hra o chytaní duchov v typicky praštenom štýle franšízy Mario. Čiže fakt nečakajte žiaden des, skôr sa pripravte na nekončiacu návaly smiechu a neustály úsmev vykúzlenny na vašej tvári. Knižnica GameCube hier na NS2 už obsahuje The Legend of Zelda: Wind Waker, F-Zero GX, SoulCalibur 2, Super Mario Strikers a Chibi-Robo! Plug Into Adventure!. V blízkosti budúcnosti plánujú ešte prísť Fire Emblem: Path of Radiance či Super Mario Sunshine.

Prvý Dementium konečne na PC



Hra, ktorá mala byť pôvodne titulom série Silent Hill pre Nintendo DS, až kým Konami tvorcov neposadila pevnými nohami na zem a povedala im, aby radšej vytvorili originálnu značku, sa konečne dostáva na PC. Dementium: The Ward skutočne na Nintendo DS aj vyšlo a neskôr sa na 3DS dočkalo aj remasterovanej verzie Dementium Remastered. Na PC prichádza po takmer 20 rokoch v upravenej podobe pre túto platformu. Nejde avšak o remake, skôr len o to, čo čakáte od PC hry. Ovládanie k+m, vysoké rozlíšenie až po 4K, vylepšené tieň a podobne. Avšak ide predovšetkým o priamy port, čiže čakajte nízke rozlíšenie textúr, základné meshe objektov a aj do vyššieho rozlíšenia neupdatované prerenderované objekty ako fonty. Na druhú stranu hra ponúka CRT filter.

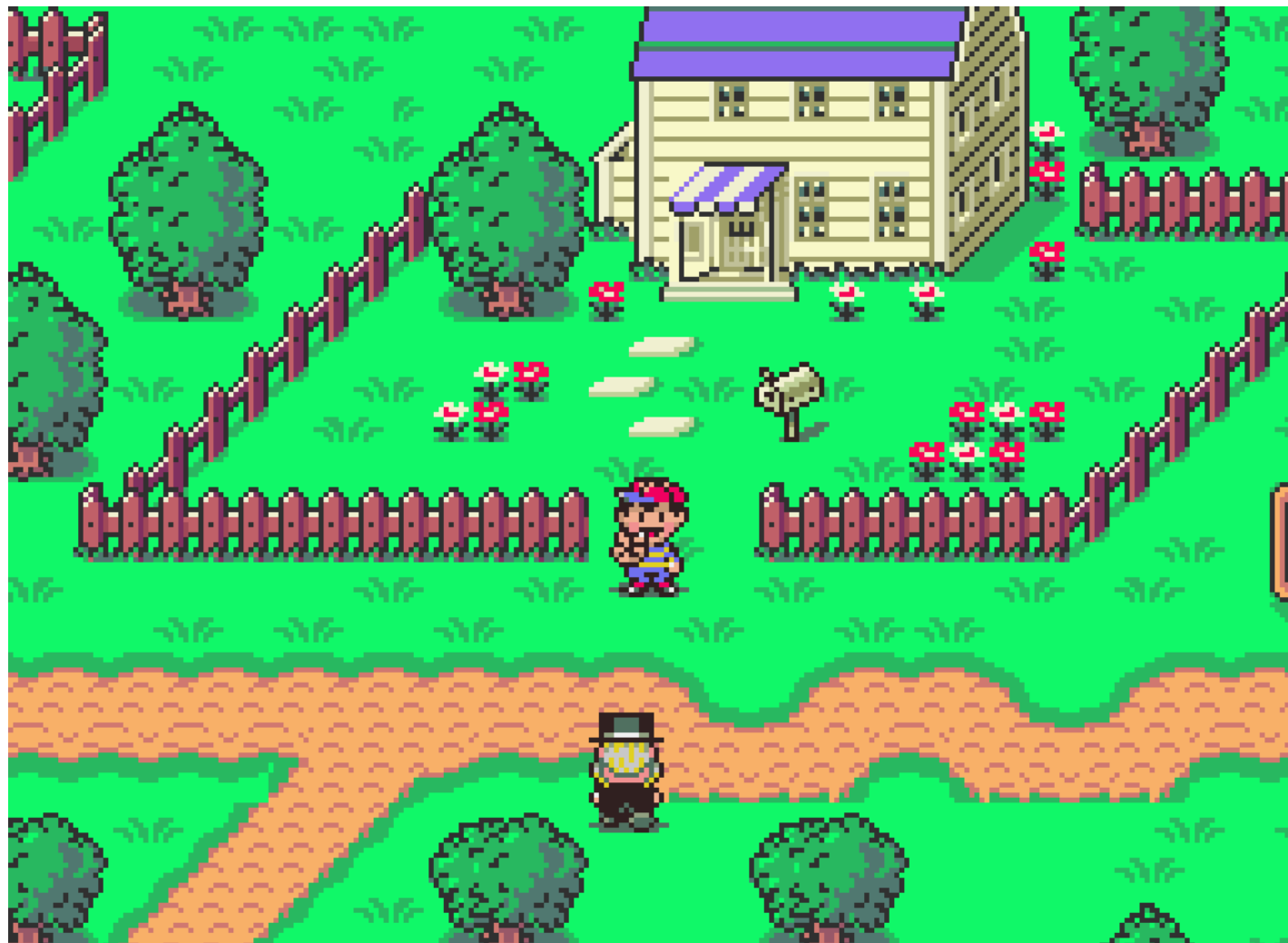
Assetto Corsa Rally



Po dlhšom čase tu máme ohlášenie novej pretekárskej hry, tentokrát Assetto Corsa Rally, nový prírastok do série Assetto Corsa. Tvorcovia uvádzajú, že pôjde o nekompromisnú simuláciu rally, čiže čakáme vysokú dávku realizmu, obohatenú o 3D laserom skenované reálne rally trate, autá a podporu virtuálnej reality. Assetto Corsa Rally sprvu vyjde vo forme predbežného prístupu, ktorý by mal trvať približne 18 mesiacov, po ktorých by mala byť hra plnohodnotne vydaná. Hra bude z časti bežať aj na custom verzii Unreal Engine 5, ktorý bude sekundovať upravenému enginu predchádzajúcich hier Assetto Corsa. Predbežný prístup bude obsahovať 10 licencovaných áut, štyri rally preteky, s tým že po vydaní bude hra obsahovať viac ako 30 áut a omnoho viac pretekárskych okruhov.

EarthBound

HISTORICKÁ ANOMÁLIA



Vo videohernej histórii sa občas objavia zvláštne anomálie – zriedkavé a fascinujúce prípady hier, ktoré odmietli prijať svoj osud. Tituly, ktorých komerčný neúspech neznamenal koniec, len bizarnú predohru k posmrtnnej sláve a kultovému statusu. Ich legenda sa nešírila cez drahé marketingové kampane, ale šepotom na prvých internetových fórach, z úst do úst, ako tajné evanjelium pre zasvätených. Dnes sa spoločne pozrieme na príbeh jednej z týchto anomálií herných dejín. Osud IP s názvom EarthBound, ktorá sa na západe propagovala sloganom, že doslova „smrdí“, a ktorej počiatočný neúspech bol tak grandiózny, až sa stal súčasťou jej identity, sa do našej retro sekcie dostáva trestuhodne neskoro a za to sa vám musím

ospravedlniť. EarthBound je totiž kultúrnym fenoménom, ktorého cesta na obrazovky bola rovnako bizarná a strastiplná ako samotný príbeh, ktorý rozpráva. Ak ste o tejto sérii doteraz vôbec nepočuli a jej osud je vám tak zatiaľ stále skrytý, odporúčam vám nasledujúci text rozhodne nepreskočiť.

História série Mother (ako sa EarthBound nazýva v Japonsku) nezačína v zásadačke herného štúdia. Jej tvorcom nebol ostrieľaný dizajnér, ale Shigesato Itoi, spisovateľ, textár a televízna osobnosť. Vízia, ktorú predstavil legendárnemu Shigerovi Miyamotovi, bola na svoju dobu odvážna. Chcel vytvoriť RPG zo súčasnej Ameriky, alebo skôr jej láskavej paródie, nie z fantasy sveta plného drakov. Názov Mother, inšpirovaný piesňou Johna

Lennona, odrážal Itoiov zložitý vzťah s neprítomným otcom, teda tému, ktorá sa ako červená niť tiahne celou sériou. Po úspechu prvej hry na Famicom (tá sa v rámci konzoly NES nikdy nedostala mimo Japonska) sa Itoi a jeho štúdio Ape Inc. pustili do pokračovania pre Super Famicom. Ambiciózny projekt sa však čoskoro zmenil na nočnú moru. Vývoj Mother 2 trval päť rokov, kód bol v troskách, tím vyčerpaný a hra opakovane na pokraji zrušenia. Zdalo sa, že Itoiova vízia stroskotá na technických limitoch. A vtedy na scénu vstúpil Satoru Iwata, vtedajší prezident malého štúdia HAL Laboratory a súčasne geniálny programátor. Po analýze projektu povedal Itoiovi „Ak to budeme opravovať takto, potrvá to dva roky. Ak začneme odznova, zvládneme



to za pol roka. Tím zvolil druhú možnosť a zrodil sa zázrak. Iwata nielen prepísal značnú časť hry, ale vytvoril aj nové nástroje, vďaka ktorým mohol celý tím konečne naplno rozvinúť svoje nápady. Nebola to len technická záchrana, ale aj ukážka Iwatovej empatie a vodcovstva. Namiesto toho, aby projekt prevzal, vrátil dôveru ľuďom, ktorí ho tvorili. Bol to prvý náznak filozofie, ktorá ho neskôr preslávila ako CEO Nintenda – ako človeka, ktorý rozumel svojej práci do posledného bajtu a v čase krízy si radšej znížil plat, než aby prepustil zamestnancov. Záchranu EarthBoundu tak dnes ja osobne vnímam ako stvorenie legendy menom Satoru Iwata. Hra, ktorá štyri roky trpela vo vývojárskom pekle, bola nakoniec hotová za jediný ďalší rok.

EarthBound sa odohráva vo fiktívnej krajine Eagleland. Ide skutočne o interaktívnu verziu tej najbizarnejšej a zároveň najláskavejšej paródie na Ameriku 90tych rokov, akú si možno dnes predstaviť. Namiesto mečov a brnení tu hlavná skupinka hrdinov, mladý Ness a jeho priatelia, používajú bejzbalové pálky a panvice, zdravie si dopĺňajú hamburgermi či pizzou, a peniaze, ktoré im posielal otec, vyberajú z bankomatov. Svet okolo nich pritom dýcha svojím vlastným životom. Skorumpovaní policajti blokujú cesty, realitní makléri kupujú strašidelné domy, okultisti uctievať modrú farbu a po uliciach sa potuluje gang s poetickým názvom Sharks. Humor je všadeprítomný, no má zvláštnu príchut'. Na povrchu je detinsky veselý, ved' bojujete proti „Annoying Old Party Manovi“, „New Age Retro Hippiemu“, či dokonca „Puke Pile“ (hromade zvratkov). No pod touto farebnou fasádou sa skrýva temný podtón. Je ním

osobné puto. V jadre je však EarthBound príbehom o dospievaní a o štyroch deťoch zachraňujúcich svet, zatiaľ čo dospelí okolo nich sú buď neschopní, skorumpovaní, alebo jednoducho zaneprázdnení vlastnými problémami. Tento motív nekompetentných či neprítomných rodičov vychádza priamo z Itoiovoho života. Nessov otec sa nikdy fyzicky neobjaví a existuje len ako hlas v telefóne, cez ktorý si ukladáte hru a dostávate vreckové. Tento zvláštny save systém nie je len hernou mechanikou, ale aj dojímavým symbolom a akousi pripomienkou neprítomnosti postavy otca, ktorá však stále poskytuje podporu, ako emocionálnu, tak aj finančnú. Za mňa je to drobný detail, ktorý z tohto surreálneho dobrodružstva robí výnimočne ľudský a hlboko rezonujúci zážitok.

Na svoju dobu bol EarthBound (rok 1995 a prvé vydanie mimo Japonska na konzolu SNES) v mnohých ohľadoch revolučný, najmä v rámci skostnateneho žánru japonských RPG. Najväčším prelomom sa stalo zrušenie náhodných súbojov. Všetci nepriatelia sú viditeľní priamo na mape, takže hráč sám rozhoduje, kedy a či vôbec chce a bude bojovať. Systém je navyše prekvapivo dynamický keďže silnejší súper vás prenasledujú, slabší v panike utekajú a ak ste dostatočne silní, tých najslabších porazíte automaticky len tým, že do nich vrazíte. Bola to v dobe, keď grinding znamenal nekonečné a únavné klikanie a aj preto EarthBound pôsobil tak prelomovo. Na druhej strane mince stojí inventárny systém, ktorý by dnes pokojne





mohol slúžiť ako mučiaci nástroj. Každá zo štyroch postáv má smiešne málo slotov zdieľajúcich príbehové predmety, vybavenie aj spotrebné veci. V obchodoch je to ešte horšie. Štatistiky predmetov si nepozriete, všetko kupujete a predávate po jednom kuse a každú akciu sprevádza zdĺhavý dialóg. Keď sa vám nevyhnutne zaplní inventár, nezostáva než zavolať kuriérsku službu Escargo Express, aby prebytočné veci odniesla do úschovy. Z dnešného pohľadu ide o objektívne zlé a archaické riešenia. No ak sa nad tým zamyslíte, táto frustrujúca byrokracia akoby mala svoj vlastný zmysel. EarthBound je satirou na moderný, nelogický svet dospelých a ten je plný papierovania, obmedzení a drobných absurdít. Hráč, ktorý musí volať kuriérovi, hľadať bankomat, či telefonovať otcovi, aby si uložil hru, zažíva rovnaké svetské frustrácie ako detskí hrdinovia vo svete, ktorý sa snažia zachrániť. Možno to nebolo zámerné, no práve tieto nepohodlné mechaniky sa stávajú súčasťou satiry samotnej. A hoci hra trpí nevyváženou krivkou obtiažnosti, najmä v úvode, jej zvláštna kombinácia frustrácie a geniality len potvrdzuje, že EarthBound bol vždy iný a to aj v tom, ako vás nútil trpieť s úsmevom.

Podme sa trochu bližšie povenovať systému boja. Ten totižto na prvý pohľad pôsobí tradične. Ide o klasické ťahové RPG, kde štyrom postavám zadávate príkazy ako útočiť, použiť PSI schopnosť alebo predmet z inventára. Vizualne je však hra nečakane strohá. Na rozdiel od Final Fantasy či Chrono Triggeru svoje postavy vôbec nevidíte a vnímate tak len nepriateľov, zobrazených staticky na hypnotických, psychedelicky pulzujúcich pozadiach. Pod týmto jednoduchým povrchom sa však skrýva geniálny nápad, ktorý mení celý zážitok. Narážam konkrétne na takzvaný „Rolling HP Counter“. Keď postava utrpí zranenie, jej životy neklesnú okamžite. Číslo sa pomaly odkotúľajú nadol, ako mechanické počítadlo kilometrov. A práve

v tom spočíva celé kúzlo. Ak dostanete smrteľný zásah, máte ešte pár sekúnd na to, aby ste postavu vyliečili, skôr, než sa jej HP dostane na nulu. Tento jednoduchý prvok úplne mení dynamiku súbojov. Z pasívneho čakania na výsledok sa stáva napínavý boj s časom. Každé rozhodnutie má váhu, každý liečivý predmet môže zachrániť bitku v poslednej sekunde. Systém odmeňuje rýchle myslenie, chladnú hlavu a dodáva súbojom nečakanú dávku adrenalínu. Rolling HP Counter patrí podľa mňa k najinovatívnjším mechanikám svojej éry. Vďaka nemu sa z bežných ťahových súbojov stáva pulzujúci, takmer akčný zážitok, čo je dôkazom toho, že aj v žánri, ktorý sa spoliehal na rutinu, mohla vzniknúť čistá herná genialita.

V čase svojho vydania čelil EarthBound ostrej kritike za zdanlivo jednoduchú grafiku. V ére, keď na SNES žiarili vizuálne klenoty ako Chrono Trigger či Final Fantasy VI so svojimi detailnými spritemi a epickými animáciami, pôsobil EarthBound so svojimi jednoduchými postavkami s veľkými hlavami a minimalistickými pohybmi takmer ako relikť minulej generácie. Z dnešného pohľadu je však jasné, že práve tento detský a rozkošne naivný štýl je jedným z jeho najväčších tromfov. Má nadčasový šarm, pripomínajúci detskú kresbu dokonale ladiacu s bizarnosťou a celým tým melancholickým humorom. Oblasťou, kde však EarthBound exceloval bez výhrad, bol zvuk. Soundtrack od Keiichiho Suzukiho a Hirokazu Tanaku patrí dodnes k absolútnej špičke 16-bitovej éry. Ide o eklektický mix salsy, reggae, rocku, jazzu, popu, ambientu aj experimentálnej elektroniky a to všetko spojené do jedinečného celku. Hravá, strašidelná, dojímavá aj triumfálna zároveň, taká bola hudba v tejto hre, ktorá každej lokácii dodávala nezameniteľnú identitu. Skladby ako „Pokey Means Business“, či záverečná „Smiles and Tears“ sú dnes už doslova legendami. Rovnakú pozornosť si zaslúži aj zvukový dizajn využívajúci

bohatú paletu samplov a efektov, ktoré ešte viac prehľbovali onen surreálny svet.

A na samotný záver si dáme celú tú marketingovú šarádu, o ktorej som písal v úvode. Príbeh EarthBoundu na západe je naozaj spätý s jednou z najpodivnejších marketingových kampaní v dejinách Nintendo. Firma do nej naliata dva milióny dolárov a všetko postavila na slogane „Táto hra smrdí“. Reklamy v časopisoch dokonca obsahovali malé pásiky z celulózy ktoré po zoškriabaní naozaj páchli. Namiesto vtipnej provokácie to však celé skončilo fiaskom. V roku 1995, keď hráči túžili po epických fantasy RPG, pôsobil EarthBound, so svojou jednoduchou grafikou a absurdným humorom, skôr ako nejaký interaktívny čudák, ktorý smrdí maximálne tak zvláštnosťou. Kampaň aj hra preto zlyhali rovnakým spôsobom a to tým, že nedokázali konzumentom vysvetliť vlastnú genialitu.

V USA sa predalo len približne 140 000 kópií a EarthBound sa na roky stal zberateľskou raritou. Práve táto nedostupnosť a šepoty fanúšikov na ranom internete však okolo hry vybudovali mýtus. Z komerčného prepadáku sa postupne stal kult a dnes je jeho odkaz nepopierateľný. Vplyv EarthBoundu cítiť v desiatkach nezávislých hier a najvýraznejšie asi vo fenoméne menom Undertale, ktorého autor ho otvorene označuje za hlavnú inšpiráciu. Hra sa napokon dočkala reinkarnácie na platformách Wii U, 3DS a neskôr aj Switch, kde konečne našla publikum, ktoré jej v roku 1995 tak citeľne chýbalo. Ja osobne si nemyslím, že EarthBound je dokonalá hra. Ona je čudná, občas frustrujúca a odmieta hrať podľa pravidiel. Ale má srdce, osobnosť a odvahu byť iná. Prežila vlastný pohreb a stala sa nesmrteľnou. A vďaka jednému výnimočnému programátorovi, ktorý kedysi zachránil takmer mŕtvu projekt, dnes poznáme jeden z najkrajších príbehov v dejinách interaktívnej kultúry.

Verdikt

Nedokonalá legenda.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
JRPG	Nintendo	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Revolučný prístup k RPG žánru	- Nevyvážená obtiažnosť	
+ Mechanizmus, ktorý zmenil ťahové súboje	- Frustrujúci systém inventára	
+ Ikonický soundtrack		
HODNOTENIE:	★★★★☆	

RECENZIA SWITCH 2

Donkey Kong Bananza: DK Island & Emerald Rush

EŠTE VIAC BANANZA!



Nintendo chce zo svojej novej úspešnej plošinovky dostať čo najviac a prichádza s rozšírením, ktoré nás donúti znova sa vrátiť do stredu zeme.

Na úvod tejto recenzie by som sa mal trochu pohoršiť nad skorým vydaním rozšírenia, no mám pocit, že by to vyznelo do prázdna, keďže v čase sprístupnenia tejto recenzie vychádza aj nová Pokémon hra, ktorá prináša platené rozšírenie v deň vydania. Namiesto toho by sme mali prejsť k tomu najdôležitejšiemu – rozšírenie Emerald Rush je výbornou nadstavbou už úžasnej hry (viac si môžete prečítať v mojej [recenzii](#)) a stojí to za tú cenu.

Za 20 € dostanete novú zónu plnú nostalgie a nový roguelite mód. Kritici môžu tvrdiť, že mohla byť súčasťou už drahej základnej hry. Nehovorím, že nemohla, no v čase, keď sú nadmieru populárne roguelite hry, môžu si to tvorcovia dovoliť.

Nostalgický DK Island

Začnem tým, čo vám na rozšírení padne do oka ako prvé – nová zóna, domovská základňa Donkey Konga a tropický raj DK Island. Táto oblasť sa vám odomkne hneď po odohratí hlavnej hry. Na ostrov sa môžete pozrieť aj skôr, no len formou „spomienky“, pričom zvyšný obsah rozšírenia si tam ešte nezahráte. Zóna DK Island pripomína skôr žáner „cosy gaming“, v ktorom lokality objavujete len preto, lebo je to zábavné a s minimom prekážok či hazardov. Zrejme viacerých z vás by na začiatku napadlo, že bude skvelé sa vyšťverať na najvyšší vrch ostrova. Priznávam, že je to taký dobrý pocit, ako to na prvý pohľad vyzerá. Tvorcovia nám tam zanechali lákavú odmenu. Avšak celý ostrov je popretkávaný tajomstvami, ktoré vás odmenia v podobe zlata či predmetov. Hlavným ťahúňom ostrova je nostalgia. Znalci série nájdu

na každom kroku nejakú referenciu na predošlé hry s Donkey Kongom. Či už ide o postavy, miesta, alebo len rozloženie prekážok či predmetov. V pôvodnej recenzii som často porovnával Donkey Kong: Bananzas so Super Mario: Odyssey, DK Island je teda vernou náhradou za Mushroom Kingdom v Odyssey.

Vyvoláva dojem základne, na ktorú sa vrátite po ťažení v iných zónach, aby ste sa pokochali tým, čo ste už dosiahli. Pomocou jednej z herných mien si môžete ostrov skrásliť postavami, ktoré v hre stretávate. Odomykajú sa vám náhodne v štýle gacha – zaplatíte určitú sumu a odomkne sa vám náhodná figúrka.

Menšia výčitka smeruje k tomu, že si toto rozšírenie naozaj neužijete, pokiaľ nemáte dokončenú hlavnú dejovú líniu. A aj keď ju máte, čaká vás trochu blúdenia, kým prídete na



to, ako sa dostať do nového roguelite módu. Keď sa vám to však napokon podarí, čaká vás ďalšia kopa zábavy.

Nový roguelite mód – Emerald Rush

Ako hráč, ktorý má rád roguelite hry, som sa na Emerald Rush po ohlásení veľmi tešil a musím povedať, že som nebol sklamaný. Pre tých, ktorí nie sú oboznámení, roguelite žáner zahŕňa hry, v ktorých postupne získavate nové schopnosti, no po smrti alebo dokončení hry ich stratíte. Medzi jednotlivými hrami však máte možnosť vylepšiť svoju postavu alebo podmienky, za ktorých budete hrať ďalšie hry. Žijeme v dobe, ktorá posúva hranice toho, čo všetko môže byť roguelite. Prežili sme

obdobie roguelite kartovej hry poker v podobe Balatro, roguelite verziu escape room v Blue Prince a mnoho ďalších.

Roguelite Donkey Kong vás hodí do vybraného levelu, zoberie vám všetky schopnosti, ktoré ste v hre nazbierali a postupným zbieraním emeraldu (v základnej hre je to zlato, tu len prefarbené na zeleno) dostávate nové schopnosti. Príbehové pozadie za týmto módom je túžba Void Kinga natlažiť ďalšie drahé kovy, a preto si vás vezme za svojho pracovníka.

Vaše prvé roguelite ťaženie sa bude odohrávať práve na DK Islande, čo je príjemné, keďže ide o nenáročnú zónu s minimom prekážok. V krátkom časovom

limite máte pre Void Kinga získať 50 emeraldov, čo nie je náročné, no v každom ďalšom kole sa Void Kingové požiadavky zvyšujú. Vašou úlohou je okrem zbierania emeraldov aj získavať banány, ktoré vám pridávajú náhodné schopnosti, a relikvie, ktoré vám v tomto móde vždy ponúkajú na výber jednu z troch vlastností. Tie vám ostanú po zvyšok ťaženia a vedia výrazne zjednodušiť zbieranie väčšieho množstva emeraldov. Môžete si zvýšiť množstvo emeraldu, ktoré vypadne z jednotlivých žíl, no zaujímavejšie sú bonusy, ktoré sa vzťahujú na určitú akciu.

Môžete si zvýšiť príjem emeraldov za zničenie nepriateľa, napríklad útokom z výskoku alebo ak máte aktívnu konkrétnu bananza formu. Tie môžu výrazne ovplyvniť váš prístup k zvyšku ťaženia. Ak sa vám podarí zvýšiť odmenu za zničenie nepriateľa pomocou pštrosieho vajca, prirodzene sa budete snažiť nájsť miesto, odkiaľ ich môžete ostreľovať vajcami a tento bonus čo najviac využiť. Rovnako si budete chcieť vybrať vlastnosti, ktoré ešte viac zvyšujú odmeny v pštrosej bananze. Každé ťaženie vás donúti pristupovať k hre inak, čo je základom každej dobrej rougelite hry.

Schopnosti, ktoré získavate za banány, sú rovnaké ako tie zo základnej hry, no vlastnosti z relikvií sú úplne nové. Spočiatku vám potrvá, kým si ich prečítate a pochopíte, no keďže ich sprevádzajú ikony, po niekoľkých hrách sa v nich budete vedieť orientovať podľa

obrázkov. Tu by som chcel pochváliť tvorcov – tieto vlastnosti síce nie sú úplnou novinkou, ktorú som ešte nikde inde nevidel, no je jasné, že boli vytvorené s veľkou dávkou kreativity. Navyše sú navrhnuté tak, aby vás prinútili prechádzať levelmi spôsobmi, ktoré ste pravdepodobne ešte nikdy nevyskúšali.

Void King vám bude počas ťaženia šepkať do ucha koľko emeraldov potrebujete na splnenie konkrétnej fázy a taktiež vám bude dávať rôzne úlohy, za ktoré dostanete odmenu v podobe emeraldov. Ukáže sa to ako klúčové najmä v neskorších fázach ťaženia, keď ste level už dostatočne zmasakrovali a nedokážete v ňom nájsť nové zdroje emeraldov. Úlohy sú tradičné, tak ako ich poznáme z mnohých iných hier (pozbiehajte x toho, znič x nepriateľa) a neprinesú revolúciu, no sú zaujímavé v tom, že si nepriateľa či predmety musíte v leveli nájsť. Práve tu sa ukáže váš postup ako hráča, pretože ak daný level dobre poznáte, hneď viete, kam máte ísť.

Dôležitou mechanikou v tomto móde na krátky čas aj barelly, ktoré poznáte aj zo základnej hry ako spôsob rýchlejšieho a efektívneho cestovania. Je potrebné vedieť, ako ktorý smeruje, ak ich chcete využiť. Takto sa na dôležité miesta dostanete za pár sekúnd. Tvorcovia navyše tieto barelly pridali aj ako predmet, ktorý môžete použiť, keď sa ocitnete v situácii, z ktorej sa potrebujete rýchlo presunúť. Ak máte v inventári barell, môžete sa z nej dostať okamžite a kamkoľvek. Následne si vyberie smer, ktorým chcete letieť a už len potvrdíte skok. Takto sa viete efektívne hýbať medzi úlohami, rýchlo dostať z priepasti alebo na vyvýšenú plošinu a pokračovať v zbieraní emeraldov.

Na vyššej obtiažnosti pridáva Emerald Rush jednu z najzaujímavejších mechaník celého rozšírenia. Ťaženie



začínate bez všetkých bananza foriem a musíte si ich získať v jeho priebehu.

Ako som spomínal, mnohé vlastnosti sa točia okolo konkrétnej bananza formy, no ako si ich vyberiete, ak danú bananza formu ešte nemáte odomknutú? A objaví sa vôbec v tomto ťažení? Táto mechanika pridáva ďalšiu vrstvu zaujímavých rozhodnutí, ktoré v tomto časovo obmedzenom móde musíte urobiť. Táto obtiažnosť vás preverí najmä v tom, ako dobre viete využívať všetky formy, pretože ak máte nejaké obľúbené, nemôžete sa na nich spoliehať.

Ťaženie skončí, ak prejdete predom stanovený počet fáz alebo ak nestihnute vyzbierať dostatok emeraldov na postup do ďalšej etapy. Na konci vás Void King ohodnotí a podľa počtu vyzbieraných emeraldov získate body, ktoré odomknú ďalšie odmeny na vašej kartičke zamestnanca. Medzi nimi nájdete nové schopnosti a vlastnosti, ktoré sa môžu objaviť v ďalších ťaženiach, nové zóny pre mód Emerald Rush aj nové kúsky oblečenia. To vám poskytne motiváciu hrať tento mód opakovane. Najväčšiu radosť

vám pravdepodobne prinesie odomknutie nových zón, pretože Emerald Rush vám ponúkne nový pohľad na každú z nich.

Môžete objavovať nové úlohy a zistiť, ako dobre danú zónu naozaj poznáte. Taktiež dostanete odmenu v podobe meny, za ktorú si môžete nakúpiť ďalšie figúrky pre váš DK Island.

Pridrahý endgame?

Ak sa na Emerald Rush pozeráte iba ako na predražený postgame, bude presne tým. Fanúšikov roguelite hier, ktorých je momentálne viac než dost, tento mód určite poteší svojou pestrosťou a sviežim prístupom k tejto vynikajúcej plošinovke. Niektorých môže odradiť, že sa tento mód odomkne až po prejdení hlavnej dejovej línie, ktorá sa niekomu môže zdať príliš dlhá, no príbehovo by to inak nedávalo zmysel.

Verdikt

Výborné rozšírenie jednej z najlepších plošinoviek tohto roka. Roguelite mód môže prilákať aj tých, ktorí by hru inak bežne nehrali, a nová zóna prináša vlnu nostalgie, na ktorej sa rád nechá uniesť každý fanúšik starých hier od Nintendo.

Martin Majdák



Dying Light: The Beast

UNIKÁTNY DIEL SÉRIE, KTORÝ BY MAL URČOVAŤ JEJ ĎALŠIE SMEROVANIE



V Dying Light: The Beast platí, podobne ako v mnohých RPG hrách, že tie najsilnejšie momenty sú tie „mimo hlavnej cesty“. Z hľadania dezorientovaného otca sa tak nakoniec vykl'uje emotívny, úzkostlivý a strašidelný príbeh o hriechoch minulosti a ich následkoch, ktorý vám utkvie v pamäti ako jeden z vôbec najlepších questov v celej hre.

Škoda len, že takýchto pasáží nie je v hre viac, hoci kvalitatívne nejde v rámci série o žiadny pokles. Skôr ide o to, čím scenár mohol byť, keby neslúžil len ako primitívna kulisa.

Najväčším naratívny nedostatkom Dying Light: The Beast je totiž to, že vsádza na osobný príbeh Kyleovej pomsty, ktorý je však rozpovedaný nepresvedčivo.

Niektoré momenty sú lepšie, no väčšina horšia – a najväčším prehreškom je, že ten očividný hnev protagonistu neprežívate spolu s ním. Ak vám ale práve pri Dying Light nejde o nejaký príbehový

zážitok, čomu absolútne rozumiem, nepovažujte tieto úvahy za „kritické“.

Úvod je oproti Dying Light 2 slabší, ale potom to ide!

Kyle Crane, navrátiš hrdina z prvého Dying Light, sa po 13 rokoch mučenia dostáva na slobodu a prahne po jedinej veci – smrti antagonistu menom Barón, ktorý pôsobí ako lacnejšia verzia tradičných záporákov zo série Far Cry. Ani on, ani Kyle to v sebe jednoducho nemajú; necítite medzi nimi žiadnu dynamiku, a byť Kyleových frekventovaných komentárov o tom, ako sa chce mstiť, ani by ste nepovedali, že tu nejaké také pozadie je.

Jediné, čo túto dvojicu prepája, sú príbehové misie, no aj tam Barón poväčšine abscentuje a keď aj je na obraze, chýba mu to, čo robí každého záporáka zapamätateľným – nástup. Barón v Dying Light je ako kyvadlo, ktoré je raz tu, raz tam, ale nikdy nespôsobí väčší prievan. Je škoda, že na Castor Woods, teda oblasti, kde sa hra odohráva,

reálne nevidíte Barónov podpis. Spomínam si, ako Techland na Gamescome mnoho rokov dozadu sl'uboval, že svet – vtedy to bolo ešte v súvislosti s Dying Light 2 – bude reaktívny, že na ňom budú vidieť vaše rozhodnutia. Je škoda, že keď sa už niečo takéto autorom úplne nepodarilo v dvojke, nepokúsili sa k nápadu vrátiť v tomto pomyselnom tret'om dieli. Hernej mape by prospelo, keby dávala viac najavo to, čo hra maximálne len naznačuje – Barónovu krutosť a chladnokrvnosť. Občasné popravy preživších v podaní barónových mužov sú ale aspoň niečo, čo vám sem-tam pripomína, s kým máte čo dočinenia.

Osobne ma zamrzelo aj slabší úvod do hry. Zatiaľ čo v Dying Light 2 ide o perfektné intro, jedno z najlepších, aké som v hrách videl, útek „z labáku“, kde na vás robili pokusy, je v The Beast pomerne paradoxne nevýrazný, byť z popisu budí opačný dojem.

Hra však pomerne rýchlo po tomto bode naberie spád a zatiaľ čo dvojka

s vami v tejto časti hry ešte narábala opatrne, v rukavičkách, tu dostanete preplesk a nešetí vás nikto. Niekoľko boss fightov ešte predtým, než dopijete kávu? Yes, please!

The Beast je napriek viacerým rozdielom stále zážitkom v jadre podobným prvému a druhému dielu – hoci podobným, nie rovnakým. Parkúr už nie je až tak v popredí ako pri skákaní z jednej vysokej budovy na druhú ako vo Villedore; Castor Woods je mapou skôr horizontálnou než vertikálnou a veľa času tu strávite šprintovaním cez parky, polia a iné otvorené plochy. Ulice sú stále nebezpečné a plné infikovaných, no používanie skratiek v podobe otvorených okien či pojazdných vozidiel je prispôbením sveta v prospech nového dizajnu.

Nerušte nočný pokoj

Azda najväčšou zmenou sú však nočné cykly. Zatiaľ čo v minulosti bola noc strašidelná, ale hra stále kládla dôraz na to, aby ste boli aktívni aj po zotmení, v The Beast sú noci čiernočierne a plné tzv. volatílov – vrcholových predátorov sveta Dying Light. Bez baterky je takmer nemožné dostať sa z bodu A do bodu B, no svetlo volatílov prit'ahuje ako magnet. Po prvýkrát tak dostávate jasné posolstvo: po zotmení ani na krok. Každá smrť je penalizovaná stratou stoviek bodov skúseností, čo dokáže solídne spomaliť váš postup v hre.

Spomínam si, ako ma počas jedného súboja s bossom na vrakovisku zastihla noc. Konfrontácia síce vďaka tomu mala výbornú atmosféru, no keď som sa chcel vrátiť do bezpečia, zistil som, že všade naokolo sú volatílovia a ísť naslepo do tmy by určite spustilo naháňačku. Niektoré odvážnejší by to možno riskovali, ale ja som to radšej na



15 minút zaparkoval do prázdneho prepravného kontajnera s prstom na spúšti a počkal si trpezlivo do rána.

Celkovú hororovú atmosféru teda hra naozaj nemôžem uprieť ani v najmenšom.

Ani obyčajní zombíci, a ešte počas dňa, nie sú pritom úplnou vatou. Zlikvidovanie skupiny nakazených, napríklad pri „čistení“ nejakej trafostanice alebo vodárne, je vcelku náročné a rýchlo vám vie odčerpať zásoby liečivých obväzov, prípadne vás dostať do úzkych. Samotné akvity v otvorenom svete sú pomerne jednotvárne a rýchlo sa „okukajú“. Obzvlášť citel'né to je pri tzv. temných zónach, ktoré ukrývajú unikátne časti výbavy a dobrý loot. Ide o zabeďnené obchody plné nakazených či pivnice, ktoré by sa mohli zmeniť na pomerne adrenalínované ihriská... byť skutočnosti, že každá temná zóna je ako cez kopírak.

Variabilita aktivít teda v hre nie je práve najlepšia, no audiovizualne skvelo prepracovaní zombíci dokážu mnohé kompenzovať. Keď si ich

porovnáme s nemŕtvymi z prvého dielu, je vidieť, o koľko sa Techland v tomto smere zlepšil, a decentné je aj to, koľko rôznych modelov v hre je.

Základní infikovaní majú pomerne širokú paletu modelov, hoci pokiaľ ide o rôzne druhy infikovaných, tam už je škála skromnejšia. Neuškodilo by ani, keby každý „mini-boss“, teda veľký zombík s betónovým „kladivom“ namiesto ruky, nevyzeral úplne rovnako a nemal rovnakú animáciu smrti, keď ho zabijete v tzv. „Beast móde“.

Je dobré, že autori plánujú v rámci najbližších 11 týždňov pridať nové animácie zabíjania nepriateľov – kántrenie infikovaných je totiž jedna z hlavných kratochvíľ a čím menej sa musíme pozeráť na tie isté pohyby, tým lepšie.

Dobrou správou je, že kým vám všetky tieto nedostatky začnú trochu prekážať (nie, kým si ich všimnete, to je pomerne krátky proces), ubehne veľa času.

A ani potom nehrozí, že by ste nad hrou zlomili palicu – pretože na konci dňa je to Dying Light, s Dying Light zážitkom a atmosférou a všetkou tou desivou, nechutnou parádou, ktorá k tomu patrí. Je to etablovaná značka a každý, kto si hru kúpi, zhruba vie, do čoho ide – plus mínus niektoré rozdiely, o ktorých som písal vyššie.

Prírodný raj s pekelným nádychom

Nemyslím si, že bežného hráča a fanúšika série nejako extra mrzí, že príbeh je vlašný, alebo že herné aktivity sú pomerne generické a jednotvárne (s potenciálom, samozrejme, na postupné zlepšenie, aktualizácie v tomto smere vedia spraviť veľa). Atmosféra hry je totiž skvelá,



západy slnka nad prírodným rajom sú krásne a noci sú, ako som spomínal, len pre najväčších odvážlivcov a bláznov.

The Beast má tiež zd'aleka najväčšiu variabilitu prostredia – v niektorých ohľadoch sa hra možno príliš opakuje a recykluje, no určite nie, pokiaľ ide o hernú mapu.

Mesto je mesto, tam veľa pestrosti v budovách nehľadajte, ale keď z neho vystrčíte päty, nájdete prírodné cestičky, rozhľadne a odpočívarene s lavičkami a drevenými stolmi, rangerské stanovištia, polia s kombajnami, bažiny, lúky aj zatopené miesta. A to človeka baví – možno už po šiestykrát budete potichu eliminovať tých istých zombíkov a takým istým spôsobom v temnej zóne, ale kým tam vleziete, bude vás aspoň tešiť pekná scenéria.

Ďalším nemalým plusom je fakt, že tento diel Dying Light sa nebojí strieľania. Zatiaľ čo v minulosti boli náboje ozajstným luxusom a strelné zbrane skôr raritou, tentoraz ide o bežnú súčasť arzenálu, ktorý ukoristíte napríklad barónovým vojakom pri bežných pouličných stretnutiach. Iste, niekto môže tento dizajn hodnotiť negatívne, keďže séria vždy inklinovala skôr ku kontaktným súbojom a podomácky zmajstrovaným inštrumentom smrti, no tento aspekt je stále prevládajúci.

Munície navyše nebudete mať poväčšine toľko, aby ste ju mohli používať komfortne v každej situácii... stále ju však máte k

dispozícii pre nejakého „pesky“ bossa, hoci takto jej spotrebujete obrovské množstvo.

A keď sme už pri bossoch – práve pri nich oceníte, a obzvlášť počas prvých hodín hry – novú mechaniku beštie. Ako totiž prijímate a rozdáвате poškodenie, stúpa vám „Beast meter“ a po jeho naplnení môžete (resp. musíte, kým si schopnosť nevylepšíte) vstúpiť do režimu beštie.

Zo začiatku ide o skvelú vec a v podstate aj v neskorších fázach hry, ale práve prvé hodiny hrania k vám budú najkrutejšie. The Beast je pomerne náročným dielom, kde sa zomiera ľahko a skúsenosti sa získavajú ťažko. Spočiatku preto bude váš „Beast“ mód skôr obranný; viac než raz ma zachránil v tej pravej chvíli. Postupne si však všimnete, že jeho

vylepšenia sú čoraz sporadickejšie – sú totiž prioritne naviazané na vetvu hlavného príbehu, takže ich môžete získať vtedy, keď vám to vývojári dovoľia.

Na jednej strane pochopiteľné obmedzenie pre optimálny zážitok, na strane druhej zbytočne limitujúci prvok. Mechanika sa dala určite vyriešiť elegantnejšie a chiméry – bossovia, z ktorých po zabití extrahujete ich mutagén = bod(y) vylepšenia – mohli byť radšej rozmiestnené po meste, možno v nejakých dobrovolných, nepovinných dungeonoch.

Škoda je tiež nevyužitého celkového potenciálu tejto mechaniky, ktorá sa obmedzuje len na trhanie hláv zombíkov, mlátenie pästami a udieranie do zeme. Na to, aby ste mohli oceniť napríklad



„hulkovské“ mega skoky pri parkúre, trvá režim príliš krátko, takže v drvivej väčšine prípadov ho budete využívať vždy rovnakým spôsobom. Vždy budete len mlátiť pästami a hoci zabitie mini-bossa s betónovým kvádom namiesto ruky tak, že mu toto „kladivo“ vytrhnete a umlátite ho vlastnou zbraňou, je mimoriadne efektné, opakujúca sa animácia po čase prestane ohromovať. Je trochu škoda, že Techland nebol pri tejto beštialite trochu odvážnejší. Ani vylepšenia režimu prostredníctvom mutagénov z chimér situáciu veľmi nezachraňujú a až na pár výnimiek nejde o signifikantné zmeny.

Klamal by som však, keby som tvrdil, že som si „Beast mode“ vôbec neužíval; možno má plno dier, ktoré by sa dali vyplniť niečím zaujímavejším, ale v

zásade spĺňa účel. Koniec koncov, Dying Light má, tak ako každá hra, svoj dizajn, ktorý určuje mantinely, a preskočiť ich (byť v prospech niečoho skvelého) by sa mohlo vývojom vypomstiť.

V tomto ohľade je Dying Light: The Beast v podstate takmer ultimátnym zážitkom pre fanúšikov série, byť je tentoraz parkúr, paradoxne, menej výrazný oproti minulým časťam.

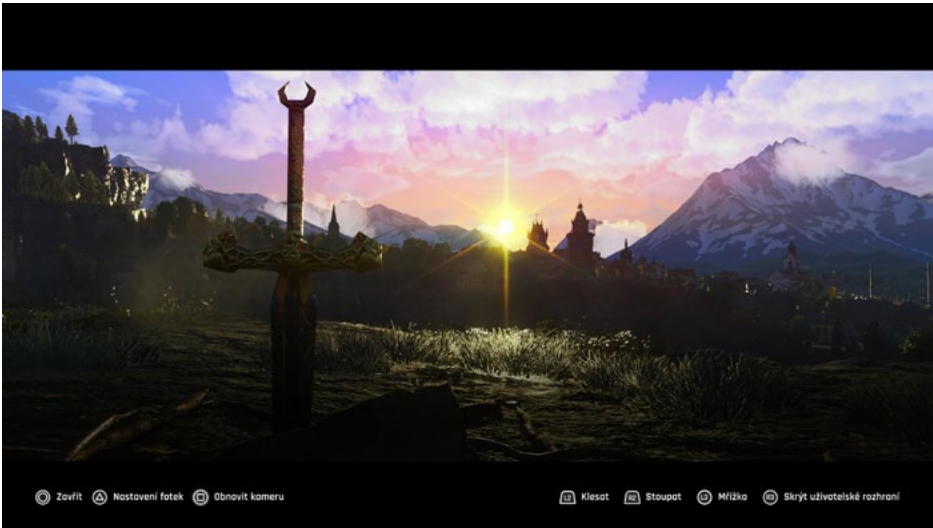
The Beast vracia staré, overené a známe prvky, uvádza nové a kombinuje verikálnu hrateľnosť s veľkou a zaujímavou mapou. Audiovizuálne je hra skvelá, plná krásnych scenérií aj desivých zvukov, a noci sú kruté a strašidelné. Hra sa tentoraz tiež viac prikláňa k survival hororu, čo jej veľmi svedčí, a prekvapivo

sa to nebije s Kyleovou agresívnejšou osobnosťou, ktorá dokáže trhať zombíkom hnáty a zabíjať ich jedným úderom.

Verdikt

Dying Light: The Beast je najinovatívnejším, byť stále verným dielom série, ktorý tlmí typický mestský parkúrový zážitok v prospech nového, horizontálnejšie orientovaného herného sveta, agresívnych útokov, hororovejších a „survivalovejších“ nocí a strelby. Takto upravená hrateľnosť nepochybne vyhovuje väčšiemu počtu hráčov, pričom hardcore fanúšikov série poteší návrat pre sériu charakterizujúcich prvkov – podomácky vylepšených zbraní s „exotickými“ efektmi, masakovanie zombíkov a vylepšovanie výbavy. Škoda, že režim beštie neponúka viac než je vidno v promo upútavkách, a že dialógy a príbeh sú skôr podpriemerné... no na konci dňa sa bez prehnaných očakávaní budete baviť viac než dostatočne.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Survival, Hororové	Výrobca: Techland	Zapožičal: Techland
PLUSY A MÍNUSY:		
+ audiovizuálna stránka	- vlašný príbeh (ktorý má byť o pomste...),	
+ nové a zaujímavé alpské prostredie	- občas primitívne dialógy	
+ inovácia v podobe „režimu beštie“	- nevýrazný, generický hlavný záporák	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Little nightmares III

VO DVOJICI PO NOČNÝCH MORÁCH



Už je to nejaký ten rôčik, čo k nám zavítala prvá časť hry Little Nightmares. Presnejšie, písal sa rok 2017, keď Malé nočné mory dobyli srdcia fanúšikov hororových adventúr. Na vývojárov bol okamžite vyvinutý tlak, aby sa pustili do pokračovania, ktorého sme sa nakoniec aj dočkali. To, že čítate túto recenziu, znamená, že pri jednom pokračovaní to neskončilo. Po úspešnej dvojke k nám prichádza tretia časť, a aj keď dvojka bola vlastne prequel jednotky, tentoraz sa vydám trochu mimo.

Little nightmares III začína ako vždy, veľmi vľadne. Po prvý raz vám umožní vybrať si postavu a následne sa vo dvojici pustíte do sveta plného príšer a pascí. Vývojári majú úžasnú vlastnosť, dokážu podať príbeh bez slov. Postupné dávkovanie nechá váš mozog pracovať na plné obrátky, kým sa niečo vážnejšie nedeje na obrazovke. Ako vždy, po štarte nemáte zdanie, kto je kto, prečo je tam, kde je a kam vlastne ide. Postupne sa

niečo dozviete, niečo si domyslíte, a na zvyšok si musíte počkať až do samého konca.

Hra je rozdelená do štyroch kapitol a každá zaberie plus-mínus niečo vyše hodiny hrania. Pravdaže, záleží to aj od vašej šikovnosti. V každej sekvencii sa vnárame do iného sveta, ktoré si nie sú ničím podobné a len málo hádaniek si je medzi sebou podobných.

Sú tu overené klasiky, ako najst' kl'úč a otvoriť ním zámok, ale nečakajte nejaký backtracking. Hru môžete hrať aj vo dvojici, čo je vítané, ale ľahšie sa vám bude hrať v single-player móde, keďže druhá postava takmer vždy vie, čo má robiť. Miestami mi pripadalo, že tak trochu podvádzam, ale hold, taký je život nás introvertov. Zás nemôžem povedať, že by hra bola ťažká a určite sa nájdú hráči, ktorí ju nebudú vedieť prejsť. Je pravdou, že na niektorých hádankách som sa aj ja na chvíľu zasekol, no po „osvetení“ a vynadaní samému sebe

som sa cez ňu veľmi rýchlo dostal. Navyše, ak už niekto naozaj nevie, na internete sú návody, videá... stačí otvoriť google (alebo iný vami zvolený vyhľadávač).

Tvorcovia sa do hry snažili pridať aj nejaké nové mechanizmy, a teda okrem štandardnej baterky tu nájdeme hneď dve „zbrane“ luk a kl'úč na skrutky. Ktorú zbraň dostanete, záleží od vami zvolenej postavy. V prvej kapitole máte aj „padák“ a práca s ním ma celkom bavila, škoda, že sa to neprenieslo do ďalších úrovní. Okrem toho išlo aj o hračku zobrazujúcu „druhý svet“, ktorá mi potrápila hlavu, keď som sa ju silou-mocou snažil odnieť ďalej, než mala ísť, aby som sa k nej neskôr znova dostal obvyčajným postupom hry. Nuž, je to občas pokus-omyl.

Tak by som vlastne mohol popísať aj súboj s bossmi. Je to už taký štandard v tejto sérii, takže to asi nikoho neprekvapí. Urobíte malý progres, zabije vás boss,



skúsíte inú taktiku, posuniete sa, zas vás zabije, posuniete sa atď'. Kto LM niekedy hral, tak vie, o čom hovorím. Sklamal ma trochu finálny súboj, čakal som prosto niečo viac, či už strašidelnejšie alebo aj náročnejšie. Taktiež mi tu chýbalo to neustále utekanie a tichý postup, pretože za vami bol neustále váš nepriateľ'. Nehovorím, že to tu nenájdete, ale je to oveľa menej, ako v minulých hrách, a to ma na nich práve bavilo najviac. Niektoré miesta mi prišli veľmi hluché, a aj keď sa snažili navodiť atmosféru hudbou alebo vizuálom, vedeli ste, že sa v tomto bode prosto nie je čoho báť.

Ja rozumiem, že nie je dobré sa báť 100% hry. To je skôr na škodu ako na úžitok, no LM 3 mi zo všetkých prišla najmenej atmosférická. Nechápť ma zle. Hra dôstojne pokračuje v šľapajach svojich predchodcov, ale nemá to tú šťavu. Taký ten klaustrofobický pocit, že nech ste kdekoľvek, jeden zlý pohyb a je koniec.

Že tam vonku niečo stále na vás číha. Tu presne viete, kde ste v bezpečí, a za celú hru sa mi stalo asi len dvakrát, že som vtrhol niekde rýchlo tam, kde ma to stálo život. Nerátam pády z výšok, kým sa presunie kamera, tých bolo neúrekom (neskôr ma to už aj trochu šťvalo). Inak, ale môžem



povedať, že ide o kvalitné pokračovanie, ktoré každého fanúšika minimálne poteší. Či by som to nazval povinnou jazdou, to už neviem. Asi áno, ale nehovorím to najpresvedčivejšie, ako sa dá. Hra nie je najlacnejšia, okolo 40 € za 5-6 hodín hrania... Ak ste fanúšik, choďte do toho, ale ak nie, radšej počkajte na nejakú zľavu. Za menšiu cenu by som to odporúčal všetkými desiatimi, napriek niektorým vyššie spomenutým nedostatkom. Predsa len ide o atmosférickú

hororovú adventúru z obľúbenej série. Kto vie, možno koncom roka príde nejaký balíček všetkých troch a „to se oplatí!“

Verdikt

Little nightmares III je dôstojným pokračovaním, ktoré ale mierne pokrívka v nápadoch a budovaní atmosféry. Zaujímavé lokality a potreba prísť všetkému na koreň vás poháňa vpred, no nie je to také strašidelné ako u jeho predchodcov. Pre fanúšikov série je to stále povinná jazda, pre všetkých ostatných by som to odporúčal kúpiť vo výpredaji, až keď budú mať prejdenú jednotku a dvojku.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Hororová adv.	Supermassive G.	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ vizuál ostáva verný predchodcom	- atmosféra je oproti predchodcom slabšia	
+ hudba a zvukové efekty	- priveľa „prázdnych“ pasáží	
+ napínavý príbehom		
+ nové mechanizmy		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

EA Sports FC 26

BAVÍ VÁS TO SLEDOVAŤ?



Už niekoľ'ko desaťročí sa každý rok teším na jeseň. Nielen z dôvodu, že sa na nás valí krásne ročné obdobie či Halloween, ale hlavne preto, že vtedy tradične prichádzajú športové tituly od EA Sports. Kedysi to bola veľ'ká udalosť, najmä pre nás PC hráčov. Potom však EA prestalo vydávať NHL na naše mašinky a v srdciach fanúšikov zostala prázdnota. Konzoloví hráči si užívali nové diely rok čo rok, zatiaľ čo PC komunita mohla len dúfať a predikovať, že tentokrát sa NHL na PC už ozaj vráti. Bohužiaľ, tieto internetové veštby zatiaľ nevyšli a aby toho nebolo málo, séria FIFA sa časom premenovala, takže nám zo starých čias zostali už len spomienky. Ale dost' bolo nostalgie a negativity, máme tu prácu – pod'me sa radšej pozrieť na to, čo prináša EA Sports FC 26.

Čoho sme sa tento rok dočkali?

Každý rok musí priniesť FIFA... ehm, ospravedlňujem sa, EA Sports FC nejakú novinku, na ktorú hráčov namotá. Či je to nový engine s kompletne vynoveným vizuálom, alebo len drobné zmeny, ktoré tvoria celok. Vždy to musí byť niečo, čo l'udí aspoň trochu ohromí. A či sa to EA podarí, alebo nie, to už potom vždy ohodnotia hráči. Čo všetko teda prináša ročník 26?

Najzásadnejšou novinkou, na ktorú som sa tento rok tešil, sú dva nové herné typy – súťažný (rýchly) alebo autentický (pomalý). Ak budete hrať Ultimate Team, vyberiete si rýchly súťažný štýl, v podstate arkádový štýl hrania. Keď si však chcete vyskúšať o

niečo realistickejší futbal, vyberiete sa do autentického štýlu. Ten je ladený pre skutočný futbalový zážitok a určený je napríklad pre mód kariéry, kde si ako správny fanúšik tohto športu chcete užiť tu najrealistickejšiu simuláciu.

Ja som od začiatku šiel do autentického štýlu, ktorý mi sedí viac – futbal si chcem užiť čo najreálnejší. Ako fanúšik futbalových titulov od EA musím povedať, že trend za posledné roky, ktorý hru posúval do arkádovejšieho štýlu pre masu, mi nesedel a keď mi teda teraz dávajú tvorcovia na výber, som z toho pomerne šťastný. Svoje si tu tak nájdu nielen milovníci simulácie ako ja, ale aj viac casual hráči, ktorí si proste iba chcú zakopať virtuálnu loptu. Jednoducho vlk sa nažerie a ovca ostane celá.

Vďaka kvalitnejšej simulácii je hrateľnosť o čosi lepšia ako posledné roky. Hra ma baví, príde mi viac „smooth“ a vyvážená, čo sa týka celého herného portfólia – či ide o útočníkov, obrancov, záložníkov, alebo brankárov. Práve posledne menovaní chytajú kvalitnejšie a nemajú problém aj s lepšou strelou. Obťažnosť sa mi zdá tento rok trochu posunutá. Kedysi som na frak dostal na úrovni „profesionál“, teraz na nej s prehľadom porazím aj silnejšie kluby. Možno som sa len proste zlepšil, ktovie?

Vylepšenia si však vybrali daň vo forme občasných smiešnych bugov. Napríklad pri tréningu, kde hráči stoja v rade za sebou a čakajú na možnosť zaútočiť na brankára, sa mi už párkrát stalo, že do seba narazili odchádzajúci hráč s novým. Áno, reálne by sa to asi mohlo stať, ale v hre to vyzerá komicky. Niekedy sa dokonca stalo, že za loptou vyštartovali obaja hráči a následne do seba narazili. V konečnom dôsledku je to ale iba taká milá situácia, nad ktorou len mávnem rukou.

Trénerská a hráčska kariéra

Tieto dva režimy už dlhodobo patria medzi moje obl'úbené a tento rok práve ten trénerský patrí k tomu najlepšiemu, čo v hre nájdeme. Teda, aspoň pre mňa, milovníka simulácie, arkádovejší hráči pôjdu skôr do Ultimate Team. Trénerský režim je prepracovaný, prináša možnosť nakupovať hráčov, vychovávať juniorov, zápasy môžete simulovať či ich rovno hrať. S hráčmi vyjednávate nové zmluvy, kupujete nových, trénujete s nimi, ale aj jednáte s agentmi. Proste všetko, čo by ste v tomto režime hľadali a ďaleko viac, ako som spomenul. Pamätám si ešte na časy, keď EA malo svoj FIFA Manager – išlo o veľ'mi dobrý manažérsky kúsok (škoda, že ho už ďalej nerozvíjali). Práve trénerský režim mi vrátil krásne spomienky na tento titul.

Čo ma však na celej hre irituje, je jej prispôsobenie na gamepad. Ovládanie v menu je také kostrbaté a extrémne spomalené. A verte či nie, pri trénerskom režime chcete rýchlo prepínať jednotlivé okná a tieto „gamepadové efekty“ vám začnú liezť na nervy. Navyše, sledovanie hráčov pomocou skautov je extrémne neprehľadné a ovládanie tomu nepridáva na kvalite.

Čo sa týka hráčskej kariéry, tá za posledné roky dost' utrpela na svojej kvalite. Pred pár rokmi bol tento mód dokonca príbehový a natiahnutý na rôzne roky, čo sa mi extrémne páčilo. Teraz je to už len také sterilné a tvári sa



to ako príbeh, ale je to iba jednoduchá simulácia s peknými a generickými cutscénami. To však až tak neprekáža – zahráte si a zabavíte sa aj tak.

Slovenská liga, kde si?

Viem, že ešte pred vydaním hry sa v médiach špekulovalo o tom, kedy sa v EA Sports FC objaví slovenská liga. Dokonca som čítal článok, kde vedenie klubu ŠK Slovan Bratislava dúfalo, že aspoň belasí sa raz dostanú do hry ako tím z iných klubov.

No zatiaľ môžeme iba snívvať. Navyše mi tu chýba aj česká liga, ktorá sa vytratila už dávnejšie. Áno, chápem, že ide o licencie, ale napríklad taká trénerská kariéra potom pôsobí dost' zle. Viem si predstaviť, ako by som bol nadšený, keby sa tieto môjmu srdcu blízke ligy dostali do hry.

Rovnako sú na tom turnaje, hoci je tu aspoň Liga majstrov a jej ženská verzia. Mimochodom, pridanie ženského futbalu sa mi ako nápad celkom páči a verím, že to poteší nejednu fanúšičku tohto športu. Navyše si môžete vytvoriť aj hráčku, nielen hráča! Medzinárodný turnaj si taktiež zahráte iba za ženské tímy.

Graficky sa toho na hre až tak veľa nezmenilo. Áno, sú tu detaily, na ktoré sa dá pozerieť, otázkou však je, či súčasný engine a pokrok vo svete grafiky vie v tomto prípade priniesť ešte niečo lepšie. Navyše, séria má slabú konkurenciu a tak sa v EA nebudú príliš ponáhľať s extrémnymi novinkami, ktoré by zo začiatku nemuseli vypáliť práve najlepšie. Ono, my im to asi prepáčime, lebo EA Sports FC je každým rokom lepšie a lepšie. Navyše, tvorcovia s komunitou

úzko spolupracujú a jej nápady sa v nových dieloch často objavujú. Jednoducho to, že EA na tejto hre záleží a nechce ju príliš rýchlo vylepšovať na úkor toho, že by niečo pokazilo, je vidieť. Otázkou ale zostáva, či by hráči už predsa len nechceli niečo revolučnejšie.

Mimochodom, na Steame sa hráči sťažovali, že im hra seká, tvorí grafické artefakty a blbne. Ja som takúto „šťastie“ nemal, na PC s AMD Ryzen 7 5700X3D a GeForce RTX 2070 mi išla krásne plynulo a bez akýchkoľvek problémov.

Záverečné hodnotenie

Každý rok EA prinesie do tejto série zmeny, ktoré hru posunú o úroveň vyššie, o tom sa jednoducho nemusíme baviť. A bez obáv môžeme povedať, že EA Sports FC 26 je zatiaľ najlepšou simuláciou futbalu od EA.

Ak ste každý rok zvyknutý kupovať nový diel a neprekáža vám, že musíte minúť pomerne veľkú čiastku, rozhodne choďte do toho. A pokiaľ váhate, ak máte EA Play, vyskúšajte si 10-hodinový trial a uvidíte, či je nový ročník pre vás.

L'ubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner: futbalová sim.	Výrobca: EA Romania	Zapožičal: EA
PLUSY A MÍNUSY:		
+ autentický mód	- smiešne bugy - ovládanie na PC (bez gamepadu to nepôjde) - stále chýba slovenská a česká liga	
+ trénerská kariéra		
+ graficky vyzerá hra skvelo		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

NBA 2K26

VIRTUÁLNY BASKETBAL, ČASŤ DVADSIATA SIEDMA



Je to pre mňa taký každoročný rituál. S príchodom jesene na mojom SSD zaparkuje aj nový ročník jedinej basketbalovej videohry, ja ho zhodnotím a vždy si povzdychnem, že ma to baví, ale to, čo l'udia sériei od 2K vyčítajú najviac, aj nad'alej zostáva smutným trňom v oku inak kvalitnej hry. A inak to nie je ani v prípade NBA 2K26, ktorá prináša najlepší basketbal za posledné roky, zároveň však pokračuje v predátorských praktikách s cieľom vytiahnuť čo najviac peňazí od hráčov. Ale pod'me pekne poporiadku.

Ak ste už s NBA 2K mali česť, po spustení sa budete cítiť ako doma. Oproti minulej inštancii nečakajte výrazné novinky, skôr iba malé, ale zároveň zážitku prospešné úpravy. Čo sa tohto týka, myslím si, že športovým hráčom by prospela dvojročná pauza, ako to už 2K robí v prípade svojej golfovej série, ale obávam sa, že tohto zaručeného zdroja príjmov sa vydavatelia jednoducho nebudú chcieť vzdať. V každom prípade, k dispozícii je klasická a bohatá nádielka módov, ktorá poteší milovníkov singleplayeru aj zápolenia proti ostatným. Vybrať si môžete kariéru,

kartičkový MyTeam, manažérsky režim MyNBA s množstvom prispôsobení, ale aj klasický multiplayer v PlayNow či ženské varianty už spomenutých módov.

Basketbal, ten ma baví

A ako sa vlastne hrá samotný basketbal? V úvode som spomenul, že je najlepší za posledné roky, tak to len trochu upresním. Rozhodne je najzábavnejší. Prím totiž hrá útok, obrana je o poznanie náročnejšia a na l'ahké kradnutie lopty z minulosti zabudnite. Ruka v rukáve s tým idú vylepšené animácie. Áno, vývojári sa tým zvyknú chváliť každú jeseň, ale tentokrát človek naozaj cíti, že basketbal je menej robotický a predvídateľný. V minulosti ste už mali v oku, že keď sa začala nejaká animácia, približne ste vedeli, ako to dopadne. Aj základný pohyb po ihrisku často pôsobil, akoby hráči mali príliš veľkú váhu a hybnosť, takže aj pri tých najagilnejších mal človek pocit akejsi t'arbavosti. Chvalabohu, ten je preč a všetko je to plynulejšie, čo znamená, že aj jednoduchšie a zábavnejšie.

Dôležitým aspektom je aj niečo, čo nedokážete ovplyvniť priamo na ihrisku. Oproti predchádzajúcemu ročníku majú ešte o čosi väčšiu výhodu vyšší hráči, čo sedí aj na ozajstný basketbal, akurát v NBA 2K26 je to sem-tam absurdné. Môj rozohrávač Mike Conley, ktorý je vysoký 183 centimetrov, nedokázal v zápase do 21 bodov ani raz zastaviť o desať centimetrov vyššieho súpera, hoci to bola vždy tesná obrana až do koša. Z vlastnej skúsenosti viem, že v skutočnom basketbale to nie je také jednoduché, hoci sa nechcem porovnávať s hráčmi z NBA. V každom prípade, nedeje sa to stále a verím, že to vývojári trochu upravia. A spomenúť ešte musím vylepšenú strel'bu, ktorá súvisí so zmeneným ukazovateľom strel'by. Ten je po novom zakrivený, intuitívnejší a trochu viac zhovievavý. Stále, samozrejme, odmeňuje naučenie sa rôznych štýlov jump shotov, ale mám pocit, že zelené okienko, ktoré potrebujete trafiť, je v situácii, keď ste voľný, o čosi väčšie a tým pádom je to jednoduchšie. Samozrejme, aj tento rok platí, že okienko sa výrazne mení podl'a toho, ako ste bránený.

Jedným z hlavných módov je kariéra, ktorá nám už viac ako 15 rokov ukazuje, aké náročné je splniť si sen dostať sa do NBA. Občas je lepšia, občas horšia, ale tentokrát sa to vývojárom podarilo namiešať dobre. Prinášajú príbeh outsidera, ktorý zúfalo túži preniknúť medzi basketbalovú smotánku, ale má to mimoriadne ťažké – vyrastá v zapadáckove uprostred štátu Vermont a jeho rodina je celkom chudobná. Skúša to cez sociálne siete, dostáva prvú šancu, no do hl'adáčika skautov sa dostáva príliš neskoro a hoci svojimi (= vašimi) výkonmi zaujme, bude postavený pred zopár nel'ahkých volieb. A tie budete musieť urobiť vy. Príbeh je naozaj dobrý, hoci v ňom nájdete niekol'ko zbytočných klišé, ale tomu sa asi v športovej hre nevyhneme. A vzhľadom na tie voľby nabáda k tomu, aby ste si ho vyskúšali znova, pretože poskytujú rôzne bonusy do vašej kariéry v NBA. Po jeho dokončení potom nasleduje zábavná rutina v podobe vylepšovania hráča, tréningov, zápasov či podpisovania sponzorských zmlúv, pričom sem-tam ešte uvidíte nejaké tie dozvuky príbehu. Tento rok to v prípade kariéry jednoducho vyšlo.

Dobré a zlé zmeny

Kariéry sa okrem jemne obmeneného vytvárania samotného hráča týka aj d'alšia pozitívna novinka v podobe výborne prekopaného online hudu s názvom The City, kde sa môžete stretávať s ostatnými hráčmi či kamarátmi, no čas v ňom budete tráviť aj v singleplayerovej časti. Minulé roky bol až zbytočne komplikovaný a nebudem vám klamať, dokázal som tam neraz zablúdiť, tentokrát je však kompaktnější a všetky dôležité lokality sa nachádzajú v dostupnej vzdialenosti. Pokiaľ patríte medzi milovníkov módu My Park, pribudli nejaké komunitné záležitosti, takže nejaké novinky si nájdete aj vy. Ostatné singleplayerové módy sa však nejakých dôležitých zmien nedočkali.



MyNBA, resp. MyGM je opäť vynikajúca zábava, kde sa dokážete vyblbnúť vo veľkej časti basketbalovej histórie, pričom za zmienku stojí pridanie tzv. off-season scenárov. Ale to nie je nič, kvôli čomu by ste mali utekať kupovať nový ročník.

A potom tu máme kontroverzný mód MyTeam, v ktorom zbierate kartičky hráčov a vytvárate si fantasy tím, kde v základnej päťke môžu nastúpiť Shaq, LeBron a Magic. V minuloročnej recenzii som sa vyjadril, že stojím na rázcestí, a žiaľ, opäť vyvoláva zmiešané pocity. Aby som bol férový, prvé dva týždne boli vynikajúce. Sezónne odmeny v podobe troch naozaj kvalitných hráčov vrátane legendárneho rozohrávača Jasona Kidda sú lákavé a dostupné pre každého, ak ste, samozrejme, ochotný obetovať svoj čas. V doteraz nenávidenom režime Breakout ste zas za každých pár zápasov vedeli získať nového hráča či slušné sumy hernej meny, čo l'udi motivovalo k väčšiemu „grindu“. V piatky do hry pribudli úlohy, po ktorých splnení ste zadarmo dostali box s 10 balíčkami najnovších kariet. A aj nové režimy v Gauntlet a All Star Team-Up boli zábavné a odmeňujúce. Do módu

som neinvestoval ani jedno euro, ale mal som konkurencie schopný tím. Jednoducho, všetko fičalo, ako malo, a vyzeralo to, že vývojári konečne počúvli hráčov.

„Bazinga!“ zakričal však niekto vo vedení a rozhodol sa, že všetko pokazí. Začalo sa to balíčkami, ktoré si dokážete kúpiť iba za prémiovú hernú menu (=musíte za ňu utrátiť reálne peniaze), opakujú sa každý utorok a l'ud'om, ktorí nemajú problém siahnúť do peňaženky, poskytujú veľkú výhodu v podobe tých najlepších basketbalistov. Vývojári taktiež potichučky zhoršujú odmeny – občas ste mohli napríklad dostať balíček s obchodovateľným hráčom, tie sa však vytratilí a nachádzam iba tie nepredajné.

No a vyššie spomínané boxy zadarmo ako odmena za splnenie relatívne jednoduchých výziev? Tie už sú pár týždňov minulosťou, pričom ich náhrada pôsobí ako výsmech do očí hráčov. Priznám sa, že tejto taktike celkom nerozumiem, pretože takto hráčov rozhodne neprilákate. Bojím sa, že napríklad v Európe to zmenší už aj tak relatívne nízku hráčsku základňu. Aj počas víkendov som zažil, že som na zápasy čakal aj 15 až 20 minút, na čo som po minulých ročníkoch nebol zvyknutý. A to sme na začiatku cyklu, keď by mal byť hype najväčší.

A zase tie mikrotransakcie

Problém je, že mikrotransakcie tento hype vždy zabijú. A netýka sa to iba módu MyTeam, hoci ten je nimi prešpikovaný asi najviac. Pred pár odsekmi som vychválil kariéru, ale keď už som povedal A, musím dodať aj to obávané B. Chceli by ste si vášho hráča vylepšiť na hodnotenie 99? Nech sa páči, buď zaplatíte 500 000 VC, čo je okolo 115 eur, alebo vás čakajú dlhé desiatky hodín „grindu“. Aby ste ma nechápali zle, nechcem, aby mi vývojári všetko naservirovali zadarmo a na zlatom



podnose, dosiahnutie najvyššieho levelu by malo byť výzvou, ale povedal by som, že toto je opačný extrém. Pretože sa nájdu tisíce hráčov, ktorí bez problémov siahnu do skutočnej kasičky a ak si so svojím hráčom chcete zahrať online, prajeme veľa šťastia v tomto nerovnom boji. A ako čerešnička na torte pôsobí fakt, že v momente, keď vám náhodou súčasný „build“ hráča nevyhovuje a chcete ho zmeniť, máte smolu. Musíte si vytvoriť nového a začať pekne odznovu, žiadne resetovanie tu možné nie je. A platí to aj pre situáciu, keď ste do vášho virtuálneho basketbalistu vrazili reálne peniaze.

Čo sa týka audiovizuálnej prezentácie, opäť je to extratrieda, na čo sme si, koniec-koncov, posledné roky zvykli. Nováčikov istotne ohúri, už dlho totiž má

blízko k tomu, čo vidíme aj pri televíznych prenosoch – a laikov možno zmätie do takej miery, že si budú myslieť, že sa pozerajú na ozajstný basketbal. Detailné modely hráčov, realistické nasvietenie, hulákajúci a graficky vylepšení fanúšikovia, pohotový komentátor s novým členom v podaní bývalého hráča Tima Leglera... To všetko NBA 2K26 dodáva na autentickejšť, ktorá je v športových tituloch dôležitá, aj keď ide iba o takéto „maličkosti“. Korunu tomu všetkému nasadzuje slušný soundtrack, v ktorom sa tento rok z nejakého dôvodu objavili aj moji obľúbenci Green Day a Blur. Nestažujem sa, len ma to pobavilo, pretože je to mimoriadny kontrast oproti hip-hopu a popu.

Viem, že čísla na konci recenzií dnes už tak veľa neznamenia, ale pri hodnotení NBA 2K26 som sa cítil naozaj rozpoltený.

Samotný basketbal je výborný a prístupný aj nováčikom. Animácie sú plynulejšie, systém strel by intuitívnejší a všetko pôsobí tak nejak basketbalovejšie. A aj kariéra, ktorú som minulé roky kritizoval, je lepšia. Žiaľ, potom sú tu mikrotransakcie... Tie sťahujú celý zážitok dole. Áno, pokiaľ nepáchnete do MyTeam a do online časti kariéry, budete ich vnímať len ako malú a otravnú vecičku, ktorá sem-tam vyskočí ako reklama. Ale to nič nemení na fakte, že sa bavíme o mikrotransakciách v titule, za ktorý musíte zaplatiť minimálne 70 eur aj napriek tomu, že často by sa nový ročník dal vyriešiť dákym patchom – hoci v tomto prípade je to oprávnená cenovka. Pretože v konečnom dôsledku je najdôležitejšia hrateľnosť a tej sa tento rok dá vyčítať málo.

Záver

NBA 2K26 prináša najzábavnejší basketbal za posledné roky so zopár škrvnami krásy.

Pavol Hirka

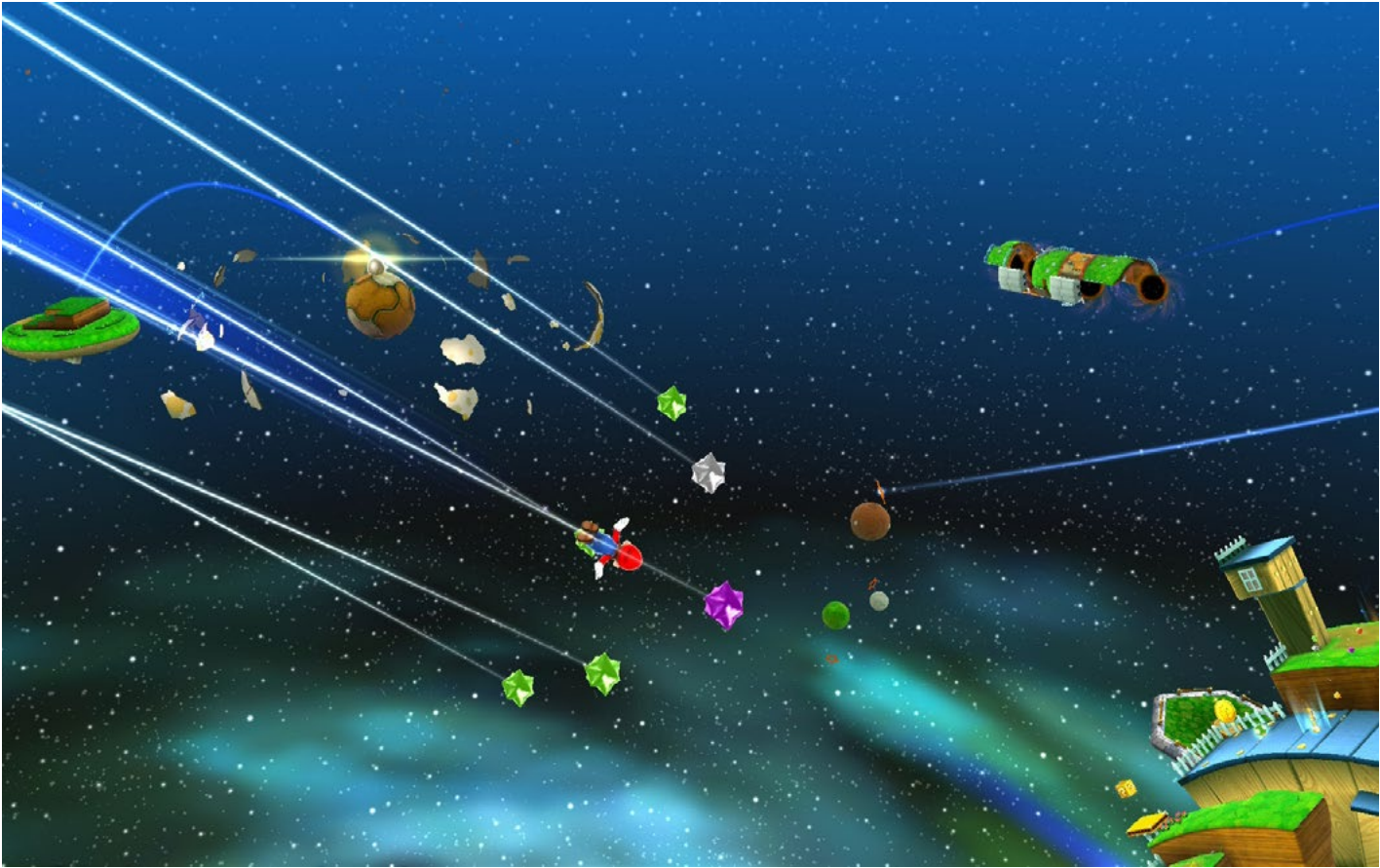


ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Športový sim.	Visual Concepts	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Zábavnejšia a plynulejšia hrateľnosť	- Mikrotransakcie na každom kroku	
+ Množstvo obsahu	- Basketbal ešte potrebuje trochu vyladiť	
+ Veľmi dobrý príbeh v kariére		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

RECENZIA SWITCH

Super Mario Galaxy 1 & 2

REMASTERY GALAKTICKÝCH ROZMEROV



Nintendo bolo vždy spoločnosťou, ktorá inovovala a hľadala samu seba. Niekedy úspešne, niekedy menej úspešne, a tomu zodpovedali aj jej predaje či zásahy konkrétnych publik. Éra Nintendo Wii a Wii U, napríklad, mňa a moje hráčske okolie obletela len veľmi z diaľky. A práve v tomto období vznikla dvojica hier s mojim obľúbeným klampiárom Mariom, ktorá bola v recenziách vynesená do nebies. V tom čase som nemal vlastný rozpočet a nemohol som si dovoliť kúpiť konzolu len na základe toho, že sa mi páčila jedna hra, ktorá na nej vyšla, takže som si hry Mario Galaxy nezahral v čase, keď boli relevantné. Hovoriť sa o nich opäť začalo v súvislosti so Super Mario Odyssey, kde sa o Super Mario Galaxy hovorilo ako o latke, ktorú musí Odyssey preskočiť, ak sa chce stať najlepšou Mario hrou. Vtedy mi to nedalo a o tejto pre mňa dovtedy neznámej hre som si googlil a pozrel

nejaké videá. Vyzeralo to fakt výborne, ale stále ma to nepresvedčilo, aby som si kvôli tomu kúpil novú konzolu (aj keď som už mohol). Toto dlhé intro končí tým, že ak nepríde Mohamed k hore, príde hora k Mohamedovi, a pre mňa doposiaľ tajuplné dobrodružstvo Super Mario Galaxy som si mohol prvýkrát zahrať až v roku 2025, keď vyšiel remaster na konzoly Nintendo Switch 1 a 2. Poviem vám, bola to jazda!

Predtým, než sa pustím do recenzie, musíme si povedať ešte jeden dôležitý kultúrny kontext. Tento remaster nevychádza na jeseň 2025 náhodou. Ak pozorne sledujete aktivity spoločnosti Nintendo, mohli ste zaregistrovať, že 13. septembra Nintendo oslávilo 40. výročie od prvej Super Mario hry. Pri tejto príležitosti prinieslo tento remaster, no takisto ohlásilo nový film, ktorý nesie názov The Super Mario Galaxy Movie.

Zámerom tvorcov je, aby si aj omeškanci ako ja mohli zahrať tento vrchol ich tvorby a pochopili všetky referencie vo filme, ktorý by mal vyjsť v apríli 2026.

Intergalaktické dobrodružstvo

Častou výtiskou pri videoherných sériách je, že sa tvorcovia príliš zaľúbia sami do seba a svojho produktu, následne potom strácajú akúkoľvek vôľu sériu d'alej inovovať. Nintendo nikdy nespadlo do tejto pasce, aj za cenu, že urobilo niekolko zlých krokov, ktoré sa naozaj nepodarili (obrovskou výnimkou z tohto pravidla je dlhodobá spoločnosť Game Freak, ktorá má na starosti Pokémon hry, tie neprejdú inováciou, kým budem žiť.)

Úvod oboch hier je typický pre sériu. Hlavný záporák Bowser unesie princeznú Peach z hradu a je na Mariovi, aby porazil Bowsera a



zachránil princeznú. Keďže Bowser prišiel na vesmírnej lodi, aj musí Mario reagovať adekvátne a svoju výpravu za princeznou preniesť do vesmíru.

Tvorcovia dostali nápad na koncept Super Mario Galaxy, keď rozmýšľali, ako ďalej vylepšiť ich vlajkovú plošinovku, keďže k nej už pridali tretiu dimenziu so Super Mario 64. Super Mario Galaxy sa teda odohráva v galaxii so stovkami malých či väčších planét.

Planéty sú zoskupené do galaxií, ktoré predstavujú jednotlivé kolá, no to, čo je na hre najzaujímavejšie, je cestovanie medzi jednotlivými planétami, to prebieha pomocou takzvaného "star pull", čiže hviezdy, do ktorej sa natiahnete

a vystrelíte ako z praku. Na väčšine planét je teda vaša úlohou túto hviezdu nájsť, aby ste sa dostali ďalej.

To, aký ošial spôsobila táto hra v roku 2010, keď prvýkrát vyšla, viem len sprostredkovane, no musím povedať, že aj v roku 2025 je jej gameplay veľmi svieži a originálny.

Samostatná gravitácia každej planéty pôsobí intuitívne, hra pravidelne strieda väčšie planéty, ktoré je radosť objavovať, a malé planétky, ktoré striedate jednu za druhou. Obzvlášť som bol prekvapený, ako 15-ročná hra využíva priehľadné vrstvy. V jednom momente idete po sklenenom povrchu planéty, aby ste vošli doň a aj zvonku vidíte všetko podstatné,

čo vás vo vnútri čaká. Pochvala patrí aj práci s kamerou. Na Maria sa budete mnohokrát pozerat' dolu hlavou, no hra robí, čo môže, aby ste vždy videli všetko, čo pre hru potrebujete.

Ako emulovať ovládanie?

Remaster Mario Galaxy hier mal pred sebou technologicky nel'ahkú úlohu. Keďže vývojári z Nintendo v priebehu rokov radi obmieňali výzor a funkcie ovládačov pre ich konzoly, ovládače pre Nintendo Switch sa museli popasovať s nel'ahkou úlohou – priniesť rovnakú funkcionalitu ako ovládače z Nintendo Wii. Joy-cony, ktoré používa Nintendo Switch, sú plné funkcií od gyroskopu až po NFC čítačku, takže by to nemal byť problém.

Mario Galaxy od ovládačov očakáva, že zatiaľ čo jedným budete ovládať pohyb, druhým budete mieriť po obrazovke, aby ste zbierali a následne strieľali zozbierané hviezdy. To sa dá zvládnuť, ak je konzola odpojená od Joy-conov a môžete nimi voľne manévrovať.

Horšie to funguje, ak máte Joy-cony pripojené ku konzole a hráte v handheld móde. Funguje to aj tak, no nie je to pohodlné, konzolou musíte pri hre lieť, vytáčať ju do rôznych uhlov a nevidíte pohodlne na hru. Tvorcovia remasteru nám v tomto móde chceli ponúknuť alternatívu a keďže je obrazovka konzoly Switch dotyková,

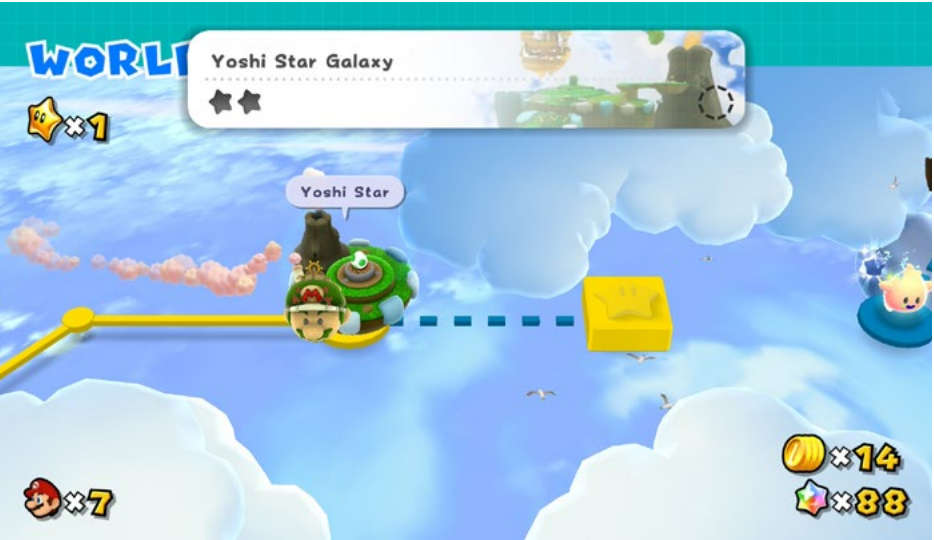
mierenie a strieľanie viete vyriešiť aj takto, no je to absolútne neprirodzené, pretože musíte dať ruku preč z ovládača. Bud' sa v tej chvíli neviete hýbať, alebo skákať a rotovať. Ako krízové riešenie situácie to ale funguje.

Dôstojný remaster

Keďže žijeme dobu nostalgie, žijeme aj dobu remasterov a aj napriek všeobecne prevládanému názoru, že zremasterovanie hry, ktorá bola úspešná pred viac ako desiatimi rokmi, musí automaticky znamenať úspech, tu máme niekolo výnimiek, keď sa to kriticky nepodarilo (napríklad v prípade Warcraft 3 Reforged). Tvorcovia robili rozhodnutia na istotu a dali si záležať na tom, aby z hry náhodou neodobrali niečo, čo mohli hráči v pôvodných hrách považovať za zábavné či ikonické, napríklad už spomínanú kameru či gravitáciu.

Na čom si naopak zamakali, sú textúry a grafická stránka. V dokovanom móde vyzerá Super Mario Galaxy moderne. Aj keď zachovali pôvodné modely postáv, nebola to žiadna tragédia. Ak ste zvyknutí na 3D Maria s detailami z Odyssey, budete sklamaní, ale celkovo sa na hru dobre pozerá, čo je pri remasteri 15-ročnej hry dôležité.

Čo zostalo pôvodné, je obtiažnosť. Tri životy, kopa prekážok a nel'útostné checkpointy. Odyssey na normálnej obtiažnosti je oproti Galaxy "prechádzkou ružovou záhradou". Ale aj tu tvorcovia mysleli na tých, ktorí nemajú 100+ hodín, ktoré chcú utopiť v starej hre. Remaster poskytuje "assist mode", ktorý vám dá viac životov a zdvihne vás za cenu jedného života, ak spadnete z nejakej plošiny. Takto môžete dať hru zahrať aj nejakému začínajúcemu hráčovi a nefrustrujete ho hneď v prvých leveloch.



Nápadov veľa a ešte viac

Zatiaľ čo Super Mario Galaxy pôsobí ako výsledok toho najkreatívnejšieho brainstormingu, zo Super Mario Galaxy 2 som mal pocit, že bola odkladiskom pre všetky príliš čudné alebo príliš odvážne nápady, ktoré sa nezmestili do prvého dielu. Veľmi podobný dojem som mal aj zo Super Mario Odyssey a Donkey Kong Bananza. To v zásade nie je zlé a zatiaľ čo Super Mario Galaxy 1 je hyperkurátorovaným plošinovkovým zážitkom, ktorý ma aj v roku 2025 nechal s otvorenými ústami, Super Mario Galaxy 2 pripomína "all you can eat buffet", v ktorom ste si na tanier naložili všetko, čo vyzeralo aspoň trochu chutne. Výsledkom je masívna kopa zábavy, ktorá sa snaží posunúť hranice, no, našťastie, nestráca svoju pôvodnú identitu.

Dve hry za cenu dvoch!

Vo svojich recenziách čoraz častejšie kritizujem cenovú politiku Nintendo. Aj teraz sa pri tejto téme zastavím. Super Mario Galaxy 1 a 2 si viete v

Nintendo eshope kúpiť za sumu 40 eur po jednom kuse, takisto je v ponuke bundle za 70 eur, v ktorom sú obe hry. Ten si viete kúpiť aj ako fyzickú verziu, no cena zostáva niekde okolo 70 eur. Nintendo očakáva, že nám nostalgia opäť otvorí peňaženky. Kúpiť si túto hru na Switch je jednoduchšie, ako ju spojazdniť na Nintende Wii.

V úvode recenzie som spomínal, že táto hra vychádza ako predvoj pred The Super Mario Galaxy film. Neviem, či neuvažovali nad tým, že ak bude cena za hru čo najprívetivejšia, viac ľudí si ju kúpi a následne pôjde do kina na film, no mne to dáva logiku. Každopádne dlhodobým problémom Nintendo je, že zatiaľ čo Playstation a Xbox robia obrovské výpredaje, kde si môžete za pár eur kúpiť aj veľké tituly, pre Nintendo by to bola urážka ich práce. Hry z ich dielne si málokedy viete kúpiť za menej ako 40 eur.

Verdikt

Super Mario Galaxy 1 a 2 sú hviezdne remastery toho najlepšieho, čo zo seba Nintendo v posledných rokoch dostalo. Behanie po planétkach neunudí ani pri súčasnej konkurencii plošinoviek

Martin Majdák



Keeper

ŽIVOT SI NÁJDE CESTU



Štúdio Double Fine Productions, ktoré môžete poznať hlavne vďaka sérii Psychonauts, ale aj vďaka klasickým point-and-click adventúram ako Grim Fandango či Full Throttle, prináša ďalšiu netypickú hru, ktorá je ale zároveň pre týchto tvorcov tak typická. Keeper je adventúrou odohrávajúcou sa v surrealistickom fantasy svete a rozprávajúcou príbeh o nezvyčajnom priateľstve medzi vtákom a majákom, no bez vyslovenia jediného slova, bez stanovenia jediného cieľa a questu a bez jedinej priamej nápovedy.

Keeper je typická artová hra, ktorá radšej veľa nechá na vašej predstavivosti, než aby vám doslova povedala, čo si postavy myslia či cítia. Preto na takto stavaný titul aj vyzerá patrične netradične. Ak ste sa niekedy pozerali na koncepcné art-y nejakej hry a povedali si, prečo tak hry nevyzerajú, vedzte, že práve sa na jednu takú pozeráte. Keeper skutočne vyzerá ako rozpoťahovaný koncepcný obrázok. Vizual je prenádherný. Pôsobí ako krásna maľba, pôsobivý profesionálny art či pohyblivý surrealistický obraz.

Vďaka tomuto štýlu v hre vynikne každé jedno originálne prostredie, ktoré by inak možno pôsobilo trochu zvláštne alebo aj nepatrične (napríklad groteskné mesto plné zvláštnych obyvateľov, v ktorom sa na povel mení deň a noc). Čiť pre detail, um pre originalitu a hlboké srdcia výtvarníkov spravili z Keeper pravdepodobne najkrajšiu hru tohto roka. Len ma mrzí, že takto výnimočnej grafike nesekunduje hudba – tá je na moje prekvapenie dosť fádna. Je to možno tým, že sa tvorcovia rozhodli ísť cestou ambientných ruchov a nie výrazných melódií, čo je podľa mňa na škodu. Bez vhodne skomponovaných citlivých melódií totiž emocionálnejšie scény nepôsobia tak silno, ako by mohli.

Príbeh je tak prostý, ako len prostý príbeh môže byť, ale to neznamená, že je nezaujímavý. Na pobreží stojí maják, na ktorý zosadne vták, ktorý sa odlúčil z krdla po tom, čo bol napadnutý neznámou bytosťou. Krdel mieri na samotný vrchol hory, na ktorý však odlúčený vták už nemá nárok. Jeho spútníci sú už ďaleko a vrchol hory je vzdialený možno dvakrát toľko.

Čo si počať? Zrazu sa maják zobudí a bez zbytočných slov (po pár chvíľkach otvárania sa a spoznávania) sa rozhodne vtákovi pomôcť dostať sa do pôvodného cieľa.

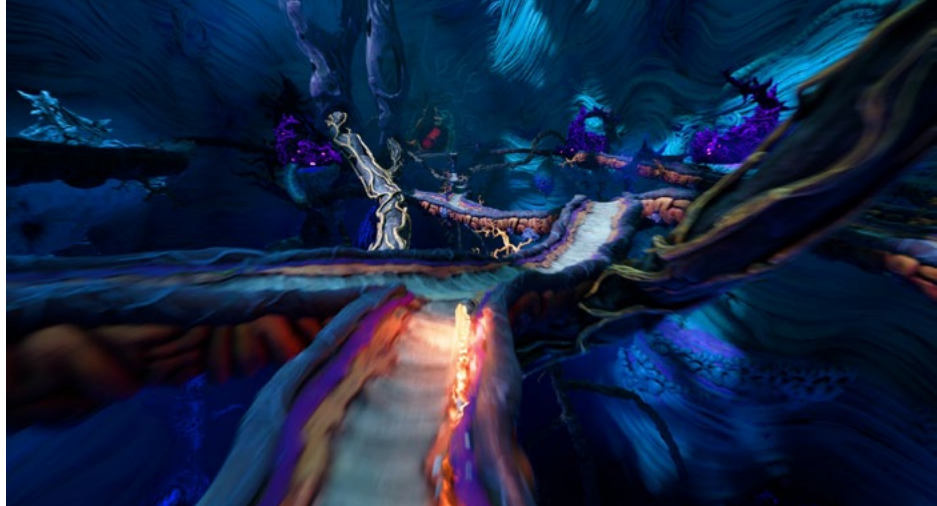
Tak vznikne netypické priateľstvo medzi vtákom a majákom. Oba si po ceste prejdú katarziou, budú bojovať o holé životy a spoluprácou sa budú snažiť prekonať všetky prekážky. Aj cez všetky tie problémy sa napokon vytrvalou snahou pomôcť tomu druhému vždy nájde cesta, ako prežiť a posunú sa ďalej. Predovšetkým si užije ten maják, ktorý sa nejeden raz rozpadne na márne kúsky, čo ale dá možnosť tvorcovi trochu sa pohrať s hrateľnosťou. Ak sa totiž niečo rozpadne, môže sa to znova spojiť – a neznamená to, že len do pôvodného tvaru. O tom si však povieme neskôr.

Pre mňa osobne som tak trochu netypicky už v úvode (spolu s príbehom) opísal aj vizuál a hudbu. Nie je to však prvýkrát, čo som to spravil a je to tak schválne. Túto štruktúru volím vtedy, ak hrateľnosť recenzovaného titulu, bohužiaľ, nestojí za príliš veľa. Neviem,

prečo to takto mám zaužívané. Možno z dôvodu, že si chcem to najdôležitejšie, čo chcem oznámiť, nechať na úplný záver. Je to inak paradox, že o úplnom závere recenzie píšem už po štyroch nepríliš dlhých odsekoch, no neviem si pomôcť. Jednoducho niet veľa mi o čom písať. Keeper je totiž jednou z tých hier, ktoré síce pekne vyzerajú, no okrem vizuálu toho ponúkajú veľa málo.

Spočiatku viete s majákom len chodiť. Párkrát padnete, no čoskoro sa maják naučí držať rovnováhu. O nejaký čas získate schopnosť silno svietiť na objekty v okolí. Na niektoré táto funkcia nebude pôsobiť nijako, na niektoré to bude mať len kozmetický dopad (polomŕtve stromy zrazu rozkvitnú ako za mlada a podobne), a ak zasvietite na ostatné, stane sa niečo skutočne užitočné. Bud' sa vám otvorí cesta vpred, alebo tým zneškodníte nejakú prekážku. Nuž, a toto budete robiť celú prvú polovicu hry – chodiť a svietiť. Teda nie, pardon. Budete chodiť, svietiť a žiť.

Keeper sa totiž bude tváriť, že pred vás predkladá environmentálne puzzle. Celé je to, bohužiaľ, len ilúzia a v skutočnosti žiadne puzzle neriešite. Zasvietiť na dva objekty súčasne, aby ste sa mohli dostať ďalej, len stáťka možno nazývať puzzleom či nejakou prekážkou. A tak budete len chodiť, svietiť a „riešiť“ jeden triviálny „puzzle“ za druhým. Až na úplnom konci prvej polovice hry sa naozaj objaví jeden-jediný pravý puzzle, pri ktorom musíte začať aj rozmýšľať. Prvá polovica je jednoducho príliš očividná, ako keby sa tvorcovia báli priniesť hráčovi niečo rozvinutejšie. A to je veľa škoda, pretože tým pádom vychádza navnívoť celý potenciál. Neskôr vám bude môcť pomáhať aj vtáčik. Toho môžete vyslať na špeciálne miesta, ktoré žiaria, a vždy tam niečo spraví. Bud' vezme nejaký objekt, alebo si sadne na nejaký „posuvník“ a vám sa otvorí dvere. Teraz sa vráťme dva odseky dozadu, kde som naznačil, že to, čo sa rozpadne, sa



nemusi nutne vrátiť do pôvodného stavu. Narážam na fakt, že keď sa vám maják prvýkrát rozpadne pod rukami, bude to posledný raz, čo budete v koži... ehm... tehlách majáku. V hre sa totiž zmeníte hneď na ďalšie tri „bytosť“. Budete loďou, ktorou budete brázditi vody oceánu, budete nadzvukovou rýchlosťou sa pohybujúcim kotúčom ako niekde vo WipeOute a dokonca sa stanete aj akýmsi jeleňom. Každou takouto zmenou sa zmení aj to, ako sa titul hrá, čo rozhodne oceňujem. Keeper sa tým pádom vyvíja. Aj keď je prvá polovica fádna, druhá už je rozhodne zaujímavejšia. Aj to je dôvod, prečo sa hra napokon podarilo v mojich očiach vytiahnuť až na tri hviezdy.

Niežeby boli puzzle zložitejšie. V hre sa totiž nachádza len ten jediný skutočné puzzle, ktoré som spomenul vyššie. V nových podobách toho budete musieť spraviť omnoho viac na to, aby ste sa dostali ďalej. Nič zložitejšie, proste väčšie a rozmanitejšie. Aj nápady v hrateľnosti budú zaujímavejšie, predovšetkým ak budete v podobe kotúča, hra dostane úplne nový nádych. Predstavte si Samus v Metroid Prime a jej schopnosť transformácie v gul'u. Niečo také to bude aj tu, len asi tak v tisíckrát vyššej rýchlosti.

Žiaľ, či už budete loď, kotúč či jeleň, stále to bude akési jednoduché. A to až tak, že keď dokončíte hru, len stáťka si budete pamätať, čo ste v nej vlastne robili.

Komu vlastne môžem novinku od Double Fine odporučiť? Pre milovníkov adventúr bude príliš ľahká, pre fanúšikov walking simulátorov zas nebude príliš vhodná z hľadiska absencie akéhokolivek odhalovania príbehu cez nachádzané poznámky. A priaznivcom špecifických hier od Amanita Design môže chýbať väčšia odviazanosť či interakcia s prostredím. Keeper je v podstate rovnaký prípad, ako bol pred tromi rokmi Pentiment, ktorý bol zhodou okolností od Xbox Game Studios a tiež som ho recenzoval práve ja. Krásny vizuál, no pod tým sa nachádzala nepríliš záživná hrateľnosť.

Príde mi až trestuhodné, že hra, ktorá má tak nádherný vizuál, bohatú fantáziu herného sveta a potenciálne aj zaujímavú mytológiu, obsahuje tak fádnu hrateľnosť, ktorá predovšetkým v jej prvej polovici dokonale uspáva. Akosi nechápem, prečo majú podobné artové tituly nutkanie vynikať v audiovizuálnom prevedení, no po stránke hrateľnosti tak veľa máp. Ved' hra môže byť umeleckým dielom a zároveň médiom, ktorá nebude urážať vaše mozgové závitky. Keeper je veľa pekná hra, to bez debát, len jej chyba dosť podstatná vec – hĺbka.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
3D adventúra	Double Fine Prod.	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ prekrásny artštýl	- až priveľa mi	
+ hrateľnosť sa	jednoduché	
vyvíja a prináša nové elementy	- nevýrazná hudba	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Pokémon Legends: Z-A

NOVÁ HRA, STARÉ PROBLÉMY



Jedna z najväčších videoherných značiek prichádza s novou hrou. Je to prelomová novinka, alebo sa nikdy nepoučí?

Od čias Nintendo 3DS sa autenticky teším na každú Pokémon hru, ktorá má vyjsť. Uvedomujem si, že je to možno príliš idilické, ale prvé dve hodiny v novej Pokémon hre sú pre mňa zakaždým vrcholom zábavy vo videohrách. Hl'adám si príšerky, ktoré budú tvoriť môj hviezdny tím, zoznamujem sa so svetom, objavujem nové miesta, cítim sa naspäť ako malý chlapec. Potom prvotný úžas opadne a triezvo zhodnotiť Pokémon hru sa mi podarí až v momente, keď vidím titulky po hlavnej dejovej línii.

Vtedy si viem povedať, či som rád, že som už pri titulkoch alebo mi je ľúto, že som už na konci príbehu. Dopredu poviem, že pri Pokémon Legends: Z-A to bola tá prvá možnosť, ale pod'me pekne poporiadku.

Pokémon Legends: Mortal Kombat

Legendy (leakeri na Reddite) hovoria, že Pokémon Legends bude trilógia, ktorá sa od hlavných Pokémon hier líši súbojmi v reálnom čase oproti t'ahovým súbojom, ktoré sú typické pre všetky ostatné Pokémon hry. Pokémon Legends: Archeus z roku 2022 (ktorý som vtedy v [recenzii](#) celkom vychválil) bol naozaj originálnym kúskom a priniesol odpoveď na dlhodobé požiadavky fanúšikov inovovať Pokémon hry aspoň nejakým spôsobom. Podarilo sa to výborne, no tam, kde hra excelovala v hrateľnosti, chýbala grafika, ktorá vyzerala aj na Nintendo Switch 1 veľmi podpriemerne.

Začneme ale gameplayom súbojov. Zatiaľ čo v bežnej Pokémon hre začne súboj a na vás čakajú možnosti, čo chcete v boji robiť, v Pokémon Legends vás budú pokémoni

prekvapovať nielen začiatkom súboja ale rovno útokmi, ktoré zoberú životy vašim pokémonom, ale aj vám ako trénerovi.

Keď vojdete do súboja, v pravom dolnom rohu vás čaká ponuka útokov vášho aktívneho pokémona a vy môžete začať rozkazovať svojej príšerke, čo má v boji robiť.

Každý útok trvá niekoľko sekúnd, kým ho pokémon vykoná, no to vám nebráni zbesilo stláčať tlačidlá ostatných útokov, aby sa spustili hneď ako príšerka dokončí aktuálny útok. Najmä na začiatku vám pôjde skôr o kvantitu než o premyslenosť útokov a teda k tomu môžete pristúpiť ako k bojovej hre. Útoky majú "cooldowny", takže ich nemôžete spamovať stále tie isté, no nie sú veľmi dlhé a zvyčajne máte stále nejaký útok, ktorý môžete použiť a nemusíte stáť ako kôl v plote. Ďalšou



mechanikou, ktorá profituje zo súbojov v reálnom čase, je kotúl, nazývaný aj barrel roll, ikonicky známy zo série Dark Souls. Vy ako tréner sa môžete kotúlom presunúť rýchlo do nejakého smeru a v ideálnom prípade sa aj vyhnúť útokom, ktoré idú vašim smerom. Tento súbojový systém som zbožňoval pri Pokémon Legends: Archeus, no pri Pokémon Legends: Z-A zo mňa prvotné nadšenie veľmi rýchlo opadlo. Navyše, súbojový systém nie je dotiahnutý do dokonalosti, čo nie až tak vadilo v Pokémon Legends: Archeus, no čakal by som, že za tri roky sa mohli poučiť z chýb. Ak sa súboj odohráva pri nejakej plošine, na ktorú sa dá vyliezť alebo z nej spadnúť, čakajte pohromu a zmätené krúženie pokémonov aj vás ako trénera.

Aby som len nekritizoval, súboje v reálnom čase sú príjemným osviežením zabehnutej formuly a čo funguje veľmi dobre je zakrádanie sa za pokémonmi a trénermi, aby ste ich prekvapili prvým útokom. Potešia aj bossfightsy proti divokým mega evolution pokémonom (rogue mega evolution). Bossovia majú mechaniky, tak ako by ste čakali, takže pri niektorom sa musíte vyhnúť ničivému útoku, pri inom nestáť v mlákach jedu, prostě klasický súboj s bossmi. Vzhľadom na to, že Pokémon hry majú dlhodobý problém s príliš ľahkou hlavnou dejovou líniou, toto do hry pridáva aspoň trochu výzvy.

Mesto miesto regiónu

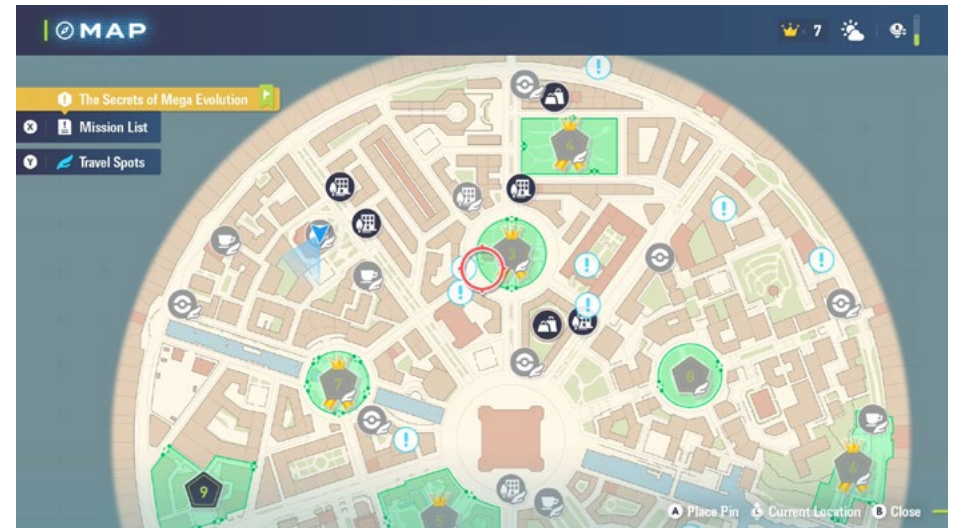
Celý Pokémon Legends: Z-A sa odohráva v meste Lumiose, ktoré na prvý pohľad pripomína Paríž, po tomto meste sme sa mohli poprechádzať už aj v Pokémon X & Y. Mnoho nepravidiel sa ešte pred vydaním hry sťažovalo, že jedno veľké mesto nemôže nahradiť celý región, ktorý objavujete. Je pravdou, že cez celé mesto Lumiose prejdete za niekoľko minút z jednej strany na druhú, no nedostatok

sú modely budov, ktoré sú surové krabice s 2D stenami. Chápeť, že po minulých výčikoch chceli tvorcovia optimalizovať na to, aby hra išla plynule, no grafika naozaj vyzerá ako niečo z roku 2007. Nepomáha tomu ani tím MZ, ktorého ste súčasťou a sídli v zašitom hoteli. Postavy v tíme vás neočaria charakter dizajnom a ich osobnosti sú založené na nejakých dvoch generických vlastnostiach. Nijak obzvlášť si ich neobl'úbite, ani ich nebudete neznášať. Čo ma naopak potešilo je vek charakterov. Nehovorí sa o ňom špecificky, no problémy, ktoré riešia sú omnoho dospelšie než v predošlých Pokémon hrách.

Tvorcovia zaplnili mesto sidequestmi, takže vám na mape pribúdajú výkričníky, ktoré vás donútiť robiť rôzne veci od chod' / prines' / zničiť až po úlohy, ktoré sa dajú splniť len so špecifickým pokémonom. To je síce fajn, ale hru to nijak výrazne neobohacuje, odmeny vás nenadchnú, no výnimočne prinášajú pekný útržok do príbehu o Lumiose city.

A budem najlepši!

Mesto Lumiose má, tak ako každá Pokémon hra, vlastnú ligu, v tomto prípade až s 24 úrovňami, ktoré, ako názov napovedá, vedú od písmena Z až po A. To ma na začiatku celkom potešilo a čakal som postup cez písmená abecedy, no nebola to až taká sranda, ako sa na prvý pohľad zdalo (Spoiler alert: Niektoré písmená preskočíte.) Postupy v lige sa dejú výlučne v noci v takzvaných battlezones, a je to asi najväčšia sranda, akú Pokémon Legends: Z-A ponúka. Zóna sa otvorí vždy v inej časti mesta a vy v nej prepadávate trénerov, aby s vami bojovali. Za vyhraté súboje dostanete peniaze, no aj body, ktoré potrebujete na získanie promotional ticketu, čo je váš lístok na zápas, v ktorom postupíte na ďalšiu úroveň. Obzvláštnosťou zóny sú karty s úlohami, ktoré vám pridávajú bonusové body, ak prekvapíte trénera určitým typom útoku,





alebo použijete určitý počet typov útoku. To vás núti trochu obmieňať vašu stratégiu, aby ste sa k promócií do vyššej ligy dostali čo najskôr. Ako to už v Pokémon hrách chodí, na konci ste najlepším trénerom v Lumiose, len aby vám prvý online oponent v ranked súboji vymlátí celý tím v priebehu dvoch minút. Je super vidieť online ranked mód v tejto hre, najmä ak ide o súboje v reálnom čase. Ranked je obzvláštny o to, že v ňom zapasia štyria hráči a na konci trojminútového zápasu sú zoradení od najlepšieho po najhoršieho a podľa toho dostanú body.

V online móde som si nevšimol výraznejšie problémy a aj keď sa vám nechce tlačit svoje limity v ranked formáte, v tomto prípade ide o naozaj zábavný mód.



Pochytaj ich všetkých! Ktorých všetkých?

Večný problém každej Pokémon hry je otázka ohľadom Pokédexu. Kto každý v hre je, kto nie je a prečo tam nie je? V Pokémon Legends: Z-A nájdete 230 pokémonov a 65 megaevolúcií. Niektorých si musíte vymeniť, niektorých nájdete len za určitých okolností a celkovo je vyplnenie Pokédexu neľahká úloha.

Názory na dizajn megaevolúcií sa často rôznia. Niektorí hráči nechcú vidieť, ako je ich obľúbený pokémon spotvorený nekreatívnu megaevolúciou. Ja osobne mám celkom problém s megaevolúciou victreebela a starmie, ktorá má len natiahnuté spodné špice, aby pôsobili

ako nohy. Nová Pokémon hra prináša niektoré riešenia na problémy ktorým séria čelí dlhodobo, no zároveň vznikajú nové problémy. Zároveň trpí problémom každej dlhej série pod obrovským štúdiom. Bojí sa robiť veľké zmeny, aby neodplašili stálych fanúšikov a za cenu zachovania status quo robí opatrné kroky, ktoré malé nezávislé štúdiá vedia obehnúť pomerne ľahko. Tak vznikajú zázraky typu Palworld, s ktorými sa tvorcovia Pokémonov nevedia vyrovnávať inak ako žalobami.

Verdikt

Pokémon Legends:Z-A sa snaží inovovať, no robí to pomaly, opatrne a pomerne nudne. Kúzo Pokémon hry tu je a nevadí tomu, že sa miesto obrovského regiónu odohráva len v jednom meste, no vdýchnuť život ľuďom v ňom sa nepodarilo. Súboje sú akčné, online mód príjemný, no na tejto hre sa dá rovnako vecí chváliť ako kritizovať.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Pokémon RPG	Game Freak	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Je to Pokémon hra	- Grafika	
+ Akčné súboje	- Neschopnosť inovovať formulu	
+ Príjemne náročné bossfighty	- Mesto bez života	
+ Výborný online mód		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

RECENZIA

PC

Ninja Gaiden 4

PREDANIE ŽEZLA



Viete, bolo to už veľmi dávno, keď som v koži – vtedy ešte do fialova odetého – nindžu Ryua niekoľkokrát porazil zlého čarodejníka Jaquia, zničil temný meč chaosu a zastavil prastarú loď záhuby. Ryu bol mojim hrdinom detských čias a hry s ním na NES som miloval. Boli neuveriteľne náročné, no zároveň aj úžasne návykové. Teda, vtedy som ešte nevedel, že hlavný hrdina sa volá, ako sa volá, a že kdesi existuje nejaká séria Ninja Gaiden. Vo svojich ranných fázach života som tieto hry poznal ako Ninja Ryukenden (dodnes ju sem-tam takto nazývam) a vôbec som im nerozumel. Hrával som totiž japonské importované kópie. Až neskôr som sa dozvedel, že prvé tituly Ninja Gaiden vyšli aj v Európe, avšak pod dosť sterilným názvom Shadow Warriors.

V každom prípade som chcel povedať, že Ninja Gaiden ma v podstate sprevádza celý môj život. Aj keď som novú rebootovanú sériu, ktorá vznikla začiatkom tisícročia na Xboxe, až tak intenzívne nevnímal, vždy som po nej očkom pokukoval, zisťoval si

o nej informácie a, prirodzene, napokon aj zahral. Ninja Gaiden bola séria, ktorá vedela, že náročnosť a nekompromisnosť sú skvelé vlastnosti hier ešte predtým, než z toho urobila mainstream séria Dark Souls. Preto som sa cítil poctený, keď mi na mojom pracovnom stole pristála kópia netrpezlivo očakávaného štvrtého dielu.

Ninja Gaiden 4 je nekompromisná hra ako všetky ostatné a to sa týka doslova všetkého, dokonca aj príbehu. Aj keď má v názve číslicu 4, tvorcovia ju chceli poňať ako hru pre novú generáciu hráčov. To je asi dôvod, prečo prakticky vôbec neodkazuje na predchádzajúce diely série. Prichádza s novými organizáciami, novými postavami i novými zlosynmi. Ide v tom až tak ďaleko, že dej, ktorý sa v nej odohráva, odkazuje na udalosti, ktoré sa nestali v žiadnej inej predchádzajúcej hre. Z toho dôvodu budú zmätení nielen nováčikovia, ale aj fanúšikovia. Tí budú poznať maximálne tak pojmy ako Dark Dragon či Dragon Sword, no Divine Dragon Order, Dark Dragon Incident (nemýliť si

s Dark Dragon Blade Incident z prvého dielu) či Raven Clan budú unikať aj im.

Všetko podstatné o pozadí celého príbehu sa dozviete len z krátkej animácie na začiatku a predovšetkým z postupne sa rozširujúcich zápiskov v položke Archive, ktorá je dostupná v hlavnom menu. Nemôžem si pomôcť, no takýto prístup vo mne vyvoláva pocit, že hra mala byť pôvodne o dosť veľkolepejšia, alebo že Ninja Gaiden 4 malo byť vlastne Ninja Gaiden 5 a udalosti spomenuté v menu mali byť pravým štvrtým dielom. Túto moju teóriu potvrdzuje aj fakt, že keď nastane veľký zvrat, pred vami sa zjaví niekto, koho ostatné postavy poznajú, no vy netušíte, o koho ide. Dôvodom je, že ani nemáte dôvod tušiť, kto to je, lebo daná postava sa v hre (a vlastnej v celej sérii) prvýkrát objaví až v tom momente. V tej chvíli vo vás hra chce vyvolať pocit veľkého odhalenia, no vy sa len mlčky pozeráte na obrazovku a ani najmenej netušíte, vo čo go. Hoci bol Dark Dragon niekoľkokrát porazený



slávnym supernindžom Ryom Hayabusom, neznamená to, že je aj navždy mŕtvy. On len tlel niekde v priestore. Ryu, hoci ide o legendárneho bojovníka, ho totiž nedokáže naplno zabiť. Aj preto sa po poslednom incidente, počas ktorého sa ho snažili vzkriesiť určití ľudia, Ryu spojil s militaristickou organizáciou Divine Dragon Order (D.D.O.), aby ho raz a navždy uväznil zapečatením štyrmi pečaťami. Aj keď porazený a uväznený, jeho vplyv stále padá na svet, predovšetkým na Sky City Tokyo, ktoré sa zaplnilo monštrami, temnou miazmou a nikdy nekončiacim dažďom. Tieto udalosti sa dozviete z úvodnej animácie. Čiže hoci Ryu porazil Dark Dragona v niekoľkých častiach, z ktorých vyberiem hlavne Ninja Gaiden: Dark Dragon, kde bol hlavným bossom, tak o túto udalosť sme boli ako hráči ochudobnení a môžeme si o nej, bohužiaľ, len prečítať.

Z toho dôvodu príbeh hry ako keby začínal niekde v strede, kdesi v už naplno rozbehnutom vlaku. Hlavnú úlohu tu už nezohráva Ryu, ale iný nindža menom Yakumo – člen klanu Raven, ktorý je tvorený priamymi potomkami Dark Dragona. Preto sa na nich predovšetkým klan Hayabusa pozerá cez prsty. V kronikách klanu Raven sa však traduje proroctvo hovoriace o tom, že navždy očistí svoje meno, ak sa nájde niekto, kto zabije kňazku Dark Dragona. A práve to sa na začiatku hry vydáva urobiť Yakumo. Zabiť kňazku, očistiť meno klanu a tým aj raz a navždy zabiť Dark Dragona.

Ak to mám povedať na rovinu, tak príbeh Ninja Gaiden 4 nerobí dobrý prvý dojem. Nielen z dôvodov, ktoré som spomenul, ale aj kvôli celej zápletke. Radšej si ani nevšímajme, prečo sa k tak dobre stráženej kňazke dostanete pol'ahky cez krátku jaskyňu, skôr sa zamerajme na fakt, že aj keď sa proroctvo klanu Raven

chýba akákoľvek nadväznosť. Akoby v tých pasážach hre chýbali cutscény, ktoré by to zlepili dohromady.

Našťastie, ide o hack and slash titul a príbeh obvykle nie je hlavným lákadlom takýchto kúskov. Tým boli, sú a budú súboje – element, ktorý Ninja Gaiden 4 zvláda na jednotku s hviezdičkou. Prináša tak explozívny súbojový systém, že tu nepriateľom explodujú hlavy, tak bleskurýchle skilly, že ich ruky a nohy lietajú všade navôkol, a tak beštiálne kombá, že rozštvrtiť ich stále dýchajúce telá zaživa je tu taká bežná procedúra, ako je namazanie masla na kus chleba. Ninja Gaiden 4 je absolútna beštia a raj pre jedincov, ktorým praskajúce kosti a špliechajúca krv vyvolávajú pocity upokojenia. Tí tu budú spokojní až do nepríčetnosti.

Ninja Gaiden 4 je iný ako predchádzajúce hry. So zmenou hlavného hrdinu prišla aj zmena „pacingu“. Hra je omnoho rýchlejšia, keďže Yakumo má ťtlejšiu a ohybnejšiu postavu. Na rozdiel od hromotíka Ryua dokáže so svojimi zbraňami robiť také kúsky, ktoré by jeho predchodca zvládol len sťážka. Samozrejme, žartujem. Ryu je boh, no rýchlejší štýl novej postave sekne náramne. V niekoľkých misiách sa ujmiete kontroly nad Ryuom a poviem vám, že rozdiel medzi nimi určite budete cítiť v prstoch. Ryu sa Yakumovi v kúskoch či rýchlosti nevyrovná, ale na rozdiel od neho vie zosielat magiu. Z toho dôvodu sú pasáže za Hayabusu podľa môjho názoru skôr, zdráham sa povedať „sklamanie“, to určite nie – dajme tomu, že použijem slovo „spomalenie“. Trocha brzdia už v tej chvíli nadupané tempo.

Hra je úplne lineárna a je rozdelená na kapitoly. Yakumo sa postupom príbehu dostáva k novým zbraňam, čím sa

mu odomykajú aj nové schopnosti na naučenie. Okrem základných katán Takeminakata získa prístup aj k meču Yatosen, palici Magatsuhi, experimentálnej zvláštnosti v podobe mechanických rúk, ktoré dokážu nepriateľov trhať na polovicu, a nakoniec aj k zlovestnému meču Dark Sword. Okrem nich má Yakumo k dispozícii aj tradičné hviezdice na hádzanie. Tie sa hodia hlavne proti lietajúcim nepriateľom, čím ich po chvíli snaženia pohodlne zložíte k zemi. Vtedy budú mať buď sťastie a padnú niekam do rokliny, čo ich rýchlo zabije, alebo ich bohyňa Fortuna obíde a budú čeliť vašim nelútostným čepeliam, ktoré ich rozsekajú na rešeto.

Tvorcov musím pochváliť za obrovské množstvo skillov. Nielenže má každá zo zbraní svoje špecifické útoky hodiace sa na boj proti špecifickým typom nepriateľov, ale aj samotný Yakumo sa môže naučiť skilly, ktoré môže využívať bez ohľadu na to, akú zbraň má práve v ruke. Mojou obľúbenou kombináciou schopností Yakuma bola tá, ktorá mi umožnila skočiť na chrbát nepriateľa, odraziť sa od neho a následne chytiť iného a hodiť ho cez celú obrazovku až niekam do priepasti. Z toho sa stala taká návyková záležitosť, až som začal mať pocit, že ide o cheatovanie. Rovnako tak som s radosťou s palicou v ruke využíval špirálu, ktorou som okolitých nepriateľov vyzdvihol do vzduchu, jedného z nich chytil, odhodil a padajúc – zmeniac si zbraň na katany – som pri dopade vykúzlil krvavý plošný útok, ktorý protivníkov rozsekol v páse na polovice. Možnostiam a predstavám sa tu medze rozhodne nekladú.

Slovo krvavý som nepovedal náhodou. Yakumo totiž ovláda tzv. Bloodbind Ninjutsu, čo je bojový štýl využívajúci krv bojovníka alebo nepriateľa. Vďaka aktivácii krvi môže nindža



vykonávať pokročilé techniky boja patriace k tým najviac devastačným. Krv sa vám do ukazovateľa dopĺňa sekaním do nepriateľa, pričom útoky Bloodbind Ninjutsu môžete využívať v momente, keď sa ukazovateľ aspoň trochu doplní. Nemusíte tak čakať na doplnenie na maximum. Ak ale predsa len počkáte, budete môcť vojsť do berserk módu, či zneškodniť aj tých najväčších protivníkov jedným ťahom.

Aj keď neviem povedať, že to bolo pravidlom alebo to bola len zhoda náhod, veľmi rád som robil kĺzačku a katanou nepriateľom odsekal obe nohy. Tým už potom nezostávalo nič iné, len sa plaziť. Aby ste si však nemysleli, neplazili sa do bezpečia – ani náhodou, aj po odseknutí nôh sú veľmi nebezpeční, pretože na vás môžu odrazom od rúk skočiť a odpáliť sa ako nejakí šialenci. Nuž, na druhej strane, čo tým neborákom bez nôh vlastne v tej chvíli ostáva, než len takto improvizovať, že áno? Mojou obľúbenou finesou bola schopnosť po stlačení A+X (na xboxovom ovládači) a následnom stláčaní Y. Yakumo vtedy vyskočil do vzduchu a trikrát sa

rýchlostou svetla presunul z jedného miesta na druhé, pričom vždy zasiahol hlavu protivníka. A ak bol nepriateľ už zranený, stačilo jediné stlačenie Y na to, aby mu Yakumo bleskovo odťal hlavu.

Schopnosti zbraní si môžete odomykať hocikeď po dosiahnutí dostatočného počtu bodov, no Yakumove schopnosti vás dokáže naučiť len iný nindža menom Tyran, ktorého havrana budete stretávať priebežne počas levelov. Aktivovaním havrana potom Tyrana privoláte a pri ňom si dané skilly môžete rovno aj trénovať v aréne, a to bez obmedzení. Havranovi v drivej väčšine času robí spoločnosť aj malý japonský drevený domček, po ktorého aktivovaní sa objaví DarkNest terminál. Cezeň sa vám bude prihovárať nindža ženského pohlavia Umi, u ktorej si môžete nakupovať užitočné veci napríklad na dopĺňanie zdravia či aktivovať vedľajšie úlohy. Tak ako s Tyranom, tak aj s Umi môžete viesť rozhovory, no nečakajte nič prepracované, ide len o také „small talky“. Avšak čo sa týka dialógov, musím upriamiť pozornosť na jednu vec, kvôli ktorej najviac vynikne rozdiel medzi Ryuom a Yakumom.

Yakumo jednoducho nie je Ryu. Ten je hlbavý, rozvážny a skúsený, zatiaľ čo Yakumo je mladý arogantný nindža, ktorý si neváža nikoho a nič. Navyše, jeho slovná zásoba sa zmôže nanajvýš na vyjadrenia typu „I will do it“, „I will crush you“ či „Fuck off“. Podľa mňa Yakumo nemá ani štipku charizmy Ryua. Možno je to tým, že príbeh pôsobí zostrihane a Yakumo z toho dôvodu vychádza len ako nejaký chmuľo, ktorý len zhodou okolností dokáže slušne narábať s mečom, alebo ho tvorcovia naozaj chceli takto vykresliť. Či je to tak alebo onak, vidieť Ryua porazeného na kolenách pozerajúc na čepel Yakumovho meča, ktorý je tak blízko jeho hlavy, že stačí silnejšie pritlačiť a Ryu padá mŕtvy





na zem, mi prišlo trochu nemiestne. A že to vyvolá kontroverziu medzi skalnými fanúšikmi, o tom nepochybujem.

Spomenul som aj vedl'ajšie úlohy. Tých je tu dost' veľa a vzhľadom na odmeny sa ich určite oplatí robiť. Z hľadiska ich podstaty sú ale vlastne len akosi do počtu. Nieko si síce dal námahu, aby quest odprezentoval pár vetami, no po pár minútach už nebudete riešiť to, čo máte urobiť (a už vôbec nie, pre koho), pretože buď ide iba o zneškodnenie nejakých zlosynov, alebo máte nájsť určitú vec.

A keďže je hra úplne lineárna, tak pri troche úsilia venovanému preskúmvaniu každej menšej odbočky od vytýčenej trasy na miesto s vykonaním vedl'ajšej úlohy skôr či neskôr natrafíte. Keďže

Ninja Gaiden 4 hráte preto, aby ste zneškodnili všetko, čo sa zneškodniť dá, nebudete riešiť, či vaším ďalším zárezom na katane bude obyčajný nepriateľ alebo nepriateľ s pomyselnou visačkou „sidequest“. Jednoducho rúbete.

Veľmi dôležitou súčasťou hratel'nosti sú veci, ktoré si môžete nasadiť. Postupom hrou si odomykáte sloty na užitočný equipment, ktorým si môžete zvýšiť útok, všeobecnú obranu, obranu voči útokom na dial'ku a podobne. Ide o dost' zásadný element, pretože správna kombinácia nasadených vecí môže zmeniť prakticky nemožný súboj s bossom na súboj, pri ktorom prežijete aspoň jeho prvú fázu. Tá je vždy akýmsi zahrievacím kolom, až druhá fáza je tá, pri ktorej odkryje všetky svoje karty. Bossovia sú inak celkom fajn.



Nepovedal by som, že niečo extra, ale neurazia. Minimálne jeden mi dost' utkvел v mysli. Na druhej strane, taký God of War mal bossov celkovo o dost' pamätnejších.

Hack and slash hra je dobrá vtedy, keď ponúka skvelé súboje odohrávajúce sa v nemenej dobrých úrovniach. Ninja Gaiden 4 nesklame ani v tomto. Aj keď sa spočiatku zdá, že dizajn levelov bude tradičnejší, pravdou je, že prvé kapitoly mohli byť dizajnovovo o niečo záživnejšie. Každou novou kapitolou sa však hra v tomto zlepšuje a ponúka viac variability. Yakumo sa dokonca naučí aj niekoľko schopností týkajúcich sa prechodu prostrediami.

Dokáže grindovať po kol'ajniciach, plachtiť v silnom vetre a nakoniec sa naučí aj surfovať. Tieto pasáže najskôr nie sú žiadnou výzvou a slúžia len na menšie rozptýlenie medzi bojmi, v pokročilejších kapitolách sa však stanú dlhšími a komplikovanejšími a nebude výnimkou, keď vás hra bude nútiť striedať medzi plachtením a grindovaním po kol'ajniciach. Vo chvíľach, keď voči vám pôjde vlak a vy v tej rýchlosti nebudete vedieť, na ktorú z nich skôr skočiť, pretože po každej sa vlastne bude rútiť jeden vlak, vám bude tuhnúť krv v žilách. Dobrá práca!

Skritizujem avšak nemožnosť vypnutia žltého náteru na stenách či skalách, čím vám hra ukazuje, kadiaľ máte ísť. Tento trend v hrách by už skutočne mohol skončiť. Na druhej strane, hoci vás

tým tutoriálový level poriadne vystraší (v ňom sú tie nátery doslova všade), v hre sa to aj celkom stráca a navyše nie je našt'astie použitý všade. Ninja Gaiden 4 ponúka celú plejádu skvelých nastavení imerzie, čiže čo sa týka ukazovateľov a obdobných záležitostí, môžete si hru skutočne prispôbiť podľa seba. Až na toto. Ak už chcú tvorcovia žlté nátery v hrách mať, prečo sa neinšpirujú skvelými nastaveniami zo Shadow of the Tomb Raider?

Tvorcovia opäť použili vlastný engine na to, aby titul vyzeral dobre a zároveň aj bez problémov bežal vo vysokých snímkach za sekundu. Ninja Gaiden 4 je rozhodne pekná hra. Či už ide o cyberpunkom nasiaknuté a neustálym dažďom kropené Sky City Tokyo, či do hmlы odeté temné lesy plné mohutných bambusov, vždy sa bude na čo pozerat'. Len škoda, že tie prostredia príliš nehýria veľkou variabilitou. Viem, že aj predchádzajúce hry boli také, že to, čo ste videli v prvých desiatich sekundách, sa následne opakovalo v rôznych variáciách až do konca levelu, no tu sa to už mohlo zmeniť.

Do očí vám to udrie hlavne v kapitolách odohrávajúcich sa v budove D.D.O., kde snáď nebudete vedieť rozoznať miestnosť od miestnosti. Trocha prehľadám, viem, no viac variability by neuškodilo.

Samostatný odsek si zaslúži fantastická hudba. Táto séria svojimi soundtrackmi vynikala už od dôb prvej konzoly od Nintenda a Ninja Gaiden 4 tento trend len potvrdzuje. Úchvatné ambientné skladby vás doslova zarazia svojou mystickou atmosférou, gitarové vypalovačky vystrelia adrenalín do výšin a metalcorové pesničky s reálnymi vokálmi vás zasa vrátia do konca 90. rokov. Počkať, to posledné... Hovoríme tu ešte stále



o Ninja Gaiden? Tu už štvrtý diel až nebezpečne zasahuje do štýlu Bayonetty a predovšetkým Devil May Cry, do ktorých podobné piesne patria už od nepamäti. V Ninja Gaiden je to predsa len novinka.

Paradoxom je, že aj keď sa mi Ninja Gaiden 4 páčilo, dúfam, že niekedy príde Ninja Gaiden 4 Black. To najpodstatnejšie – hratel'nosť – zvláda na výbornú, hra taktiež dobre znie a aj pekne vyzereá, len ten príbeh... Ten si zaslúži rozšíriť o nové scény, mal by vysvetliť určité udalosti a koherentnejšie prepojiť jednotlivé kapitoly a hneď by bol fajn.

A možno ma fanatickí nindžovia klanu Hayabusa za nadchádzajúce slová budú preklínať, no z pasáží za Ryua som mal dojem, že sú trochu do počtu. Herne neprinášali nič, skôr pôsobili spiatočnický.

Niekoľko pekných hodín máte k dispozícii štyri zbrane a tonu skillov a zrazu sa ocitnete v koži pomalšieho bojovníka s jedným mečom a výrazne obmedzenejším repertoárom schopností. No, neviem, neviem. A to som ešte nespomenul,

že budete hrať už prejdenné levely a bojovať proti tým istým bossom...

Nepochybujem, že Ninja Gaiden 4 vyvolá v tábore fanúšikov veľkú kontroverziu. Hra je totiž veľkým prelomom. Nerúca mýty svojho žánru a ani ho nijako neposúva, spôsobuje však prelom vo svojej sérii. Nechcem nič predpovedať a, prirodzene, nepoznám ani zábery tvorcov, avšak z toho, čo som mal možnosť zažiť a vidieť, sa zdá, že Ryu sa pomaly poberie do dôchodku a nahradí ho v tejto hre nepríliš sympatický Yakumo. Alebo možno budú odteraz tvoriť dvojicu? Chystaná expanzia nazvaná The Two Masters totiž môže niečo naznačovať.

Tam, kde Bayonetta ponúka šarm a vzrušenie, Devil May Cry štýlovosť a frajerinu a God of War dospelosť a emócie, tam Ninja Gaiden predkladá rýchlosť a brutalitu. Ninja Gaiden 4 je nekompromisná a nikdy sa nezastavujúca vysokooktánová akcia s elektrizujúcim súbojovým systémom a mamutími úrovňami. Len keby ten príbeh pôsobil koherentnejšie a držal viac pohromade... Inak, tá brutalita je v niektorých momentoch tak výrazná, až som počas recenzovania pocítil potrebu odreagovať sa hraním Spyra. Asi vážne starnem

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
hack and slash	Team Ninja	Microsoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ úžasná rýchlosť bojov a tony skillov	- rozpačité poňatie príbehu	
+ nekompromisná brutalita	- určité aspekty pôsobia genericky	
+ nové možnosti pohybu prinášajú variabilitu	- kapitoly za Ryua sú skôr do počtu	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Dirt & Dust: Rally na stole

RALLY NA STOLE



Stolové hry sa snažia simulovať rôzne aktivity. Ako si poradia s pretekmi rally?

Fanúšikom videohier netreba žaner rally nijako extra predstavovať. Závodných hier je v ponuke viac než dost', od arkádových, typu Trackmania až po hyperrealistické, typu Forza a všetky ostatné medzi tým. Vo svete stolových hier sa každých pár rokov niekto pokúsi tento žaner priniesť' aj do t'ahovej podoby na stoly. To sa môže zdať nezainteresovaným hráčom ako nemožná kombinácia. Predsa len, pri závodnej hre ide o čas a postreh, čo kocky a karty v t'ahovom prostredí vedia simulovať' len t'ážko. O to vzácnejšie je, že Dirt & Dust vychádza geograficky blízko k nám, prakticky „za humnami“ v našej bratskej Českej

republike. Dizajnérom hry je Petr Čáslava, ktorý je jednou z ústredných postáv scény stolových hier v Čechách. Myslím, že tu je namieste trochu zdravého lokálpatriotizmu a vždy ma poteší, keď' si zahrám dobrú videohru alebo stolovú hru, ktorá vznikla v našich končinách (pozdravujem tvorcov Kingdom Come: Deliverance). Petr Čáslava nám už ako spoludizajnér priniesol budovateľ'skú stratégiu Kutná Hora: Mesto Stiebra. Toto je však jeho prvá väčšia hra, na ktorej pracoval sám.

Dirt & Dust si berie za úlohu zinscenovať' závod rally pre jedného až štyroch hráčov, v ktorom nie je najpodstatnejšie, či skončíte prvý, ale najmä to, ako efektívne prejdete cez kl'účové etapy závodu a ako štýlovo

sa vám to podarí. Pre niekoho to môže pôsobiť' antiklimaticky, pretože hra nekončí víť'azoslávnym prejdením cez cieľ'ovú rovinku a definitívnym víť'azstvom, ale spočítaním víť'azných bodov, zohl'adnením série kritérií, a až následným vyhlásením víť'aza.

Atmosféra rally

Každý hráč sa zhostí role jazdca rally, ktorý na svojom aute musí zvládnuť' trať' čo najrýchlejšie, najefektívnejšie a v ideálnom prípade, to ešte má vyzerat' tak nebezpečne a štýlovo, ako je to len možné. Atmosféra rally na vás kričí z každej karty a komponentov. Doska hráča pripomína palubnú dosku auta s kontrolkami a výhl'adom cez predné sklo, hráčske karty zobrazujú súčiastky, či udalosti



na trati a karty trate zase úseky, ktoré vyzerajú ako wallpaper k nejakej závodnej hre. O tento lákavý vizuál sa postaral Jakub Politzer, ktorý má s prenášaním atmosféry do kariet stolových hier bohaté skúsenosti. V jeho portfóliu nájdeme vizuály pre sci-fi hru SETI, dobrodružstvo na štýl Indiana Jonesa Stratené ruiny Arnaku, či už spomínanú historickú Kutnú Horu. Keď'že na kartách nie je takmer žiadny text, obrázky naozaj vynikli. Po niekoľkých hrách budete akcie na kartách poznat' práve podľa nich.

Náročnosť a príprava

Preteky rally by mali byť' rýchle a pohotové, čo je presný opak toho, ako má prebiehať' príprava stolovej hry a naučenie pravidiel. Tvorcovia sa naozaj snažili hru veľ'mi neprekomplikovať'. Pravidlá majú 20 strán, z toho na siedmich sú popísané príklady, prehľad symbolov, vysvetlené karty jazdcov a obmeny pravidiel. Prakticky sa teda základné pravidlá zmestia na 13 strán s obrázkami a zaberú vám tak pol hodinu. Navyše poteší, že v našich končinách vydáva hru Albi v českej verzii a v krabici nájdete okrem českej aj slovenskú príručku s pravidlami.

Výber jazdca nie je iba o vizuálnej stránke, no musím povedať', že ich mená narazili do každého rasového stereotypu, aký existuje. V Dirt and Dust môžete hrať' za Azijatku Aiko Yamamoto, latinskú Američanku Sofiu Fernandés, Afričana s menom Harry Jordan a na prvý pohľad Európana s fúzikom a príznačným menom Ferenc Kovács. Ku cti im slúži, že medzi hráčskymi charaktermi zvolili rovnaký počet mužov a



žien. K jazdcovi dostanete balík 10 kariet, s ktorými začínate. 5 je ikonických pre jazdca a 5 je rovnakých, bez ohľadu na to, za koho hráte. To dodáva hre asymetriu, a najmä na začiatku hry, má každý hráč špecifické schopnosti, ktoré nemá nikto iný. Keď'že jadrom Dirt & Dust je deckbuilding (čiže budovanie balíčka), budete svoj balíček kariet v priebehu hry vylepšovať', pridávať' doňho nové karty a zbavovať' sa tých slabých.

Hra prebieha vždy v desiatich kolách, z toho každé sa skladá zo štyroch fáz. Fázy prebiehajú simultánne, takže nemusíte čakať' na pomalého súpera, kým odohrá svoj t'ah, aby ste mohli vyrobiť' ten svoj. Na to, aby ste sa vo fázach nestratili, slúži prehľadová karta s krátkym popisom fáz. Ďalšie rozhodnutie, pred ktorým na začiatku hry stojíte, je výber trate. V krabici je jedna výuková trasa, ktorá je kratšia a trvá iba 5 kôl. Okrem nej máte ešte na výber 5 d'alších tratí. Každá z nich má 10 kariet. Podarené ilustrácie a každá trať' prináša inú výzvu a bonusy za jej zmapovanie. Trate sú tematicky zamerané, idú po pobreží, lesom, horami či nočnou cestou.

Hod' kockami a uvidíme, čo sa s tým dá spraviť'

Každé kolo začína hodením troch kociek vo farbe hráča. Ide o klasické šesť'stenné kocky s číslami od 1 do 6, ktoré už v moderných stolových hrách tak často nevidíme. Kocky si podľa čísel aké na nich padli, položíte na vašu dosku hráča. Tá je na začiatku prázdna a je na vašom rozhodnutí, aké karty položíte na ktorú pozíciu, aby ste využili svoje akcie čo



najefektívnejšie. Keď' už na doske hráča máte kartu, môžete použiť' kocku na to, aby ste akciu využili. Týmto akciami budete získavať' zdroje, meniť' pozíciu svojho auta, pridávať' a spomaľ'ovať', ale aj si prihadzovať' nové kocky alebo prehadzovať' tie, ktoré máte.

V hre máte dva zdroje, na ktoré musí každý závodník neustále myslieť'. Sú to kl'úče, ktoré sa starajú o technický stav vášho auta a trakcia, ktorá predstavuje efektivitu komunikácie medzi jazdcom a navigátorom. Obe dva druhy zdrojov získavate zo zahraničných kariet, a zaznačujete si ich na kontrolkách na doske hráča. Kl'úče používate na nákup kariet z ponuky. Tie sú zvyčajne silnejšie ako vaše začiatkové karty. Rozumný nákup kariet v začiatkoch hry rozhoduje medzi úspechom a neúspechom. Sekundárne využitie kl'účov je zmena čísel na vašich kockách. Ak sa vám niektorá akcia naozaj nehodí, za jeden kl'úč, viete číslo na kocke zmeniť' o jednu hodnotu nahor alebo nadol. Podobne využívate aj trakciu. Za určitý počet jednotiek trakcie, si viete zmapovať' konkrétnu etapu trate, aby ste za ňu dostali body, keď' ňou prejdete. Sekundárne môžete trakciu použiť', aby ste pri spomaľ'ovaní zmenili pozíciu auta.

Mapovanie trate je hlavným zdrojom víť'azných bodov a d'alších odmien, no takisto hlavným dôvodom, prečo to bude s vami po trati poriadne lievať'. Keď' si za trakciu zmapujete nejaký úsek, musíte tomu prispôbiť' svoju polohu auta, čo je najčastejším dôvodom vyjdenia z cesty. Vaša doska hráča má pre vaše auto na okrajoch žlté a červené pozície. Žltá pozícia reprezentuje síce jazdu po okraji,



no napriek tomu stále efektívnu. Červená je zbesilou jazdou cez krajinu, za ktorú síce dostanete body popularity, ale nežíska vám víťazné body za efektívne prejdenie etapy. Ak by ste autom mali ísť až za červenú pozíciu, vybúrali by ste sa a hádzate si kockou poškodenia, ktorá vám môže pridať negatívne efekty na vašom aute.

Čo mi to tu svieti?

Vaša prístrojová doska bude mať postupne čoraz viac rozsvietených kontroliek, podľa toho, ako veľmi budete riskovať a kol'kými kockami poškodení budete hádzať. Kocky poškodenia sa dajú niektorými efektmi opraviť, aby ste nimi nemuseli hádzať. Hneď ako sa úroveň poškodenia dostane za určitú hranicu, auto je poškodené a niet cesty späť. Na doske má každý hráč sedem kontroliek poškodenia, ktoré nie sú na začiatku hry aktívne, no v priebehu závodu sa to takmer určite zmení. Kontrolku „rozsvietite“ jej otočením na aktívnu stranu, keď vaše poškodenie dosiahne určitú úroveň. Každá z kontroliek znamená nejakú nevýhodu pre hráča. Prvé sú pomerne nevinné, no keď stojí každá karta o jeden kľúč viac a každé zmapovanie o jednu trakciu viac, uvedomíte si, že váš postup nie je taký rýchly ako vašich spoluhráčov. Keď vám svieti všetkých sedem kontroliek, namiesto ôsmej je tam len obrázok auta v plameňoch, čo pre vás znamená neúspešný koniec závodu.

Kade sme to prešli?

Každé kolo končí tým, že všetci jazdci prejdú cez konkrétnu etapu trate. Body za ňu dostane len ten, kto ju mal predtým zmapovanú, v tomto bode je Dirt & Dust asi najviac „abstraktná“ a náročná na

pochopenie. Mapovanie etáp nemusí prebiehať lineárne a môžete si vopred zmapovať etapu, ku ktorej sa závod dostane neskôr. Vašu pozíciu auta to, ale upraví už v aktuálnej etape, a na konci kola dostanete body, len ak máte zmapovanú aktuálnu etapu. Znie to trochu chaoticky, ale po niekoľkých kolách sa do toho dostanete. Počet bodov závisí od vašej pozície auta. Najviac ich dostanete, ak idete presne v strede, avšak zaujímavé bonusy sú aj na kraji dosky za riskantnú jazdu. Rozdiely bodov medzi hráčmi nezvyknú byť výrazné a ilúziu pretekov, vám dajú žetóny vo vašej farbe na stupnici víťazných bodov. Každé z desiatich kôl končí „uprataním hráčskej dosky“. Vezmete si všetky kocky, ktoré máte k dispozícii, a čo je najdôležitejšie, všetky karty posuniete o jedno políčko doprava. Ak sa nejaká karta aktivovala v tomto kole vďaka kocke, na ktorej padla 5, budúce kolo sa bude aktivovať vďaka kocke, na ktorej padla 4 a tak ďalej. Ak dôjde karta až na koniec vašej hracej dosky, „padá“ do odhadzovacieho balíka.

Najpopulárnejší jazdec

Dôležitá je aj stupnica popularity. Popularitu získavate za akcie, alebo za jazdu po červenej zóne a odmenou pre „najpopulárnejšieho“ hráča je kocka popularity, ktorú si môže hráč prihodit' k svojim trom kockám na začiatku každej etapy. Viac kociek znamená viac akcií a kocka popularity vám vie, najmä v úvode, získať výraznú výhodu. Stupnica popularity zvykne skákať výraznejšie, čiže vám stačí jeden riskantný kúsok, aby ste sa dostali výrazne pred ostatných. Popularita je, ale prchavá a stratíte ju, jednak za použitia kocky popularity, no takisto ju môžete používať ako zdroj za platenie akcií.

Ciel'ová rovinka

Po desiatich etapách hra končí. Keď vyhodnotíte 10 etapu, môžete začať počítať finálne skóre. To pozostáva hlavne z bodov zbieraných za jednotlivé etapy, no ďalšie body získate aj za nakúpené karty a bonus dostane aj najpopulárnejší hráč na konci hry. Na konci hry vás teda nečaká žiadny fotofinish, namiesto toho sa každý hráč zahĺbi do svojho balíčka, aby si spočítal body, ktoré dostal na konci hry a po rýchlom prepočte spoznáte víťaza hry.

Funguje to celé pokope?

Dirt and Dust vás očarí skvelým prvým dojmom. Pečná atmosféra pretekov rally na vás dýcha zo všetkých komponentov. Krátke pravidlá preletíte rýchlo a výuková hra je skvelým tutoriálom, ktorý vás pripraví na to, o čo v hre ide. Jediný moment, v ktorom hra „drhne“ je abstraktný moment mapovania trás, ktorý môže byť zmätočný. Najmä ľudia, ktorí si preteky rally nespájajú s neustálou komunikáciou medzi jazdcom a kopilotom môžu nechápavo pozerat' na zdroj trakcie, no ak si túto mechaniku uvedomíte, Dirt & Dust pre vás bude plynulou jazdou a skvelou zábavou. Komponenty sú pekné, kvalitné, pričom všetky dôležité sú vyrobené z dreva. Za cenu trochu nižšiu než za AAA videohru dostanete závodný simulátor, ktorý po pochopení pravidiel viete otočiť aj dvakrát za večer.

Ak vám náhodou chýbajú spoluhráči, hra vám dokáže vygenerovať aj tieňového jazdca, s ktorým sa môžete pretekať. Na poli deckbuilderov si jeho nekonvenčný prístup k plánovaniu akcií určite nájde svoje miesto a z tematického hľadiska sa môže zaradiť v rámci stolových hier medzi úspešné adaptácie závodnej tematiky.

Verdikt

Dirt & Dust je novým prírastkom na poli stolových hier, ktorý zaujme každého nadšenca rally. Závodná tematika srší z každej karty.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
rally simulátor	Albi	Albi
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Atmosféra rally prítomná na všetkých komponentoch	- Mechanika trasovania sa môže zdať príliš abstraktná	
+ Kvalitné komponenty		
+ Krátke pravidlá, rýchle hry		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

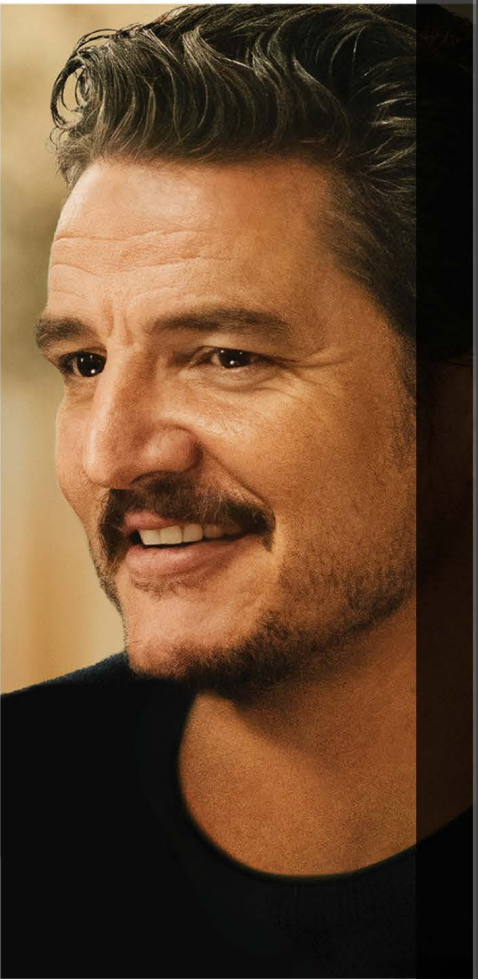
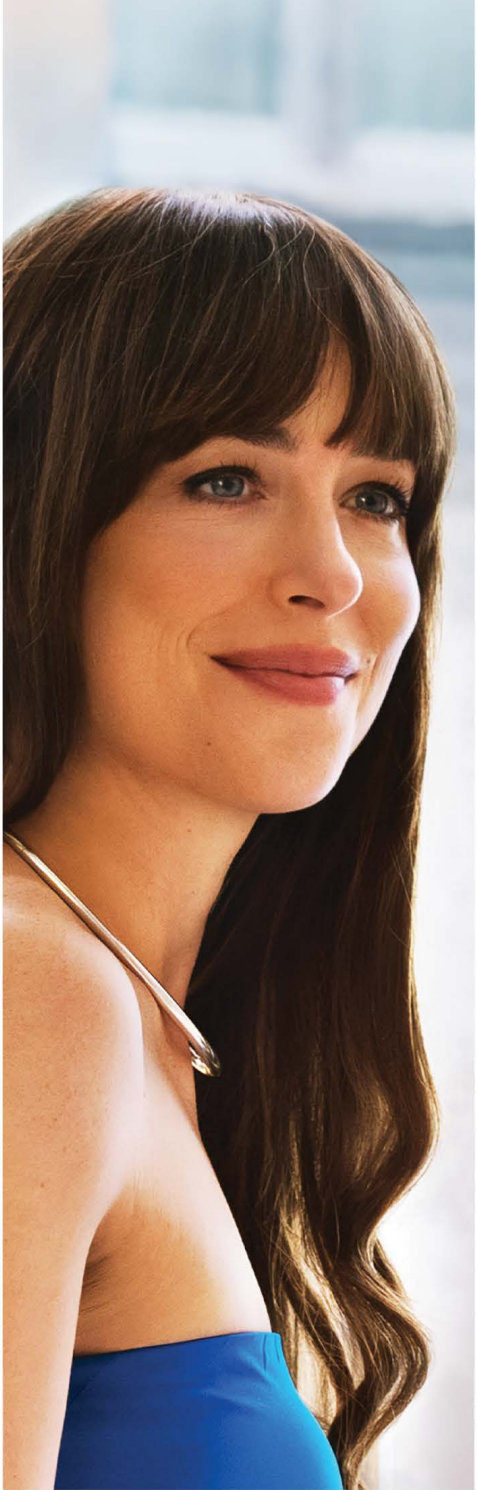
DOKONALÁ ZHODA



DAKOTA
JOHNSON

CHRIS
EVANS

A
PEDRO
PASCAL



Logitech MX Master 4

Logitech uvádza MX Master 4, novú referenciu pre profesionálov i firemných používateľov. Myš prináša nastaviteľnú haptickú odozvu, ktorá poskytuje diskkrétne vibrácie pri konkrétnych akciách a zefektívňuje pracovné postupy v strihu videa alebo pri kancelárskej práci.

Actions Ring v aplikácii Logi Options+ ponúka kruhové menu s 8 bublinami priamo na pozícii kurzora pre rýchly prístup k nástrojom, skriptom a makrám. Podľa Logitechu môže znížiť počet opakovaných pohybov až o 63 %. Konektivita je posilnená výkonným čipom a optimalizovanou anténou, čo znamená stabilnejší signál a lepšiu a rýchlejšiu komunikáciu cez nový USB-C receiver. Firmám je určená verzia

for Business s podporou Logi Bolt a vzdialeným manažmentom cez Logitech Sync, zatiaľ čo recyklované materiály a nízka uhlíková stopa zdôrazňujú udržateľný dizajn. Technické parametre zahŕňajú MagSpeed koliesko, 8 000 DPI senzor, tiché klikanie a rýchle nabíjanie cez USB-C s výdržou až 70 dní na jedno nabitie.

Na Slovensku bude MX Master 4 dostupná u vybraných predajcov. Cena je stanovená na 129,99 €. Myš podporuje prepínanie medzi tromi zariadeniami cez Easy-Switch, rýchle nabíjanie USB-C (jednominútové nabitie na hodiny práce) a mesačné členstvo Adobe Creative Cloud ako bonus zdarma k myši. Logitech stavia na ergonómii, dlhšej výdrži batérie a udržateľnosti.



ROG Xbox Ally a Xbox Ally X



ROG Xbox Ally a ROG Xbox Ally X sú od 16. októbra 2025 oficiálne v predaji na Slovensku.

Obe vreckové konzoly prinášajú šasi inšpirované tvarom gamepadu, ktoré zlepšuje pohodlie pri dlhých hrách. Okrem

iného, nové ovládacie prvky vrátane impulzných triggerov v modeli X.

Partnerstvo so štúdiami Xbox zabezpečilo optimalizácie hier, ktoré sú označené odznakmi Handheld Optimized alebo Mostly Compatible. Predinštalované

shadery urýchľujú spúšťanie titulov až desaťkrát rýchlejšie. ROG Xbox Ally X obsahuje výkonnejší čip AMD Ryzen AI Z2 Extreme s NPU, ktorý prináša až 30 % vyšší herný výkon a dvojitú výdrž v porovnaní s predchodcom. Tiež umožní funkcie AI ako Auto SR či automatické vytváranie highlight klipov. Základný Ally ponúka výrazné zlepšenia výkonu a výdrže batérie. Oba modely podporujú pokročilé grafické technológie AMD vrátane FSR, RSR a AFMF pre plynulejšiu snímkovú frekvenciu.

ROG Xbox Ally séria stavia na kombinácii ergonómie podobnej Xboxu, konzolových funkcií a univerzálnosti Windowsu. Na Slovensku je Ally dostupný za 609 €, verzia X za 914 €.

Výrobca zdôrazňuje vylepšené chladenie a zvukové ladenie; nové modely majú lepšiu termalitu pri vysokom zaťažení a impulzné triggery zlepšujú hmatovú spätnú väzbu. Zariadenia sú dostupné u vybraných predajcov; ROG odporúča vyskúšať handheld pred kúpou kvôli odlišnému pocitu držania. K zariadeniam je dostupné príslušenstvo a oficiálne obaly pre bežpečnú prepravu.

Sound Blaster G8



Creative predstavuje Sound Blaster G8, externý herný DAC, ktorý redefinuje všestrannosť zvuku.

G8 vyniká duálnymi USB-C vstupmi s mixovaním, 32bit/384 kHz rozlíšením a diskrétnym bi-zosilňovačom Xamp, ktorý poháňa ľavý a pravý kanál zvlášť pre detailný prejav a dynamický rozsah 130 dB. Softvér Sound Blaster Acoustic Engine prináša 10-pásmový ekvalizér, režim Scout Mode pre lepšiu lokalizáciu a GameVoice Mix s CrystalVoice pre čistú komunikáciu bez ozveny. Ovládacie prvky na hornej hrane umožňujú rýchle prepínanie režimov. Konektivita zahŕňa HDMI ARC, Bluetooth, dva USB-C a USB audio; G8 podporuje slúchadlá 16–600 Ω a Dolby Digital pre pohlcujúci zvuk.

Za 149,99 € na Creative.com to vyzerá ako praktický upgrade pre hráčov a tvorcov.

Creative Aurvana Ace 3



Creative predstavuje Aurvana Ace 3, prémiové bezdrôtové slúchadlá s hybridným duálnym systémom meničov xMEMS a dynamickým meničom.

Vďaka Snapdragon Sound s aptX Lossless a LDAC prinášajú bezdrôtovo prehrávanie v CD kvalite, zatiaľ čo Mimi Sound Personalization prispôsobí zvuk vášmu sluchu pre detailnejší zážitok. Aurvana Ace 3 majú hybridné adaptívne potlačenie hluku, inteligentné rozpoznanie nosenia a podporu aplikácie Creative pre ladenie. Displej výkonu dopĺňa veľká pozornosť konštrukcii a komfortu nosenia. Poskytujú plné basy, čisté výšky a detailný stred pre kritické posluchy. Model je určený pre audiofilov a tvorcov obsahu, ktorí chcú štúdiový zvuk bez káblov.

Dostupnosť a cena na creative.com/ace3 u autorizovaných predajcov.

Xiaomi 15T



Séria Xiaomi 15T prináša ambiciózny posun v mobilnej fotografii a výkone.

Xiaomi predstavil modely 15T a 15T Pro s pokročilou optikou vyvinutou v spolupráci s Leica, trojitým

fotoaparátom 50 MP a variabilnými ohniskovými vzdialenosťami pre univerzálne využitie od širokouhlých záberov až po detailný zoom. Pro verzia posilňuje výbavu senzorom Light Fusion 900 a optikou Leica Summilux s vyššou

svetelnosťou pre lepšie výsledky pri slabom svetle. Displej 6,83" s jasom do 3200 nitov a vysokým rozlíšením ponúka pohlcujúci obraz a rýchle obnovovanie až 144 Hz (Pro), zatiaľ čo základný model podporuje 120 Hz. Nové Xiaomi HyperOS 3 a platforma Xiaomi AISP 2.0 vylepšujú fotografiu aj video postprodukcii, vrátane režimov Master Portrait a režimu Leica street photography.

Oba telefóny stavajú na výkonných čipoch MediaTek Dimensity a špičkovom chladiacom systéme 3D IceLoop. Batérie 5500 mAh s rýchlym HyperCharge zabezpečujú dlhú výdrž a rýchle doplnenie energie. Prémiová konštrukcia s Corning Gorilla Glass 7i, odolnosťou IP68 a tenkým rámikom podčiarkuje profesionálny dojem.

Ceny začínajú na 649 € za základnú verziu; Pro modely sú ponúkané v niekoľkých konfiguráciách až do 999 €. Xiaomi tak cieľi na tvorcov a náročných používateľov, ktorí hľadajú kombináciu foto kvality, výkonu a prémiového dizajnu. Séria podporuje 5G a komunikačné funkcie Xiaomi Astral. Telefóny prídu v farebných variantoch a na trh vstúpia čoskoro.

Endorfy Thock V2 Compact Wireless

MINIMALIZMUS, KVALITA A FLEXIBILITA V JEDNOM TELE



Endorfy sa snaží modelom Thock V2 Compact Wireless zaujať priaznivcov minimalistických mechanických klávesníc, ktorí chcú kombinovať kompaktnosť s prémiovými vlastnosťami. Ide o 60 % layout s možnosťou pripojenia prostredníctvom Bluetooth, 2,4 GHz bezdrôtovo a USB-C kábel.

Zameriava sa na skupinu užívateľov, ktorí preferujú minimalistický pracovný priestor, „clean“ setup alebo patria k cestovateľským gamerom.

Dizajn, spracovanie a balenie

Klávesnica prichádza v jednoduchej, ale solídnej škatulke. Príslušenstvo je rozdelené do samostatných priehradok: USB-C kábel, 2,4 GHz dongle, výmenné keycapy, vytáhovacia spínač (switch puller),

náhradné ENDORFY Yellow spínače a krátky návod. Balenie pôsobí kompaktné a účelne.

Prvé, čo si všimnete, je hmotnosť klávesnice a jej pevnosť v pozitívnom zmysle. Napriek malým rozmerom pôsobí Thock V2 Compact Wireless robustne – žiadne vržganie ani prehýbanie. Vrchný panel je z hliníka, ktorý klávesnici dodáva industriálny, ale elegantný vzhľad.

Vo vnútri klávesnice sa nachádza trojvrstvové tlmenie – dve vrstvy PORON peny a jedna vrstva IXPE. Výsledok? Tiché, hlboké a „thockavé“ stlačenie, ktoré pôsobí až prekvapivo kultivovane. Zvuk klávesov je nielen príjemný, ale aj mimoriadne návykový.

Celý dizajn pôsobí čisto a minimalisticky – žiadne ostré hrany, len hladké línie a

decentné RGB podsvietenie. Je to presne ten typ klávesnice, ktorá nepriťahuje pozornosť zbytočným blikaním, ale kvalitou spracovania a príjemným, kultivovaným zvukom kláves. Tie sú zároveň príjemné na dotyk.

Rozloženie, funkčnosť a použiteľnosť

Layout – 60 %

Ide o kompaktnú, redukovanú verziu klávesnice – bez samostatnej numerickej časti, šípok či navigačných kláves. Tieto funkcie sú často dostupné len ako sekundárne cez kombinácie kláves. Výhodou je úspora miesta, no vyžaduje si to určitý čas na zvyknutie, najmä ak ste doteraz používali full-size alebo TKL layout. Mne osobne chvíľu trvalo,



kým som sa adaptoval, no po čase sa mi takýto spôsob ovládania zdal úplne prirodzený a písanie bolo veľmi príjemné.

Hot-swappable spínače

Veľkou výhodou je možnosť výmeny spínačov bez nutnosti spájkovania (hot-swap). V štandardnom prevedení sú osadené ENDORFY Yellow od Gateronu (lineárne spínače). Výrobca tak umožňuje prispôbenie podľa toho, či chcete tichšie, tvrdšie alebo iné typy spínačov.

Konektivita:

- **bluetooth** – vhodné, ak chcete klávesnicu používať s viacerými

zariadeniami (laptop, tablet),

- **2,4 GHz dongle** – výhodné pre rýchlu odozvu, napr. pri hraní hier,
- **drôtové (USB-C)** – na nabíjanie alebo pre situácie, keď nepotrebuje bezdrôtové pripojenie.

Bezdrôtové pripojenie funguje absolútne spoľahlivo, bez výpadkov či oneskorení pri aktívnom používaní a hraní hier.

Softvér

Klávesnica je ovládateľná a nastavovateľná pomocou softvéru Endorfy – umožňuje nastaviť RGB podsvietenie, mapovanie klávesov a makrá. Softvér je jednoduchý, intuitívny, neobsahuje zbytočné funkcie.



Zážitok z písania / akustika

Spínače ENDORFY Yellow sú lineárne – stlačenie je hladké, bez kliknutia a s tichým dozvukom, ktorý je príjemný, najmä pri dlhom písaní. V kombinácii s trojvrstvovou akustickou penou je zvukový profil príjemne tlmený. Každý úder klávesnice má jemný charakter, ktorý dodáva kultivovaný pocit, či už píšete, programujete alebo hráte hry.

Záver a odporúčanie

Endorfy Thock V2 Compact Wireless je výborne spracovaná, esteticky príťažlivá a funkčne bohatá kompaktná klávesnica. Ak vám layout typu 60 % neprekáža a považujete ho za výhodu, ide o asi jednu z najlepších klávesníc v tejto cenovej kategórii. Cena sa pohybuje tesne okolo 70 €.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 69€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalitné materiály, konštrukcia a spracovanie	- nič
+ Výborná akustika	
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Razer Wolverine V3 Tournament Edition

KEĎ JE NAJVÄČŠÍM SÚPEROM VLASTNÁ ZNAČKA



Vo svete profesionálneho a súťažného hrania, kde o víťazstve a prehre rozhodujú milisekundy a stotiny milimetra, sa herný ovládač mení z obyčajného príslušenstva na kľúčovú súčasť výbavy. Štandardné gamepady, hoci sú pre bežné hranie postačujúce, často narážajú na svoje limity v rukách náročných hráčov, ktorí vyžadujú maximálnu presnosť, okamžitú odozvu a široké možnosti prispôsobenia. Do tejto arény vstupuje aj spoločnosť Razer so svojou legendárnou sériou ovládačov Wolverine, ktorá je dlhodobým synonymom pre prémiovú kvalitu a nekompromisný výkon.

Najnovším prírastkom do tejto elitnej rodiny je model Razer Wolverine V3 Tournament Edition, ktorý sľubuje evolúciu osvedčeného konceptu. Prináša so sebou odkaz svojich predchodcov, obohatený o

Vlastnosť	Špecifikácia
Kompatibilita	Xbox Series X S, Xbox One, PC (Windows)
Pripojenie	Káblové, odnímateľný 3m USB-C kábel
Akčné tlačidlá (ABXY)	Razer™ Mecha-Tactile Action Buttons
D-Pad	8-smerový Mecha-Tactile D-Pad
Analógové páčky	Hall Effect technológia (proti driftu)
Spúšte (Triggers)	Hall Effect analógové spúšte s Razer™ Trigger Stop prepínačmi
Multifunkčné tlačidlá	6 programovateľných tlačidiel (2 horné, 4 zadné)
Audio výstup	3.5 mm analógový audio port



najnovšie technológie a spätnú väzbu od profesionálnych e športových hráčov. Tento ovládač nie je navrhnutý ako univerzálny nástroj pre každého, ale ako precízna zbraň pre tých, ktorí berú hranie vážne.

V nasledujúcej recenzii preskúmame, či V3 Tournament Edition skutočne posúva hranice možného a či jeho vylepšenia odôvodňujú investíciu pre každého, kto chce získať rozhodujúcu výhodu na virtuálnom bojiisku.

Balenie a dizajn

Herný ovládač prichádza v štandardnom, dizajnovo čistom balení, ktoré je pre produkty značky Razer typické. Pevná krabica s charakteristickou zeleno-čiernou farebnou schémou jasne naznačuje, že vo vnútri sa nachádza prémiová výbava. Všetko príslušenstvo je prehľadne uložené v penovom výlisku.

Obsah balenia je minimalistický a zameraný na funkčnosť. Okrem samotného ovládača a stručného návodu na použitie sa v krabici nachádza ešte trojmetrový opletaný USB-C kábel. Jeho dĺžka je viac než dostatočná na pohodlné hranie aj vo väčších obývačkách, kde sa konzola alebo PC nachádzajú d'alej od miesta na sedenie.

Samotný gamepad je v našom prípade vyhotovený v modernej bielo-čiernej farbe. Táto dvojfarebná kombinácia pôsobí elegantne a zároveň dostatočne dravo, aby zapadla do herného prostredia. Biela farba dominuje na hlavnej časti tela ovládača, zatiaľ čo čierne prvky, ako sú analógové páčky, D-pad a protišmykové rukoväte, vytvárajú štýlový kontrast.

Ovládacie prvky, ergonómia a dojmy z hrania

Po technologickej a funkčnej stránke je Wolverine V3 Tournament Edition nabitý funkciami pre náročných hráčov. Najväčšiu pochvalu si bezpochyby zaslúžia analógové páčky s Hall Effect technológiou. Pre hráča to znamená jediné – obávaný „stick drift“, ktorý trápi drvivú väčšinu moderných ovládačov, je konečne minulosťou. Páčky sú dokonale presné a odolné, čo je pri investícii do prémiového gamepadu kľúčové. Skvelý je aj D-pad, ktorý ponúka možnosť prepnúť medzi 8-smerovým a klasickým 4-smerovým režimom. Jeho najlepšou vlastnosťou je však najmä fantastická spätná väzba. Každé stlačenie smeru sprevádza uspokojivé mechanické cvaknutie.

Rovnaký „klikací“ pocit, pripomínajúci kliknutie myšou, platí aj pre hlavné tlačidlá ABXY. Ide o Razer Mecha-Tactile technológiu, ktorá poskytuje výrazne rýchlejšiu a hmatateľnejšiu odozvu oproti membránovým tlačidlám štandardných Xbox a PlayStation ovládačov. Hoci je tento pocit pre hráča veľmi návykový a dodáva pocit absolútnej kontroly, treba upozorniť, že charakteristické cvakanie je pomerne hlasné a môže pôsobiť otravne, ak niekto sedí priamo pri vás, napríklad pri večernom hraní.

Okrem klasických triggerov a bumperov tu nájdeme aj dve dodatočné horné tlačidlá a štyri zadné pádla, ktoré sa dajú plne naprogramovať podľa potrieb hráča. To umožňuje mať prístup ku kľúčovým funkciám bez toho, aby ste museli dávať palce dole z analógových páčok. Veľkým plusom sú aj fyzické zarážky (stopky) na triggeroch. Jednoduchým prepnutím



skrátite ich dráhu na minimum, čo je neoceniteľná výhoda najmä pri FPS hrách, kde potrebujete strieľať čo najrýchlejšie.

Avšak, v oblasti ergonómie som narazil na niekoľko problémov. Hoci je ovládač spracovaný kvalitne, jeho úchopy mi prišli príliš krátke. To v kombinácii s umiestnením zadných tlačidiel, ktoré sú potiahnuté až príliš nadol, spôsobovalo pri mojich relatívne mierne väčších rukách problémy s pohodlným a pevným úchopom, hlavne na začiatku používania. Chvilu potrvá, kým si na tento špecifický tvar zvyknete. Kritiku si zaslúžia aj samotné triggery, ktoré sú pomerne krátke a majú veľmi hladký povrch. Výsledkom bolo, že sa mi z nich v intenzívnejších herných situáciách občas šmykali prsty. Trochu textúry alebo iný tvar by im rozhodne prospel.

Softvérová výbava a prispôsobenie

Zatiaľ čo hardvér ovládača je zväčša prvotriedny, moja úvodná skúsenosť so softvérom na PC bola, žiaľ, nočnou morou. Po prvom pripojení počítač nedokázal rozpoznať správny gamepad a softvér Razer Synapse ho nedokázal nájsť. Tento frustrujúci problém, ktorý bránil akémukoľvek nastavovaniu, sa našťastie po niekoľkých pokusoch a manuálnej aktualizácii firmvéru ovládača odstránil. Počiatočná inštalácia by však rozhodne mala byť plynulejšia.

Keď sa však cez tieto úvodné prekážky prenesiete, otvorí sa vám svet rozsiahlych možností prispôsobenia. Veľkú pochvalu si zaslúži fakt, že konfiguračná aplikácia je dostupná nielen na PC, ale aj priamo



na konzolách Xbox. To umožňuje veľmi pohodlné nastavenie profilov bez nutnosti pripájať ovládač k počítaču. V aplikácii si môžete detailne nastaviť mapovanie všetkých tlačidiel, upraviť intenzitu vibrácií, prepínať D-pad medzi 4 a 8-smerovým režimom a dokonca aj softvérovo meniť správanie triggerov. Skvelé je, že si môžete uložiť niekoľko profilov a následne ich za pomoci tlačidlových skratiek prepínať priamo počas hrania, bez nutnosti opustiť hru.

Aplikácia skrýva aj jednu obzvlášť vynikajúcu funkciu s názvom „Sensitivity Clutch“. Umožňuje nastaviť jednému z multifunkčných tlačidiel dočasnú zmenu citlivosti analógovej páčky. V praxi som to ocenil najmä pri hraní striel'ačiek – jedno z horných „M“ tlačidiel som si nastavil tak, aby po jeho podržaní výrazne znížilo citlivosť pravej páčky. Následne som ho držal vždy počas mierenia s ostrel'ovanou puškou, čo mi poskytlo oveľa väčšiu presnosť a kontrolu.

Na záver treba ešte upozorniť na jeden detail. Gamepad má samostatné režimy pre PC a konzolu, medzi ktorými musí používateľ manuálne prepínať. Hoci po čase sa tento proces naučíte a stane sa zvykom, samotný spôsob prepínania nie je práve intuitívny a užívateľ'sky prívetivý.

Cena: Oplatí sa investovať?

Dostávame sa k cene, ktorá je pri prémiových ovládačoch vždy horúcou

témou. Razer Wolverine V3 Tournament Edition rozhodne nie je lacný gamepad, a to najmä s ohľadom na fakt, že na svoje fungovanie vyžaduje káblové pripojenie. Na druhej strane, vysokú cenu sa snaží ospravedlniť svojou predpokladanou životnosťou.

Vďaka použitiu Hall Effect joystickov je prakticky imúnny voči „stick driftu“ a celkové materiálové spracovanie pôsobí dojmom, že ovládač bez problémov vydrží roky intenzívneho hrania.

Keď sa však pozrieme na trh, situácia sa komplikuje. S cenovkou približne 140 € je tento model drahší ako napríklad konkurenčný Xbox Elite Series 2 Core. Ešte zaujímavejšie je porovnanie v rámci samotnej značky Razer. Verzia „Pro“ tohto gamepadu, ktorá je „iba“ o 90 € drahšia, neponúka len bezdrôtové pripojenie, ale pridáva možnosť výmeny vrchných častí analógových páčok a v balení nájdete aj praktické ochranné puzdro.

A práve tu sa láme chlieb. Ak už niekto investuje do prémiového ovládača s víziou, že mu bude slúžiť niekoľko rokov, rozdiel 90 € sa nejaví ako neprekonateľná suma. Za tento príplatok získava hráč podstatne viac funkcií a komfortu.

Z tohto dôvodu, hoci je Tournament Edition kvalitný ovládač, sa nachádza v trochu nešťastnej pozícii. Na základe nášho hodnotenia sa oplatí zvážiť investíciu a priplatiť si za lepšie vybavený „Pro“ model.

Záverečný verdikt

Aby sme to zhrnuli, Razer Wolverine V3 Tournament Edition je sám o sebe skvelý herný ovládač.

Ponúka fantastické spínače, je vyrobený zo skvelých materiálov, imúnny voči stick driftu a jeho možnosti prispôsobenia sú fenomenálne. Má síce zopár chýb v ergonómii, no vo svojej podstate ide o vysoko kvalitný hardvér pre náročných.

Jeho jediným skutočným problémom je jeho „razerovská“ cena v kontexte ponuky. Nenachádza sa v zlej pozícii preto, že by bol zlý, ale za trochu viac peňazí ponúka samotný Razer podstatne lepší balík v podobe „Pro“ verzie.

Ak však z nejakého dôvodu preferujete výhradne káblové pripojenie a „Pro“ verzia je pre vás už cez rozpočet, s Tournament Edition chybu neurobíte.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Razer	140€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Hall Effect páčky (žiadny stick drift)	- Vyššia cena za káblový ovládač
+ Vynikajúce a rýchle Mecha-Tactile tlačidlá	- Rozporuplná ergonómia (krátke úchopy)
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA
HARDWARE

Huawei Watch D2

NOVÝ MODEL A NOVÉ ZISTENIA PO ROKU POUŽÍVANIA



V preplnenom svete nositeľ'nej elektroniky, existuje v rámci zdravotných meraní jeden svätý grál. Už minulý rok som vám o unikátnych hodinkách Huawei Watch D2 štebotal do uška, ako sa povie, a nešetril pritom chválou. V aktuálnom kalendárnom roku, ktorý sa nám už pomaly, ale isto hrnie do svojho záveru, sa na trhu tieto hodinky objavujú zase ako novinka, ktorá však v základe neprináša nič zásadné – ak teda nerátam novú farbu. Keďže však unikátnosť a status tohto reálneho zdravotníckeho hardvéru, ktorý sa už aj v našich končinách môže pýšiť po byrokracii páchnucou pečiatkou medicínskeho náradia, stojí zas a znova za podrobné rozobratie. Pod'me si preto zopakovať kľady a prípadné zápor'y týchto hodínok. Aby ste si však nemysleli, že som len sucho skopíroval rok starý text, v nasledujúcich riadkoch nájdete aj nové zistenia

prameniace z dlhodobého používania a nosenia testovanej vzorky. Preto ak ste doteraz odolávali kúpe modelu D2, a chceli by ste širší kontext ich dennodenného používania v rámci viac ako dvanástich mesiacov, rozhodne pokračujte v čítaní.

Po roku každodenného nosenia pôvodných Huawei Watch D2 môžem povedať, že ide o zariadenie, ktoré bez debaty obstálo v čase. A to nielen hardvérovo, ale aj z pohľadu používateľ'ského komfortu. Nová verzia pre rok 2025 sa od tej minuloročnej síce líši len jednou voliteľ'nou farbou, no keďže samotný základ bol už vtedy mimoriadne dobre zvládnutý, nie je dôvod meniť nič, čo t'a takzvané „nepáli“. Prvý dojem z hodínok je stále rovnaký. Hliníkové telo s prednou stranou zo skla si zachovalo svoj prémiový vzhľad aj po mesiacoch nosenia. Žiadne ošúchané hrany, žiadne vyblednuté

povrchy. Rozmery 48 x 38 x 13,3 mm a hmotnosť 40 g sú ideálnym kompromisom medzi robustnosťou a pohodlím. Kým prvý model pôsobil na ruke trochu masívne, D2 sedia prirodzene a sú skutočne ako klasické inteligentné hodinky, ktoré môžu byť pokojne na zápästí celý deň aj noc. Huawei si zjavne uvedomil, že Watch D2 nie sú len zdravotnícka pomôcka, ale aj súčasť osobného štýlu. K čiernej a zlatej farbe tak pribudla atraktívna Blue edícia, čo je zaujímavá kombinácia modrého tela a remienka z kompozitnej kože s tkaným vzorom a bielym prešívaním. Po roku nosenia čierneho modelu musím uznať, že táto verzia pôsobí ešte o kus sviežo, mladšie, a tak isto aj trochu športovejšie.

Ovládacie prvky zostali bez zmien, čo je podľa mňa len dobré. Korunka na pravej strane má stále príjemnú haptickú odozvu,



a po roku používania funguje rovnako presne ako na začiatku. Druhé tlačidlo pod ňou zároveň slúži ako elektróda na meranie EKG a oceňujem, že má odlišnú textúru, takže ju bez pozerania rozoznám aj po hmate. Displej patrí medzi veci, na ktoré som si veľmi rýchlo zvykol a ťažko by som sa vracal späť, akokoľvek samozrejme z pozície svojej práce mesiac čo mesiac nosím na rukách viacero hodín ako nejaký Bulharský vekslák postávajúcí pred Priorom. 1,82-palcový AMOLED panel s rozlíšením 480 x 408 pixelov je jednoducho skvelý. Jas je viac než dostatočný aj na priamom slnku a farby stále pôsobia živo. Čitateľnosť ostáva perfektná aj pri jemnom sklone ruky a dotyková odozva je rýchla a presná. Ak by som mal byť kritický, rámiky by mohli byť o niečo tenšie a to najmä hore a dole, kde je stále trochu nevyužitý priestor, ale aj tak napriek mojej vyššie použitej fráze so škrabaním,

si výrobca logicky musí nechať niečo do tretej generácie. Automatická regulácia jasů má navyše tendenciu stiahnuť obrazovku o čosi viac, než by bolo treba, ale to je skôr detail, na ktorý si zvyknete.

Srdcom Huawei Watch D2 zostáva v prvom rade ich unikátna schopnosť presne merať krvný tlak, čo je dôvod celej tej mojej v úvode spomínanej metafory so svätým grálom. Namiesto bežných optických senzorov využíva systém s miniaturizovanou nafukovacou manžetou. Ide o úzky 26,5 mm airbag zabudovaný priamo v remienku, ktorý ovláda rovnako miniatúrna pumpa ukrytá v tele hodínok. Ide teda o riešenie, aké konkurencia nielen že neponúka, ale evidentne sa k tomu ani v najbližšom období nechystá. Technológia má medicínsku certifikáciu CE-MDR pre Európu a podobné schválenia v Číne, takže nejde len o orientačné merania, ale o pomôcku s reálnou

klinickou relevanciou. Uvedenú certifikáciu má už aj na území Slovenska a Českej republiky. Dáta sú dostatočne presné na sledovanie trendov, či konzultáciu s lekárom. Užitočnou funkciou je režim ambulantného monitorovania (ABPM), ktorý umožňuje napláňovať merania v pravidelných intervaloch v rámci 24 hodín. Počas dňa si merania vyžadujú vašu krátku spoluprácu. Je nutné si sadnúť a dať ruku do správnej polohy. V noci však prebieha meranie automaticky. Výsledkom je prehľadný report naprieč vašim tlakom za deň, noc aj celý cyklus. Presnosť je, ako pri staršom tak aj novšom D2 modeli stále veľmi dobrá, akokoľvek závisí od správneho nasadenia a dodržiavania uvedených pokynov.

Ruka v ruke s kvalitou hardvéru ide samozrejme aj o neustále sa zlepšujúci softvér. Posledné aktualizácie vdýchli predmetným hodinkám nový život. Už v úvode tohto roka dorazil update prinášajúci plnohodnotnú klávesnicu priamo na displeji, vďaka ktorej sa konečne dalo odpovedať na správy, či pomenovať budík bez nutnosti siahnúť po telefóne. Staršia verzia zas pridala barometer a kalkulačku, dve malé, no užitočné aplikácie, ktoré z hodínok robia praktickejšieho spoločníka.

Nechýbajú ani ďalšie drobné vylepšenia, akými sú rýchlejšie reakcie systému, prehľadnejšie rozhranie pri meraní tlaku a možnosť odmietnuť hovor z vybraných aplikácií. Okrem toho zostáva samozrejme silnou stránkou zdravotný dohľad. EKG dokáže odhaliť nepravidelný rytmus srdca, senzory sledujú tep, SpO₂, teplotu pokožky, stres aj tuhosť tepien a funkcia Health Glance všetko zhrnie do jedného prehľadného okna. Monitorovanie spánku poskytuje dostatočný prehľad o kvalite vášho odpočinku. Cenou novinkou je



aj funkcia Emocionálna pohoda, ktorá sleduje duševný stav používateľa a ponúka jednoduché tipy na zlepšenie rovnováhy. Treba však rátať s istými kompromismi. Pumpa a nafukovacia manžeta sú citlivé súčiastky, takže plávanie či horúca sprcha neprichádzajú do úvahy, a aktívny 24-hodinový režim merania tlaku vie rovnako výrazne okresať inak dostatočnú výdrž batérie. Vôbec posledná aktualizácia pridala možnosť plánovať merania počas dňa, kde vám hodinky samy pripomenú, že je čas dať ruku na úroveň srdca a nechať si odmerať tlak. Pre tých, ktorým tlak kolíše ráno či v noci je toto neskutočne užitočná funkcia. Po 24 hodinách hodinky vyhodia prehľad trendov aj odhad rizík, takže dostávate prehľad, ako sa vaše srdce správa mimo ordinácie.

Vpred sa posunul aj softvér, a to najmä v stabilite a rýchlosti reakcií. Výdrž

batérie sa drží na úrovni, ktorú Huawei uvádza oficiálne, kde pri bežnom používaní, teda pri niekoľkých meraniach tlaku denne, sledovaní teploty, spánku a prijímaní notifikácií, vydržia hodinky reálne okolo piatich až šiestich dní. Pri striedmom používaní sa dá dostať aj na desať, no ak aktivujete 24-hodinové meranie tlaku (ABPM) s 15-minútovými intervalmi, treba rátať len s jedným dňom výdrže, čo je logická daň za nepretržité nafukovanie a vyfukovanie manžety.

Rovnako je tak zásadnou novinkou lokálna podpora bezkontaktných platieb, o ktorých som vám referoval aj v rámci ďalších Huawei Watch modelov z poslednej doby. Z hľadiska konektivity ponúkajú Watch D2 Bluetooth 5.2, NFC a vstavaný GNSS čip, ktorý sa zapína pri vonkajších aktivitách ako beh, chôdza či cyklistika. Nechýba mikrofón ani reproduktor a telefonovanie

cez Bluetooth funguje, tak ako ostatne pri všetkých Huawei hodinkách, spoľahlivo.

Po roku strávenom s predchádzajúcim modelom môžem povedať, že ide o hodinky pre ľudí, ktorí berú svoje zdravie vážne. Nie je to žiadna tuctová hračka plná zbytočných aplikácií, ale seriózny zdravotnícky nástroj v elegantnom tele a s rozumnou cenou. Meranie krvného tlaku je presné a spoľahlivé, displej patrí medzi najlepšie na trhu a odolnosť voči prachu a vode podľa IP68 potvrdzuje, že nie sú vhodné len do vitríny. Kovové telo zvláda bežné opotrebovanie bez problémov a nová modrá verzia pridáva hodinkám štipku štýlu navyše. Výdrž batérie okolo šiestich dní zostáva výborná a HarmonyOS pôsobí ešte rýchlejšie a prehľadnejšie než pred rokom. Ak ste doteraz váhali s kúpou a čakali na názor niekoho, kto ich nosil denne celý rok, môžete obavy pokojne zahodiť. Investícia do vlastného strážneho anjela na zápästí sa vám v tomto prípade určite vráti.

Verdikt

Jedinečné D2 prichádzajú v novej farbe a sú stále unikátnym kúskom nositeľnej elektroniky.

Filip Voržáček



Logitech G515 TKL Rapid

MAGNETICKÁ PRÍŤAŽLIVOSŤ



Dnes tu máme niečo, na čo som čakal ako na Godota. Nízkoprofilovú klávesnicu s magnetickými spínačmi od Logitechu. Model G515 TKL Rapid predstavuje vstup známeho švajčiarskeho giganta do arény, ktorú doteraz ovládali špecializované značky, ako Wooting či Glorious. Tento populárny výrobca tým jasne naznačuje, že táto konkrétna technológia už nie je určená len pre horných desaťtisíc nadšencov, ale mieri čoraz viac aj do mainstreamu, kde je ostatne hlavný piesoček uvedeného výrobcu. Klávesnicu som mesiac testoval pri písaní hromady článkov, ako aj hraní online hier a teraz vám o jej kvalitách môžem konečne povedať trocha viac.

Herná klávesnica G515 dokáže zaujať v prvom rade svojím ultra tenkým profilom. S výškou 22 mm patrí medzi najnižšie klaviatúry na trhu, a to nielen v rámci gaming náradia. Minimalistický jazyk plný

oblých hrán pôsobí za mňa dostatočne čisto a vyvážene, bez typických herných prebytkov. V porovnaní s modelom G915 ide o kompaktnejší, modernejší a konštrukčne prepracovanejší produkt. Vrchný panel je vyrobený z nerezovej ocele, ktorá zabezpečuje vysokú tuhosť a odolnosť voči poškodeniu počas častého transportu. Klávesy z PBT plastu, vyrobené technológiou double-shot, sú rovnako dostatočne odolné, a to konkrétne voči ošúchaniu aj vylednutiu, pričom si zachovávajú matný povrch aj pri častom kontakte s potom na končekoch prstov. Na test som mal osobne bielu verziu doplnenú o sivé WASD klávesy, avšak komu by táto kombinácia nevyhovovala, v predaji nájde aj klasickú čiernu. Ak neviete k čomu vlastne je nízky profil pri klávesnici, tak vďaka minimálnej výške zostávajú zápästia o niečo v prirodzenejšej polohe, čím sa redukuje riziko ich preťaženia.

Akokoľvek je toto stále sotva zrovnateľné s plnohodnotnými ergonomickými klávesnicami, stále ide o aspoň nejakú ochranu pri dlhodobom písaní alebo hraní.

Nová G515 stavia celú svoju identitu na magnetických (Hall-effect) spínačoch, ktoré nahrádzajú klasický mechanický princíp fyzického kontaktu senzorom, merajúcim zmenu magnetického poľa. Klávesnica, tak presne určuje hĺbku stlačenia každého klávesu, čo umožňuje dosahovať presnosť, dlhú životnosť a samozrejme, aj mnou v recenziách opakované, rozsiahle možnosti prispôbenia. Pre každú klávesu si viete v softvéri Logitech G HUB individuálne nastaviť bod aktivácie, od 0,1 mm po 2,5 mm. Napríklad pre pohybové klávesy vo Valorante možno zvoliť extrémne citlivé 0,2 mm, zatiaľ čo pre špeciálne akcie bezpečnejších 1,5 mm, čím sa minimalizuje riziko neúmyselného



stlačenia. Najzásadnejšia funkcia spojená s magnetmi, ktorá je ostatne aj v názve, je samozrejme Rapid Trigger. Na rozdiel od klasických spínačov, ktoré vyžadujú návrat nad resetovací bod, sa pri Rapid Trigger kláves resetuje okamžite, keď sa začne uvoľňovať, a to už po zlomku milimetra. V praxi to znamená okamžitú reakciu a možnosť extrémne rýchleho counter-strafe v kompetitívnych hrách ako CS2, či už mnou, toľko spomínanom Valorante. Podporovaná je rovnako aj viacbodová interakcia (Multipoint Action) umožňujúca priradiť dve akcie jednému klávesu podľa hĺbky stlačenia.

Napríklad chôdzu pri ľahkom dotyku a beh pri plnom stlačení. Skôr však ide o doplnkovú funkciu s limitovaným praktickým využitím. Za mňa však jej konfigurácia v G HUB nie je nateraz úplne intuitívna a zmysel má najmä v RPG alebo simulačných tituloch. Treba dodať, že G515 Rapid neposkytuje plnohodnotný analógový vstup v zmysle joystickovej emulácie, ako to ponúkajú klávesnice od Wootingu. Logitech sa cieľene zamerá na kompetitívne prvky, kam spadá rýchlosť aktivácie, okamžitý reset a presné správanie klávesov, čiže na aspekty, ktoré majú priamy dopad na výkon v e-sporte ako takom. G515 preto nie je určená na plynulé ovládanie vozidiel či postáv, ale ako nástroj optimalizovaný na presnosť a rýchlu reakciu v FPS tituloch.

Po mesiaci testovania vo vyššie spomenutých hrách, ku ktorým by som ešte priradil posledné Call of Duty môžem potvrdiť, že Logitech G515 Rapid je v hernom nasadení nadpriemerne kvalitná klaviatúra do 200 eur. Rapid Trigger prináša citel'nú výhodu a vďaka nemu je pohyb plynulejší, reakcie okamžité, a kontrola nad postavou precízna, akú bežné mechanické klávesnice jednoducho neponúkajú. Akokoľvek tu máme dnes už pre videohry priam základný polling rate 1 000 Hz, odozva je blesková a herný výkon zodpovedá

očakávaniam profesionálnej úrovne. Pri písaní je to už však s G515 oveľa horšie. Nízkoprofilové lineárne spínače majú mäkký, plytký zdvih, bez hmatovej odozvy, čo môže sklamať priaznivcov klasických Cherry MX Brown či Blue. Na druhej strane je vďaka viacvrstvovému tlmeniu a predmazaným spínačom mimoriadne tichá, ideálna do kancelárie alebo na nočné hranie. Písanie na nej je síce rýchle, no menej výrazné, a tak ide o kompromis medzi hernou výkonnosťou a komfortom. Ak väčšinu času hráte, G515 je pre vás vynikajúca voľba, ale ak viac píšete, vhodnejšia bude verzia G515 LIGHTSPEED s taktílnymi GL spínačmi.

Každý hardvér od Logitechu stojí a padá so softvérom G HUB. Na papieri ide o mimoriadne schopný nástroj štandardne umožňujúci detailné prispôbenie RGB podsvietenia, aktivačných bodov, citlivosti Rapid Trigger, či tvorbu makier a automatických herných profilov. V praxi však G HUB stále nie je bezproblémový. Počas testovania sa občas objavili pády, neúspešné načítania, či problémy s rozpoznaním klávesnice, najmä po aktualizáciách, ktoré niekedy menia alebo narušia existujúce nastavenia. Našťastie, softvér sa aktívne vyvíja a Logitech ho priebežne aktualizuje, pridáva funkcie a reaguje na spätnú väzbu komunity. G HUB, tak možno vnímať ako živý systém, ktorý sa neustále posúva k stabilnejšej a spoľahlivejšej verzii. V posledných týždňoch Logitech svoj G HUB skutočne invazívne mení, a preto sa v tomto smere nechcem nejako kategoricky stavať na stranu ich odporcov. Môže sa však stať, že skôr než dočítate túto vetu, všetko s jeho kvalitou bude hore nohami.

A čo konkurencia, ktorá nikdy nespí? Striktne káblová verzia G515 Rapid vstupuje do segmentu, kde už dominujú klávesnice Wooting 80HE a SteelSeries Apex Pro TKL. Wooting je považovaný za zlatý štandard a ponúka plnú analógovú funkcionalitu, otvorený softvér Wootility a výbornú

komunitnú podporu, no trpí oveľa vyššou cenou a slabšou dostupnosťou. SteelSeries Apex Pro TKL je jeho mainstreamový rival so širokým rozsahom aktivácie a funkciou Rapid Trigger, avšak v klasickom vysokom profile. G515 Rapid sa voči nim odlišuje kombináciou nízkoprofilovej konštrukcie a masovej dostupnosti. Aj keď nemá plnohodnotný analógový vstup ako Wooting, prináša väčšinu jeho funkcií vo forme ergonomickej, prémiovej a pritom jednoducho dostupnej klávesnice. O tej snahe preraziť s týmto hardvérom u širších mas v tejto recenzii už bola reč.

Káblová herná klávesnica Logitech G515 TKL Rapid ponúka špičkový herný výkon s minimálnou latenciou a prémiovým, ultra tenkým dizajnom spájajúcim ergonómiu s tichým, kultivovaným prejavom magnetických spínačov. Vyniká komfortom pri dlhom hraní, no v tejto verzii stráca body za absenciu bezdrôtového pripojenia, väčší pocit pri písaní a nevyspytateľný G HUB. Ideálna je pre súťaživých hráčov FPS a TPS titulov, ktorí hľádajú presnosť, rýchlosť a spoľahlivý výkon v elegantnom tele.

Verdikt

Overený model vybavený magnetickými spínačmi rozhodne obstál, akokoľvek je cenovo zrovnateľný so svojím bezdrôtovým a mechanickým variantom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Logitech	Cena s DPH: 170€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Nízky profil + Kvalita konštrukcie + Magnetické + premazané spínače + Rapid Trigger	- Cenovka
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Genesis Zircon 660 Pro Wireless

BEZDRÔTOVÁ HERNÁ MYŠ, KTORÁ NEPÔSOBÍ AKO KOMPROMIS



Ked' som prvýkrát vzal Genesis Zircon 660 Pro Wireless do ruky, hneď som cítil, že ide o myš, ktorá sa snaží prekročiť hranice svojej cenovej triedy. Nízka hmotnosť, moderný senzor a viacero možností pripojenia. Všetko to naznačovalo, že nejde len o ďalší bezdrôtový experiment, ale o nástroj, ktorý má ambíciu zaujať aj náročnejších používateľov. Po niekoľkých dňoch testovania môžem povedať, že to Genesis zvládol prekvapivo dobre.

Balenie

Krabička pôsobí decentne a funkčne, bez zbytočných ozdob. Po jej otvorení ma čakal kompletný balík toho, čo by som od modernej hernej myši čakal: samotná myš, USB prijímač, kábel s USB-C koncovkou a krátky manuál.

Dizajn a konštrukcia

Myš sa vyrába v dvoch farebných vyhotoveniach, a to v bielej a čiernej. Ja som mal možnosť testovať bielu variantu. Váži 57 gramov, čo je v praxi citeľný rozdiel oproti bežným modelom. Tvar je symetrický, takže ju zvládnu používať aj ľaváci, hoci bočné tlačidlá sú prispôbené pravákom. Pre mňa, s priemerne veľkou dlaňou, bola ergonómia veľmi vyvážená. Palm aj claw úchop sú pohodlné, len pri dlhších herných maratónoch by som ocenil o niečo výraznejšie tvarovanie zadnej časti.

Povrch je matný a jemne drsný, takže pôsobí elegantne a odolne. Počas testovania sa neobjavili žiadne pazvuky ani vôľa v tlačidlách, čo je v tejto kategórii veľmi príjemné prekvapenie. Kliky sú presné, s

ostrou odozvou, ktorú majú na svedomí spínače Kailh GM 8.0 – ich životnosť je udávaná na 80 miliónov kliknutí.

Technická výbava

Základom celej myši je optický senzor PixArt PAW3395, ktorý patrí medzi najlepšie, aké sa dnes používajú v ľahkých bezdrôtových myšiach. Maximálna hodnota 26 000 DPI je síce pre väčšinu ľudí úplne zbytočná, ale dôležitejšie je, že senzor je rýchly, presný a spoľahlivý. Myš zvláda zrýchlenie až 50 G a rýchlosť 650 IPS, čo v praxi znamená, že kurzor drží krok aj pri prudkých pohyboch.

Polling rate 1000 Hz zaručuje odozvu 1 ms, čo som počas hrania skutočne cítil. Pri pripojení cez 2,4 GHz bol pohyb plynulý a bez akýchkoľvek výpadkov. Bluetooth režim



je určený skôr pre prácu alebo prenosné zariadenia. Reálna výdrž batérie sa v mojom teste pohybovala okolo 70 hodín, čo je výborný výsledok, najmä keď si uvedomím, že myš váži len niečo cez päťdesiat gramov.

Používateľské dojmy

Počas testovania som myš používal denne – v hrách aj pri práci. Najviac som ju preveril v hrách World of Tanks, War Thunder, Silent Hill f a God of War Ragnarok. V praxi som necítil žiadny rozdiel medzi káblovým a bezdrôtovým pripojením, čo je veľmi veľký kompliment. Odozva bola okamžitá a kurzor sa správal absolútne predvídateľne.

Nestretol som sa s jediným zaváhaním, čo sa kvality a stability pripojenia týka.

Aj po niekoľkých hodinách používania som nepocítil únavu ani tlak v prstoch. Myš sa po podložke pohybuje ľahko, no zároveň nie tak „beztlážne“, aby som nad ňou stratil kontrolu. Povrch zostáva príjemný, hoci po dlhšom hraní sa už dá cítiť mierna klzkosť od potu ruky.

V bežnej práci, pri úpravách textov či grafiky, fotiek a práci v exceli, som ocenil jemné a presné koliesko a rozumne rozložené tlačidlá. Softvér od Genesis síce nepatrí k najprepracovanejším, ale svoje základné

funkcie – nastavenie DPI, makrá či RGB, zvláda bez problémov. Tlačidlo na zmenu DPI je umiestnené dosť nešťastne odspodu myši. Prepínanie teda nie je úplne pohodlné a myš treba vždy nadvihnúť. DPI je, ale možné prepínať aj v softvéri, prípadne si ho namapovať na iné tlačidlo, takže to nepovažujem za zásadnú nevýhodu.

Záver

Genesis Zircon 660 Pro Wireless ma úprimne prekvapila. Čakal som obyčajnú myš so slušným senzorom, ale dostal som produkt, ktorý pôsobí dospelo a vyvážene.

Je ľahká, rýchla, spoľahlivá a pritom cenovo dostupná. Nie je to dizajnový výstrelok, ale nástroj, ktorý jednoducho funguje bez kompromisov, ktoré bežne sprevádzajú bezdrôtové modely v tejto triede.

Ak hľadáš ľahkú myš s presným senzorom a možnosťou kvalitného bezdrôtového, ale aj káblového pripojenia, ktorá zvládne hry aj prácu, Zircon 660 Pro Wireless je voľba, s ktorou rozhodne chybu neurobíš.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 48€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitný senzor PixArt PAW3395	- softvér je jednoduchší
+ nízka hmotnosť a dobré vyváženie	- tvar nemusí sa používateľom
+ výdrž batérie	s väčšou dlaňou
HODNOTENIE:	★★★★☆

Lenovo Legion Pro 7

KOVOVÁ BEŠŤIA



V čase, keď väčšina spotrebiteľov túži po ultrabookoch, ktoré vážia menej než krabica s pizzou a vydržia fungovať bez nabíjačky viac ako deň, existuje aj opačný pól. Pól, kde sa prenosný počítač mení na arénu testosterónového súboja čipov, ventilátorov a wattov. V nej aktuálne bojuje aj nové herné železo Lenovo Legion Pro 7 – desiata generácia, stroj, ktorý sa ani kúskom svojej základnej dosky nesnaží hrať na nejaké kompromisy. Nechce byť notebookom, ktorý vám spríjemní cestu vlakom. Nechce pôsobiť ako dizajnová hračka do kaviarne. Je to jednoducho železo na steroidoch, ktoré bolo postavené na to, aby rozdrvilo všetko, čo sa mu postaví do cesty. Otázka preto neznie, či ide o najvýkonnejší herný notebook súčasnosti, to sa dá ľahko potvrdiť pohľadom do tabuliek benchmarkov, ktoré nájdete aj bez mojej pomoci. Skutočnou otázkou je, či

ešte dáva zmysel tlačiť prenosný počítač za hranice výkonu toho stolného, keď výsledkom je výdrž batérie kratšia než epizóda vášho obľúbeného seriálu a adaptér na dobíjanie veľký ako stavebná tehla.

Proporčne sa tu rozprávame o skutočne veľkom zariadení, keďže ide o masívny blok hliníka, ktorý by pokojne mohol slúžiť ako zarážka na dvere. Spracovanie je poctivé a nezaznamenal som žiadne vržganie, žiadne praskanie či prehýbanie. Celé telo jednoducho pôsobí dostatočne odolne akoby inžinieri v Lenove ráтали s tým, že jeho majiteľ s ním nebude zaobchádzať zrovna „v rukavičkách“. Povrchová úprava kovu sa síce navonok tvári, že odtlačky prstov jej nebudú robiť problémy, no stačí pár minút používania a zistíte úplný opak. Udržiavať ho preto neustále čistý je skoro taký tréning trpezlivosti ako hranie Dark Souls

so zaviazanými očami a pomocou banánu. Kým je veko zatvorené, sotva by ste si tento laptop vedeli zaradiť medzi herný hardvér, akonáhle ho však vyklopíte a zapnete, jeho duša sa rozžiari v nekonečnej RGB dúhe. Svieti logo na vrchnom veku, svietia hrany masívnych ventilačných otvorov vzhľadom a, samozrejme, rovnako bliká aj klávesnica.

Najväčšia zmena sa rozhodne opiera o usporiadanie portov. Tam, kde predchádzajúce generácie ponúkali poriadok a čistotu vďaka konektorom umiestneným na zadnej strane, tu dostali prednosť práve výdychy a vizuálne efekty. Konektory sa preto ocitli na bokoch, čo síce komplikuje kabeláž, ale dáva jasne najavo, že primárnym cieľom bolo vytvoriť čo najefektívnejšie chladenie. Na ľavej hrane sa nachádza konkrétne HDMI 2.1, USB-C (3.2 Gen 2) vhodný aj na nabíjanie, a to maximálne do



100 W, USB-A (3.2 Gen 2) a Thunderbolt 4. Na pravej strane je potom umiestnená dvojica USB-A (3.2 Gen 1), kombinovaný 3,5 mm audio konektor, plnohodnotný ethernetový port s funkciou Wake-on-LAN a fyzický spínač ovládajúci aktiváciu webovej kamery. Ako vidíte, ponuka je dostatočne pestrá a poteší aj nadštandardná 5 MPx webkamera, ktorá poskytuje výrazne lepší obraz ako bežné 720p kamery. Na druhej strane, zamrzí absencia IR snímania pre pohodlné prihlasovanie cez Windows Hello, čo je v tejto cenovej kategórii zvláštne opomenutie.

Nový Legion laptop stavil všetko na jeden panel, a to konkrétne na 16-palcový OLED Samsung ATNA60HU01-O s rozlíšením 2 560 x 1 600 pxl, obnovovacou frekvenciou 240 Hz a odozvou pod pol milisekundy. Na papieri to znie viac ako dobre a v praxi je to ešte lepšie. Farby sú extrémne živé, pokrytie sRGB aj DCI-P3 je stopercentné a kontrast je vďaka vypínaniu pixelov prakticky nekonečný. HDR obsah dokáže vystreliť jas až cez 1 000 nitov, takže ak si nájdete prítmnie, filmy aj hry majú dostatočný „wow“ efekt.

Hrať Cyberpunk 2077 alebo sledovať filmy s podporou Dolby Vision na tomto paneli je zážitok, ktorý sa len ťažko opisuje slovami. Všetko vyzerá lepšie, ostrejšie a dynamickejšie. Presnosť farieb je pritom veľmi slušná už z výroby a odchýlka sa drží okolo 1 dE, čo znamená, že rozdiely voľným okom nespoznáte. Samozrejme, nevýhodou zostáva lesklý povrch, ktorý v tmavej izbe zvýrazní kontrast, ale cez deň sa mení na dokonale čierne zrkadlo. K tomu treba pripočítať typickú daň za OLED, čiže mierne blikanie pri regulácii jasu.

Pri stroji, ktorý má nahrádzať desktop, je klávesnica a touchpad kriticky dôležitá výbava a Lenovo to dobre vie. Legion Pro 7 preto dostal plnohodnotnú klávesnicu TrueStrike s numerickým blokom aj oddelenými šípkami, čo ocenia práve hráči. Klávesy majú príjemný

konkávny tvar a 1,6 mm zdvih, takže počas interakcie sú dostatočne presné a herne ostré. Na písanie dlhých textov sú však za mňa trochu tvrdšie, čo sa časom môže prejavovať na únave prstov. RGB podsvietenie s individuálnym nastavením pre každý kláves je už v tejto kategórii samozrejmosťou a ostatne o nejakom komplexnom nastavovaní práve tohto doplnku sa nemusíme nejako bližšie rozprávať.

S čím som však nebola zrovna extra spokojný? Rozhodne s track-padom. Jeho povrch je hladký a reakcie presné, no kvôli numerickému bloku je posunutý doľava. Pri bežnom používaní to väčšinou neprekáža, no pri písaní sa občas môže stať, že on zavádite dlaňou. Vysoká výkonnosť zát'až vie navyše touchpad výraznejšie zohriať, čo

nie je úplne príjemné. To najzaujímavejšie pri herných železách pochopiteľne nájdeme štandardne pod kapotou. V testovanej konfigurácii bol procesor Intel Core Ultra 9 275HX, čiže 24-jadrový čip (8 výkonnostných a 16 efektívnych), ktorý vie v Turbe vyletieť až na 5,4 GHz. Spolupracoval s grafickou kartou NVIDIA GeForce RTX 5090 s 24 GB pamäte a príkonom až 175 W, k tomu si pridajte 32 GB DDR5 RAM a 2 TB PCIe SSD. Papierovo teda výbava, ktorá si poradí takmer s čímkoľvek a už v úvode spomínané benchmarky tento dojem len potvrdzujú. V 3DMarku či Cinebenchu sa Legion Pro 7 radí medzi najvýkonnejšie notebooky na trhu. Náročné hry, 4K video alebo 3D modelovanie zvláda s ľahkosťou, ktorá pôsobí akoby ani nešlo o prenosný počítač. Lenže ako dobre vieme, čísla nie sú všetko. V reálnych hrách je totižto často otázne, či takýto výkon prináša oproti slabším (a lacnejším) konfiguráciám až taký zásadný rozdiel. Aj táto zostava sa pri natívnom rozlíšení a maximálnych detailoch musí spoliehať na technológie ako DLSS. Práve s uvedenou GPU sa dostávame do zóny, kde každý percentuálny zisk výkonu stojí neúmerne veľa a ak by ste siahli po verzii s 5070 Ti laptop by vás stál 2 400 eur, čo je o celých 2 000 eur lacnejšie ako pri mnou testovanej konfigurácii. A tým pádom sa vraciame späť na začiatok tejto recenzie. Dáva ešte zmysel tlačiť prenosný počítač za hranice výkonu toho stolného, keď výsledkom je výdrž batérie kratšia než epizóda vášho obľúbeného seriálu a adaptér na dobíjanie veľký ako tehla? Poviem vám v samotnom závere. Lenovo sa snaží udržať extrémny výkon v





tenkom tele pomocou chladiaceho systému s veľkou odparovacou komorou a dizajnom HyperChamber, ktorý zvládne odvod tepla až zo 250 W komponentov. Napriek tomu ostáva Legion Pro 7 hlučným a pri vysokom výkone aj horúcim strojom. V tichom režime je ešte príjemne použiteľný (do 35 dBA), vo vyváženom už ventilátory zreteľne počuť (38 dBA) a v režime plného výkonu sa mení na malý modulárny reaktor s hlučnosťou cez 50 dBA, kde sú počas hrania slúchadlá nutnosť. Procesor sa pri hraní zahrieva v rámci škály medzi 65 a 90 stupňov Celzia, čo je síce ešte ako tak v norme, no stále dosť vysoko. Najväčším limitom je však umiestnenie. Ak notebook leží naplocho na stole, nasávacie otvory na spodku nemajú dost vzduchu a výkon citelne klesá, kým na stojane alebo s podložkou sa chladenie dramaticky zlepši. V praxi to znamená, že pre maximálny výkon je stojan nevyhnutnosťou, čo ešte viac rozmazáva hranicu medzi týmito notebookom a malým stolným počítačom.

Výdrž batérie je zo všetkých negatív tou najväčšou. Pri bežnej kancelárskej práci notebook vydrží len 2 až 3 hodiny, pri surfovaní niečo cez 4 hodiny a pri hraní sa čas počíta v desiatkach minút. To je na moderný notebook žalostne málo a ešte horšie je, že výkon pri napájaní z batérie

alebo cez menší USB-C adaptér klesá na úroveň, ktorá sa nedá zrovnávať ani so slabším desktopom. Ak chcete z tohto stroja dostať plný výkon, musíte so sebou vziať aj masívny 400 W adaptér vážiaci 1,24 kg, takže spolu s notebookom sa celková hmotnosť blíži k 4 kg. Legion Pro 7 tak jasne nie je notebookom na cestovanie, ale skôr ľahšie premiestniteľným desktopom, ktorý presuniete z domu do kancelárie či na LAN párty, no ťažko si ho položíte na kolená vo vlaku alebo lietadle.

Po týždňoch testovania a analyzovania je môj pocit rovnako rozpoltený ako samotný notebook. Na jednej strane tu máme stroj, ktorý ponúka absolútne beštiálny, nekompromisný výkon, schopný zahanbiť drvivú väčšinu stolných počítačov. Má displej, ktorý je bez prehánania jedným z najlepších, aké som kedy na hernom notebooku videl. Kvalita spracovania šasi je prvotriedna a konektivita je viac než štedrá. Na druhej strane mince je však zoznam kompromisov, ktorý je rovnako extrémny. Prakticky neexistujúca výdrž batérie ho odsudzuje na život v neustálom spojení s elektrickou zásuvkou. Mobilita je zabitá obrovským a ťažkým adaptérom, bez ktorého je výkon len zlomkom svojho potenciálu. V plnej zátäži je hlučný ako stíhačka a

jeho cena sa šplhá do astronomických výšin, kde už konkuruje veľmi výkonným desktopovým zostavám s monitorom.

Preto nemôžem dať jednoduché odporúčanie „áno, kúpte si ho“ alebo „nie, vyhnite sa mu“. Odpoveď na otázku, či je toto správny stroj pre vás, závisí od toho, kým ste a čo od notebooku očakávate. Ste hardcore hráč, pre ktorého je absolútny výkon a najvyššie možné FPS jedinou metrikou, na ktorej záleží? Máte notebook 99 % času položený na stole, pripojený k externému monitoru, klávesnici a myši? Je pre vás mobilita len schopnosť zbalit si svoj setup a presunúť ho na iné miesto s elektrickou zásuvkou?

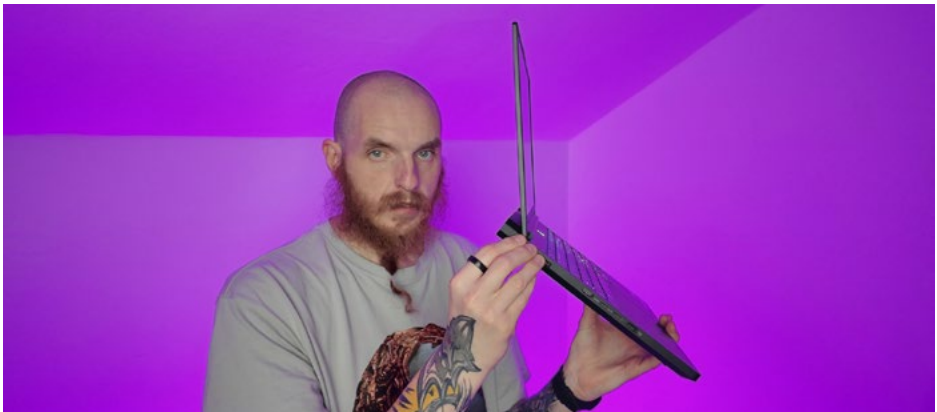
Ak ste na všetky tieto otázky odpovedali áno, potom ste práve našli svojho nového kráľa. Gratulujem. Ak ste však ktokolvek iný, študent, kreatívec, ktorý občas hrá, alebo hráč, ktorý si chce vziať svoj stroj do kaviarne, na prednášku alebo si zahrať vo vlaku, potom sa tomuto monštru radšej vyhnite. Kompromisy v oblasti praktickosti a mobility sú príliš veľké. Za možnosť otestovať Lenovo Legion Pro 7 ďakujeme spoločnosti Datacomp.

Verdikt

Šialene výkonný, ale rovnako tak aj šialene drahý.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Datacomp	Cena s DPH: 4 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Konštrukčná kvalita	- Prehrievanie
+ RGB prvky	- Výdrž batérie
+ OLED displej	- Track-pád posunutý do ľavej strany
+ Audio	- Cena
+ Herný výkon	
HODNOTENIE:	★★★★☆



RECENZIA HARDWARE

Razer DeathAdder V4 PRO

KRÁĽ JE MŔTVY, NECH ŽIJE KRÁĽ



Vo svete herných periférií, rovnako ako v panteóne gréckych bohov, existujú legendy. Mená, ktoré rezonujú s takou silou, že sa stávajú synonymom pre celú kategóriu. Pre agenta jej veličenstva je to Walther PPK. Pre svet herných myší je to bezpochyby DeathAdder. Od svojho debutu v roku 2006, táto myška nielenže definovala, čo znamená ideálny ergonomický tvar pre pravákov, ale vytvorila dynastiu, ktorá vládla na stoloch miliónov hráčov po celom svete. Každá nová generácia bola ako nástupník na trón, očakávaná s nádejou aj skepticizmom. A teraz, v duchu tejto mojej tradične neortodoxnej vetnej skladby, vás pozývam na korunováciu najnovšieho následníka s názvom Razer DeathAdder V4 Pro.

Pristupujem k DeathAdder V4 Pro ako chirurg k pacientovi, ktorého telo dôverne

pozná, no pod povrchom tuší zásadnú transplantáciu orgánov. Z vonkajšej strany ostáva všetko pri starom. Máme tu onen ikonický ergonomický tvar pre pravákov, rokmi overený a milovaný, s rozmermi 128 x 68 x 44 mm, ktorý sadne perfektne do dlane pri palm či claw gripe, hoci pre menšie ruky môže pôsobiť príliš robustne. Razer správne pochopil, že dokonalý dizajn sa nemení a tak ho ponechal nedotknutým. Skutočná revolúcia sa však odohrala v hmotnosti, keďže V4 Pro „schudla“ na 56 g v čiernej a 57 g v bielej verzii, čo je o 10% menej než pri už tak ľahkej V3 Pro, bez straty pevnosti. Šasi skutočne nepodľahne ani silnému tlaku, nič nepraská ani nepuká a myš pôsobí ako pierko s hustotou titánu. Zaujímalo ma, ako na tom bude nová povrchová úprava, kde namiesto textúrovaného, mierne drsného povrchu, prichádza

akýsi hodvábnne hladký a luxusný finiš. Subjektívne vám môžem povedať, že v tomto smere som bol viac než spokojný. Myš sa drží prekvapivo dobre a keby ste napriek tomu mali s chabou drsnosťou povrchu problém, v balení nájdete sadu klasických nálepiek na zlepšenie úchopu. Celok dopĺňajú oddelené bočné tlačidlá, dve veľké PTFE plochy na spodnej strane pre dokonale plynulý sklz a viac než 67% recyklovaných bio plastov v konštrukcii.

Hoci je vonkajšia podoba DeathAdder V4 Pro každému dôverne známa, jeho vnútro pôsobí ako úplne nový vesmír. Razer vymenil prakticky každý klúčový komponent, čo je ako otvoriť kapotu sériového auta a objaviť pod ňou motor z Formuly 1. Srdcom celej zostavy je senzor Razer Focus Pro 45K Optical Sensor Gen-2 s maximálnou citlivosťou 45 000



DPI, sledovaním pohybu pri 900 IPS a schopnosťou zvládnuť zrýchlenie až na 85G. Čísla sú ohromujúce, no zároveň d'aleko za hranicou ľudského vnímania. Ak pozorne čítate moje recenzie myší a herných klávesníc, tak dobre viete, že ani najlepší hráči sveta nevyužijú 45 000 DPI, rovnako ako majiteľ Bugatti Veyron nikdy nevyužije jeho maximálnu rýchlosť – teda, možno len raz, naposledy. Skutočnou hodnotou senzora je preto bezchybné sledovanie pohybu na takmer akomkoľvek povrchu a 99,8% presnosť rozlíšenia, hoci pre bežného používateľa je rozdiel oproti už vynikajúcemu 30K senzoru z predchádzajúcej generácie sotva postrehnuteľný.

Oveľa výraznejším posunom sú nové spínače Optical Mouse Switches Gen-



4, ktoré ponúkajú svižnejšiu odozvu, vyžadujú menšiu silu na stlačenie, vydržia až 100 miliónov kliknutí a sú ideálne pre rýchle hry, kde rozhoduje každá milisekunda. Práve pri nich si však budete musieť zvyknúť na špecifický zvuk. Každé kliknutie sprevádza ostrý, kovovo pôsobiaci „ping“, ktorý nemusí sadnúť každému. Ide o čisto subjektívny dojem, no nemožno poprieť, že práve tento zvuk sa stal súčasťou identity produktu a odlišuje ho od konkurencie.

Postupne sa totiž ukazuje, že v čase, keď technické parametre dosahujú absurdné hodnoty bez praktického prínosu, rozhoduje čoraz viac subjektívny pocit a aj to, ako myš znie, či ako pôsobí v ruke. Čo však musí oceniť každý nadšenej hier, je optický enkodér, ktorý

nahradil mechanický, čím odstránil problémy s ghost scrollingom, zvýšil spoľahlivosť aj presnosť a navyše priniesol lepší pocit pri interakcii. Zo svojej strany môžeme potvrdiť, že koliesko je pevnejšie, tichšie a má ideálne odstupňovanú hmatovú odozvu.

Stabilné a rýchle bezdrôtové pripojenie je dnes pre špičkovú hernú myš absolútnou nutnosťou, keďže ide o životne dôležité spojenie medzi myšlienkou hráča a akciou na obrazovke. Razer preto nasadil to najlepšie, čo má aktuálne k dispozícii, a V4 Pro vybavil vlastnou technológiou HyperSpeed Wireless Gen-2. Tá je podľa výrobcu o 63% úspornejšia a má o 37% nižšiu latenciu než jej predchodca, čo sa v praxi prejavuje extrémne stabilným pripojením, ktoré sa počas testovania ani raz nezakotkalo. Po mesiaci testovania môžeme povedať, že pocitovo pôsobí skutočne bezprostredne ako kábel. Najväčšou novinkou je však podpora 8 000 Hz HyperPollingu priamo z krabice, vďaka čomu dokáže myš komunikovať s počítačom až osemtisíckrát za sekundu a znížiť teoretické oneskorenie na 0,125 ms, teda osemnásobne menej, než pri štandardnom 1 000 Hz. Tento výkon má však svoju cenu, ktorou je batéria. Pri bežnom používaní vydrží V4 Pro až 150 hodín, čo je obrovský skok oproti 90 hodinám V3 Pro, no pri aktivovaní 8K režimu sa výdrž skráti len na 22 hodín. Na tento problém je však špeciálna funkcia softvéru Synapse, o ktorej vám poviem viac o pár riadkov nižšie.

Súčasťou celého ekosystému je ďalej aj nový hemisférický dongle, ktorý nie je len obvyčajným prijímačom. Je robustný, ťažký, s pogumovanou základňou, takže drží pevne na stole, má vylepšenú anténu pre stabilnejší signál a navyše prináša tri programovateľné LED indikátory, ktoré zobrazujú stav pripojenia, nabitie batérie a aktuálny polling rate. Ide o praktický detail, ktorý výrazne uľahčuje život a zároveň podčiarkuje prémiový charakter celého riešenia.

Vstup do digitálneho mozgu DeathAdder V4 Pro vedie pochopiteľne cez softvér Razer Synapse, ktorý je často vnímaný ako nutné zlo. V minulosti býval neprehľadný, ťažkopádny a miestami vyložené otravný. Za tie roky sa však Razer dokázal dokopať k zmene a po novom už jeho Synapse nie je len nechceným doplnkom, ale kľúčovým partnerom hardvéru, ktorý odomyká skrytý potenciál myši. Samozrejmosťou sú klasické funkcie ako programovanie šiestich tlačidiel, správa piatich úrovní DPI, či profily uložené priamo v pamäti myši, no skutočná sila prichádza s inteligentnými riešeniami. Najdôležitejším je Smart Polling Rate Switcher, ktorý elegantne rieši problém 8 000 Hz pollingu v zmysle rýchleho výšťavenia batérie. V nastaveniach si určíte, aby sa maximálna frekvencia aktivovala iba počas konkrétnej hry, zatiaľ čo pri návrate na plochu sa automaticky prepne na úspornejší režim. Vďaka tomu získavate plný výkon vtedy,



keď ho naozaj potrebujete, a nemusíte sa starať o batériu, či niečo manuálne nastavovať. Ďalšou zaujímavou funkciou je Dynamic Sensitivity, ktorá umožňuje vytvoriť vlastnú krivku citlivosti – pri pomalom pohybe máte nízke DPI pre presné mierenie a pri rýchlom trhnutí sa hodnota automaticky zvýši. Aj toto môže byť zásadnou výhodou pre špecifických hráčov. Je to však funkcia, ktorá si vyžaduje zvykanie a veľa experimentovania, preto nebude sedieť každému. Okrem toho Synapse umožňuje detailnú kalibráciu senzora, vrátane lift-off a landing distance pre rôzne podlahy, a poskytuje aj možnosti prispôbenia LED indikátorov na novom dongli.

Do tohto testu som išiel s maximálnou skepsou, avšak suverénne môžeme

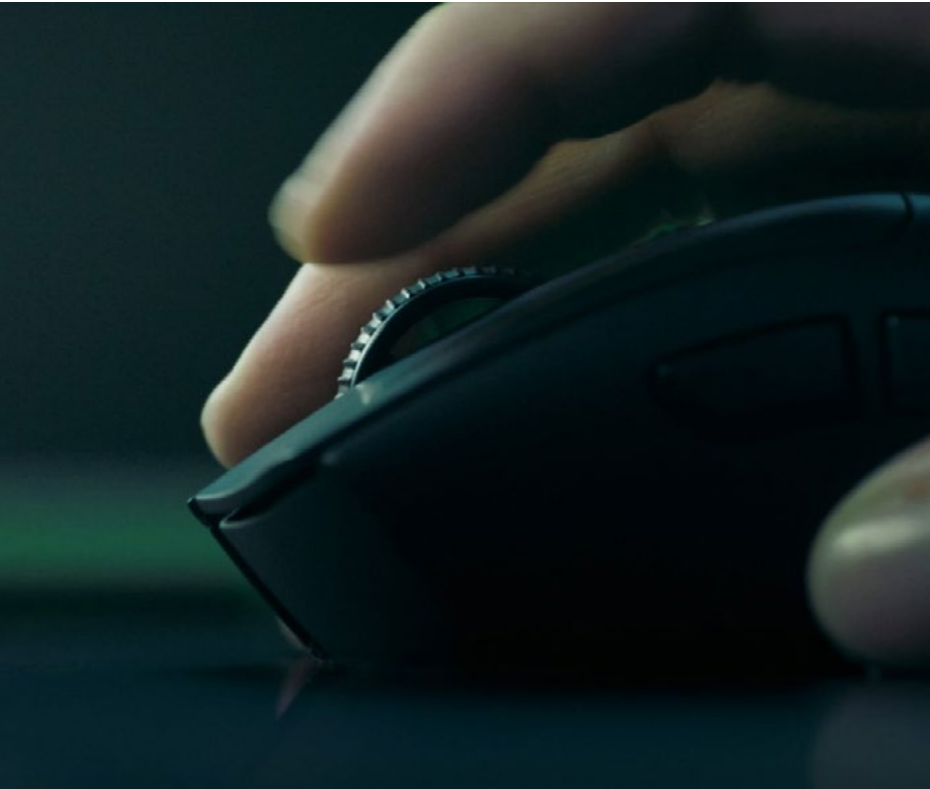
povedať, že DeathAdder V4 Pro je vrcholom evolúcie jednej legendárnej HW série, aj keď nejde o myš pre každého. Ľahká, pevná, vybavená bezchybným senzorom, rýchlym a spoľahlivým prenosom signálu, rovnako spoľahlivým kolieskom a batériou, ktorá zvládne maratónske herné seansy. Odladený softvér navyše šikovne rieši menšie slabiny extrémneho hardvéru v rámci rýchleho výšťavenia akumulátora pri 8K. Spolu s brilantnými parametrami však prichádzajú aj isté kompromisy, medzi ktoré spadá vysoká cena, hlasné spínače a veľký tvar, ktorý nesadne každému. Extrémne hodnoty ako 45 000 DPI či 8K polling ostávajú pre väčšinu hráčov skôr teóriou než praxou. Pre profesionálov a hardcore nadšencov je V4 Pro jasnou voľbou, pre serióznych hráčov však často dáva väčší zmysel siahnuť po lacnejšom V3 Pro. Čo si budeme hovoriť, v konečnom dôsledku ide o špecializovaný nástroj pre úzku elitu, ktorý ukazuje, kam sa až dá posunúť herná myš, aj keď hranice už dávno presahujú to, čo dokážeme skutočne reálne využiť.

Verdikt

Pre profesionálov a hardcore nadšencov je V4 Pro jasnou voľbou, pre serióznych hráčov však často dáva väčší zmysel siahnuť po lacnejšom V3 Pro.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Razer	Cena s DPH: 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Nízka váha + Spoľahlivosť + Nový senzor + Podpora 8 000 Hz	- Cena - Nič pre menšie ruky
HODNOTENIE:	
★★★★☆	



Logitech G522

AKO PIERKO



Keby herné headsety mali rodokmeň, Logitech G522 LIGHTSPEED by bol priamym potomkom legendárnych periférií, ktoré svojho času definovali jednu celú éru hrania. Švajčiarsky Logitech vznikol už v roku 1981 v Lausanne a od čias legendárnej myši MX518 či klávesnice G15 má povest' značky, ktorá radšej doladí každý decibel, než aby pridala ďalšie zbytočné RGB svetielko. Ich nedávno predstavený model headset G522 je typickým dôkazom tejto filozofie – a ja vám teraz o jeho kvalitách, samozrejme na základe mesačného testovania, poviem viac.

Po otvorení plne papierovej krabice sa vám do rúk dostane kompletne plastová konštrukcia, ktorá pôsobí, povedzme, vyložene neutrálne. V porovnaní s kovovým rámom modelu G Pro X či robustnosťou cenovo podobnej konkurencie stavil G522 v prvom rade na váhu. Akonáhle si slúchadlá

nasadíte, je vám jasné, že s nimi zvládnete sedieť na zadku pol dňa bez toho, aby ste dostali chuť amputovať si uši. S 290 gramami je G522 citeľne ľahší ako väčšina konkurentov – napríklad Razer BlackShark V3 Pro so svojimi 367 gramami. Táto ľahkosť je vykúpením za lacnejší pocit z materiálov, no zároveň predstavuje ukážkový príklad

funkčného minimalizmu. Veľké, priedušné látkové náušníky sú pohodlné a ani po dlhých hodinách sa pod nimi neupečiete. Ovládacie prvky majú logiku a poriadok. Spínač na zapnutie, koliesko hlasitosti a jasne odlišené tlačidlá pre Bluetooth a stlmenie mikrofónu nájdete aj poslepiačky. Ergonomicky to celé funguje výborne a všetko je tam, kde to



intuitívne hľadáte. Avšak medzi tým, kde sa oslava končí a začína malá ruská ruleta, sa nachádza hlavový most. Zabudnite na klasické posuvné nastavenie – Logitech sa opäť rozhodol pre už použitý koncept s elastickým pásmom, ktorý sa dá zaistiť len v dvoch fixných polohách. Žiadna medzipoloha, žiadne doladenie. Ak vám jedna z veľkostí sadne, máte vyhraté a G522 si okamžite zamilujete. Ak ste však niekde medzi, máte smolu. Menšia poloha je zrazu tesná, väčšia naopak voľná, a to je Achillova pata celého tohto dizajnu. Preto odporúčam pred kúpou headset vyskúšať v kamennej predajni, aby ste si boli istí, do čoho vlastne investujete.

Ďalším problémom v rámci prvotného zoznamovania sa stáva samotný zvuk. Headset po vybalení z krabice pôsobil pri počúvaní mojich obľúbených autorov príliš plocho, bez energie. Basy nemali údernosť a výšky, akoby niekto zabalil do vaty. Bolo to ako počúvať rockový koncert cez stenu.

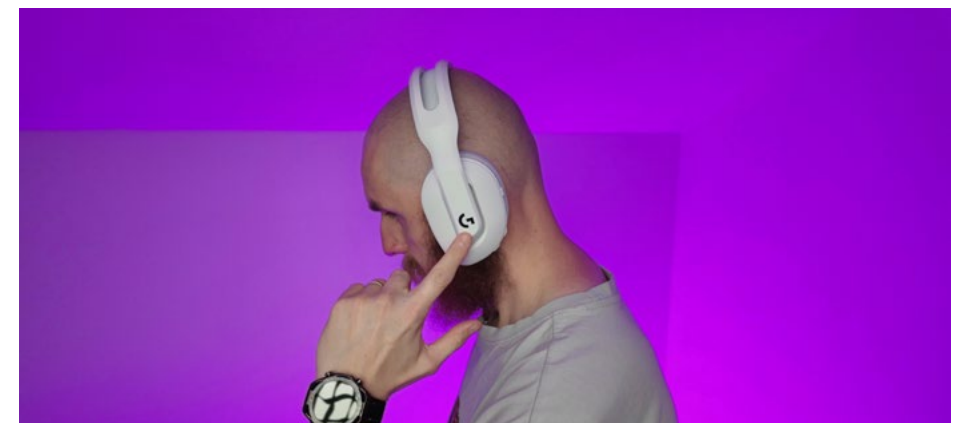
Síce viete, že sa tam niečo deje, ale chýba tomu šťava. Našťastie sa to dá napraviť cez Logitech G Hub – apropos, ten v posledných týždňoch (v čase písania tohto textu) prešiel

skutočne významnou premenou a pre hráčov pribudla hromada zaujímavých funkcií. Po pár minútach ladenia ekvalizéra, v ktorom som mierne zdvihol nízke frekvencie a pridal profilu trocha iskry v hornom pásme, sa testovaný headset razom premenil. Z plochého zvuku sa stalo dynamické, vyvážené audio s pevnými basmi, čistými stredmi a dostatočne jasnými výškami.

G Hub tak suverénne odomyká jeho pravý potenciál a ukazuje, že Logitech zvolil stratégiu „bezpečného“ továrenského

nastavenia – akéhosi neutrálneho plátna, ktoré si používateľ vie doladiť podľa seba. V hrách je však situácia výrazne lepšia už od začiatku. Vyvážené stredy a čisté oddelenie zvukov robia z G522 spolaľhivého partnera pre kompetitívne FPS tituly – kroky, prebýjanie aj výstrely sú krásne vytiahnuté do popredia. DTS Headphone:X (aktivované cez aplikáciu DTS Sound Unbound v rámci PC) navyše pridáva singleplayerovým hrám víťanú hĺbku a priestorovosť. Jediným slabým miestom – podľa očakávania – zostáva pasívna izolácia, keďže látkové náušníky síce dýchajú, ale prepúšťajú zvuk dnu aj von. Ak hráte v hlučnejšom prostredí, budete to cítiť.

A tu sa konečne dostávame k tomu, čo robí Logitech G522 výnimočným. K jeho tajnej zbrani, pre ktorú som ochotný prehliadnuť plastové telo aj trochu nelogické pojmávanie hlavého mostu, a teda k mikrofónu. Ten je v tejto cenovej kategórii (170 eur) skutočne malý technický zázrak. Keď som si prvýkrát vypočul vlastnú nahrávku, chvíľu som len neveriacky pozeral. Zvuk bol čistý, detailný a prekvapivo prirodzený – a čo je ešte dôležitejšie, reprodukoval presne ten typ hlasu, aký by som čakal od headsetov o





dve triedry vyššie, napríklad od Astro A50 X. Odnímateľný 48 kHz (toto je nesmierne dôležité navýšenie oproti G733) / 16-bitový všesmerový mikrofón s flexibilnou ale nie poddajnou konštrukciou zachytáva hlas s takou vernosťou, že si ho pokojne viem predstaviť pri streamovaní alebo v začínajúcom podcaste. Opäť tu výrazne pomáha softvérová úprava s logom Blue VO!CE. Pamätáte sa na model G Pro X? Práve tam debutovala technológia, ktorú Logitech priniesol po akvizícii legendárnej značky Blue Microphones – výrobcu ikonických štúdiových mikrofónov ako Yeti či Snowball. Blue VO!CE dokáže pomocou filtrov, ekvalizérov a noise gateov získať z priemerného mikrofónu profesionálne znejúci hlas – G522 je toho jasným dôkazom. Vyššie som už naznačil niekto konkurentov, no teraz sa na nich pozrime konkrétnejšie. Najprv krátky rodinný duel, kde proti G522 postavíme starší Logitech G Pro X. Ak preferujete prémiovejšie materiály (kovový rám) a radi sa hráte so spomínanými softvérovými efektmi Blue

VO!CE, G Pro X je stále solídna voľba. Ak však hľadáte ešte lepšiu kvalitu mikrofónu a násobne dlhšiu výdrž batérie (až 90 hodín bez RGB a 40 hodín so zapnutým podsvietením), G522 vyhráva na plnej čiare. A teraz hlavný zápas – porovnanie troch favoritov v strednej triede: Logitech G522, SteelSeries Arctis Nova 5 a Razer BlackShark V2 Pro (zámerne neuvádzam dvojnásobne drahší V3 Pro, ktorý má aktuálne najlepší mikrofón v rámci herných headsetov). G522 stojí približne 170 €, váži 290 gramov, vydrží spomínaných 90 hodín bez RGB a ponúka odnímateľný mikrofón s kvalitou na úrovni broadcastu.

SteelSeries Arctis Nova 5 je lacnejší (130 €), ľahší (266 g), vydrží 60 hodín a jeho zasúvateľný mikrofón ClearCast 2.X dopĺňa komfort a viac než 100 herných zvukových presetov. Razer BlackShark V2 Pro je najdrahší (200 €), zároveň najťažší (367 g) a jeho HyperClear Super Wideband mikrofón dopĺňa agresívne vyladený e-sportový zvuk a prémiové spracovanie. Každý z týchto

headsetov má inú filozofiu: Arctis Nova 5 stavia na pohodlí a prispôbitelnosti, G522 kontruje výdržou batérie a nečakane špičkovým mikrofónom, zatiaľ čo BlackShark V2 Pro hrá na strunu profesionálnych hráčov a ich túžby po presnosti zvuku. Voľba medzi Razerom a Logitechom je teda voľbou medzi špecialistom na kompetitívny zvuk a špecialistom na krištáľovo čistú komunikáciu. G522 si v tejto konkurencii vyrezal vlastné miesto a možno nie je najlepší vo všetkom, ale v tom najdôležitejšom, čo má headset zvládnuť, jednoducho v danej cene dominuje.

Logitech G522 je headset, ktorý obetoval prémiové materiály a univerzálnu ergonómiu v prospech špičkového mikrofónu a extrémnej výdrže batérie. Jeho zvukový potenciál sa naplno odomkne až po softvérovom doladení, no pre streamerov, zaniatených hráčov a zároveň ľudí často pracujúcich z domu predstavuje vo svojej cenovej kategórii do 170 € bezkonkurenčnú hodnotu.

Verdikt

Z môjho pohľadu až nečakane kvalitný základ vhodný nie len pre milovníkov hier.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Logitech	Cena s DPH: 170€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Moderný dizajn	- Slabé pasívne odhlučnenie
+ Váha	- Možnosti
+ Pohodlie	elastickej čelenky
+ Spol'ahľivosť prenosu	
HODNOTENIE:	★★★★☆



DOSTUPNÉ OD 14.11.2025
MÔŽETE KÚPIŤ NA WWW.PGS.SK

OnePlus Pad Lite

ROZUMNÁ VOĽBA PRE KAŽDÚ DOMÁCNOSŤ



OnePlus je značka, ktorá si od svojho vzniku v roku 2013 vybudovala povest' výrobcu prinášajúceho zariadenia s výborným pomerom ceny a výkonu. Filozofia „Never Settle“ – nikdy sa neuspokojiť s priemerom – sa odráža aj v produktoch mimo segmentu smartfónov. Jedným z nich je OnePlus Pad Lite, tablet, ktorý cieľi na používateľ'ov hľ'adajúcich spol'ahlivé zariadenie za dostupnú cenu. Nejde o high-end model, no v rámci svojej kategórie ponúka veľ'mi solídny balík funkcií.

Model Pad Lite rozširuje portfólio značky o cenovo dostupnejší tablet, ktorý už na prvý pohľad zaujme elegantným a moderným dizajnom. Tenké rámy okolo displeja pôsobia prémiovo, aj keď telo je vyrobené z plastu kombinovaného s kovovým rámom. Povrchová úprava je príjemná na dotyk a dobre odoláva odtlačkom prstov. Hmotnosť 530 gramov je mierne

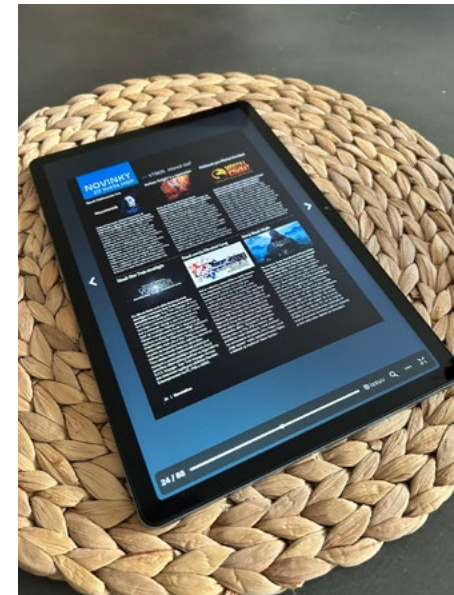
vyššia, než by sme čakali pri zariadení s označením „Lite“, no stále ide o hodnotu, ktorá neprekáža pri bežnom používaní, hoci je to cítiť pri dlhšom držaní v jednej ruke.

Tablet je vybavený 11-palcovým IPS panelom s rozlíšením 1920 x 1200 pixelov a obnovovacou frekvenciou 90 Hz. Obraz je dostatočne ostrý, farby pôsobia prirodzene a plynulosť pri scrollovaní či hraní jednoduchších hier je cítiť lepšia než pri klasických 60 Hz paneloch. Jas na úrovni približne 500 nitov je postačujúci pre väčšinu situácií, no pri priamom slnečnom svetle môže byť čitateľnosť obmedzená. V porovnaní s OLED displejmi vyššej triedy chýba hlbšia čierna a vyšší kontrast, no v tejto cenovej kategórii ide o veľ'mi slušný panel.

Srdcom tabletu je MediaTek Helio G100, ktorý v kombinácii so 6 alebo 8 GB RAM

poskytuje dostatočný výkon pre každodenné úlohy. Prehliadanie webu, sledovanie videí, práca s dokumentmi či multitasking prebiehajú plynulo. Pri náročnejších hrách alebo graficky intenzívnych aplikáciách sa však prejavujú limity strednej triedy. Operačný systém Android 15 s nadstavbou OxygenOS je dobre optimalizovaný a prináša čisté, intuitívne prostredie. Oceňujeme funkcie ako split-screen multitasking, ktoré umožňujú efektívnejšie využívať väčšiu obrazovku. OxygenOS je známy svojou rýchlosťou a minimom zbytočných aplikácií, čo platí aj v prípade tohto tabletu.

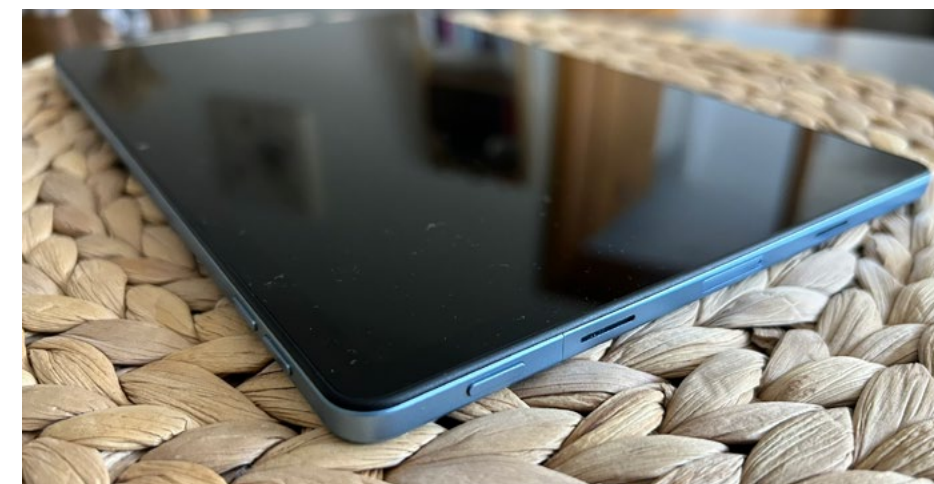
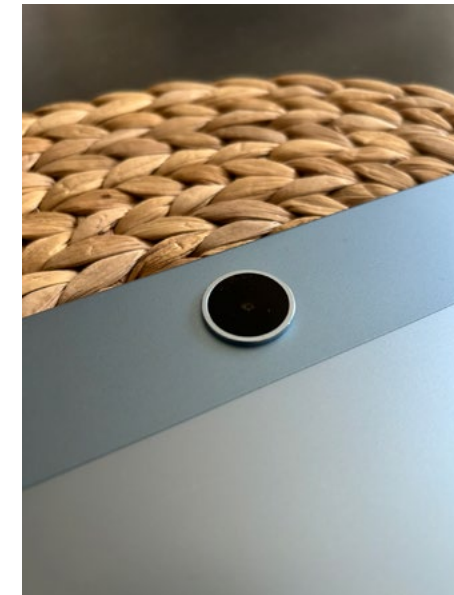
Jednou z najväčších výhod je batéria s kapacitou 9340 mAh. Pri bežnom používaní vydrží tablet bez problémov celý deň, často aj dva dni, ak ide najmä o prehliadanie webu a sledovanie videí. Pri intenzívnejšom využívaní – napríklad pri hraní hier alebo dlhých videohovoroch – výdrž klesá, no



stále ide o nadpriemernú hodnotu. Rýchle nabíjanie s výkonom 33 W je vítaným bonusom, keďže už krátke nabitie dokáže pridať niekoľko hodín prevádzky.

Zvukový prejav zabezpečuje štvorica reproduktorov, ktoré poskytujú prekvapivo kvalitný zvuk. Hlasitosť je dostatočná aj pre sledovanie filmov bez slúchadiel a zvuk je vyvážený. Basy síce nie sú také výrazné ako pri drahších modeloch, no v tejto cenovej kategórii ide o nadštandard. V kombinácii s veľkým displejom je tablet vhodný na multimediálnu spotrebu obsahu – od Netflixu až po YouTube.

Tablet je vybavený 5 Mpx prednou a zadnou kamerou. Ich kvalita je postačujúca na videohovory či základné snímky dokumentov, no nemožno očakávať špičkové fotografie. Umiestnenie zadnej kamery do stredu dlhšej hrany je netradičné, no pri videohovoroch v horizontálnej polohe pôsobí prirodzenejšie než klasické rohové riešenia.



Tablet je dostupný len v jednej farbe, ale zato v dvoch konfiguráciách. Obidve majú úložisko 128 GB, ale líšia sa vo veľkosti operačnej pamäte a to buď 6 GB, alebo 8 GB. Navyše nižšia verzia je dostupná len s WiFi pripojením, kdežto vyššia verzia ponúka možnosť vložiť do zariadenia SIM kartu a fungovať tak online kdekoľvek pomocou

LTE. Cenovo sa tablety pohybujú okolo ceny 209 € za nižší model a 239 € za ten vyšší.

Verdikt

OnePlus Pad Lite je tablet, ktorý ponúka veľ'mi dobrý pomer ceny a výkonu. Je ideálny pre študentov, rodiny alebo používateľ'ov, ktorí hľ'adajú spol'ahlivé zariadenie na každodenné úlohy, sledovanie multimédií alebo základnú produktivitu. Nie je to high-end model, pri náročnej práci či hrách sa jeho limity prejavujú, no v rámci svojej cenovej kategórie ide o rozumnú a atraktívnu voľbu.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: OnePlus	Cena s DPH: 239€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné kovové spracovanie	- slabšia viditeľnosť na slnku
+ primeraný výkon k cene	
+ výdrž batérie	
HODNOTENIE:	★★★★★

Huawei Watch Ultimate 2

HODINKY SAMOTNÉHO TERMINÁTORA

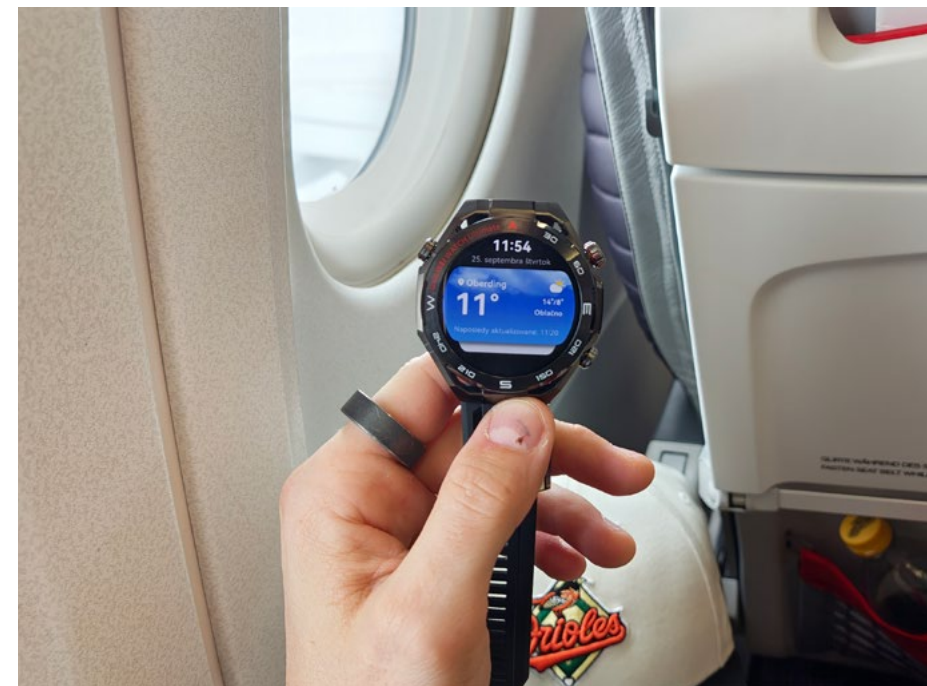


Ked' som si pred časom nasadil na ruku Huawei Watch GT 6 Pro, mal som pocit, že som dosiahol vrchol toho, čo môžu inteligentné hodinky v roku 2025 ponúknuť, a to aj náročnejšiemu používateľovi. Titánové telo pôsobilo prémiovo, no zároveň bolo ľahké ako pierko. Batéria schopná vás podržať týždeň. K tomu presné GPS a toľko športových a zdravotných funkcií, že by ste z toho celého mohli uštrikovať dizertačnú prácu. Ak ste čítali moju recenziu na GT 6 Pro, viete, že som ich označil za dokonalú rovnováhu medzi luxusom, výkonom a výdržou. Jednoducho hodinky, ktoré si kúpite a máte na dlhý čas pokoj. Huawei však popri sérii GT ponúka aj čisto prémiovú líniu Ultimate, a keďže po boku GT 6 prišla na trh už jej druhá generácia, nemohol som jednoducho odolať. Nie preto, že by GT 6 Pro boli zrazu slabé, za mňa stále patria medzi najlepšie hodinky na trhu do 500 Eur, ale hlavne preto, že som si chcel overiť či to celé vlastne za tú šialenú dvojnásobnú cenu

vôbec stojí. Poviem vám už takto v úvode, že uvedené hodinky sú ešte o riadny kus vyššie a pre špecifickú sortu používateľov predstavujú ten skutočný vrchol. Nasledujúci text preto neberte ako ďalšiu fádnu recenziu na predražené náramkové hodinky snažiace sa z nič netušiacich laikov vytiahnuť čo najviac dukátov. Naopak som sa ňou snažil vyrozprávať príbeh o tom, ako Huawei rozdelil svoj hodinkový svet na dva kontinenty. Na jednom stojí vyvážená a elegantná ríša GT 6 Pro, určená pre väčšinu používateľov. Na druhom naopak divoký, neskrotný a technologicky brutálny kontinent menom Ultimate 2. Miesto pre dobrodruhov, objaviteľov a technologických šialencov, ktorí slovo kompromis berú ako nadávku.

Už samotné rozmery okamžite naznačujú, že ide o úplne inú kategóriu smart hodínok než pri spomínaných šestkách. GT 6 Pro so svojimi 45,6 mm pôsobia na zápästí

sebavedomo, no stále si zachovávajú eleganciu. Ultimate 2 s priemerom 48,5 mm naopak vystupujú ako jednoznačne dominantný kus hardvéru a rozhodne nie sú určené na to, aby sa stratili pod manžetou košeľe. Tento dojem ešte viac umocňuje ich hmotnosť, keďže zatiaľ čo telo GT 6 Pro váži 54,7 gramu, Ultimate 2 sa so svojimi takmer 80 gramami bez remienka prejavujú na ruke citelne viac. Pre niekoho môže byť takáto robustnosť obmedzujúca, no pre už vyššie naznačovanú cieľovú skupinu predstavuje presne to, čo očakávajú, a teda pocit nezničiteľného pracovného nástroja. Prvý posun nastal v použitých materiáloch, ako aj v pridaní tretieho fyzického spínaču. GT 6 Pro stavia na titánovej zliatine leteckej kvality, čo je samo o sebe špičkový štandard. Ultimate 2 však idú ešte ďalej. Ich telo je zo zirkónovej zliatiny, ktorú Huawei označuje ako tekutý kov. V praxi nejde o marketingovú frázu, ako by sa možno mohlo zdať, keďže tento materiál



je 4,5-krát pevnejší než nehrdzavejúca ocel a zároveň výrazne odolnejší voči korózii. Práve to je kľúčové pri dlhodobom používaní v slanej vode, kde aj titán môže časom ukázať známky únavy. Ultimate 2 sú od základu navrhnuté tak, aby obstáli v prostredí profesionálneho potápania, o čom ešte bude reč neskôr. Každopádne, s ohľadom na materiál, z ktorého sú vyrobené, by som ich s jemným úsmevom rád prirovnal ku kovu, z ktorého bol odliaty T-1000 z filmovej série Terminátor. Späť však k realite. Luneta a zadná strana sú vyrobené z nanokryštalickej keramiky, ktorá ponúka vyššiu odolnosť než klasická keramika. Celok z vrchu potom chráni hrubé zaširové sklíčko. Aby som to porovnanie s o polovicu lacnejšími GT 6 Pro v zmysle materiálov nejako uzavrel, tak v prípade GT 6 Pro držíte v ruke luxusné športové hodinky, avšak pri Ultimate 2 máte zrazu v dlani vedecký prístroj schopný obstáť v tých najextrémnejších podmienkach. Voľba materiálov tu prosto nie je len estetickou hrou a každý prvok má jasnú funkciu. Počas testovania som s hodinkami klasicky nechtiac zavadil o rôzne prekážky ako zábradlia, rámy dverí, hrany stolov a tak ďalej a podobne. Vo všetkých prípadoch ostalo ich šasi bez čo i len minimálneho poškodenia a skutočne som mal pocit, že nosím na ruke kus nezničiteľného hardvéru.

Perfektná čitateľnosť

Displej na GT 6 Pro s uhlopriečkou 1,47 palca a jasom 3 000 nitov patrí medzi to najlepšie, čo inteligentné hodinky v posledných rokoch ponúkli. Čitateľnosť na priamom slnku je bezchybná, farby živé a obraz ostrý ako britva. Stále ide o jeden z najkvalitnejších panelov na trhu.

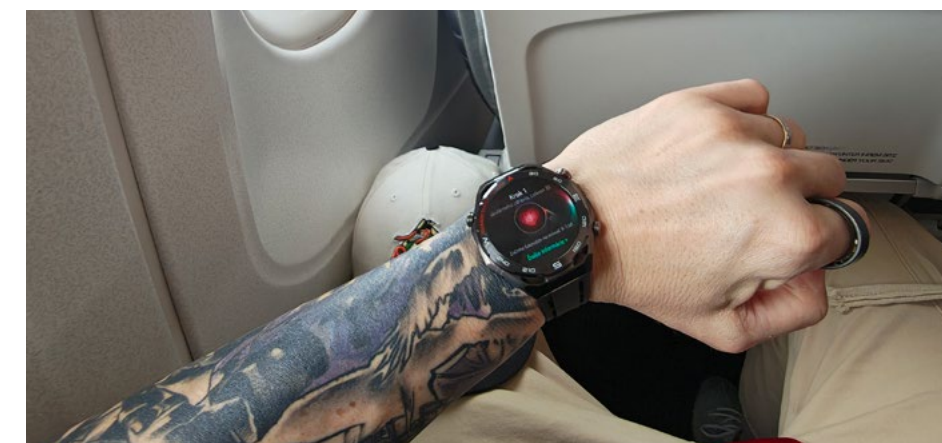
Ultimate však pochopiteľne musia ísť aj v tomto smere ešte ďalej. Ponúkajú panel s uhlopriečkou 1,5 palca, ktorý vďaka tenšiemu rámečkom pôsobí väčší a vizuálne dominantnejší. Najdôležitejším parametrom je jas v maximálnom peaku 3 500 nitov, čo je momentálne fakticky absolútna špička medzi inteligentnými hodinkami.

V bežných podmienkach rozdiel oproti 3 000 nitom sotva postrehnete, no pri extrémnych situáciách, napríklad v hĺbkach pod hladinou, kde voda rýchlo pohlcuje svetlo, môže rozhodovať každá jednotka navyše. Bez ďalších opatrení by takýto panel dramaticky zaťažoval batériu. Preto do hry vstupuje technológia LTPO 2.0 umožňujúca dynamicky meniť obnovovaciu frekvenciu na základe zobrazovaného obsahu. Pri statických obrazovkách, ako je režim Always-On, klesne na minimum, zatiaľ čo pri pohybe v menu okamžite stúpne. Vďaka tomu je možné mať permanentne zapnutý displej bez výraznej straty výdrže. Aj keď výdrž Ultimate 2 nedokáže dosiahnuť výdrž mnou toľko spomínaných GT 6 Pro,



cez to všetko som pri náročnom spôsobe používania dokázal s hodinkami bez nabíjačky fungovať takmer 5 dní. Každý druhý deň som absolvoval dvojhodinový beh, všetky senzory na monitorovanie zdravia boli neustále aktívne a v rámci prepojenia s Androidom som rovnako cielene neškrtil žiadne notifikácie ani GPS. Mimochodom, keď už spomínam Android, tak hodinky sú rovnako plne funkčné aj v rámci iOS, kde by mala batéria vydržať zhruba o jeden deň menej.

V mnohých ohľadoch, mimo výdrže batérie, sú si oba modely spomínaných hodínok blízke. Bežia na plynulom a intuitívnom systéme HarmonyOS a komplexne zobrazujú notifikácie. Umožňujú





odpovedať na správy prostredníctvom preddefinovaných odpovedí alebo klávesnice a disponujú rastúcim, hoci stále pre niekoho jemne obmedzeným ekosystémom aplikácií v AppGallery. Zásadný rozdiel v rámci softvéru však prichádza pri jednom konkrétnom prvku a tým je podpora eSIM. GT 6 Pro zostávajú vždy naviazané na smartfón. Volanie cez hodinky síce funguje, ale len v dosahu Bluetooth. Pri behu, tréningu či krátkej návšteve obchodu musí byť telefón stále s vami. Hodinky v tomto prípade pôsobia ako výborný doplnok, no stále sú satelitom svojho hlavného zariadenia, akokoľvek nimi môžete pochopiteľne už konečne aj u nás bezkontaktné platiť. Ultimate 2 však väzbu s mobilom pretrhávajú a možnosť integrovanej eSIM z nich robí plnohodnotné komunikačné zariadenie. Telefón môže zostať doma, zatiaľ čo používateľ je stále pripojený. Prijíma hovory, odpisuje na správy a funguje plne nezávisle – ak máte eSIM, viete si ju v rámci jedného čísla rozdeliť do hodinek aj mobilu. Odpadajú tak starosti s nosením telefónu počas športovania, čo som ja osobne vlastne ocenil zo všetkého najviac. Istá miera autonómie sa prejavuje pri zdravotných funkciách. Oba modely ponúkajú špičkové senzory vrátane EKG, merania oxysličenia krvi, tepu, úrovne stresu a teploty pokožky. Ultimate 2 však, rovnako tak ako pri klasických Watch 5, pridávajú mnou už v minulosti opakovane rozoberaný systém s názvom X-Tap, ktorý umožňuje priložením prsta k pravej hrane hodinek spustiť komplexné meranie viacerých parametrov naraz. Ide o praktické zjednodušenie, ktoré robí pravidelné sledovanie zdravia rýchlejšim a používateľsky prívetivejším.

Pozrime sa teraz viac na toľko omieľanú odolnosť. Ultimate 2 v tomto smere vstupujú do kategórie expedičných hodinek,

kam sa GT 6 Pro nikdy nedostanú, a to je prosto fakt. Kým GT 6 Pro zvládnu plávanie či potápanie do 40 metrov a pre väčšinu používateľov sú viac než postačujúce, Ultimate 2 posúvajú hranice až na profesionálnu úroveň. Ponúkajú certifikovanú odolnosť 20 ATM, zvládajú ponory až do 150 metrov a fungujú ako plnohodnotný potápačský počítač. Počítač, ktorý sleduje hĺbku, rýchlosť klesania a stúpania, čas ponoru, teplotu vody a vypočítava dekompresné zastávky podľa modelu Bühlmann ZHL-16C, pričom vás upozorní aj na príliš rýchle stúpanie či obmedzenia pri cestovaní po ponore. Navyše disponujú doslova revolučnou funkciou sonarovej komunikácie, vďaka ktorej vedú pod vodou posielat prednastavené správy, emoji či SOS signály iným hodinkám v dosahu až 30 metrov (pri SOS je to 60 metrov), čím zásadne zvyšujú bezpečnosť počas potápania. Nad hladinou sa oba modely spoliehajú na opäť v rámci presnosti vylepšené GPS lokalizovanie, no Ultimate 2 pridávajú aj obojsmernú satelitnú komunikáciu cez BeiDou, vrátane podpory krátkych hlasových správ, čo mení hodinky z nástroja na tréning na zariadenie, ktoré vám môže v kritickej situácii skutočne zachrániť život.

V oblasti športových režimov GT 6 Pro obsahujú stovku režimov pre bežné aktivity vrátane merania virtuálneho výkonu pri cyklistike, zatiaľ čo Ultimate 2 idú ešte ďalej. Špeciálne v prípade golfu obsahujú mapy viac než 15 000 ihrísk, detailné kontúry greenov, režim driving range s analýzou švihy v reálnom čase. Výsledkom je zariadenie, ktoré v sebe spája inteligentné hodinky, potápačský počítač, satelitný komunikátor a profesionálne golfové hodinky, čím nahrádza niekoľko špecializovaných prístrojov naraz a skutočne ospravedlňuje svoju prémiovú

cenu. Apropos, pre dokreslenie odolnosti len dodám, že hodinky samotné zvládnu odolat teplotám od -20 až do 55 stupňov Celzia.

Kto potrebuje takýto luxus?

Po týždňoch strávených s oboma modelmi mám pomerne jasno. GT 6 Pro sú inteligentné hodinky určené pre deväťdesiat percent populácie. Sú krásne, elegantné, extrémne výkonné a s batériou, ktorá vás odbremení od neustáleho nabíjania. Beriem ich ako racionálnu voľbu pre každého, kto chce prémiový doplnok k obleku aj k športovému outfitu a špičkové sledovanie zdravia a športu. Ultimate 2 však patria k opačnému extrému. Nie sú pre každého a ani nechcú byť. Vidím ich na zápästí potápača, dobrodruha, golfistu či technologického maximalistu, ktorý odmieta kompromisy a v rámci smart hodinek chce vyložené len to najlepšie, čo je dnes možné si kúpiť. Zaplatí za to vyššou cenou, hmotnosťou a častejším nabíjaním, ale získá nástroj, ktorý nahradí niekoľko špecializovaných zariadení naraz a môže sa stať doslova poistkou na prežitie.

Verdikt

Hodinky, ktoré vás prežijú.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 899€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Luxusný a jedinečný dizajn	- Nič
+ Konštrukcia a odolnosť	
+ Výdrž batérie	
HODNOTENIE:	★★★★★

RECENZIA HARDWARE

OnePlus Buds 4

VEĽA MUZIKY ZA PRIMERANÚ CENU



OnePlus je značka, ktorá vznikla v roku 2013 s jasným cieľom – prinášať prémiové technológie za prijateľnú cenu. Od svojho založenia v Šen-čene sa profiluje ako výrobca spájajúci vysoký výkon, moderný dizajn a filozofiu „Never Settle“. Vďaka tomuto prístupu si rýchlo získala silné postavenie na globálnom trhu a dnes ponúka nielen smartfóny, ale aj široké portfólio zariadení, vrátane slúchadiel, ktoré dokazujú, že inovácie a dostupnosť môžu ísť ruka v ruku.

OnePlus Buds 4 predstavujú ďalší krok v evolúcii bezdrôtových slúchadiel značky OnePlus. Už na prvý pohľad zaujmú elegantným dizajnom, ktorý kombinuje moderné línie s praktickou ergonomiou. Slúchadlá pôsobia prémiovo, no zároveň zostávajú ľahké a pohodlné aj pri dlhodobom nosení. Vďaka certifikácii IP55 sú odolné voči prachu a vode, čo zvyšuje ich univerzálnosť pri každodennom používaní.

Zvukový prejav je jednou z najväčších predností tohto modelu. Dvojité meniče – 11 mm woofer a 6 mm tweeter – prinášajú vyvážený zvukový profil, ktorý spája hlboké basy s čistými výškami a detailnými stredmi.

Podpora kodeku LHDC 5.0 umožňuje prenos vo vysokom rozlíšení až do 192 kHz, čo ocenia aj náročnejší poslucháči. V praxi to znamená, že hudba znie prirodzene, dynamicky a s dostatočnou hĺbkou.

Technológia Adaptive Noise Cancellation dokáže potlačiť okolitý hluk až do 44 decibelov, poskytuje tak nerušený zážitok aj v hlučnom prostredí.

Transparentný režim je pritom rovnako kvalitne spracovaný, takže používateľ môže jednoducho prepínať medzi izoláciou a vnímaním okolia. Pre hráčov je pripravený herný režim s odozvou len 47 milisekúnd zabezpečujúci plynulý zvuk

bez oneskorenia. Výdrž batérie sa zaraďuje medzi ďalšie silné stránky. Slúchadlá zvládnu prehrávať hudbu až 10 hodín na jedno nabitie, pričom s nabíjacím puzdrom sa celková výdrž predlžuje na viac než 30 hodín. Rýchle nabíjanie umožňuje získať niekoľko hodín počúvania už po krátkej chvíli v nabíjačke. Ide o praktickú vlastnosť najmä pri cestovaní.

Ovládanie gestami je intuitívne a rýchle, pričom reakcie slúchadiel sú okamžité. Stabilné pripojenie zabezpečuje Bluetooth 5.4, ktorý minimalizuje výpadky a zaručuje spoľahlivý prenos aj pri pohybe. Vďaka integrácii s ekosystémom OnePlus je párovanie s kompatibilnými zariadeniami okamžité a bezproblémové.

Slúchadlá sme na recenzii dostali v nádhernej „Zenovej zelenej“ farbe, no pre viac konzervatívnejších zákazníkov je dostupná aj „Búrková šedá“. Cenovo sa pohybujú na úrovni okolo 120 € a za tie peniaze ponúkajú naozaj veľmi dobrú kvalitu, ako v rámci spracovania, tak aj zvukovej kvality.

Verdikt

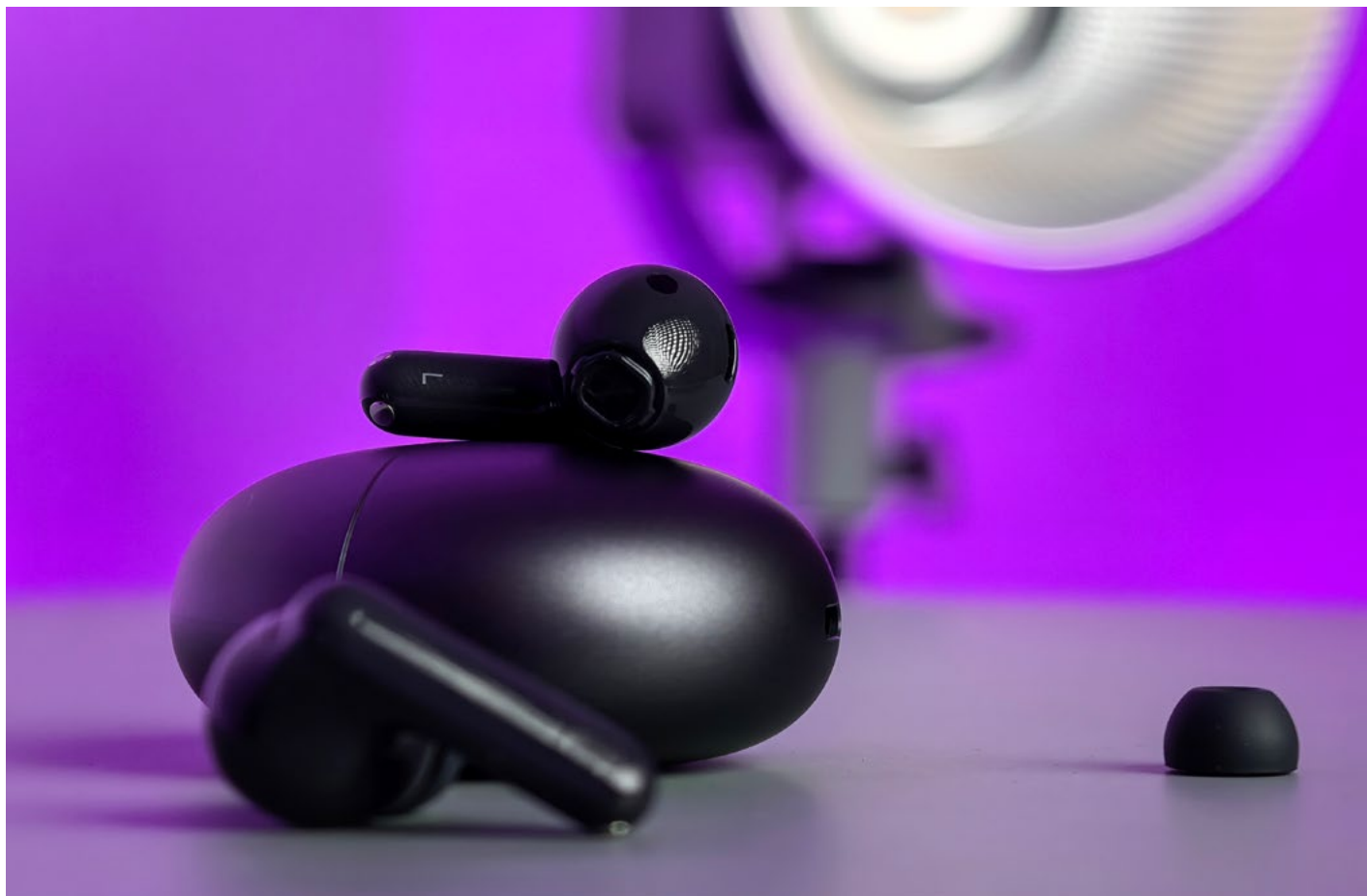
Môžeme konštatovať, že OnePlus Buds 4 predstavujú komplexný balík funkcií, ktorý spája kvalitný zvuk, moderné technológie a vysoký komfort používania. Slúchadlá sú vhodné pre široké spektrum používateľov – od bežných poslucháčov až po náročnejších fanúšikov hudby či hráčov. Vzhľadom na kombináciu výkonu, dizajnu a ceny ide o produkt, ktorý si zasluhuje najvyššie hodnotenie..

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: OnePlus	Cena s DPH: 119€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita zvuku	- nič
+ kvalita spracovania	
+ najnovšie technológie	
HODNOTENIE:	★★★★★

Huawei FreeBuds 7i

PREKVAPUJÚ TAM, KDE TO NEČAKÁTE



Huawei sa v audio svete už roky rokúce presadzuje s priam budhistickou dávkou trepezlivosti. Zatiaľ čo sa z ich pohľadu konkurenčné značky predbiehajú v tom, kto vyrazí väčší nápis PRO na krabičku, Číňania sedia v rohu a tvária sa, že už dávno pochopili, ako to celé má fungovať. Aktuálne vydaný model FreeBuds 7i, čoby zástupca strednej triedy (čítaj: ako slúchadlá za stovku), je presne tým typickým príkladom ich náskoku. Nie že by tu niekto z ničoho nič objavil zvukový grál, no v segmente, kde väčšina ich konkurencie balansuje medzi agresívnymi basmi a prázdnyimi sľubmi o AI zvuku, mi na stole zrazu pristál produkt, ktorý pôsobí neskutočne vyzrelo.

Odpichnime sa rovno od nabíjacieho puzdra. Zaoblené telo so sploštenou základňou pôsobí v ruke skutočne solídne, dovolím si až tvrdiť, že to nemá pocitovo

d'aleko od násobne drahšej série Pro. Dávam palec hore za viac než uspokojivé magnetické cvaknutie pri zatváraní vrchného veka, ktoré ma opakovane zvádzalo k tomu, obsedantne s ním cvakať vždy, keď som bol trochu nervóznejší.

Dizajn si navyše hľadá vlastnú cestu aj prostredníctvom farebnej palety inšpirovanej talianskym maliarom Morandim a na výber tak máte odtiene Deep Space Gray, Pearl White a Sakura Pink, pričom z môjho pohľadu najluxusnejšie pôsobí práve testovaná tmavosivá verzia. Ak v niečom FreeBuds 7i však naozaj excelujú, je to ergonómia. Samotné slúchadlá majú ideálnu váhu a nie sú prehnane ľahké, čo by pôsobilo zbytočne lacno, ale ani také ťažké, aby ste ich už po hodine používania chceli vrátiť späť do puzdra. Počas testovania som ich mal na ušiach denne pri práci,

ceste mestom, aj v rámci behania na dráhe či v prírode a ani raz som nemal pocit nepríjemného tlaku v uchu. Práve toto je za mňa asi najväčší kompliment, aký sa dá pri tomto formáte slúchadiel použiť. Praktickú stránku spojenú aj s uvedeným spôsobom používania ďalej podčiarkuje certifikácia IP54 zaručujúca odolnosť voči potu, prachu a ľahkému dažďu, takže sa nemusíte báť nechať daždník doma. Ovládanie prebieha prostredníctvom dotykových plôch na predĺženej „stopke“ slúchadiel.

Práve interakcia dotykom býva často pri slúchadlách obrovským problémom, avšak, ak si dáte tú námahu a prejdete si, či už moje alebo iné, recenzie na rôzne modely značky Huawei, tak zistíte, že táto firma dobre vie ako vytvoriť spol'ahlivú schému zadávania príkazov aj formou bežného dotyku a výnimkou nie je ani novinka



FreeBuds 7i. Apropo, kto by chcel ísť v tomto smere ešte ďalej, môže si aktivovať gestá hlavou, ktoré umožňujú napríklad prijať hovor jednoduchým prikývnutím.

Zvukový prednes FreeBuds 7i ponúka viac než len basy pre masu (vidíte to básnické črevo, čo je vo mne?) a vďaka 11-milimetrovým dynamickým meničom so štyrmi magnetmi dokáže zaujať aj náročnejšie ucho.

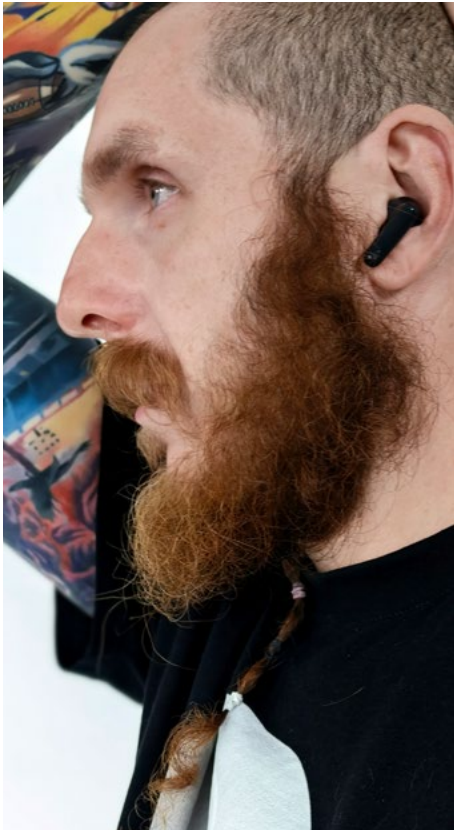
Dokonca aj predvolené nastavenie znie nečakane vyvážené, s dôrazom na zrozumiteľné vokály a čisté stredy a už po krátkom ladení v aplikácii AI Life sa ukáže, že hardvér v sebe skrýva ešte oveľa viac. Stačí jemne pridať basy a výšky a zvuk okamžite ožije, získa hĺbku aj energiu, ktorá sa nestráca ani pri zvýšenej hlasitosti. Prítomnosť certifikácie Hi-Res

Audio a podpora kodeku LDAC v rámci prenosu Bluetooth 5.4 pritom prinášajú citel'ný nárast detailov a priestoru, hoci je potrebné upozorniť, že toto dosiahnete len pri kompatibilných Android zariadeniach, zatiaľ čo Majitelia iPhonov sa budú musieť uspokojiť so štandardnými kodekmi. Veľmi príjemným bonusom je 360 stupňové priestorové audio, ktoré rozšíri zvukovú scénu a vtiahne vás hlbšie do deja filmov, živých nahrávok či hier. Menej podarené je dynamické sledovanie pohybov hlavy, ktoré reaguje až príliš pomaly a pôsobí zbytočne rozptýľujúco, no dá sa jednoducho vypnúť. Práve v takomto režime ponúkajú FreeBuds 7i pôsobivý, vyvážený a prekvapivo dospelý zvuk, ktorý by ste v danej cenovej kategórii rozhodne nečakali. Ak by mali ešte o trochu sofistikovanejší ekvalizér, kde si viete korigovať úroveň jednotlivých frekvencií aj šírku ich zásahu,

nebál by som sa ich postaviť zoči voči dvojnásobne drahšej konkurencii.

A teraz sa pozrime na vždy problematické ANC. Zámerné píšem problematické, pretože stále tak nejak platí, že pri šťupľoch do uší s cenovkou okolo 100 eur nemôžete automaticky očakávať v tomto smere nejaké zázraky. Aktívne potlačenie hluku v prípade FreeBuds 7i nesie označenie Dynamic ANC 4.0 a napriek tomu, čo som napísal vyššie, je skutočne pôsobivé a hlavne účinné. Echo plnej reštaurácie, mestský ruch, či hučiacu klimatizáciu dokáže predmetné ANC zredukovať na sotva počuteľný šum, takže v kancelárii alebo v MHD vás „zabaliť“ do príjemnej a tichej bubliny. Ostrejšie zvuky, ako štrnganie príborov a pohárov, síce preniknú, no celkový efekt je na pomery danej cenovky naozaj výborný. V spomínanej aplikácii AI Life sa dá ANC prispôbiť aktuálnemu prostrediu a užívateľ si tak vyberá medzi tromi modusmi, kde ten najsilnejší dokáže úspešne zredukovať hluk motora dopravného lietadla (nie tak, že by ste ho nevnímali, ale rozhodne si môžete aj v nebeskej výšine užiť kvalitnú prezentáciu svojho oblúbeného podcastu). Praktický je pochopiteľne aj modus, ktorý vám umožní vnímať okolité zvuky tak, aby nepôsobili neprirodzene. Najväčšou slabinou je však citlivosť na vietor. V tichom prostredí, ako je domov alebo prázdna kancelária, je kvalita hovorov silná. Hlas je čistý, zreteľný a plne zrozumiteľný, čo je úplne postačujúce pre bežné telefonáty alebo videokonferencie cez Zoom. Problém nastáva, keď vstúpíte do veternejšieho prostredia. Algoritmy na potlačenie hluku síce odvádzajú dobrú prácu pri filtrovaní ruchov, no sú až príliš agresívne. Spolu s hlukom totiž odrežú aj časť plnosti samotného hlasu, ktorý potom môže znieť neprirodzene. Výsledkom je paradox, kde v statických, hlučných prostrediach FreeBuds





7i excelujú, no pri chôdzi vonku či jazde na bicykli sa ich potláčanie hluku mení z výhody na nepríjemnosť. Neviem úplne odhadnúť, do akej miery ide o softvérový problém alebo vec spojenú s mikrofónmi, každopádne, v prípade bezvetria sa mi so slúchadlami telefonovalo viac než dobre, avšak, akonáhle začalo fúkať, nastal problém.

Medzi ďalšie silné stránky FreeBuds 7i spadá aj batéria. Na jedno nabitie zvládnu slúchadlá necelých 6 hodín s aktívnym potlačením hluku a až 8 hodín bez neho, pričom s energiou z puzdra sa celková doba prehrávania vyšplhá až na 35 hodín. Mimoriadne praktické je štandardne rýchle nabíjanie, kde už desať minút v puzdre



stačí na 4 hodiny počúvania, čo ocení každý, kto si spomenie na vybité slúchadlá tesne pred odchodom z domu (mne osobne sa to stáva bežne v momente, keď sa chystám ísť behať). Zamrzí absencia bezdrôtového nabíjania, ktoré by sa v tejto kategórii už v roku 2025 asi patrilo mať.

Huawei FreeBuds 7i sú z môjho pohľadu ukázkovým príkladom dobre vyvážených kompromisov. Nesnažia sa byť dokonalé vo všetkom, no v tom podstatnom ponúkajú zážitok, ktorý vysoko prevyšuje ich cenu.

Vynikajú celodenným komfortom, kvalitným zvukom, ktorý po doladení v ekvalizéri ešte o chlp viac ožije, a prekvapivo účinným



potlačením hluku, najmä v interiéroch či dopravných prostriedkoch. Pridajte k tomu solídnu výdrž batérie, extrémne rýchle nabíjanie a šikovné softvérové funkcie, vrátane duálneho pripojenia, a výsledkom je cenovo dostupný produkt s presahom do kategórií, v ktorých nájdete oveľa drahšiu konkurenciu. Na druhej strane, počítajte aj s pár slabšími. ANC má slabšiu odolnosť voči vetru, režim sledovania hlavy pri priestorovom zvuku pôsobí nedotiahnuto a bezdrôtové nabíjanie puzdra by sa tiež zišlo. FreeBuds 7i sú preto ideálnou voľbou pre študentov, ľudí sediacich v kancelárii a v neposlednom rade tých, ktorí trávajú veľa času v MHD. Skrátka pre všetkých, čo ocenia ticho, pohodlie a kvalitný zvuk za rozumnú cenu.

Verdikt

Podarené štipule do uší, ktoré vám nevykradnú peňaženku.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Komfort aj pri dlhom nosení	- Nepresné sledovanie pohybov hlavy
+ Dizajn a kvalita konštrukcie	- ANC má problémy s vetrom (možná náprava cez update)
+ Batéria	
HODNOTENIE:	★★★★☆



RECENZIA HARDWARE

PAWBBY P1 Ultra

INTELENTNÝ MAČACÍ ZÁCHOD



Žijeme v časech, kedy sa pojem „inteligentná domácnosť“ stáva natoľko všedným, že ho už berú ako samozrejmosť aj tí menej technicky zdatní. Pochopiteľne, dotýka sa to aj starostlivosti o domáce maznáčikov, konkrétne o tie štvornohé mňaukajúce bytosti, ktoré nás považujú za svoj personál. Ako ste sa mohli dočítať v niektorých mojich predchádzajúcich recenziách, už niekoľko mesiacov sa nám po dome pyšne prechádza mačacia dáma menom Lucy. A výkaly tejto noblesnej bytosti som počas jej adaptovania odstraňoval výlučne ja. Poviem vám, že keď sa človek musí dennodenne zohýbať nad tou zmesou v podstielke obalovaných kúskov nevalného pachu, veľmi rýchlo ho napadne, že toto je úkon hodný nejakého robotického pomocníka. Ved' ak máme automatické toalety pre ľudí, musia

existovať aj podobné zariadenia pre zvieratá, nie? Stačilo pár minút na internete a bolo jasné, že automatický mačací záchod nie je len realitou, ale v mnohých domácnostiach predstavuje akýsi svätý grál, za ktorý si výrobcovia neváhajú pýtať celkom masťné sumy. Skontaktoval som sa s niekoľkými distribútormi so záujmom o dlhodobé testovanie. Najrýchlejšie zareagovala firma PAWBBY. Bez váhania mi zaslali svoj exkluzívny model P1 Ultra, ktorého cena sa na našom trhu pohybuje okolo 450 €. Zaujímavosťou je, že ide o jedinou mačaciu toaletu na svete, ktorá sa môže pochváliť certifikátom bezpečnosti TÜV. Po viac než dvoch mesiacoch testovania a dôsledného pozorovania vám, potenciálnym záujemcom, môžem povedať, či tento technologický výrobok za tú nemalú hromádku mincí naozaj oplatí.

V balení sa okrem samotnej toalety nachádza napájací adaptér s dlhým káblom, praktický lapač podstielky, ktorú mačka pri vyskakovaní vynáša von, jedna rolka plastových vreciek a vôňa potlačajúca zápach. Pod'me sa však najskôr pozrieť na dizajn samotného produktu, ktorý bezpochyby tvorí jeho najsilnejšiu a najvýraznejšiu stránku. Ide o pomerne objemný kus moderne vyzerajúceho nábytku (64 x 50 x 49,6 cm) s váhou takmer dvadsať kilogramov. Takže si naň budete musieť vyhraďiť špeciálne miesto. WC stojí na mieste bez akéhokoľvek kývania a nehýbe sa ani pri prudkom vyskakovaní mačky. Keď som študoval ponuku konkurenčných záchodov tohto formátu, ani jeden sa dizajnom neblížil modelu P1 Ultra. Priznávam, že vďaka imitácii drevenej dyhy nachádzajúcej sa v prednej časti s otvorom,



toaleta krásne zapadla aj do našej obývačky (v rovnakej farbe máme drevenú podlahu). Kombinácia zaoblených tvarov, prednej časti a kovových nožičiek je skutočne elegantná. Ak vám záleží na estetike vášho domova, P1 Ultra vám ju len vylepší. Pod elegantným povrchom je konštrukcia vyrobená prevažne z plastu. Po odklopení vrchného veka sa dostanete k rotačnému

bubnu, ktorý je z vnútornej strany vybavený pogumovanou vložkou – do nej sa priamo sype samohrudkujúca podstielka prostredníctvom otvoru v bubne (o vhodnom výbere podstielky budem písať neskôr). Celý proces dopĺňania je jednoduchý a jediným negatívom je zvířený prach počas sypania. Akonáhle dosypete podstielku, toaleta ju automaticky rozhrnie pomocou náklonu do oboch strán. Bol som prekvapený ako perfektne to fungovalo. Princíp fungovania tohto automatického mačacieho záchodu by sa dal prirovnat' k malej miešačke na betón. Po tom, čo mačka opustí toaletu a uplynie prednastavený čas (vždy ho vidíte priamo na prednom LCD displeji), sa spustí bubon a pomocou sita oddelí čistú podstielku, ktorá sa následne prepadne späť na dno. Hrudky výkalov sa medzitým presunú k otvoru a spadnú do odpadovej nádoby v spodnej časti zariadenia, kde je nachystané vrečko. Tento čistiaci cyklus je takmer úplne tichý.

Výrobca si dal záležať aj na spomenutej bezpečnosti. P1 Ultra sa pýši certifikátom TÜV Rheinland a je vybavený viacerými senzormi, ktoré dokážu zabrániť akémukoľvek riziku pre zvierata. V prvom rade je ním infračervený senzor schopný v stotine sekundy zastaviť cyklus čistenia, ak sa mačka priblíži na menej než 30 cm, alebo váhové senzory neustále sledujúce prítomnosť mačky vo vnútri. Za toto dávam palec hore, keďže som na internete videl rôzne videá iných typov mačacích záchodov, ktoré ublížili zvedavým mačkám. V tomto ohľade sa na P1 Ultra môžete maximálne spoľahnúť a nechať ho v spoločnosti svojho miláčika aj počas vašej neprítomnosti. Mechanizmus preosievania taktiež funguje spoľahlivo, ale treba si uvedomiť, že to závisí od typu výkalov. V prípade, že má vaša

mačka mokrejšiu stolicu, steny bubna a sito ich nedokážu dostať do zbernej nádoby, a preto zostávajú zašpinené. Osobne som to riešil tak, že ak mala Lucy tzv. „blato na ihrisku“, poutieral som vlhčenou utierkou zašpinené časti bubna aj mriežky. Pri ideálnom type stolice je vďaka spodnej zásuvke s objemom 8,6 litra možné nechať záchod bez akejkolvek obsluhy cca 14 dní a potom stačí vrečko vymeniť. Senzory sa nachádzajú aj v spodnej časti tesne nad zásuvkou, a preto sa nemusíte obávať, že by sa pri takmer plnom vrecku bubon bezhlavo otáčal ďalej a rozmazával stolicu kade-tade. V aplikácii vám zasvieti notifikácia, ktorá sa objaví aj na prednom displeji. Avšak odporúčal by som po prvých dvoch až troch výstrahách tohto typu povytiahnuť spodnú zásuvku a trochu tie hovienka utrieť, inak by ste zbytočne menili poloprázdne vrečko.

A ako sa vlastne realizuje komplexná údržba a čistenie? Vnútrotný bubon vytiahnete von, vysypete prebytočnú podstielku a následne vypáčite aj spomínanú pogumovanú podložku z jeho vnútra. Nachádza sa tam, lebo do nej mačky často hrabú pazúrmí a bez nej by svojimi ostrými pazúrmí postupom času zničili plastový bubon. Podložku môžete jednoducho osprchovať vo vani. Avšak s bubnom je to pri umývaní o dost horšie. Jednak je naozaj veľký a najlepšie ho vyčistíte so záhradnou hadicou alebo hlavicom sprchy. Navyše, sklápacia mriežka, ktorá zachytáva veľké kusy výkalov sa nedá z bubna odstrániť, a preto je jej čisteniu nutné venovať dostatok času – vysprchovať a utierkou poriadne vyutierať všetky záhyby. Je to proces, na ktorý si zvyknete, ale rozhodne to nie je pre slabšie žalúdky. Keď už hovorím o nečistotách a údržbe, akokoľvek je P1 Ultra automatická

toaleta, nečakajte, že bude okolo nej neustále čisto. Mačka alebo mačky (pokojne sa do nej stanú dve menšie alebo jedna veľká s váhou do 8 kg) budú pri vyskakovaní vyhadzovať podstielku. Šťastí ju zachytí plastový lapač s deleným dnom, ktorý viete vďaka suchému zipsu otvoriť a vysypať z neho bordel, ale časť podstielky sa dostane aj mimo a tú budete musieť sem tam povysávať. Ďalším problémom sa môže ukázať vynášanie vrecka s nahromadenými výkalmi. Po vysunutí spodného šuplíku sa z vrchu prepadne časť podstielky, ktorú je nutné povysávať. Akokoľvek spoločnosť PAWBBY u nás predáva svoje vlastné plastové vrecká (30 kusov za cca 17 €), odporúčam vám kúpiť si rozmerovo podobné (340 x 605 mm) a ušetríte tak hromadu peňazí. Čo sa týka potláčania smradu, tak prvotná vôňa umiestnená priamo v spodnom šuplíku nám vydržala približne mesiac. U lokálnych predajcov som ju v predaji vôbec nenašiel, dostupná bola len cez Ebay. Tak či onak, ak nebudete mať záchod umiestnený doslova pod nosom, nie je nutné sa obávať zvýšených pachov, a to ani počas letného obdobia. Spodný šuplík dokáže pomerne dobre izolovať, a ak vám niečo bude skutočne smrdieť, tak pravdepodobne tie menšie výkaly zachytené o vnútornú časť bubna a mriežku.

Nakoniec podstielka. Aj keď výrobca tvrdí, že zvládne 99 % hrudkujúcich typov (do 2 mm), v praxi to platí len pri kvalitných, rýchlo a pevne hrudkujúcich variantoch. Najlepšie mi fungovala tofu podstielka, ktorá sa vyznačuje minimálnou prašnosťou a výborným stupňom hrudkovateľnosti. Lacnejšie alebo pomalšie hrudkujúce verzie sa prilepili na steny bubna a vyžadovali ručné čistenie. Vyložene nevhodné sú silikátové podstielky a samozrejme pelety.



Aby sa niečo považovalo za smart, je nutné to spárovať s aplikáciou. Aplikácia PAWBBY je v tomto smere akýmsi digitálnym komorníkom, ktorý sleduje zdravie mačky aj ich záchodovú rutinu. Softvér vám umožní diaľkovo ovládať toaletu aj prehľad o stave zariadenia. Počas testovania som ju spároval podľa inštrukcií cez Bluetooth, cez domácu 2,4 GHz Wi-Fi sieť a musím povedať, že proces bol bezproblémový. Očakával som tradičné „čínske detské choroby“, no aplikácia fungovala stabilne a spoľahlivo. Medzi najzaujímavejšie funkcie patrilo monitorovanie zdravotného stavu – aplikácia pri každej návšteve toalety zaznamenávala hmotnosť mačky, ako aj frekvenciu a dĺžku pobytu vo vnútri. Tieto

dáta sú prekvapivo praktické, lebo na základe nich dokážete včas spozorovať nepravidelnosti, ktoré by mohli viesť k diagnostike zdravotného problému.

Okrem toho umožňuje spustiť čistiaci cyklus na diaľku, nastaviť oneskorenie po odchode mačky (od 1 do 30 minút), aktivovať nočný, tichý režim a prijímať notifikácie o plnom odpadkovom zásobníku či nízkej hladine podstielky. Celé rozhranie je jednoduché, intuitívne a navyše dostupné v angličtine. Za softvér veľký pazúr hore.

PAWBBY P1 Ultra je z môjho pohľadu produkt vyžadujúci si nemalú investíciu a rozhodne nejde o robota, ktorého môžete nechať mesiace bez dozoru, avšak jeho možnosti oproti bežnému WC sú nenahraditeľné.

Verdikt

Spoľahlivá smart toaleta pre vaše mačičky, ktorá je nielen bezpečná, ale aj extrémne nápomocná v čase vašej neprítomnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: PAWBBY	Cena s DPH: 440€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Jedinečný dizajn	- Proces údržby je náročnejší
+ Obsah balenia	- Náhradná vôňa sa u nás nepredáva
+ Tichý chod	- Chýba mi tu kamera
+ Výborne fungujúce zarovnanie podstielky	
HODNOTENIE:	★★★★☆



Dyson OnTrack

OD VYSÁVAČOV K SLÚCHADLÁM



Poviem vám tajomstvo. Vždy, keď nejaká firma známa pre jednu vec začne robiť niečo úplne iné, zbystřím pozornosť. Je to, ako keby sa váš obvodný lekár zrazu rozhodol, že popri svojej praxi začne opravovať prevodovky. Môže to dopadnúť skutočne všelijako. A presne taký pocit som svojho času nadobudol z britskej spoločnosti Dyson a jej vstupu do sveta audio techniky. Firma, ktorá predefinovala spôsob, akým sa pozeráme na prach, prúdenie vzduchu a sušenie vlasov, sa teraz rozhodla, že nám chce upraviť aj zvukovú kulisu našich životov. Ich prvotina, slúchadlá Dyson Zone, bola produktom, ktorý si na technologických výstavách vyslúžil viac zdvihnutých obočí ako uznanlivých prikývnutí. Kombinácia prémiových slúchadiel s odnímateľným náhubkom na čistenie vzduchu pôsobila

ako niečo, čo vypadlo zo sci-fi filmu. S hmotnosťou 670 gramov a cenovkou atakujúcou 1 000 eur to bola skôr bizarnosť vhodná do technologického kabinetu kuriozít, než praktický produkt pre masu. Trh nakoniec na predmetné slúchadlá reagoval presne podľa očakávania, a teda s pobavením a skepsou. Keďže sa však spoločnosť Dyson evidentne nechcela vzdať ambícií preniknúť do sveta nositeľnej audio techniky, nedávno nadviazala na Zone novým produktom s názvom Dyson OnTrac WP02.

OnTrac je v podstate Zone, ktorý prešiel odtučňovacou kúrou. Zbavil sa náhubku, filtrov a celej tej podivne nepraktickej aury. Zostalo len to, čím mal byť hardvér tohto formátu od

začiatku – prémiovými bezdrôtovými slúchadlami s aktívnym potlačením hluku a dizajnovou jedinečnosťou.

Už pri prvom dotyku som jasne cítil, že nejde o obyčajné slúchadlá. Dyson zúročil svoje inžinierske know-how a vytvoril produkt, ktorý vyžaruje prémiovosťou. Telo je vyrobené z hliníka, vonkajšie kryty náušníkov sú precízne opracované CNC strojmi a dostupné buď v eloxovanej úprave, alebo s keramickým povrchom. Všetko pôsobí pevne, nič nevŕzga a slúchadlá vyvolávajú dojem, že vydržia aj menšiu apokalypsu. Samotný dizajn v istom smere krásne pasuje k najdrahším modelom vysávačov identického výrobcu – veľké, okrúhle tvary vo vizuálnom koktailu retra a futurizmu. Tu sa dostávame ku kľúčovému

paradoxu slúchadiel OnTrac. S hmotnosťou 451 gramov stále patria medzi najťažšie vo svojej kategórii. Na porovnanie, populárne Sony WH-1000XM5 vážia okolo 250 gramov a Bose QuietComfort Ultra len 254 gramov. Dokonca aj kovové Apple AirPods Max sú o čosi ľahšie s hmotnosťou 385 gramov. Logicky by ste očakávali, že nosenie takmer pol kila na hlave bude po chvíli utrpením. A tu prichádza kúzo Dyson inžinierstva.

Spoločnosť si tento hendikep veľmi dobre uvedomovala a nasadila celý arzenál riešení, aby minimalizovala naše nepohodlie. Prvým z nich je optimalizovaná prítlačná sila a duálne zavesenie náušníkov, vďaka čomu sa slúchadlá lepšie prispôbia tvaru vašej hlavy a netlačia len na jedno miesto.



Druhým a oveľa dôležitejším je dômyselné rozloženie hmotnosti. Namiesto toho, aby boli ťažké batérie umiestnené v samotných náušníkoch, Dyson ich rozdelil do dvoch menších modulov a integroval priamo do hlavového mosta. Účinok? Nosenie slúchadiel pripomína jazdu v luxusnom SUV, kde jasne cítite ich váhu, viete, že tam sú, ale vďaka skvelému podvozku a vyváženiu samotný náklad nepôsobí nepohodlne.

Modularita

Jedným z hlavných marketingových ťahákov je možnosť rozsiahlej personalizácie. Vonkajšie kryty náušníkov aj samotné vankúšiky z mikrovlákn sa dajú jednoducho vymeniť. V mori generických čiernych, bielych a strieborných slúchadiel ide o vítaný závan čerstvého vzduchu. Ak

chcete dosiahnuť kombináciu medenej a tmavomodrej, žiadny problém. Pre väčšiu mieru extravagancie sú vám k dispozícii krikľavo žlté náušníky s hliníkovými krytmi. Práve táto modularita ponúka skvelý spôsob, ako si slúchadlá prispôbiť svojmu štýlu a urobiť z nich módný doplnok. Má to však jeden háčik a tým je cena. Každá ďalšia súprava krytov či vankúšikov vás vyjde približne na 50 eur. K už aj tak vysokej počiatočnej cene slúchadiel (400 eur) sa tak finálna suma môže vyšplhať ešte vyššie.

Slúchadlá sa dodávajú s prepravným puzdrom, ktoré je síce elegantné, tenké a skladné, no jeho dizajn s otvorenými časťami neposkytuje slúchadlám dostatočnú ochranu proti prachu a nárazom. V tejto cenovej kategórii je to nepochopiteľné zlyhanie. Ďalším praktickým problémom je, že náušníky sa síce dajú otočiť naplocho, ale nedajú sa sklopiť dovnútra hlavového mosta, ako to dokáže napríklad konkurencia od Bose, čo výrazne znižuje ich prenosnosť a pohodlie počas nosenia na krku. Rovnako tak zamrzí absencia akéhokoľvek IP krytia. Dyson sa vo svojich marketingových materiáloch k





testovaným slúchadlám pýši rozšíreným frekvenčným rozsahom od 6 Hz do 21 kHz. Je dôležité vedieť (pre kontext), že väčšina bežných slúchadiel pracuje v rozsahu 20 Hz až 20 000 Hz. Znie to pôsobivo, však?

Problém je, že ľudské ucho má aj vo svojej zdravej forme isté limity. Počuť frekvenciu 6 Hz je asi také pravdepodobné ako vyhrať v lotérii bez toho, aby ste si stavili. Je to skvelé, ak ste slon alebo veľryba, ale pre nás, obyčajných smrteľníkov, ide skôr o pekné číslo na papieri, ktoré nemá zásadnejší vplyv na reálny zvukový zážitok. Oveľa dôležitejšie ako extrémne hodnoty na okrajoch spektra totiž je, ako sú slúchadlá vyladené v pásme, ktoré skutočne dokážeme počuť všetci. Za mňa, akokoľvek sa nepovažujem za žiadneho audiofila a využívam

predovšetkým skúsenosti z testovania desiatok podobných zariadení, ponúkajú Dyson OnTrack silno neutrálny zvuk.

V základnom režime chýba audiou akákoľvek charizma a emócia, ktoré by strhli poslucháča na prvú dobrú. Pre niekoho, kto hľadá analytický a nezafarbený zvuk, to môže byť ideál, no pre väčšinu, ktorá očakáva, že ich hudba vyložené nakopne, bude tento prejav pravdepodobne príliš zdržanlivý.

Aplikácia MyDyson v súčasnosti ponúka možnosť prispôbenia audio linky cez päť pásmových ekvalizérov, čím sa neutralita dá trochu poohýbať smerom k vašim preferenciám, ale neočakávajte vyložené zázraky.



ANC

A podme na to často bolestivé hodnotenie potlačania okolitých ruchov. Dyson si dal pri potlačení hluku naozaj záležať a do šasi slúchadiel natlačil osem mikrofónov neustále monitorujúcich okolie (až 384 000-krát za sekundu). Systém dokáže hluk stlmiť o 40 dB s tým, že účinnosť ANC je za mňa citeľne vysoká a patrí medzi absolútnu špičku. Slúchadlá nemali problém odfiltrovať hluk v lietadle, metre či rušnej kaviarni. Napriek tomu má však Bose stále o krok náskok, keďže využíva rokmi vylepšovanú techniku a softvér, ktorý dokáže efektívnejšie eliminovať aj tie najhlbšie frekvencie, čo mu v tomto smere stále zaručuje vedúce postavenie na trhu tesne v závese za Sonos Ace. Tam, kde OnTrac vyniká, je však režim priepustnosti. Zvuky z okolia prenáša veľmi čisto, prirodzene a bez umelých artefaktov, čo oceníte pri krátkych rozhovoroch či pri telefonovaní v ruchu mesta. Ak existuje oblasť, v ktorej Dyson nielenže drží krok s konkurenciou vo svojej cenovej relácii, ale doslova ju dokáže aj preskočiť, tak je to výdrž batérie. OnTrac ponúkajú až 55 hodín prehrávania so zapnutým aktívnym potlačením hluku. Pre porovnanie, Apple AirPods Max vydržia 20 hodín, Bose QuietComfort Ultra 24 hodín a Sony WH-1000XM5 30 hodín. Dyson tak má taký náskok, že kým by dorazil druhý v poradí, pokojne by stihol dobehnúť do cieľa, dať si sprchu, obed a ešte aj prečítať knihu.

Pre tých, ktorí často cestujú a nemajú chuť neustále riešiť nabíjanie, je tento fakt

klúčovou výhodou. Aj keď by sa predsa len „vybili“, stačí 10 minút nabíjania na ďalšie 2,5 hodiny počúvania. Doteraz sa moje hodnotenie nieslo takmer výhradne na pozitívnej vlně, avšak nie všetko je v tomto prípade dokonalé. Najzávažnejší a zároveň najviac zarážajúci nedostatok slúchadiel Dyson OnTrac totiž tkvie v absencii duálneho BT pripojenia – slúchadlá nemôžete mať spárované s dvoma zariadeniami naraz, napríklad s notebookom a zároveň aj s telefónom. Takže keď vám pri počúvaní hudby na notebooku zazvoní mobil, musíte slúchadlá najskôr manuálne odpojiť a znova pripojiť. Pri slúchadlách v cenovej hladine okolo 500 eur ide o ťažko ospravedlniteľný nedostatok. Takáto funkcia totiž u konkurencie patrí dlhodobo medzi štandard a má zásadný význam pre tých, ktorí slúchadlá využívajú pri práci aj vo voľnom čase. Je to, ako keby ste si kúpili prémiové auto bez klimatizácie – žiť sa bez toho dá, ale pri danej cene to veľmi zamrzí. Úplná absencia multipointu len poukazuje na to, že Dyson stále nemá celkom zvládnuté očakávania moderných používateľov. A keď už sme pri očakávaniach, nemôžem vás ochudobniť o svoje klasické porovnanie s konkurenciou. Podme teda na vec.

Konkurencia nikdy nespí

So Sony WH-1000XM5 ide o súboj štýlu a výdrže proti funkciám a zvuku. Sony vynikajú dynamickejším zvukom, bohatými softvérovými možnosťami ako adaptívne ANC či Speak-to-Chat a priaznivejšou cenou, zatiaľ čo Dyson budúje



neuveriteľnou 55-hodinovou výdržou batérie, prémiovými materiálmi (hliník oproti plastu) a rozsiahlymi možnosťami vizuálnej personalizácie. S Bose QuietComfort Ultra sa stretávajú dve hodnoty – výdrž a dizajn verus ANC a komfort. Bose drží prvenstvo v aktívnom potlačaní hluku, ich slúchadlá sú ľahšie a pohodlnejšie na dlhé nosenie, plus ponúkajú funkcie ako Immersive Audio a Bluetooth multipoint, ktoré Dyson nemá. Na druhej strane Dyson opäť vyhráva výrazne dlhšou výdržou batérie a robustným dizajnom, ktorý môže osloviť tých, ktorí preferujú extravagantnejší štýl. V prípade už spomínaných Apple AirPods Max ide o stret filozofií individualita verus ekosystém. AirPods Max sú klasicky ideálne pre používateľov Apple zariadení vďaka hladkej integrácii, automatickému prepínaniu a

vyvíjajúcejmu Spatial Audio. Ich konštrukcia je taktiež prémiová. Dyson však ponúka viac ako dvojnásobnú výdrž, rozsiahle možnosti prispôbenia a za mňa síce neutrálnější, ale zato čistejší zvuk za nižšiu cenu.

Dyson OnTrac vnímam po mesiaci ako fascinujúce, ale zároveň aj jemne frustrujúce slúchadlá. Vynikajú prémiovou konštrukciou, unikátnym dizajnom, možnosťami prispôbenia a rekordnou 55-hodinovou výdržou batérie. Majú však aj svoje nedostatky, kam spadá chýbajúci multipoint, vyššia váha a neutrálna audio linka. Sú určené skôr pre tých, ktorí veľa cestujú, milujú osobitý štýl, očakávajú prvotriedne spracovanie a sú ochotní si za to priplatiť. Pragmatici, ktorí očakávajú plynulé prepínanie medzi zariadeniami, aj audiofili, ktorí hľadajú maximum zo zvuku, by sa však mali poobzerať inde. Dyson dokazuje, že vie vyrobiť skvelý hardvér aj z kategórie mimo vysávačov či sušičov vlasov, ale zároveň mu chýba doladiť softvér a lepšie porozumieť potrebám používateľov. Ak vám tento mix vyhovuje, budete nadšení, ak nie, viac muziky za lepšiu cenu musíte hľadať u konkurencie.

Verdikt

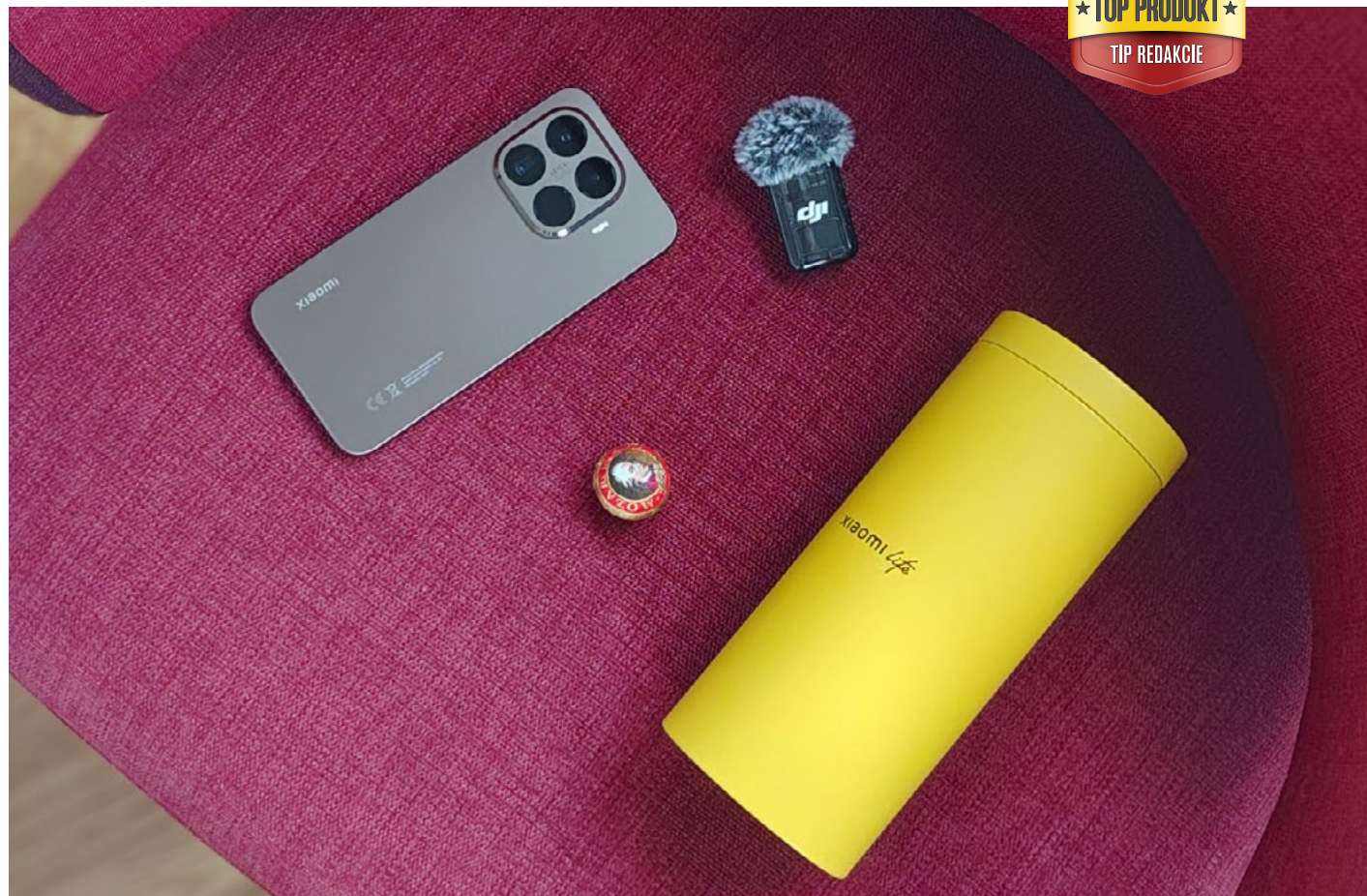
Podarený audio reparát od svetoznámeho výrobcu vysávačov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Započítal: Dyson	Cena s DPH: 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Špecifický dizajn	- Cena
+ Modulárnosť	- Váha
+ Prémiový efekt	- Absentuje duálne pripojenie
+ Bezkonkurenčná výdrž batérie	- Puzdro
HODNOTENIE:	★★★★☆

Xiaomi 15T Pro

OBSTÁL AJ ZA TRIEZVA?



Ak ste čítali moju nedávnu reportáž z Mníchova, viete, že predstavenie série Xiaomi 15T sa odohralo v meste, kde sa v jeden deň stretli dva svety. V prvom rade, sterilná dokonalosť technologickej prezentácie a v druhom, chaotická poézia Októberfestu. Na jednej strane nanometre, teraflopy a presnosť algoritmov. Na druhej pena, dychovka a pret'ažené siete. Presne tam, s pohárom v jednej ruke a novým 15T Pro v druhej, som zistil, že táto kombinácia dáva nečakane zmysel. Nový Xiaomi nie je len o číslach v tabuľke, ale o tom, ako zvláda zachytiť a prežiť realitu v jej najautentickejšej podobe. V onej reportáži som ho nazval „majstrom detailu“ a teraz, keď som s ním strávil viac času mimo festivalového chaosu, môžem konečne povedať, či si tento titul naozaj zaslúži. Nechajme teda svetlá pódia, pach

zvetraného piva aj rozliate krígle tak, a pozrime sa na Xiaomi 15T Pro zblízka.

Farba Mocha Gold síce znie ako marketingový výmysel, naživo však pôsobí skutočne luxusne a v istých momentoch, hlavne pri hre odrazov svetla, by sa mobil dal prirovnať dokonca ku šperku. Matné, jemne textúrované sklo je chladivé na dotyk, a našťastie, odolné voči odtlačkom. Konečne zariadenie, ktoré po pár minútach nevyzerá ako forenzný dôkaz usvedčujúci vás z večerného občerstva. S hrúbkou 7,9 mm a zaobleným hliníkovým rámom sa novinka perfektne drží, a to aj keď máte mokré dlane. V ruke pôsobí skutočne drahšie, než napovedá cenovka, ktorá napriek všetkému len s odretými ušami podliezla hranicu deviatich stoviek. Rozloženie tlačidiel akoby vypadlo z dielne Samsungu, no napriek tomu je funkčné a ergonomicky úplne v poriadku.

V prípade Xiaomi už štandardne poteší predinštalovaná ochranná fólia, kvalitné TPU puzdro v balení, ako aj odolnosť voči vode a prachu na úrovni IP68. Dominantou zadnej časti je masívny modul fotoaparátu, o ktorom ešte bude pochopiteľne reč. V tomto momente vám však už musí byť jasné, že séria T konečne dospela. Plast nahradil hliník, lacné kompromisy zmizli a Xiaomi sa s touto svojou stále populárnou sériou definitívne posúva do prémiovej ligy.

Ak by som mal vybrať jednu vlastnosť, ktorou Pro verzia 15T skutočne ohromí, je to displej. 6,83 - palcový AMOLED panel s frekvenciou 144 Hz patrí medzi to najlepšie vo svojej triede. Plynulosť pohybov je nádherne maslová, animácie reagujú okamžite a rozlíšenie 2 772 x 1 280 pxl (pri jemnosti 447 ppi) zabezpečí obraz ostrý ako britva. Čo sa týka maximálnej svietivosti

v HDR, tak výrobca udáva až 3 200 nitov, aj keď to pri bežnom spôsobe používania samozrejme neplatí. Ja osobne som s čitateľnosťou aj na priamom slnku nemal žiadny problém. Pri sledovaní obsahu v Dolby Vision má kontrast navyše hĺbku, ktorú bežne poznáme z televízorov. Čo mi pri obrazovke však v tomto prípade chýbalo najviac? Antireflexná vrstva, ktorá by eliminovala nechcený zrkadlový efekt. Pre milovníkov mobilných videohier je tu 480Hz dotyková vzorkovacia frekvencia, ktorá reaguje okamžite a robí z displeja výborného partnera na rýchle akcie naprieč rôznymi žánrami.

Srdcom Xiaomi X15T Pro je čipset MediaTek Dimensity 9400+ a bez okolov vám môžem prezradiť, že je to skutočná beštia. Pri bežnom používaní sa správa ako švajčiarske hodinky a odmení vás okamžitými reakciami, nulovými zásekmi a plynulým multitaskingom. V praxi vlastne nespoznáte rozdiel od najdrahších vlajkových lodí, avšak svoj skutočný potenciál ukazuje až v plnej záťaži. V grafických benchmarkoch dokáže prekonať aj Snapdragon 8 Elite z Galaxy S25 Ultra. V Geekbench 6 GPU bol rýchlejší o takmer minútu, čo nie je len tak nejaký detail, ale jasná dominancia. MediaTek tým definitívne potvrdzuje, že už nepatrí len do strednej triedy. V hrách podáva uvedený čipset rovnaký výkon ako špičkové herné zariadenie. Genshin Impact, Wuthering Waves či iné náročné tituly mi bežali plynulo aj pri maximálnych detailoch. Silný čip znamená dnes automaticky aj špičkovú konektivitu. Wi-Fi 7 bez problémov využíva gigabitové pripojenie a 5G rýchlosti nad 900 Mbps nie sú výnimkou. Aby novinka toto



všetko utiahla, dostala batériu s kapacitou 5 500 mAh. Akumulátor zvládne plný deň intenzívneho používania a večer vám ešte ostane okolo 20 %. Keď vám energia predsa dôjde, prichádza na scénu 90 W káblové a 50 W bezdrôtové nabíjanie. Stačí 20 minút pri rannej káve a máte polovicu batérie späť.

Všetko vyššie opísané je pod správou nadstavby HyperOS 2 (nateraz pod Androidom 15, s tým, že Xiaomi sa nejako nemá k tomu, aby potvrdilo vydanie novej verzie pre aktuálnu sériu T). Vizuálne aj funkčne pôsobí celá nadstavba ako prirodzený konkurent One UI od Samsungu, a to od ikon cez ovládacie centrum až po nastavenia displeja. Všetko je logické, rýchle a prekvapivo uhladené. Nie je to však stále

úplne bezchybné. Pri rolovaní v niektorých aplikáciách, napríklad YouTube, som si všimol, že systém z nepochopiteľných dôvodov padá zo 144 Hz na 60 Hz. Tento skok je okamžite viditeľný a pôsobí rušivo, ako keď huslista v inak dokonalej symfónii občas zahrá falošne, lebo si dal mastnú večeru. Dá sa to síce obísť manuálnym vynútením 144 Hz vo všetkých aplikáciách, ale za cenu vyššej spotreby batérie. Jednoducho ide o kompromis, ktorý by model s prívlastkom Pro za mňa robiť nemal. Na druhej strane, si zaslúži pochvalu príslub 6 rokov aktualizácií systému, čo z X15T Pro robí telefón pripravený na dlhé roky služby.

Na zadnej strane chrbita vyrobeného zo sklenených vlákien sa hrdo leskne logo





Leica a fotovýbava na papieri pôsobí aj preto skutočne impozantne. 50 Mpx hlavný snímač Light Fusion 900 s optikou Summilux (f/1.62), k tomu 50 MPx 5× teleobjektív s OIS a 12 MPx ultraširokouhlý objektív. Na prvý pohľad všetko nasvedčuje tomu, že ide o fotoaparát schopný konkurovať tým najlepším a musím povedať, že ani po mesiaci skúšania som nezistil opak.

Xiaomi dodalo špičkovú optiku a o zvyšok sa postarala práve Leica. Foto módus vám dáva na výber medzi režimami Leica Authentic a Leica Vibrant a tak sa môžete kedykoľvek prepnúť z extrémnejšieho kontrastu do neutrálne realistickej atmosféry.

Za denného ako aj nočného svetla, hlavný snímač dokáže podať veľmi dobré výsledky a zachytiť ostré a detailné snímky s kvalitným dynamickým rozsahom (to čo som na prvú dobú zistil už počas onoho večera v Mníchove). Skutočným tromfom je však 5-násobný optický zoom, ktorý prináša precízne zábery ďaleko presahujúce kvalitu digitálneho priblíženia. Nadpriemernou známkou hodnotím aj ultraširokáč,



akokoli'vek sám zaostáva v zmysle absencie autofokusu. A čo video? Novinka zvláda pomocou hlavného modulu nahrávať 8K pri 30 fps, nasleduje teleobjektív s 4K/60 fps a celé to uzatvára ultraširokouhlý a selfie modul s 4K/30 fps. Hlavný snímač je schopný v rámci kvality videí konkurovať vlajkovým lodiam, a to aj pri slabšom osvetlení. Horšie na tom už je teleobjektív, a to v oboch prípadoch.



Pro verzia Xiaomi 15T je telefón, ktorý si zaslúži vlastnú ligu. Dizajn, displej, výkon aj výdrž batérie sú zladené a spolu vytvárajú zariadenie, ktoré pôsobí sebedovomo, prémiovo a vyzrelo. Najviac ma však prekvapilo, ako všetko funguje v praxi.

Počas písania tejto recenzie som si opakovane spomenul na Mníchov. Keď som sa s 15T Pro preplietal davom ľudí, fotil pestrofarebné stánky za zlého svetla, penové krígle a vytáhané kožené nohavice unavených turistov, uvedomil som si, ako komplexný mobil mám vlastne v rukách.

Fotky mali šmrnc, dynamiku a farby, ktoré vystihli atmosféru okamihu bez prehnaneho filtračného páťosu. Potom

však prišiel moment, keď sa mi na chvíľu stratil signál no satelitná komunikácia, ktorú Xiaomi do svojej novinky implementovalo, ma nenechala v štichu. Krátka správa pre kolegu, pár sekúnd čakania a bolo vybavené. Možno to znie ako detail, ale presne tieto detaily dnes rozhodujú o tom, či telefón len ohuruje špecifikáciami, alebo vám v pravý čas naozaj dokáže pomôcť a viete sa o neho oprieť.

Verdikt

Výnimočne vyvážený mobil, na ktorý sa môžete skutočne spoľahnúť'.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	899€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Luxusné spracovanie	- Android 15
+ Nepriťahuje odtlačky prstov	- Menšie softvérové nedokonalosti
+ Displej	
+ Výdrž batérie	
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

reMarkable Paper Pro Move

KOMPAKTNÝ A NAPRIEK TOMU STÁLE JEDINEČNÝ



Digitálne technológie nami aktuálne doslova prerastajú. Každá aplikácia, každá platforma, každý algoritmus zápasí o pár sekúnd našej pozornosti a my, v snahe všetko stihnúť, neraz tancujeme v nekonečnom kruhu multitaskingu. Na konci dňa sa cítime z tých obrazoviek vyčerpaní, a to aj napriek snahe odbúrať škodlivé modré svetlo. Na trhu sa preto logicky skôr či neskôr musela uchytiť spoločnosť snažiaca sa v tomto smere pomáhať. Asi je vám jasné, že opäť bude reč o nórskej firme reMarkable hlásajúcej návrat k jednoduchosti, sústredenej práci a tichu medzi dvoma myšlienkami. V rámci ich portfólia dnes existuje niekoľko koncepčne unikátnych zariadení, ktoré nie sú primárne určené na digitálnu konzumáciu, ale naopak čisto na tvorbu. reMarkable 2 ako aj reMarkable Paper Pro som vám ja osobne predstavil v starších testoch. V

momente, keď som prvýkrát počul o ich novom chystanom modeli s prívlastkom Move, som sa okamžite zaradoval. Toto je totiž presne to, čo potrebujem.

Aby ste to nechápali nejako zle – nemám teraz chuť svoj dennodenne využívaný Paper Pro hodiť do koša a všetku prácu presunúť výhradne na jeho kompaktnjšiu podobu. Každopádne, mať možnosť zobrať si do terénu práve Move je pre mňa na nezaplatenie. Pod'me však na vec pekne postupne. Samotná novinka pôsobí v ruke prekvapivo ľahko, no zároveň stále dostatočne pevne. S hmotnosťou len 230 gramov a hrúbkou 6,5 mm dokážete tento mini tablet strčiť do vrečka bundy či nohavíc, alebo ho pohodlne nosiť v ruke. Minimalistický dizajn s matným povrchom a jediným tlačidlom na hornej hrane ide ruka v ruke s kovovým rámom. Pochopiteľne sa

teraz neubránim menšiemu porovnávaniu medzi Paper Pro Move a Paper Pro. Move s celkovými rozmermi 195,6 x 107,8 mm váži polovicu svojho väčšieho súrodenca, ktorý má rozmery 274,1 x 196,6 mm a 525 gramov. V praxi to znamená rozdiel v už spomínanej filozofii používania. Move je spoločník, ktorý ide všade s vami a dáte ho do vrečka kabáta, kabelky či priehradky v aute. Je nenápadný, pripravený zachytiť každú vašu myšlienku v momente ako sa objaví. Paper Pro je naopak hardvér, ktorý si vyžaduje svoj priestor. Tam, kde Move funguje ako digitálny servítok pre rýchle nápady, Paper Pro je plnohodnotné plátno pre dlhé a sústredené tvorenie. Ergonomicky oba modely nesú DNA značky samotnej – a logicky umiestnený USB-C port, pevné magnetické uchytenie pera a dizajn podriadený funkčnosti. Nejde teda o dva veľkostné varianty jedného produktu,



strane, väčší model Pro je prekvapivo výrazne tenší, čo je vzhľadom na jeho veľkosť a dvojnásobnú kapacitu batérie pôsobivý inžiniersky výkon. Rýchlosť nabíjania taktiež odzrkadľuje účel zariadení – Move sa nabije dvakrát rýchlejšie a už za 50 minút na nabíjačke máte kapacitu na 14 dní chodu. Vráťme sa však späť k panelu. Farby sú jemné, pastelové, pripomínajú kvalitnú tlač na matnom papieri a práve v tom je ich čaro. Ideálne na zvýrazňovanie, farebné poznámky či náčrty, nie na sledovanie videí alebo prezeranie fotografií. Kompromisom je sivší podklad oproti čiernobielym panelom E Ink Carta, čo znamená nižší kontrast, no je to cena za prítomnosť farieb. Máme tu opäť integrované podsvietenie, ktoré umožňuje

ale o dve rôzne filozofie práce. Move patrí tým, ktorí žijú v pohybe a zapisujú kým myšlienka ešte horí, zatiaľ čo Paper Pro tým, ktorí sa na prácu pripravujú ako na rituál. Rozdiel medzi nimi je ako medzi vreckovým nožikom a mačetou. Oba nástroje zvládnu svoje úlohy bravúrne, len musíte vedieť, kedy ktorý vytiahnuť.

Hlavnou hviezdou je samozrejme v prvom rade displej Canvas Color. Tento panel, postavený na upravenej technológii E Ink Gallery 3 vyvinutej v spolupráci so samotným výrobcom E Ink aj v tomto roku stále predstavuje vrchol vo svete elektronického papiera. Na rozdiel od bežných riešení (ako je Kaleido), ktoré vytvárajú farby prostredníctvom filtra položeného nad čiernobiely vrstvou, má Gallery 3 farbu zabudovanú priamo v každom pixeli. Milióny mikroskopických častíc štyroch farieb (azúrovej, purpurovej, žltej a bielej) sa vďaka špeciálnej technike miešajú do približne 20-tisíc odtieňov. Výsledkom je farba, ktorá aj na digitálnom papieri pôsobí ako živá. Toto som vám ostatne opisoval už v rámci testu spomínaného Paper Pro a akokoľvek v



menšom prevedení (Move má 7,3 palcovú obrazovku v pomere strán 16:9), to platí aj v rámci tejto novinky. Opäť preto nemôžete očakávať žiarivosť LCD či OLED displejov. Menší model Move má oproti klasickej Pro verzii v skutočnosti vyššiu hustotu pixelov (264 PPI oproti 229 PPI), čo znamená, že text a jemné linky na ňom pôsobia o niečo ostrejšie. Na druhej

čítať a interagovať aj v tme, a to bez straty autentického pocitu z písania. Latencia sa pohybuje okolo 12 ms, vďaka čomu sa atrament objavuje prakticky okamžite – ak ste nečítali moju recenziu na klasické Paper Pro, tak len dodám, že oproti 21 ms u reMarkable 2 je toto skutočne obrovský skok vpred. Hardvér poháňa 1,7 GHz dvojjadrový čipset Cortex A55. Ruka v ruke s displejom ide aj už toľkokrát spomínaný pocit písania ako na skutočný papier. Celé čaro vzniká spojením textúrovaného displeja, ktorý pri písaní kladie jemný odpor, čím vytvára uspokojivý efekt pera Marker. Jeho vymeniteľné hroty sa postupne opotrebúvajú ako skutočná ceruzka, čím dotvárajú autentický analógový dojem.

Druhou polovicou rovnice, ktorá robí z reMarkable niečo viac než len elegantný kus hardvéru, je softvér a celý ekosystém. Zariadenie beží na systéme Codex, upravenej verzii Linuxu navrhutej výhradne pre e-ink displeje. Vyniká svojou brutálnou jednoduchosťou s tým, že vám neponúka nič zbytočné, no poznámky a dokumenty spracúva rýchlo a spoľahlivo. Žiadny prehliadač, žiadne e-maily, žiadne



notifikácie. Len vy, pero a vaše myšlienky. Digitálny ostrov pokoja v mori neustáleho hluku. Aj tento ostrov má však svoj vchod aj so zámkom – ide o platené členstvo. Bez predplatného strácate prístup ku cloudovej synchronizácii, integrácii s Google Drive či Dropboxom a dokonca aj k prevodu rukopisu na text. Konkurencia, napríklad Onyx Boox s Androidom, ponúka tieto funkcie zadarmo, čo robí model reMarkable v dnešnej dobe pre mnohých problematický. Lenže práve v týchto obmedzeniach tkvie jeho filozofia. reMarkable totiž nepredáva tablet, ale náradie na digitálny detox a podporu vašej kreativity. Za všetko hovorí ten fakt, že v menu tabletu nenájdete ani len hodiny ukazujúce aktuálny čas.

Minimalizmus tu prsto nie je chybou, ale zámerom. Predplatné a uzavretý ekosystém fungujú ako filter, ktorý odradí zvedavcov a priťiahne ľudí, čo chcú skutočné ticho. Paper Pro Move je vreckový zápisník pre tých, ktorí túžia po tvorbe v pohybe. Manažéri ocenia jeho ľahkosť, dlhú výdrž a diskretnosť na porádach či cestách. Kreatívci v ňom nájdu ideálny nástroj na rýchle skice a farebné poznámky priamo v

teréne. Študentom poslúži na zapisovanie myšlienok, no malý 7,3-palcový displej limituje pohodlné čítanie väčších textov, a na to je rozhodne vhodnejší Paper Pro. Pre spisovateľov a novinárov je však podľa mňa Move takmer dokonalý. Ja som ho už na druhý deň po rozbalení docenil počas niekoľkohodinového rozhovoru, kde som si svoje poznámky a otázky mohol jednoducho editovať a predčítať krásne z ruky bez toho, aby som na kamere držal obrovskú dosku.

Najčerstvejšou novinkou v rámci softvéru je využívanie umelej inteligencie, a to pri vyhladávaní konkrétnych častí vášho rukopisu ako aj už spomínaného prevodu písaného textu na tlačenný. Inak ostáva viac menej všetko pri starom. Na papierovom podklade (lepšie to, ako spomínaný displej naživo vyzerá neviem opísať) si užívateľ môže vytvárať nekonečné šablóny plné skíc, tabuliek, zošitov, zoznamov a grafov. Akonáhle máte spomínané platené členstvo (5 eur mesačne), pár sekúnd po vytvorení nového projektu sa vám všetko zosynchronizuje naprieč ostatnými reMarkable zariadeniami ako aj aplikáciou v mobile či vašom PC.

Po týždňoch používania som sa utvrdil v tom, že reMarkable Paper Pro Move pokračuje v identickej filozofii ako jeho proporčne väčší predchodcovia. Je to elegantný, precízne navrhnutý tablet do vrecka s neprekonateľným pocitom z písania, ktorý v digitálnom svete jednoducho nemá konkurenciu. Kvalita farieb, výdrž batérie a tri stupne podsvietenia z neho robia nenahraditeľného spoločníka v rámci kreatívnej činnosti. Lenže za túto krásu sa platí, a to nie iba cenou. Uzavretý ekosystém, ktorý má chrániť pred rozptýlením, pôsobí na mnohých skôr ako zlatá klieťka. Opäť sa tak budem opakovať, keď poviem, že Paper Pro Move nie je pre každého. Je to luxusný nástroj pre menšinu, pre ľudí, ktorí bojujú s digitálnym chaosom a sú ochotní zaplatiť za pokoj a sústredenie viac, než by iní dali za notebook. Pre nich bude Move tým mytickým jednorožcom medzi tabletmi a zariadením, ktoré nedajú z ruky. Pre tých z vás čo od tabletu žiadajú multifunkčnosť a chcú spustiť aplikácie, sledovať videá alebo sa rozprávať s umelou inteligenciou, nie je žiadny z produktov s logom reMarkable určený.

Verdikt

Evolúcia idey zvanej reMarkable pokračuje a tentokrát tu máme plne kompaktnú verziu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: reMarkable	Cena s DPH: 470€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pocit z písania + Unikátna filozofia v kompaktnej forme + Displej podporujúci farby	- Platené členstvo
HODNOTENIE:	★★★★★

ROG Xbox Ally X

PRESTRELKA NA HANDHELDOVEJ PRÉRII



Na úvod tejto, aspoň z môjho pohľadu, tematicky pútavej recenzie si opäť pomôžem metaforou. Trh s PC handheldmi bol donedávna doslova divokým západom. Fascinujúcou technologickou prériou, plnou odvážnych, no často trochu neohrabaných pionierov ako Ayaneo či GPD, ktorí sa snažili vtlesnať plnohodnotné PC do našich dlaní. Tieto firmy dobre vedeli, že vo finále len čistia cestu iným a väčším hráčom, ale cez to všetko do svojej vízie naliali nemalé peniaze. A po nich prišiel z nenazdajky samozvaný šerif. Spoločnosť Valve so svojím Steam Deckom nielenže vniesla do celého toho prenosného chaosu poriadok, ale celý tento segment zlegalizovala a ukázala svetu, že sa to dá robiť aj inak a kvalitnejšie. Odvtedy sa každý nový hráč na tomto pieskovisku musí porovnávať s ich Steam Deckom, nech už nesie

označenie ROG alebo akékoľvek iné. Sú to už viac ako dva roky, čo som vám opisoval kvality prvého PC handheldu z dielne hernej divízie ASUSu a okrem toho, že som od toho momentu zhodil pár plátov tuku a pod kožu si nechal napíchať decilitre farby, sa toho vo svete prenosných herných počítačov vlastne príliš nezmenilo. Steam Deck je stále na vrchole a všetci sa ho snažia dobehnúť využívajúc na to rôzne páky. Republika pre hráčov po prvej generácii svojho Ally prišla s jej menšou reedíciou, aby sa v aktuálnom roku odhodlala k vôbec najodvážnejšiemu kroku. Po boku Microsoftu a jeho hernej divízie Xbox totižto ukuchtili novú generáciu Ally s príznačným názvom Xbox Ally. Do redakcie sa nám dostala jeho najvýkonnejšia verzia X a práve o jej kvalitách vám poreferujem v nasledujúcom texte.

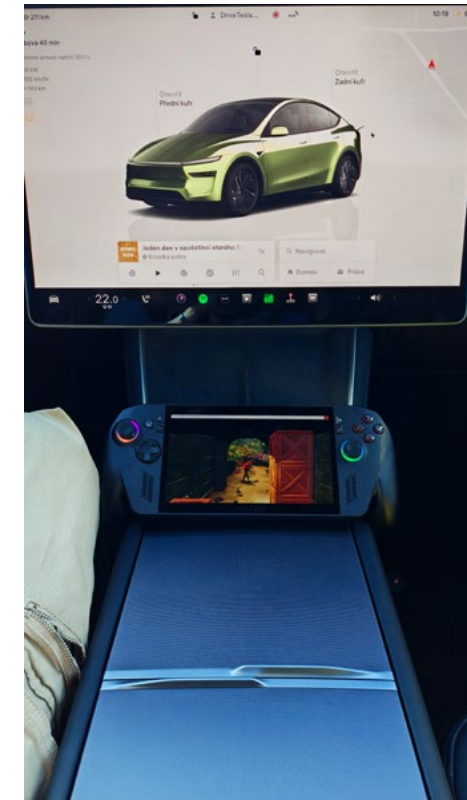
ROG Ally vtrhol na scénu konkrétne v roku 2023 a na papieri mal všetko. Brutálny výkon vďaka APU Ryzen Z1 Extreme, nádherný 7-palcový 1080p displej so 120 Hz a VRR, elegantné telo, moderný dizajn a brutálny audio systém. Suverénne najväčším problémom však bola batéria, ktorej sa výdrž pri hrách ako The Last of Us Part I merala nie v hodinách, ale doslova v minútach. Čo si spomínam, tak to bolo doslova 55 minút hrania a už som musel hľadať kábel od nabíjačky. Z prenosného zariadenia sa tak stal v úvodzovkách kôň uviazaný pred salónom, na ktorom si síce posedíte, ale nezajazdíte. Druhým prehreškom bol čiastočne nefunkčný slot na pamäťové karty, keď sa čítačka microSD kariet umiestnená pri výduchu chladenia doslova smažila zaživa a následne ničila karty, čím podkopala dôveru potenciálnych záujemcov. Aby som bol fér, tak nie každý



kus trpel v tomto smere a napríklad môj dlhodobý testovaný kus, dodnes s týmto problémom nemá. ASUS sa však aj z tejto chyby poučil a o rok neskôr predstavil ROG Ally X, z môjho pohľadu akési tiché „mea culpa“ s dvojnásobnou 80 Wh batériou, prepracovanou ergonomiou a vyriešeným chladením. Bol to krok správnym smerom, no stále len evolúcia, nie revolúcia. Zostal rovnaký čip a pre mnohých aj nad'alej najväčšia slabina v podobe Windows 11. Práve až s aktuálnym ROG Xbox Ally X prichádza v istom ohľade skutočná revolúcia a celá strategická aliancia medzi ASUS-om a Microsoftom, spájajúca špičkový hardvér s konzolovým ekosystémom, za mňa dáva absolútny zmysel. ASUS totižto získava na mieru prispôbený systém, Microsoft zase na oplátku získal, bez nejakej veľkej námahy, fyzickú prítomnosť na trhu handheldov, pričom do celého prináša hlavne svoj vo svete populárny Game Pass. Len pre kontext by som rád dodal, že Xbox v súčasnosti podľa všetkého skutočne pripravuje svoj vlastný plnohodnotný handheld, ktorý by mal viesť spúšťať natívne hry, avšak jeho uvedenie na trh je nateraz jednou veľkou neznámou.

Ak ste nikdy nemali možnosť držať v rukách akýkoľvek gamepad od akejkoľvek konzoly Xbox, tak asi nebudete úplne rozumieť tomu nadšeniu z tejto fúzie. Ale ak v niečom značka Xbox roky rokúce porážala konkurenciu, tak to bolo v kvalite spracovania a schéme gamepadov. Aj z tohto dôvodu je dizajn ROG Xbox Ally X taký, aký je. Nové, hlbšie gripy s jemnou „Xbox“ textúrou padnú do dlaní ako uliate a pôsobia oveľa istejšie než ploché držadlá pôvodného Ally. Zariadenie sa drží pohodlne a aj po hodinách hrania (v sede, ležmo) nebudete pociťovať žiadnu mieru únavy, doslova si dovoľím po mesiaci testovania povedať, že ide o najergonomickejší handheld na trhu, ktorý v tomto smere prekonáva aj Steam Deck. Asymetrické

rozloženie analógových páčok, ikonické akčné tlačidlá a dedikované tlačidlo Xbox vytvárajú dojem držania ovládača od Xboxu. ASUS a Microsoft sa tak spoločne snažia zbúrať psychologickú bariéru, ktorá odrádza konzolistov od PC handheldov plných nastavení a Windows chaosu. Analógové páčky majú citel'ne vyšší odpor a presnosť, porovnateľnú s ovládačom na Xbox One a nechýba ani RGB. Hoci aj D-Pad prešiel vylepšením, stále zostáva skôr slabším článkom, keďže má vôľu, čo spôsobuje nie úplne presnú interakciu – pri hraní bojoviek mi to opakovane robilo problémy a pri tvorbe komplikovaných trikov v hre Street Fighter som sa necítil tak isto. Spúšte a bumpers sú naopak absolútne dokonalé. Impulzné spúšte s haptickou odozvou prenášajú napätie luku či spätný ráz výstrelu priamo do prstov, čím sa nové Ally X odlišuje od konkurencie. Treba však dodať, že štandardný model ostáva pri hall efekte, no aj tieto spúšte samozrejme vynikajú dostatočnou presnosťou aj dlhou životnosťou. Prepracované zadné makro tlačidlá sú menšie, menej náchylné na náhodné stlačenie a riešia problém predchádzajúcej



generácie. Jediným drobným prešlapom je za mňa poloha tlačidla Xbox Home, ktoré je umiestnené až príliš k ľavému okraju, ale aj na to sa dá zvyknúť.

Trochu som dúfal, že pri výbere displeja pôjde ROG cestou súčasnej moderny. Nakoniec sa však rozhodli ísť tou pragmatickejšou cestou. Xbox Ally X preto používa 7-palcový IPS LCD panel s rozlíšením Full HD (1920×1080 pxl), jasom 500 nitov, 120 Hz obnovovacou frekvenciou a slušnou odozvou 7ms. Fakticky ide o ten istý panel, aký som opakovane chválil už pri pôvodnom Ally. Obraz je dostatočne ostrý, farby sú vďaka 100 % pokrytiu s RGB živé a jas postačuje aj na hranie vonku v tieni – treba si len dávať pozor na odlesky. Klúčom ku kvalitnému zážitku však pri tejto





mierke nie je ani rozlíšenie, ani frekvencia, ale ona stále opakovane skloňovaná skratka VRR v podobe AMD FreeSync Premium. V handhelde, kde samotný výkon kolíše ako FPS na horskej dráhe (podľa toho ako ďaleko ste od nabíjačky), je VRR doslova záchranou, keďže dynamicky prispôsobuje obnovovaciu frekvenciu displeja aktuálnemu výkonu GPU, čím eliminuje trhanie obrazu a zabezpečuje dokonalú plynulosť aj pri poklese snímky, napríklad z 60 na 48 FPS. A práve VRR je vlastne odpoveďou na moju až do tohto momentu nevyslovenú otázku: prečo, preboha, v roku 2025 nemá prémiový handheld za 900 eur OLED panel, keď ho má aj lacnejší Steam Deck? Podľa ASUSu je implementácia VRR na malom OLED displeji stále extrémne drahá a energeticky náročná. Taký panel by vo finále nielen zvýšil cenu, ale zároveň by výrazne skrátil výdrž batérie, čím by znehodnotil jedno z hlavných vylepšení Ally X. Vybrali si plynulosť. A ja im to sotva môžem vyčítať, pretože akokoľvek krásny, no trhajúci sa OLED obraz je pre hráča horší zážitok než brilantne plynulý LCD. Na druhej strane mohli dať zákazníkom aspoň na výber a vyrobiť jeden pokusný OLED model.

Podme sa pozrieť na ten výkon. Pod kapotou modelu X bije pochopiteľne nové srdce, a to konkrétne čip AMD Ryzen AI Z2 Extreme, ktorý predstavuje generačný skok a rozhodne nejde o nejaký kozmetický upgrade. Postavený na architektúrach Zen 5 a RDNA 3.5, prináša tento čip vyššiu efektivitu aj surový výkon v porovnaní s predchádzajúcim Z1 Extreme. Samozrejme, nemôže chýbať prívlastok AI odkazujúci na prítomnosť neurónovej procesorovej jednotky, ktorá zatiaľ síce nemá zásadné využitie, no otvára dvere

do budúcnosti. Microsoft už avizoval, že v roku 2026 prinesie funkcie ako Auto SR, teda inteligentný upscaling zvyšujúci výkon bez viditeľnej straty kvality. Výkonu sekunduje aj pamäťový upgrade: 24 GB LPDDR5X-8000 RAM poskytujúci viac priestoru pre grafickú VRAM (až 8 GB) a zároveň ponecháva dostatok pamäte pre systém a hlavne náročné moderné hry, ktoré sú, čo sa týka RAM, čoraz hladnejšie. V praxi to znamená citelne lepšiu stabilitu aj pri vyšších detailoch. A čo herný výkon? V optimalizovaných tituloch je ROG Xbox Ally X naozaj hodný prívlastku dravec. Gears of War: Reloaded mi bežal v plnom rozlíšení 1080p na ultra nastaveniach stabilne pri 60 FPS, zatiaľ čo Doom: The Dark Ages dosahoval pri stredne vysokých detailoch a zapnutom FSR v režime Quality až 80 FPS – na týchto cifrách jasne vidíte celý ten progres výkonu oproti minulej generácii. Pri vyložene náročných AAA tituloch ako Cyberpunk 2077, ide o nárast výkonu v priemere 10 až 15 % oproti Z1 Extreme, no v niektorých prípadoch až o 30 %, vďaka čomu je hranie vo Full HD pri rozumných detailoch maximálne reálne. Samozrejme, nie všetko je dokonalé a v čase testovania, keď ešte nový Ally X nebol optimalizovaný pre širokú verejnosť, som mal pri niektorých tituloch problém so snímkaním a stabilitou. Toto všetko sa bude v priebehu času korigovať opravnými balíčkami, takže v tomto smere nejde o nejaký neodstrániteľný problém.

Vtesnať taký výkon do tak malého tela je vždy inžinierska alchymia, no ASUS ju zvládol s prehľadom. ROG Xbox Ally X využíva prepracovaný systém chladenia s tenšími ventilátormi a tretím výfukovým kanálom, ktorý výrazne zlepšuje prúdenie vzduchu a účinne tak odvádza teplo. Pri držaní vás nič nepáli a neobmedzuje. Pri záťaži 25 W sa procesor držal na veľmi prijateľných cca 70 °C, takže nedochádzalo ku žiadnemu tepelnému škrteniu. Aj v Turbo režime pri nabíjaní, keď zariadenie reálne berie viac energie, sa teploty pohybovali okolo 85 °C, čo je stále v bezpečných medziach. ASUS teda dokázal, že aj handheld s výkonom notebooku dokáže vďaka ich skúsenostiam z laptopov zostať chladný. Samozrejme, fyziku neoklameš a za tento výkon sa platí mierne zvýšenou hlučnosťou. Ventilátory sú pri vyšších otáčkach počuteľné, no nie až tak, aby to pôsobilo zásadne rušivo. Pri hraní v tichom prostredí sa však slúchadlá stávajú vítaným spoločníkom, ak si nedáte inak stále dokonalý zvuk zo vstavaných reproduktorov na plné gule. V rámci kategórie PC handheldov ide o prijateľný kompromis medzi chladením a komfortom. Výrazného zlepšenia sa dočkala aj konektivita. ASUS konečne aj tu pochoval svoj proprietárny XG Mobile konektor a nahradil ho štandardným USB-4 portom



s podporou Thunderbolt 4, čím otvára brány k plnohodnotnému eGPU riešeniu. Po pripojení k externej grafickej karte sa z Ally X stáva kompaktný herný desktop schopný ťažiť z výkonu kariet ako RTX 4070 či 4080. Aj keď USB-4 stále predstavuje pre top modely istý bottleneck, nárast výkonu je výrazný a umožňuje hranie v 1440p či dokonca 4K rozlíšení. V praxi to znamená, že ROG Xbox Ally X nie je čisto len handheld, ale hybridné herné zariadenie, ktoré sa dokáže adaptovať v rôznych scenároch.

Každý, kto sa niekedy pokúsil používať Windows na malom dotykovom displeji, vie, aká to je tortúra a koľko sebazaprenia to často chce. Rozhranie stvorené pre myš a klávesnicu, desiatky procesov požierajúcich RAM a celkovo neohrabaný zážitok v porovnaní s elegantným SteamOS. Z tohto dôvodu to bola Achillova päta všetkých doterajších Windows handheldov. Microsoft a ASUS sa v prípade nového Ally rozhodli neohýbať Windows, ale elegantne ho prekryť niečím oveľa intuitívnejším. Výsledkom je Xbox rozhranie, ktoré sa spúšťa automaticky po zapnutí a obchádza klasickú pracovnú plochu – aj tá je tu však samozrejme plne dostupná a Xbox Ally X je v zásade stále možné po spárovaní s klávesnicou a myšou používať ako plnohodnotné PC, nehovoriac o tom, že ho viete jednoducho prepojiť aj s monitorom. Nie je to preto nový operačný systém, ale konzolová nadstavba, ktorá vypína nepotrebné služby, odľahčuje procesy a uvoľňuje výkon pre to prvoradé, a teda hry. Vďaka tomu dokáže zariadenie získať 1 až 2 GB RAM navyše a v niektorých prípadoch zvýšiť, ako píšem v predchádzajúcom odstavci, výkon. Výsledkom je rýchle, prehľadné a gamepadom plne ovládateľné

prostredie, ktoré združuje všetky vaše knižnice – menovite Xbox, Steam, Epic, EA do jedného centra. Po zapnutí zariadenia a pripojení na internet jednoducho môžete hrať, akokoľvek nie natívne, ale aj o tom som už v tomto texte písal. Stále sú tu nejaké chybičky, ktoré bude nutné opraviť, ale verím, že sa to výrobcovi podarí časom odlaďiť. Pre milovníkov emulátorov mám rovnako dobrú správu. Po prepnutí sa do klasického Windows rozhrania je možné sa realizovať aj v tomto smere.

A na samotný záver tu mám zhodnotenie parametru, ktorý rozhoduje o tom, či je handheld skutočne prenosný (proporčne je to samozrejme diskutabilné, keďže éra Nintendo DS je evidentne definitívne minulosťou). Reč je samozrejme o batérii. Starší ROG Ally v rámci výdrže nedokázal ponúknuť viac než konkurencia. Nový ROG Xbox Ally X tento hriech napráva, aj keď aj tu je jedno veľké ALE. Kapacita batérie je totižto identická ako pri klasickom Ally X (80 Wh) a jediná šanca, ako z batérie dostať viac je znížiť nároky. Pri hraní AAA titulov v Turbo režime (25 W) zvládne zariadenie okolo 2 až 2,5 hodiny. Menej náročné tituly alebo staršie klasiky handheld zvládne pri nižšom TDP (10 až 17 W) do 5 hodín, niekedy aj viac. Pri pasívnych činnostiach, kam spadá sledovanie videí, sa výdrž šplhá nad 8 hodín. Jedine Steam Deck OLED dokáže vďaka nižšiemu rozlíšeniu a optimalizovanému systému vytiahnuť z batérie viac pri minimálnom TDP, no v situáciách, kde ide o výkon, víťazí Ally X surovou kapacitou. Takže áno, progres tu vo výsledku je, ale nie je tak skokový, ako by ste možno očakávali. Prvý kvázi Xbox handheld ponúka za mňa bezkonkurenčný výkon, výbornú ergonómiu, čiastočný posun



vo výdrži batérie a konečne použiteľné rozhranie, ktoré robí z Windows handheldu hrateľný systém, na ktorý si nemusíte zvykať. Na druhej strane ho môže brzdiť cenovka, nateraz drobné softvérové chyby, absencia OLED displeja a nie úplne ideálny D-Pad. V súboji so Steam Deck OLED ide o voľbu medzi výkonom a kompatibilitou (Ally X) a ucelenosťou a cenou (Steam Deck). S Lenovo Legion Go zase Ally X vyhráva v ergonómii. Z hľadiska hardvéru je to najvýkonnejší handheld na trhu, ale nie pre každého. Ak chceš maximálny výkon, Xbox Game Pass na cestách, ale si ochotný tolerovať nie zrovna veľkú kompaktnosť (transformácia do Xbox gamepadu síce zlepšuje držanie, ale súčasne komplikuje prenositeľnosť), tak nie je o čom. Ak preferuješ jednoduchosť, stabilitu a lepší pomer ceny a výkonu, Steam Deck OLED zostáva o niečo rozumnejšou voľbou.

Verdikt

ROG vystrelil prvý a efektne od boku.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Bezkonkurenčný výkon	- Opäť o niečo menej kompaktný
+ Chladenie	- Niekomu môže
+ Xbox rozhranie	chýbať OLED
+ Zvuk	
HODNOTENIE:	★★★★★

Agon PRO AG246FK

540 HZ



Spomínate si ešte na časy, keď bol 144 Hz monitor nedosiahnuteľným luxusom a vaša investícia doňho bola zrovnaťná s nákupom ojazdeného vozidla? Už vtedy sme sa mohli cítiť ako e-športovci len preto, že sledovaný obraz nevyzeral ako roztrasené gifko z prelomu tisícročia. Následne v duchu pokroku prišli 240 Hz panely a zrazu bol každý CS-kár presvedčený, že mu to automaticky zlepši K/D ratio. Doba však napreduje a svet technológií v istých oblastiach doslova skáče od jedného extrému ku druhému. Preto by som vás aj touto cestou rád privítal v ére, kde 360 Hz už znie tak trochu zastaralo, pretože Agon PRO AG246FK vám na stôl dokáže doručiť šialených 540 Hz. Pýtať sa bežného casual hráča na to, aký je rozdiel medzi 144 Hz a 540 Hz, by viedlo pravdepodobne ku vtipu o tom, že čím viac pášikov tým viac Adidas. Pravda je však taká, že profesionálni

hráči (a výrobcovia monitorov) vedia svoje - každé milisekundové zlepšenie v odozve môže znamenať rozdiel medzi digitálnym víťazstvom a výsmechom v hernom chate. Je pochopiteľne otázkou, kam to celé vlastne smeruje. Ku 1 000 Hz? Možno. No dovtedy sa spoločne pozrime, čo dokáže spomínaný IPS panel od AOC, ktorý má jasnú ambíciu zmeniť váš pohľad na plynulosť ako takú.

Dvadsaťštyri palcový a rýdzo herný monitor Agon PRO AG246FK sa nesnaží ohúriť vylúčením extravagantným vzhľadom, no cez to všetko je už na prvý pohľad jasné, že v zmysle dizajnu nechce vypadnúť z akejsi modernistickej linky. Tenké rámkiky okolo obrazovky vytvárajú vizuálne čistý dojem, ktorý ocení najmä ten, kto pracuje s viacerými monitormi súčasne. Materiálové vyhotovenie stojana je kombináciou

plastu a vnútorného kovového vystuženia, čo vás nemusí nijako odrádzať, keďže ide o častý kompromis medzi estetickou, hmotnosťou a v neposlednom rade aj nákladmi. Základňa v tvare šesťuholníka pôsobí rozhodne netradične a v kombinácii s programovateľným RGB pášikom na zadnej strane utvárajú zaujímavú osobnosť tohto herného náradia. V zmysle ergonomie máte možnosť regulovať výškové nastavenie, náklon, otáčanie do strán a otočenie do vertikálnej polohy (na takzvaný biznis štýl). Samozrejme nechýba ani štandardná VESA kompatibilita, ktorá otvára priestor na uchytenie o alternatívne držiaky. Samotná inštalácia stojana je jednoduchá a nevyžaduje žiadne náradie. Z praktického hľadiska ma potešil integrovaný držiak na slúchadlá, ktorý je pevný a ľahko dostupný s tým, že jeden sa nachádza na ľavej hrane obrazovky a druhý nájdete na zadnej časti



stojanu. Slabším článkom je však riešenie správy káblov, keďže tu máme vyložené jednoduchú plastovú sponu, do ktorej aj tak nedostanete viac než tri káble.

eSport ako premenná

Testovaná vzorka stavia všetko na rýchlosť, čo ste určite pochopili už z úvodu. Základom je 24,1-palcový TN panel od AU Optonics, špeciálne upravený pre e-športové využitie. Full HD rozlíšenie (1920 x 1080 pxl) pri pomere strán 16:9 je v tomto prípade nie limitom, ale cieľným kompromisom a teda v prospech celkového výkonu. Rozlíšenie Full HD na takejto uhlopriečke má totižto jasné opodstatnenie. Vysoká frekvencia si vyžaduje nižšiu dátovú záťaž, čo umožňuje aj o niečo slabším grafickým kartám udržať stabilný výkon. Navyše v kompetitívnych hrách je rýchlosť dôležitejšia než detailnosť. Práve vďaka tomu je možné dosiahnuť obnovovaciu frekvenciu šialených 540 Hz cez DisplayPort, čo je dnes v tomto smere jedna z najvyšších hodnôt na trhu. Pre tých z vás, ktorí zvolia port HDMI 2.0, zostáva maximálna frekvencia znížená na 240 Hz, čo je však stále dostatočná rýchlosť pre väčšinu súčasných hier. Dalším kritickým parametrom v segmente e-športových monitorov je čas odozvy. Panel má papierovo udávaný čas odozvy 0,5 ms GtG - ide o skratku označujúcu, ako rýchlo sa pixel mení z jednej úrovne sivej na inú. Tu je dôležité si uvedomiť, že extrémne nízke hodnoty GtG (ako 0,2 ms) sú zvyčajne umelo dosahované pri maximálnom nastavení funkcie Overdrive a môžu byť cieľene vytvorené ako marketingový ťahák. Oveľa realistickejšia hodnota GtG sa aj pri tých najmodernejších paneloch pohybuje okolo 0,5 ms až 1 ms.

Počas testovania sa výrobcom udávaný maximálny jas 400 nitov ukázal byť rovnako jemne nadhodnotený, keďže sonda mi ukázala opatrné prekročenie hranice 350

nitov. Kontrast 1000:1 je typický pre TN technológiu a akokoľvek síce monitor nesie označenie VESA DisplayHDR 400, ide o základný stupeň HDR podpory, ktorého prínos pri reálnom sledovaní obsahu ostáva vyložené minimálny. Prekvapivo slušná sa však ukázala byť farebná presnosť s tým, že panel, po kalibrácii o ktorej ešte bude reč, zvláda pokrývať 99 % sRGB a približne 96 % DCI-P3. Zobrazenie farieb je 8-bitové, čo v tomto segmente plne postačuje.

Povrch obrazovky je navyše matný a potiahnutý antireflexnou vrstvou, takže pri správnom umiestnení netrpí nechcenými odleskami. Z hľadiska herných funkcií ako takých nechýba podpora Adaptive-Sync, čo zabezpečuje plynulý obraz bez trhania pri rôznych FPS. Monitor je rovnako kompatibilný s AMD FreeSync Premium aj NVIDIA G-Sync (síce bez oficiálnej certifikácie, ale vieme svoje). Pridanou hodnotou sú aj funkcie ako AOC Low Input Lag Mode a stroboskopická redukcia pohybovej neostrosti (MBR), vrátane režimu MBR Sync, ktorý umožňuje jej použitie bez straty synchronizácie.

TN je už za zenitom... či?

Cez to všetko, že je Agon PRO AG246FK primárne navrhnutý pre maximálnu rýchlosť a odozvu, jeho obrazová kvalita rozhodne nepatrí na druhú kol'aj. Pred kalibráciou a po prvom vybalení sonda ukázala pokrytie sRGB na úrovni cca 91 %, po následnej úprave som sa vedel dostať na slušných 96 %. DCI-P3 sa pohybovalo v dosť širokom percentuálnom spektre, čo znamená, že tu záleží vyložené od





kúpeného kusu, a ak chcete z panelu dostať maximum, kalibrácia je jednoducho nutnosťou. Farby v predvolenom režime pre FPS žaner sú výrazne skreslené, s Delta E atakujúcou hodnoty nad 4 (samozrejme, čím menej, tým lepšie). V sRGB režime sa však presnosť citel'ne zlepšuje (~1.7) a práve po kalibrácii padá pod 1, čo je už úroveň vhodnejšia na grafickú prácu (len teoreticky). Inými slovami, ak si dáte tú námahu monitor správne nastaviť, odmení sa vám prekvapivo dobrým podaním farieb v zmysle limitov TN panelu ako takého.

Úroveň čiernej pri maximálnom jase dosahuje 0.30 cd/m² - nejde práve o čierno-čiernu tmu na úrovni OLEDu, ale nič, čo by ste pri TN technológii nečakali. Rovnomernosť podsvietenia a farieb je slabším miestom tohto modelu. Na okrajoch obrazovky som zaznamenal citel'né odchýlky v jase aj vernosti farieb. Prednastavený režim „Uniformity“ tieto rozdiely čiastočne eliminuje, no výmenou za obmedzenie jasú. Ide o kompromis, ktorý má svoje opodstatnenie len v špecifických prípadoch. Agon PRO AG246FK nie je samozrejme monitor vhodný na filmové večery alebo náročnú prácu s grafikou. No v rámci svojej kategórie prekvapí schopnosťou poskytnúť solídne farby a kontrast, ak mu venujete pár minút ladenia. Jeho TN panel novej generácie je dôkazom, že aj technológia často považovaná za zastaranú má ešte stále čo povedať, najmä ak v rukách drží žolíka v podobe šialenej obnovovacej frekvencie.

Pod'me sa konečne trochu viac porozprávať o tej extrémnej obnovovacej frekvencii. 540 Hz prináša subjektívne výrazne plynulejší a responzívnejší obraz aj v porovnaní s 240Hz monitormi, s takmer okamžitou odozvou pohybu myši, čo je pochopiteľne kl'účové v rýchlych akčných tituloch ako Counter-Strike. Plné využitie potenciálu 540 Hz si však vyžaduje extrémne výkonný

počítač, nakoľko udržanie stabilných 540 FPS je náročné aj pre high-end zostavy. Reálny prínos tak môže byť limitovaný výkonom vášho počítaču a rozdiel oproti napríklad 360 Hz pocítia najmä profesionálni a v tomto smere veľmi senzitívni hráči. Dosiahnutie nízkych časov odozvy (napríklad 0,2 ms GtG) závisí od správneho nastavenia funkcie Overdrive, pričom stredná úroveň zvyčajne ponúka najlepší kompromis medzi rýchlosťou a minimalizáciou nechcených artefaktov.

Pri optimálnom nastavení Overdrive a s aktívnou technológiou Adaptive-Sync (podporujúcou AMD FreeSync Premium a kompatibilnou s NVIDIA G-Sync), ktorá eliminuje trhanie obrazu v rozsahu 48 - 540 Hz cez DisplayPort, je takzvaný ghosting (duchovia) takmer nepozorovateľný. Technológia Motion Blur Reduction (MBR) môže ďalej zlepšiť ostrosť pohybu, no vyžaduje si opatrné nastavenie v kombinácii s Overdrive. Vstupná latencia monitora je vďaka vysokej frekvencii prirodzene veľmi nízka.

Ako vidíte, dosiahnuť pridanú hodnotu pri takto špecifickom monitore si vyžaduje viac než len kúpu samotnú, a preto by som rád znova zopakoval nasledovné. Monitor Agon PRO AG246FK je navrhnutý s cieľom poskytnúť vám konkurenčnú výhodu v e-športoch, umožňujúc vyniknúť existujúcim schopnostiam hráča. Je síce optimalizovaný aj pre next-gen konzoly PlayStation 5 a Xbox Series X, podporujúc 1080p pri 120 Hz, avšak dobre vieme, že v tomto prostredí si dnes viete zadovážiť oveľa lacnejší variant.

Praktický pomocník ovládania

Ovládanie OSD musím označiť ako flexibilné, keďže ponúka tri spôsoby interakcie. V prvom rade je tu päťsmerový joystick na zadnej strane, ďalej externý káblový ovládač a celé to uzatvára softvér AOC

G-Menu pre PC. OSD menu je prehľadné a logicky usporiadané, aj keď červené farebné akcenty nemusia vyhovovať každému. K dispozícii je množstvo nastavení vrátane herných režimov, detailnej úpravy farieb, jasú, kontrastu, toľko spomínaného Overdrive, Motion Blur Reduction, Shadow Control a Picture-in-Picture. Externý ovládač guľatého tvaru, inak nazývaný aj ako puk, je za mňa tou najrýchlejšou a najpohodľnejšou formou interakcie. Samozrejme rovnako tak softvér G-Menu umožňuje pohodlné a detailné nastavenie priamo z počítača. Používatelia by však mali byť opatrní pri používaní predvolených herných režimov, ako je FPS 1, ktoré môžu zhoršiť kvalitu obrazu, a radšej si nastaviť monitor manuálne alebo použiť neutrálnejšie profily, napríklad sRGB, pre prirodzenejší a vernejší obraz.

A ako je na tom konkurencia? AOC Agon PRO AG246FK používa rovnaký panel ako modely ROG Swift Pro PG248QP, BenQ Zowie XL2586X či Acer Nitro XV242F, pričom sa odlišuje najmä cenou a dizajnom. Všetky uvedené monitory pritom vynikajú extrémne nízkou latenciou, rýchlosťou odozvou a minimálnym ghostingom.

Predvolený herný režim modelu Agon PRO však často degraduje kvalitu obrazu a nastavenia Overdrive či MBR si vyžadujú experimentovanie, pričom na plné využitie 540 Hz je potrebný veľmi výkonný počítač. Je to práve Agon PRO, ktorý ponúka dobrú ergonómiu, praktické doplnky a kompatibilitu s Adaptive-Sync, pričom cenovo predstavuje dostupnejšiu alternatívu k uvedenej a drahšej konkurencii, ktorej výhody sú rôzne –napríklad hardvérový G-Sync modul, lepší či aspoň nejaký zvuk, alebo ešte pokročilejšie e-športové funkcie. Výber medzi týmito monitormi tak, ako už asi tušíte, závisí od vašich preferencií a ochoty platiť.

Verdikt

Solídny monitor určený pre profesionálnych e-športových hráčov a extrémne súťaživých amatérov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: AOC	Cena s DPH: 730€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Limity TN panelu
+ 540 Hz	- Nutnosť kalibrácie
+ Presnosť farieb	
+ Ovládanie troma spôsobmi	
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

Philips Evnia 27M2N8500

ÓDA NA OLED



Trh s hernými monitormi prechádza posledné roky výraznou dynamickou transformáciou, kde známa technológia OLED definitívne opúšťa pozíciu predraženej kuriozity určenej pre pár vyvolených a stáva sa čoraz dostupnejším štandardom pre náročné zmýšľajúcich konzumentov. Philips, značka s bohatou históriou v oblasti elektroniky, ktorá siaha až do konca devätnásteho storočia, vstupuje do tohto vysokokonkurenčného segmentu s modelom Evnia 27M2N8500. Ide o monitor snažiaci sa na papieri skĺbiť špičkové parametre ako panel QD-OLED s rozlíšením QHD a extrémne vysokou obnovovacou frekvenciou 360Hz, to všetko s prísľubom neuveriteľnej rýchlosti a súčasne prémiovej kvality obrazu. Philips sa touto vlastnou premiérou usiluje osloviť hráčov, ktorí neakceptujú kompromisy v plynulosti a vizuálnom zážitku, čo podčiarkuje aj marketingové heslo o „Wow faktore, ktorý vás posadí na zadok“. Či som sa pred ním skutočne posadil a spustil sánku niekam do oblasti členkov, to sa dozviete v nasledujúcom texte.

Dizajn, s ktorým sa v tomto prípade Philips vytasil, je silne inšpirovaný jeho klasickou zobrazovacou technikou. Ide o kombináciu odolného bieleho plastu s tenkým kovovým rámom, ktorého povrch je opatrený drsnejšou textúrou. Na výrobu krytov šasi bolo použitých približne 35% recyklovaných plastov, čo je sympatické z pohľadu ekológie. Stojan monitora poskytuje solídne možnosti prispôsobenia vrátane výškového nastavenia po maximálnu hranicu 130 mm a náklonu od -5 do +20 stupňov. Náklon do strán je, pochopiteľne, tiež možný a to maximálne do 30-stupňového uhla. Významným nedostatkom pre niektorých môže byť absencia funkcie otočenia obrazovky na výšku. Dominantným dizajnovým prvkom rozhodne je technológia Ambiglow, ktorá dynamicky prispôbuje farbu a jas svetla zo zadnej strany monitora obsahu na obrazovke, prehľbuje imerziu a za mňa je hlavnou pointou už spomínaného vizuálneho podpisu techniky s logom Philips – ostatne, pred pár rokmi som testoval klasický televízor tejto značky, ktorý bol tiež vybavený ambientným podsvietením,

ktoré si dnes viete dodatočne domontovať vďaka firmám ako Govee. Práve kombinácia bieleho dizajnu a imerzívneho podsvietenia môže byť pre niektorých zákazníkov v istom smere rozhodujúca. Ak totiž máte monitor umiestnený blízko steny, viete získať oveľa pohlcujúcejší zážitok.

Ako som uviedol už na začiatku recenzie, Philips Evnia 27M2N8500 stavia na špičkovej obrazovej technológii QD-OLED, v tomto prípade s uhlopriečkou 26,5 palca, rozlíšením QHD a vysokou obnovovacou frekvenciou 360 Hz. Papierovo ju podporuje aj ultrarýchla odozva 0,03 ms (GTG), čím sa zariadenie radí medzi súčasnú špičku herných monitorov. Antireflexná úprava, RGB Q-Stripe subpixelová štruktúra a podpora štandardov FreeSync Premium Pro a G-SYNC zaručujú ostrý a plynulý obraz aj pri náročných herných scénach. Monitor v rámci konektivity ponúka duo HDMI 2.1 portov, jeden DisplayPort 1.4 a USB hub, no absentuje USB-C s podporou Power Delivery a KVM prepínač (klávesnica, video a myš), čo môže byť sklamaním



pre používateľ'ov hľ'adajúcich maximálnu univerzálnosť. Výbavu dopĺňajú stereo reproduktory s výkonom 2x 5 W, už spomínané ambientné podsvietenie a podpora HDR (DisplayHDR True Black 400). Toto všetko sú veci, o ktorých sa dočítate v PR letáku pri kúpe monitora samotného, avšak aké kvality som reálne vypozeroval počas mesačného testovania?

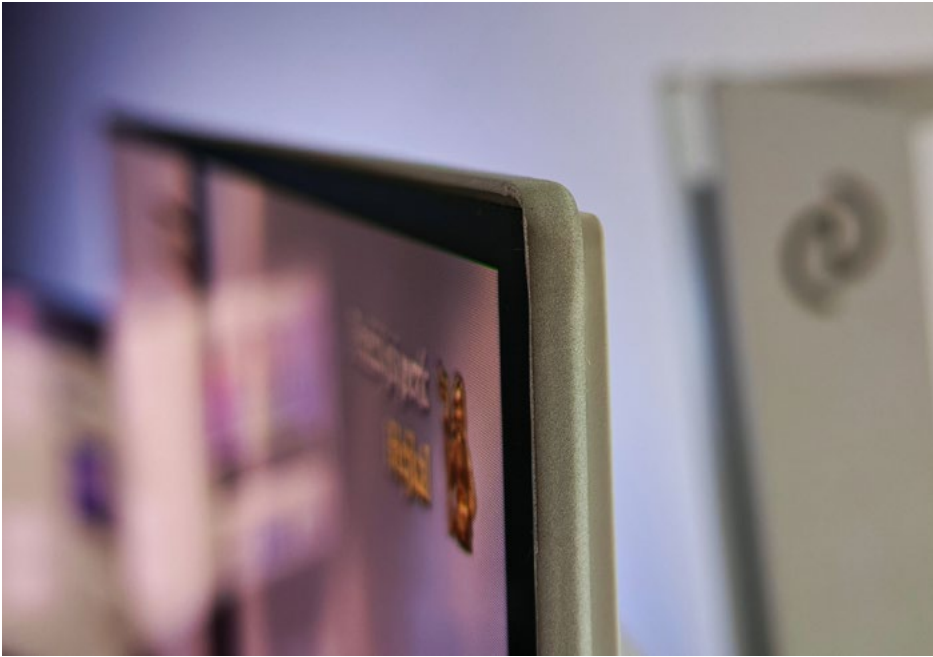
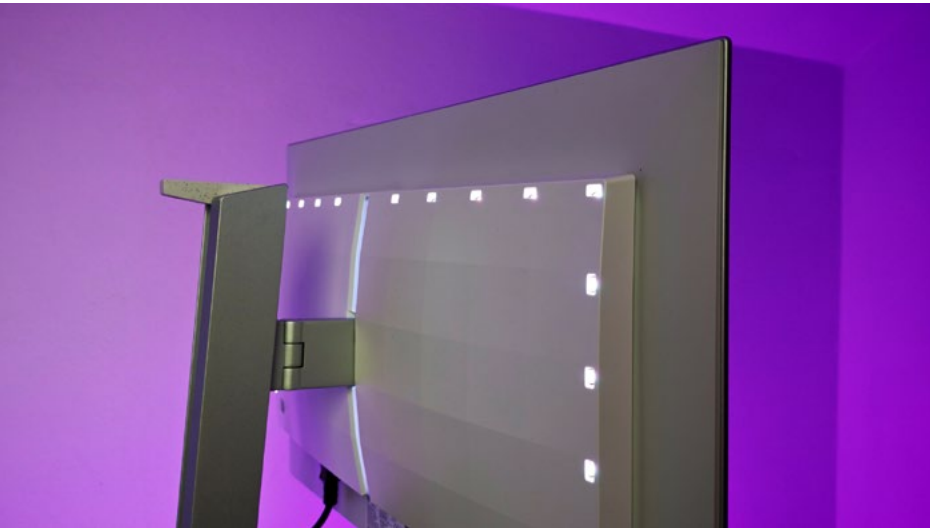
Stojí to skutočne za vaše peniaze?

Vď'aka rozsiahlemu pokrytiu farebných priestorov (98,5% DCI-P3, 147,5% sRGB, až 118% Adobe RGB) a schopnosti zobrazit' 1,07 miliardy farieb s dokonalou čiernou, to všetko vď'aka prakticky nekonečnému kontrastu, sa tu skutočne môžeme rozprávať o špičkovej kvalite. V SDR režime monitor dosahuje pomerne štandardný jas okolo 250 nitov, zatiaľ čo v HDR peaku to môže byť až 1 000 nitov, čo potvrdzuje aj certifikácia True Black 400. Problematickým aspektom je však presnosť farieb priamo z výroby, kde som mal z továrenskej kalibrácie trochu zmiešané pocity. Obraz

vykazoval príliš teplú štruktúru farieb a nevyrovnanú gama krivku, čo viedlo k vyšším odchýlkam Delta E. Našťastie, panel ako taký má v zmysle špecifickej kalibrácie dostatok priestoru na úpravu, pričom manuálnym nastavením alebo plnou kalibráciou pomocou kolorimetra je možné dosiahnuť vynikajúce výsledky, ktoré

sa približujú tým PR frázam uvedeným v minulom odseku. Špecifikom QD-OLED panelov je text fringing. Ide o vizuálny artefakt, pri ktorom sa okolo písmen na obrazovke objavujú nežiaduce farebné okraje alebo tieň, čo môže byť pre niektorých používateľ'ov pri práci s textom rušivé, no pre videohry a videá ako také zvyčajne nepredstavuje zásadný problém. Celkovo testovaný monitor disponuje vynikajúcim panelom, ktorého plné využitie si však vyžaduje dodatočné úsilie v podobe kalibrácie. Práve po nej sa stane vhodný nielen pre hráčov, ale vď'aka širokému Adobe RGB gamutu aj pre tvorcov obsahu.

Evnia 27M2N8500 je v prvom rade náradím určeným do rúk nadšencov do videohier, preto vás určite zaujíma, ako sa mu darí v tomto ohľade. Kl'účovým faktorom je, pochopiteľ'ne, extrémne nízky input lag, ktorý v tomto prípade môžem označiť za bezkonkurenčný a vôbec najnižší z herných monitorov, ktoré som mal počas



posledných mesiacov k dispozícii na test. S priemerným „on-display lagom“ len 1,75 ms, ktorý je doplnený takmer okamžitým časom odozvy panela 0,03 ms (GTG), to všetko pre minimálne rozmazanie pohybu. Plynulosť zobrazenia pri 360 Hz je subjektívne lepšia ako pri 240 Hz, ponúka krásnu pohybovú čistotu bez ghostingu a prekonáva dokonca 360 Hz IPS LCD panely. Pre elimináciu trhania a zasekávania obrazu monitor podporuje adaptívnu synchronizáciu AMD FreeSync Premium Pro a je, samozrejme, kompatibilný aj s G-SYNC. V OSD si viete aktivovať všetky praktické herné funkcie ako SmartImage game mode, Smart Crosshair, Shadow Boost a Smart Sniper. V tomto smere nemám prečo na testovanú vzorku nadávať, keďže absolútne splnila všetky moje očakávania.

Ovládanie sa primárne realizuje pomocou intuitívneho joysticku na spodnej hrane, pričom samotné OSD menu (dostupné aj v češtine) je dostatočne prehľadné. Pre

ochranu OLED panela pred vypálením výrobca do softvéru implementoval niekoľko mechanizmov, ako sú Pixel Orbiting a Pixel Refresh, ktorý sa spúšťa automaticky približne každé 4 hodiny používania s patričnou notifikáciou (alebo povinne po 16 hodinách), pričom všetky tieto procesy dokážete spustiť aj manuálne. Kl'účovým benefitom sa môže stať aj trojročná záruka, explicitne pokrývajúca vypálenie panelu.

V segmente 27-palcových QHD OLED monitorov s frekvenciou 360 Hz čelí Philips Evnia 27M2N8500 silnej konkurencii modelov ako Alienware AW2725DF (testoval som ho pred pár mesiacmi), rôznych variantov od MSI (napríklad MPG 271QRX QD-OLED s KVM a 90W USB-C), ROG Strix XG27ACDNG a Gigabyte AORUS FO27Q3 s KVM, pričom pre kontext sú stále relevantné aj pomalšie 240 Hz OLED modely. Kl'účovou stratégiou Philips Evnia je však agresívna cenová politika – snaží sa ponúknuť jeden z najdostupnejších, ak nie najlacnejší



360 Hz OLED monitor súčasnosti. Tým by sa kompromisy v podobe absencie KVM, plnohodnotného USB-C portu pre video a napájanie, otočenia na biznis či potenciálne menej dokonalej továrenskej kalibrácie mohli stať prijateľnými. Síce som si na ten svoj zadok v tomto prípade vyložene nesadol, to ale neznamená, že by produkt ako taký bol v mojích očiach nejakým sklamaním. Práve naopak.

Verdikt

Špičkový herný monitor s pridanou hodnotou v podobe ambientného podsvietenia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Philips	Cena s DPH: 750€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Originálny Philips dizajn	- Panel treba nakalibrovat'
+ Ambientné podsvietenie	- Absentuje KVM prepínač
+ 360 Hz	- Limity stojanu
HODNOTENIE:	★★★★☆

SONY WH-1000XM6

NÁPRAVA REPUTÁCIE



Na svoje prvé stretnutie s technológiou aktívneho potlačenia hluku si spomínam celkom presne. Vtedy tento pojem znel skôr ako marketingový trik než reálne využiteľná funkcia. V rukách som mal zrazu na testovanie extrémne drahé slúchadlá, ktoré mali priniesť ticho uprostred ruchu mesta, no namiesto toho šumeli a vytvárali nepríjemný podtlak v ušiach. Aktívne potlačenie hluku pritom nie je novinka posledných rokov. Prvé komerčné nasadenie prišlo už v osemdesiatych rokoch v leteckých slúchadlách určených pre pilotov a cestujúcich. Zaujímavosťou je, že priekopníkom bola značka Bose, ktorá túto technológiu vyvíjala pre NASA a neskôr ju adaptovala práve pre komerčné letecké spoločnosti. Pôvodné ANC bolo navrhnuté hlavne na potlačenie konštantného monotónneho hluku, napríklad zvuku motorov lietadiel. Až o roky neskôr sa

algoritmy prispôbili aj dynamickému mestskému prostrediu plnému rozhovorov, klaksónov a ruchu ulice. Postupne sa z veľkých špecializovaných modelov dostalo ANC aj do spotrebiteľských produktov, no až séria Sony 1000X ho spravila bežnou výbavou prémiových bezdrôtových slúchadiel. Dnes je trh s ANC slúchadlami zaplavený modelmi od rôznych výrobcov a s klesajúcou cenou sa objavujú aj menej známe značky, avšak Sony patrí nad'alej medzi stálice ANC produkcie a svoju pozíciu si drží dlhé roky. Ich predchádzajúci model WH-1000XM5 priniesol dizajnové zmeny, ktoré nevyhovovali každému a najviac kritiky schytala absencia skladacieho mechanizmu. Aktuálne však prichádza šiesta generácia, WH-1000XM6, ktorá chce tieto nedostatky napraviť. Mal som ju možnosť testovať viac než mesiac a ak o nej uvažujete, či už ako

majiteľa staršieho modelu alebo ako noví záujemcovia, rozhodne pokračujte v čítaní.

Nebudem vás naťahovať a rovno poviem, že toľko žiadaná skladateľnosť je späť. Nový mechanizmus, teda hlavový most a oň uchytené pánty, pôsobí robustne, a to hlavne vďaka kovovej výstuži. Tentoraz sa Sony rozhodlo počúvať platiacu časť svojich verných, namiesto slepého presadzovania vlastnej vízie. Je to ako keby vaša obľúbená kapela po kontroverznom albume vydala novinku, ktorá znie moderne, no zachováva to, čo ste na nej milovali. Slúchadlá sa dajú úhladne uložiť do kompaktniejšieho puzdra s magnetickým uzáverom, čo je síce len drobnosť, ale v praxi poteší – hlavne na cestách. Zaujímavé pritom je, že skladací mechanizmus bol dlhé roky neoddeliteľnou súčasťou série WH-1000X. Od prvej generácie až po XM4 umožňoval jednoduché



prenášanie a bezpečné uloženie do batohu. Od tohto konceptu sa XM5 odklonil a v snahe o čistejší dizajn a menej pohyblivých častí prišla pevná konštrukcia s väčším puzdrom, čo práve mnohí používatelia prijali vlažne. XM6 tak pôsobí ako jasný signál, že v niektorých veciach sa oplatí držať tradície, čo pri Sony osobne kvitujem. Širší a súčasne plochejší hlavový most lepšie rozkladá už aj tak nízku hmotnosť (254 gramov) a spolu s matným povrchom, ktorý má byť údajne odolnejší voči odtlačkom prstov, prispieva aspoň čiastočne k prémiovému dojmu. Slovíčko „odolnejší“ však berte s rezervou, keďže v praxi som si nevšimol výrazný rozdiel a počas letného testovania sa na povrchu zachytávalo všetko, čo

sa mi cez deň nahromadilo na prstoch. Slúchadlá samotné sú za mňa po dizajnovej stránke neutrálne a bez kúska šťavy, a čo je horšie nedisponujú žiadnym konkrétnym stupňom krytia. Ďalší potenciálny problém je veľkosť uší a ich odstavanie. Uzatvorená konštrukcia znamená, že ľudia s väčšími ušami ich nemusia celkom pohodlne vložiť do náušníkov, čo sa môže prejaviť nielen na komforte, ale aj na účinnosti ANC. V tomto konkrétnom bode má konkurencia, najmä Bose QuietComfort Ultra, stále navrch a ich hlbšie náušníky ponúkajú lepší priestor a menšie riziko kontaktu s vnútornou mriežkou. Osobná skúška pred kúpou je preto za mňa viac než odporúčaná. K praktickým vylepšeniam



oproti minulej generácii patrí jasné hmatové odlíšenie tlačidiel napájania a ANC, vďaka čomu ich nájdete aj takzvané naslepo.

Ak je v niečom Sony v rámci svojej audio divízie nedostihnuteľné, tak je tým rozhodne ochota spolupracovať s inými a menšími spoločnosťami. Opäť tu tak máme masívne promovanie kooperácie s inžiniermi zo svetových štúdií ako Sterling Sound či Battery Studios, ktorého výsledkom by mala byť štúdiová kvalita zvuku. Onen slogan o štúdiovej kvalite zvuku osobne beriem vždy s veľkou rezervou, keďže sám o sebe má dlhú históriu – už v deväťdesiatych rokoch ním lákali značky ako AKG či Sennheiser na referenčné modely určené pre profesionálov, kde pojem „štúdiový“ znamenal absolútnu neutralitu a nekompromisné odhalenie každej chyby nahrávky. Sony si ho však interpretuje inak a neponúka sterilne analytický zvuk, ale bezpečné, teplé ladenie schválené profesionálmi tak, aby bolo príjemné väčšine poslucháčov. Podobnú filozofiu volí aj Bose QuietComfort Ultra, zatiaľ čo Sennheiser Momentum 4 sa približuje k neutrálnejšej „referenčnej“ charakteristike, čo niektorí milujú a iní považujú za nudné. WH-1000XM6 tak vo finále prichádzajú s jemnejším a kultivovanejším zvukom než XM5, s kontrolovanejšími basmi a zjemnenými výškami, hoci stále bez tej výraznej iskry, ktorá by nadchla náročného audiofila. A keď už je reč o audiofilii, nedá sa nespomenúť ani druhá kľúčová ingrediencia a to ono toľko v úvode proklamované aktívne potlačenie hluku. Slúchadlá WH-1000XM6 v tomto smere prinášajú nový procesor QN3,





ktorý je až sedemkrát rýchlejší než QN1 z XM5 a využívajú dvanásť mikrofónov na presnejšie zachytenie a elimináciu hluku. V praxi to znamená okamžitú a stabilnú reakciu ANC a to aj pri náhlých zmenách prostredia. Napríklad v lietadle, kaviarni či pri vysávaní som sa ocitol v takmer úplnom tichu, aj keď niekde na pozadí som vnímal jemné echo. Nízke frekvencie izolujú lepšie než Bose QC Ultra (to bez debaty), pri hlasoch je to vyrovnanjšie, no Sony má navrch v prirodzenosti zvuku a absencii nepríjemného tlaku v ušiach. Rozdiely oproti zvyšku konkurencii sú však v bežnom používaní skôr jemné než zásadné, a keď som si testovaný model porovnal so Sonos Ace alebo Dyson Ontrac, sotva som cítil nejaké razantné skoky v kvalite.

Skutočným tromfom XM6 je nový 10-pásmový ekvalizér nastaviteľný v aplikácii, ktorý v kombinácii s kvalitnými 30 mm meničmi s kompozitnou membránou z uhlíkových vlákien umožňuje dramaticky meniť charakter zvuku, a to všetko bez skreslenia – za predpokladu, že vám základný charakter audia nebude vyhovovať. Jemným stiahnutím basov a zdvihnutím vyšších stredov a výšok sa zvuk otvorí a zlepší sa separácia nástrojov, zvýraznením sub-basov a funkciou Clear Bass naopak získate energiu na tréning a drobným zdvihnutím stredov spolu s aktiváciou funkcie 360 Reality Audio zase vytvoríte pohlcujúci filmový zážitok. Z kvality audia som bol osobne skutočne nadšený a v tomto smere si model XM6 dokáže jasne obhájiť svoju cenovku pohybujúcu

sa tesne pod piatimi stovkami. Ďalším pozitívom idúcim za vyššie opisovaným ANC je kvalita hovorov. Pokročilý šesť-mikrofónový systém s umelou inteligenciou a technológiou beamforming robí z týchto slúchadiel jedno z najlepších zariadení na telefonovanie na trhu, ďaleko pred konkurenciou ako Bose. Konečne môžete viesť dôležitý hovor uprostred rušnej ulice bez toho, aby ste zneli, akoby ste volali z vnútra kontajneru. Výdrž batérie je so zapnutým ANC na úrovni 35 hodín, čo je solídny štandard, ktorý pokryje aj najdlhšie lety, aj keď to už voči konkurencii dávno nie je rekordná cifra. Skutočnou výhodou je tu však ultra-rýchle nabíjanie (3 minúty v nabíjačke vám dajú 3 hodiny prehrávania) a hlavne možnosť používať slúchadlá počas nabíjania, čo je ďalšia dôležitá náprava nedostatku z modelu XM5. Vylepšené bolo aj dotykové ovládanie, ktoré je po novom intuitívnejšie. Bluetooth 5.3 zaručuje stabilné a spoľahlivé viacbodové pripojenie, avšak stále je tu záloha formou 3.5 mm kábla. Nechýba ani podpora pre budúce technológie ako Auracast a kodek LC3 je rovnako dôležitým bonusom zaručujúcim akúsi morálnu životnosť spomínanej investície. Čo si budeme hovoriť, takúto sumu si treba obhájiť nie len pred manželkou, ale aj pred samým sebou.

Slúchadlá Sony WH-1000XM6 za mňa síce nepredstavujú vyložené majstrovské dielo v rámci komplexnosti uzatvorených slúchadiel (špeciálne dizajn a povrchová úprava plastov je za mňa nuda, nehovoriac o nulovej tolerancii voči vlhkosti, čo ich degraduje na

používanie počas vonkajších športov), avšak čo im nemožno uprieť je náprava takmer všetkých nedostatkov predchádzajúceho modelu XM5. Rovnako tak musím zatlieskať za aktívne potlačenie hluku (ANC) a kvalitu hovorov. Ich najväčšou silou však nie je jedna konkrétna funkcia, ale celková flexibilita, ktorá používateľovi umožňuje prispôbiť si zvuk a funkcie presne podľa svojich potrieb – máme tu intuitívne dotykové ovládanie, snímanie gest pohybom hlavy a podobne. Vyhovuje vám niečo takéto a neváď vám sterilne nudný dizajn?

Tak nemáte prečo váhať. Kto by však chcel viac než uvedené a vsádzal na maximálny komfort, IP krytie, najnovší Bluetooth štandard alebo možnosť počúvania zvuku cez USB-C, bude sa musieť poobzerať u jednej z vyššie uvedených konkurencií.

Verdikt

Podarený reparát.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
SONY	480€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Skladateľné telo	- Nie sú vhodné na cvičenie
+ Nadpriemerná kvalita zvuku	- Bez IP krytia
+ ANC	- Nudný dizajn
+ Telefonovanie	- Zbieranie odtlačkov
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Súťaž



1. Cena Logitech POP ICON KEYS



2. Cena Logitech POP ICON COMBO



3. Cena Logitech ERGO M575S



Otázka: Mali ste už nejaké príslušenstvo od spoločnosti LOGITECH, ak áno, tak aké? Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.11.2025

Filmy o Beatles majú hlavné ženské postavy



Režisér Sam Mendes (*Skyfall*, 1917) pripravuje ambiciózny projekt, aký tu ešte nebol. Štyri samostatné filmy o hudobnej skupine Beatles, z ktorých každý bude vyrozprávaný z pohľadu jedného člena kapely. Spoločne vytvoria veľkolepý príbeh o vzostupe, sláve aj rozpade legendárnej skupiny.

Obsadenie je hviezdne a už oficiálne potvrdené. Paul Mescal stvárni Paula McCartneyho, Barry Keoghan Ringa Starra, Harris Dickinson Johna Lennona a Joseph Quinn Georgea Harrisona.

Zástupkyne ženskej línie príbehu budú nemenej silné: Saoirse Ronan sa predstaví ako Linda McCartney, Anna Sawai ako Yoko Ono, Aimee Lou Wood ako Pattie Boyd a Mía McKenna-Bruce ako Maureen Starkey.

Projekt vzniká so súhlasom samotných Beatles a ich rodín – ide teda o prvý oficiálne schválený hraný filmový cyklus o tejto skupine. Štúdio Sony Pictures plánuje uviesť všetky štyri filmy naraz, v apríli 2028, ako prvý „bingeovateľný“ filmový zážitok v kinách.

Zomrela Diane Keaton

Hollywood smúti za jednou zo svojich najväčších osobností. Diane Keaton, držiteľka Oscara za *Annie Hall* a hviezda filmov ako *Otec nevesty*, *Červení* či *Lepšie neskoro ako nikdy*, zomrela 11. októbra 2025 vo veku 79 rokov.

Keaton patrila k najvýraznejším tváram amerického filmu druhej polovice 20. storočia. Jej kariéra spájala komédiu, drámu aj nezávislé projekty, pričom vždy pôsobila autenticky a s nenapodobiteľným štýlom. Kolegovia ju opisujú ako „úplný originál“, herečku, ktorá dokázala byť zraniteľná aj silná, vtipná aj hlboko ľudská. Jej odkaz zostane zapísaný nielen v dejinách Hollywoodu, ale aj v srdciach filmových fanúšikov po celom svete.



Silný rok pre adaptované scenáre



Sezóna filmových cien sa rozbieha a prvé predikcie na Oscarov naznačujú mimoriadne silnú konkurenciu v kategórii adaptovaných scenárov.

Najväčšími favoritmi sú momentálne *Hamnet*, *Jedna bitka za druhou* a *Bugonia*. Tri diela, ktoré spája odvaha a výrazný autorský rukopis. *Hamnet*, adaptácia oceňovaného románu Maggie O'Farrell, vznikla pod taktovkou režisérky Chloé Zhao, známej z filmov *Krajina Nomádov* či *Jazdec*. Režisérka prenáša do príbehu vizuálnu poéziu a tichú melanchóliu, ktorými pretvára literárny jazyk do filmovej emócie. Paul Thomas Anderson sa vo filme *Jedna bitka za druhou*, inšpirovanom dielom Thomasa Pynchona, zameriava na ideály a sklamanie jednej generácie. V jeho rukách ide o dielo plné energie, irónie a smútku. Tretím vážnym kandidátom je *Bugonia* od Yorgosa Lanthimosa, reinterpretácia juhokórejskej kultovky *Save the Green Planet*. Spolu so scenáristom Willom Tracym pretvára pôvodnú absurdnú komédiu na temnú, no výsostne satirickú alegóriu o moci a manipulácii. Kritici hovoria o „roku odvážnych adaptácií“, v ktorom sa literárna kvalita stretáva s filmovou víziou v najlepšej možnej podobe.

Ocean's 14: Clooney potvrdil návrat pôvodnej partie

Po rokoch špekulácií je to isté. George Clooney potvrdil, že film *Ocean's 14* sa začne nakrúcať v roku 2026.

„Rozpočet máme schválený, riešime už len termíny“, prezradil herec počas rozhovoru na Newyorskom filmovom festivale. Na pláci by sa mali opäť stretnúť hviezdy pôvodnej trilógie: Brad Pitt, Matt Damon, Julia Roberts a Don Cheadle. Réžie sa ujme David Leitch, známy z akčných hitov *Bullet Train* či *Atomic Blonde*. O deji zatiaľ neunikli žiadne podrobnosti, no očakáva sa nostalgický návrat k pôvodnému šarmu a humoru, ktorý robil sériu výnimočnou.



Bradley Cooper a Margot Robbie sa stretnú v prequale Dannyho jedenástka



Štúdio Warner Bros. pripravuje prequel k legendárnemu filmu *Dannyho jedenástka*. Projekt, zasadený do prostredia Európy 60. rokov, má režírovať Lee Isaac Chung (*Minari*, *Twisters*).

Hlavnou hviezdou filmu bude Margot Robbie, ktorá je zároveň aj producentkou. Jej účasť je oficiálne potvrdená. O rolu jej filmového partnera však štúdio stále rokuje s Bradleyom Cooperom, ktorý zatiaľ nie je definitívne podpísaný, no podľa viacerých zdrojov je dohoda na spadnutie. Scenár píše Carrie Solomon, ktorá má do klasického „heist“ žánru priniesť viac romantiky a retro šarmu.

Film má byť poctou pôvodnému štýlu série, no zároveň samostatným príbehom, ktorý ukáže, ako sa z Dannyho Oceana stal zločinecký génius.

Jedna bitka za druhou

FILM, KTORÝ NEMÁ ZLUTOVANIE S MOCENSKÝMI ŠTRUKTÚRAMI



Jedna bitka za druhou je fascinujúci film od Paula Thomasa Andersona, ktorý opäť spája svoje majstrovstvo s politickými a spoločenskými otázkami, rezonujúcimi v súčasnom svete. Po úspechu jeho adaptácie románu Inherent Vice od Thomasa Pynchona sa Anderson vracia späť k tomuto autorovi, s voľnejšou interpretáciou jeho diela Vineland. Tento film je nezvyčajnou kombináciou akčného trileru, politickej satiry a osobnej drámy, vďaka čomu sa stáva jedným z najzaujímavejších filmov tejto sezóny.

V centre príbehu stojí postava Boba (Leonardo DiCaprio), revolucionára, ktorý sa po rokoch zapojenia do násilného odboja ocitá na úteku so svojou dcérou.

Bob, kedysi člen teroristickej bunky French 75, ktorá viedla útoky na americko-mexickú hranicu, sa teraz snaží žiť pokojný život a chrániť svoju dcéru pred hrozbami minulosti. Tento príbeh sa prelína s dramatickými pasážami zo súčasnosti a spomienkami na revolučnú

minulosť, pričom Anderson nepopiera svoj jedinečný štýl – striedanie znepokojivého napätia s absurdným humorom.

DiCaprio v úlohe Boba opäť dokazuje svoje herecké schopnosti – stváraňuje postavu, ktorá sa nachádza na pokraji psychického zrútenia, no zároveň v sebe nosí iskru odhodlania, keď ide o ochranu dcéry.

DiCapriov výkon je plný emócií, ktoré sú sprevádzané intenzívnou fyzickou transformáciou postavy. Z otca na úteku sa stáva paranoidný muž, ktorý sa snaží vysporiadať so svojou revolučnou identitou z minulosti a zároveň čeliť starým nepriateľom v súčasnosti.

Perfidia (Teyana Taylor), Bobova partnerka a charizmatická líderka teroristickej bunky, je ďalšou klúčovou postavou, ktorá prináša silný ženský element do príbehu. Jej postava je na jednej strane fascinujúca, no na strane druhej znepokojujúca. Práve táto kombinácia robí jej rolu v príbehu veľmi silnou. Perfidia je nielen bojovníčkou, ale aj

manipulátorkou, ktorá vie, ako využiť silu svojich vzťahov k dosiahnutiu vlastných cieľov. Jej zobrazenie ako striel'a z gul'ometu v treťom trimestri tehotenstva, je jedným z najfascinujúcejších obrazov filmu. Nie je to iba o fyzickej sile, ale aj o silnej symbolike, ktorá odráža jej moc v revolúcii zameranej na chaos.

Postava Willy (Chase Infiniti), Bobovej dcéry, prináša do príbehu dôležitý generačný aspekt. Willa nie je len obeťou svojej minulosti, ale aj odvážnou mladou ženou, ktorá je schopná prebrať zodpovednosť a pokračovať v odboji aj napriek neľahkým podmienkam.

Výkon Infiniti je presvedčivý, odhaľuje jej vnútorný svet a ukazuje vyspelosť jej postavy, ktorá už v mladom veku čelí otázkam identity, morálky a spravodlivosti.

Ďalšou dôležitou postavou je Sergio St. Carlos, ktorého stváraňuje Benicio del Toro. Del Toro je v tejto úlohe fenomenálny, prináša do filmu charizmu, múdrosť a silu,



ktorá sa stáva oporou pre Boba a jeho dcéru. Jeho postava je nielen mentorom, ale aj symbolom nádeje, že aj v ťažkých časoch môže existovať iný spôsob odporu, ktorý je viac spojený s komunitou a súdržnosťou, než s násilím a chaosom.

Del Toro prináša vyváženie medzi praktickým realizmom a filozofickým pohľadom na revolúciu, čo kontrastuje s postavami snažiacimi sa dosiahnuť svoje ciele radikálnymi metódami.

Politická tematika, ktorá sa objavuje vo filme, je nepochybne aktuálna a rezonuje s realitou dnešnej doby. V tomto filme neexistuje žiadne zľutovanie s mocenskými štruktúrami, ktoré potláčajú odpor a útočia na nevinných, najmä migrantov. Príbeh nám ukazuje, ako sa niektorí ľudia,



ktorí stáli proti vláde, ocitajú na okraji spoločnosti a musia bojovať o prežitie.

Film prináša aj absurdné, až satirické postavy a momenty, ako napríklad plukovníka Lockjawa (Sean Penn), ktorý je tak karikatúrny a prehnane reakčný, že vyvoláva nielen strach, ale aj smiech. Táto snímka sa však nebojí zobrazit aj temnú stránku boja za spravodlivosť a prináša veľkú dávku kritiky na systémy, ktoré sú v pozadí potláčania slobody a rovnosti. O to silnejší je záver, ktorý s hlbokou vážnosťou ukazuje, že hoci revolúcie často zlyhávajú, túžba po zmene zostáva neustále prítomná.

Vizuálne zobrazenie filmu, ktoré kombinuje realistické, drsné zábery so surrealistickými obrazmi, je ďalšou

silnou stránkou. Anderson využíva svoju kameru na vytvorenie napätia, ktoré podporuje neustále rastúce tempo filmu.

Akčné scény sú nádherne prepracované, najmä automobilová naháňačka, ktorá je pravdepodobne jedným z najlepších momentov. Celkový vizuálny štýl, ktorý balansuje medzi dokumentárnou autenticitou a poetickým surrealizmom, vytvára atmosféru, ktorá nie je len napínavá, ale aj podmanivá.

Jedna bitka za druhou nie je film pre každého. Je to dielo, ktoré ponúka zaujímavý pohľad na súčasné politické pomery a na to, ako sa v nich môže človek orientovať.

Je to film, ktorý síce odráža kritiku spoločnosti, ale zároveň v sebe nesie nádej, že aj v tých najtemnejších časoch môžeme nájsť odvahu bojovať za spravodlivosť.

„Keď sa po 16 rokoch opäť objaví ich úhlavný nepriateľ, bývalí revolucionári sa znovu spoja, aby zachránili dcéru jedného z nich.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Paul Thomas Anderson	Rok vydania: 2025 Žáner: Krimi / Dráma / Thriller
PLUSY A MÍNUSY:	
+ herecké výkony + politická satira + vizuálna stránka + aktuálny odkaz	- chaotický naratív - nejasné posolstvo
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Votrelec: Zem

SERIÁL, KTORÝ TERORIZUJE NAŠU PLANÉTU



S príchodom nového seriálu **Votrelec: Zem** na Disney+ sa očakávalo, že kultová značka opäť prinesie fanúšikom poriadny vesmírny horor, ktorý ich vtiahne do klaustrofobickej atmosféry a vyvolá v nich strach a hrôzu. Realita však, bohužiaľ, vyzerá inak. Kým vizuálne a produkčne sa seriál nepochybne vydáva správnym smerom, čo sa týka atmosféry a samotného napätia, **Votrelec: Zem** zaostáva za očakávaniami.

Brutálnosť, ale nie desivý zážitok

Aj keď tvorcovia nešetřili krvou a brutalitou, ktorá je neodmysliteľnou súčasťou série, zlyhali v základnej veci – v schopnosti vyvolať strach. Votrelci tu, na rozdiel od filmovej série, pôsobia viac ako akčné postavy než ako príznaky z neznámeho vesmíru. Scény, ktoré mali pôsobiť klaustrofobicky a desivo, sa skôr javia

ako starostlivo naplánované momenty. Objavujú sa v nich krvavé záblesky a monštrá, no nikdy necítíme skutočné nebezpečenstvo. To prináša veľké sklamanie, pretože **Votrelec** mal vždy schopnosť vyvolať strach z neznámeho.

Tvorcovia sa síce pokúsili vytvoriť nové, ešte desivejšie mimozemské bytosti, ale žiadna z nich nevyvoláva rovnaký pocit zdesenia ako Xenomorf z pôvodného filmu. Mimozemské monštrá sú pôsobivé, no skôr v zmysle „zaujímavého dizajnu“ než nejakého skutočného teroru. V niektorých momentoch sú dokonca až komické, čo je pravý opak toho, čo by sme od série ako **Votrelec** očakávali.

Až príliš sterilná atmosféra

Votrelec bol iný práve tým, že sa odohrával v uzavretých priestoroch. Nikdy nebolo jasné, kde sa monštrum ukrýva, ale

vždy ste vedeli, že sa niečo blíži. Tento pocit úplnej bezmocnosti v seriáli chýba a miesto toho sme svedkami sérií predvídateľných akčných scén, ktoré síce vynikajú v technickom spracovaní, avšak chýba im potrebná hrôza a napätie. Estetika „retro-futurizmu“ je síce pekná, no pôsobí skôr sterilne a bez duše, čo ešte viac podkopáva atmosféru, ktorú by mal tento svet ponúkať.

Korporátne šialenstvo

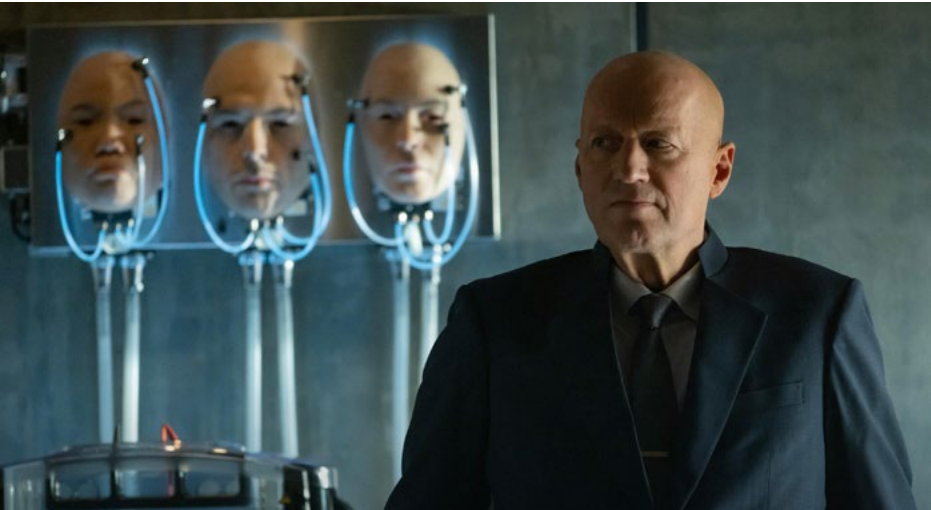
Séria sa síce pokúša rozvinúť tematiku korporátnej moci, transhumanizmu a etických otázok okolo zneužívania technológie, tieto filozofické myšlienky však často vyznievajú povrchné a skôr ako „pozadie“ k akčnému deju, nie ako plnohodnotná súčasť príbehu. Korporácie sú vykreslené ako hlavní antagonisti, no ich boj o moc a genetickú nadvládu pôsobí neosobne a skôr ako



stereotypný obraz nebezpečných, no nezaujímaných mocenských hráčov. Postavy ako Boy Kavalier (Samuel Blenkin) alebo Kirsh (Timothy Olyphant) síce pridávajú hĺbku, avšak ich charakterizácia je slabá a pripomínajú skôr karikatúry technologických géniov alebo negatívnych postáv zo sci-fi.

Nedostatočne vyvinuté postavy

V seriáli sú postavy často problémom, ktorý bráni naplneniu jeho potenciálu. Hlavná postava Wendy, ktorú stvárňuje Sydney Chandler, má byť srdcom príbehu, jej vývoj sa však zdá byť plytký a nepresvedčivý. Wendy je zobrazená ako hybrid, ktorý sa snaží pochopiť svoju existenciu. Jej premene z nevinného dievčaťa na bojovníčku proti systému chýba hĺbka. Chandler sa snaží budovať sebauvedomenie svojej postavy, ale jej charakter pôsobí skôr ako prázdne miesto, ktoré scenáristi nevyužili naplno. Timothy Olyphant v úlohe Kirsha, staršieho syntetického mentora Wendy



a jej skupiny hybridov, prináša do seriálu chladnú racionalitu a skúsenosť. Avšak, jeho postava tiež zlyháva v hlbšom vývoji. Hoci sa Olyphant pokúša o zobrazenie tajomného hrdinu, Kirsh ostáva povrchný a predvídateľný. Herecký výkon nie je zlý, no jeho postava sa často zdá byť len nástrojom na to, aby sa príbeh posunul ďalej, bez toho, aby priniesla niečo originálne alebo výnimočné.

Postava Boya Kavaliera, ktorú stvárňuje Samuel Blenkin, má ambíciu byť charizmatickým, ale zároveň nebezpečným miliardárom. Kavalier je zobrazený ako mladý, impulzívny a egocentrický technologický génius, no jeho správanie a motivácie často pôsobia skôr ako karikatúra, než reálny antagonistickej prvok. Blenkin síce ponúka energický výkon, jeho postava bohužiaľ nie je dostatočne komplexná na to, aby divákovi poskytla niečo viac než len vizuálny zážitok.

Alex Lawther ako CJ, brat Wendy, ponúka jeden z lepších výkonov v seriáli, hoci

aj jeho postava ostáva nedostatočne rozvinutá. Jeho vzťah so sestrou Wendy, ktorý sa má rozvíjať v rámci celého deja, sa zdá byť skôr narýchlo spracovaný a nepresvedčivý. CJ má veľký potenciál, ale scenáristi ho často zanedbávajú v prospech akčných sekvencií alebo technologických tém. Postavy celkovo trpia nedostatkom hĺbky a komplexnosti. Aj keď jednotliví herci odvádzajú svoju prácu solídne, postavy zostávajú skôr povrchné, a to najmä kvôli slabému scenáru, ktorý im neumožňuje sa rozvinúť naplno.

Záver

Nový **Votrelec** prináša síce originálne nápady a vizuálne podarené scény, ale z pohľadu napätia a strachu zlyháva. Skutočné hororové momenty sú vzácné a, aj keď je séria brutálna a krvavá, nikdy nás neohromí tým spôsobom, ako to dokázal pôvodný film.

Ak hľadáte skutočne desivý zážitok, ktorý vás pošle do stiesnených priestorov plných strachu, tento seriál vám ho asi neprinesie.

„Po havárii neznámej vesmírnej lode na Zemi sa Wendy (Sydney Chandler) a skupina vojakov rozhodnú preskúmať jej vrak. Čoskoro objavia, že na palube sa skrýva smrteľná hrozba.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: N. Hawley, D. Gonzales, U. Hauksdóttir	Rok vydania: 2025 Žáner: Sci-Fi / Horor / Thriller
PLUSY A MÍNUSY:	
+ vizuálny zážitok	- málo napätia
+ filozofické témy	- nevyvinuté postavy
	- scenár
	- predvídateľný dej
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 Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Miroslava Glassová, Maja Kuffová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Vaneša Svetiková, Nikola Rusnačíková, Bianka Slobodníková, Denisa Lutovská, Viktória Podolinská, Simona Slivová, Pavol Košík, Kristína Hudáková, Petra Petroková, Soňa Lovasová, Veronika Srníková, Viktória Podolinská

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka
ROG Xbox Ally X

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 redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

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

ISSN 2644-6294 (online)

KINGSTON
FURY



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.



Externý SSD disk XS2000

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

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

Externý SSD disk XS1000

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

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