

GENERATION

HRALI SME
CALL OF DUTY:
BLACK OPS 7



TÉMA

Šesť gamingových
tipov od Selassieho

TESTOVALI SME

Lenovo Legion Pro 34WD-10

VIDELI SME

Norimberg

RETRO

Kirby Air Ride

SÚŤAŽ



HONOR



MÔŽETE
KÚPIŤ TU



Tvoja hra, tvoja výbava, tvoj **ENDORFY**

Periférie a komponenty, na ktoré sa môžeš spoľahnúť.
Vianočný upgrade, čo dáva zmysel.



 **More at**
www.endorfy.com

We are all *technology* heroes



Anomália v obývačke

Máme tu december. Ráno je tichšie, večer svetlejší a aj tá zvyčajne pokojná ulica má zrazu iný rytmus. Nevieť prečo, ale napadlo mi, ako zvláštne by to asi pôsobilo na niekoho, kto by nás sledoval z minulosti. Každý rok ten istý rituál; prinesieme si domov kus lesa, postavíme ho do rohu obývačky, oprášime ozdoby a zapneme svetielka.

Dnes na túto „anomáliu“ v obývačke pozeráme ako na samozrejmu súčasť Vianoc, no kedysi mal úplne inú, omnoho dramatickejšiu úlohu. Starí keltskí kňazi verili, že v stromoch prebývajú bohovia. Pri jednej slávnosti im údajne chceli priniesť krvavú obeť, mladého muža. No akurát bol medzi nimi aj kresťanský misionár Winfried, ktorý sa rozhodol zasiahnuť. Zhromaždeným porozprával príbeh o narodení Ježiša v Betleheme, o sile dobra a lásky, o tom, že najväčší dar už ľudia dostali. A keď dohovoriť, stalo sa to, čo by nik nečakal. Kňazi mladíkovi darovali život.

A tak si hovorím, že keby Winfried dnes vošiel do našich obývačiek, kde stromček bliká podľa aplikácie a rozvešané sterilné plastové ozdoby sa tvária ako instantná tradícia, asi by od prevapenia onemel. Lebo rituál, ktorý kedysi zachraňoval životy, sme premenili na malú domácu expozíciu, na začiatku ktorej vytrhneme strom z lesa, napichneme ho do stojana a s dojatím sledujeme, ako deň za dňom umiera.

A teraz, kým ten váš strom ešte na sebe drží ihličie, choďte si pozbierať darčeky od nás. Celá redakcia sa totiž zahrála na Santovu dielňu a pripravila pre vás nové články aj recenzie a to všetko sme vám stihli zabaliť do dvanásteho tohtoročného vydania Generation.

Šťastné, veselé a hlavne príjemné prežitie záveru tohto roka, nech už ste kdekoľvek a uctievate čokoľvek, vám praje tím Generation.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

VIANOCE

TIP NA DARČEK

**Tipy
na Vianočné
darčeky,
ktoré
potešia
každého**





CREATIVE STAGE PRO

119,99 €



Premýšľate nad dokonalým vianočným darčekom? Creative Stage Pro je kompaktný 2.1 soundbar, ktorý prináša skutočne kino – zvuk do menších priestorov – ideálny k TV aj PC.

Vďaka technológii SuperWide sa zvuk prirodzene rozšíri po celej miestnosti. Má Dolby Audio pre čisté dialógy, výkonný subwoofer pre hlboký bas a jednoduché pripojenie cez HDMI ARC, USB-C aj Bluetooth 5.3. Ideálny darček pre milovníka filmov, hier aj hudby – bez kompromisov.



ASUS VIVOBOK S14/S16

od 819 €

ASUS Vivobook S14 a S16 sú notebooky, ktoré zaujmú kvalitným a odolným kovovým dizajnom, vysokým výkonom, umelou inteligenciou aj atraktívnou cenou.

Navrhnuté sú pre každého, kto hľadá spoľahlivý notebook na každodennú prácu a prenášanie.

Vyberte si medzi konfiguráciami s čipom Snapdragon s pokročilými funkciami umelej inteligencie a najlepšou výdržou batérie alebo tradičnými procesormi od Intelu a AMD. 14-palcová verzia vyniká kompaktnými rozmermi, 16-palcový model prináša väčšiu zobrazovaciu plochu a numerickú klávesnicu.

LG XBOOM RNC7 KARAOKE PARTY

320 €



LG XBOOM RNC7 je výkonný Bluetooth reproduktor ako stvorený pre párty. Vďaka technológii Bass Blast+ prináša výrazné a hlboké basy, ktoré rozprúdia každú oslavu. Viacfarebné RGB osvetlenie vytvára dynamickú svetelnú atmosféru, zatiaľ čo funkcie DJ a karaoke umožňujú zábavu na úrovni skutočného klubu. Reproduktor ponúka aj Juke Box režim na jednoduchý výber skladieb a plnú kontrolu cez aplikáciu Bluetooth Remote pre Android aj iOS. Skvelý tip na darček pre milovníkov hudby a párty.



MSI MEG VISION X AI

3 999 - 6 539 €

MSI MEG Vision X AI je vysnívaný vianočný darček pre tých, ktorí chcú doma špičkový high-end výkon bez zložitého skladania. V elegantnej skrini kombinuje najnovšie procesory Intel Core Ultra 9 a grafiku GeForce RTX 50 série s extrémne rýchlou DDR5 RAM a PCIe Gen5 SSD takže zvládne 4K/8K gaming streaming aj náročnú tvorbu obsahu. Unikátny 13" dotykový AI panel ti umožní ovládať systém, monitoring aj AI asistentov jedným prstom. So zdražovaním pamätí, diskov a procesorov v budúcom roku je práve teraz najlepší čas na kúpu tohto fešáka.





SAMSUNG OLED S95F

od 1 399 €



Televízor Samsung OLED S95F premení sviatky, ale aj ďalšie voľné chvíle, na filmový zážitok.

Tento technologický skvost ponúka dokonale hlbokú čiernu, verné farby a jas, ktorý vynikne aj cez deň.

Rýchle športové akcie či filmové scény sú plynulé a detailné, zatiaľ čo AI procesor neustále optimalizuje obraz aj zvuk.

Antireflexná úprava potláča odlesky a ultratenký dizajn štýlovo zapadne do vášho interiéru.

K dispozícii je s uhlopriečkami od 55 do 83 palcov.



ROG XBOX ALLY X

914 €

ROG Xbox ALLY X posúva mobilné PC hranie na úplne novú úroveň. Prepracovaný dizajn s rukoväťami a špičkové herné ovládacie prvky z ovládačov pre Xbox zabezpečujú komfort a skvelý zážitok z hrania.

Vynovená aplikácia Xbox zjednodušuje výber hier, minimalizuje čas medzi spustením handheldu a samotným hraním a približuje celkový zážitok hernej konzoly.

Na Xbox ALLY X si zahráte všetky vaše hry, kdekoľvek a kedykoľvek. Začnite hrať na počítači alebo Xboxe a pokračujte na Xbox ALLY X. Vďaka výkonnejšiemu a efektívnejšiemu procesoru môžete hrať dlhšie ako kedykoľvek predtým.

ROG STRIX SCAR 18

od 4 499 €



ROG Strix SCAR 18 je kráľ herných notebookov a sen všetkých hráčov.

Jeho nová generácia kombinuje špičkové komponenty, ako je 18-palcový Mini LED displej s G-SYNC a jasom 1 200 nitov, procesor Intel Core Ultra 9 275HX a grafická karta až do NVIDIA GeForce RTX 5090.

Brutálny výkon dopĺňa hliníkové veko s AniMe Matrix displejom, pomocou ktorého si môžete notebook prispôbiť tak, ako chcete. Skvelou vlastnosťou je pohodlné otváranie spodnej časti notebooku. Stačí potiahnuť jeden posuvník, odsunúť spodný kryt notebooku a vymeniť operačnú pamäť alebo úložisko.



LEGION GO S STEAMOS

od 538 €

Legion Go S so SteamOS je skvelý darček pre každého fanúšika mobilného hrania.

Vďaka procesoru AMD Ryzen Z1 Extreme zvládne aj najnovšie AAA hry bez obmedzení. Silný vizuálny zážitok umocňuje 8-palcový displej s presnými farbami, rýchlou odozvou a 120 Hz obnovovacou frekvenciou. Ak sa vám displej bude máliť, zariadenie ľahko prepojíte s monitorom a handheld sa zmení na plnohodnotný joystick. O pohodlie sa starajú ergonomické ovládače Legion TrueStrike s RGB podsvietením, ktoré spájajú funkčnosť so štýlom. A s rýchlym nabíjaním sa do hry vrátite už po pár minútach.





LOGITECH MX MASTER 4

129,90 €



Existuje niečo ako dokonalý darček pre počítačových nadšencov? Áno. Pre grafických dizajnérov, editorov videa, kreatívov a programátorov, skrátka pre každého, kto trávi dlhé hodiny pri počítači, je najlepším darčekom myš Logitech MX Master 4. Táto revolučná myš s haptickou odozvou vám umožňuje doslova „cítiť“ digitálny obsah prostredníctvom jemných vibrácií. Smart Ring môže zvýšiť produktivitu až o 33 % a keď k tomu pridáte dokonalé rolovacie koliesko MagSpeed, tiché kliknutie, 8K snímač, ktorý funguje na akomkoľvek povrchu (vrátane skla), a bleskové nabíjanie máte ten najlepší darček pre každého, kto chce zo svojho počítača vytiažiť maximum. Darujte tú najlepšiu kancelársku myš na svete!



KINGSTON DUAL PORTABLE SSD

od 80,39 €

Kingston Dual Portable SSD ponúka kapacitu až 2 TB v tele veľkosti USB flash disku a nepotrebuje káble. Máte tak vždy po ruke úložisko pre hry, filmy, fotografie alebo pracovné súbory. Vďaka vysokej prenosovej rýchlosti dokáže zálohovať aj veľké projekty v okamihu a spoľahlivo tak zvládne prácu na cestách. Kompaktný dizajn a odolná konštrukcia z neho robia ideálneho spoločníka na každodenné použitie. Integrované konektory USB-C a USB-A zabezpečujú univerzálnu kompatibilitu s notebookmi a modernými smartfónmi. Praktický, moderný a štýlový vianočný darček pre každého, kto chce mať svoje dáta vždy po ruke.

LENOVO IDEA TAB

od 174 €



Hľadáte spoľahlivý tablet na zábavu aj prácu za prijateľnú cenu? Už ste ho našli. Lenovo Idea Tab má 11-palcový 2,5K displej s krásnymi farbami, ktorý oceníte pri filmoch, čítaní aj videohovoroch. Plynulý výkon zaisťuje čip MediaTek Dimensity 6300 a 8 GB RAM, takže zvládne multitasking aj náročnejšie aplikácie. Štyri reproduktory Dolby Atmos potešia pri hudbe a multimédiách a vďaka ľahkému kovovému telu ho bez problémov vezmete kamkoľvek. V balení je aj dotykové pero a môžete si k nemu dokúpiť aj klávesnicu, ktorá z neho spraví malý počítač.



RAD KLÁVESNICA ENDORFY THOCK V2

od 44 €

Hľadáte perfektný vianočný darček pre hráča, tvorca alebo kohokoľvek, kto miluje kvalitné písanie? Rad klávesnic ENDORFY Thock V2 a Thock V2 Wireless je istota. Prináša prémiové spracovanie, štyri veľkosti od Compact po Full size, tiché lineárne spínače ENDORFY Red alebo Yellow od Gateronu, tri vrstvy akustickej peny a vylepšené stabilizátory pre čistý, príjemný zvuk. Vďaka ARGB, makrámu a hot-swapu si ich každý doladí podľa seba. Bezdrôtové modely navyše ponúkajú 2.4 GHz, Bluetooth a výdrž až 128 h – ideálny darček pod stromček pre náročných aj kreatívov.





CREATIVE LIVE! CAM 4K



Výkonná 4K UHD webkamera s automatickou kompenzáciou protisvetla, 95° širokoúhlým záberom, otočením o 360° a náklonom o 30°, dvoma mikrofónmi a jednoduchým plug-and-play pripojením.

Cena: 59,99€



EVOLVEO BONEPRO



Tieto bezdrôtové slúchadlá využívajú originálnu technológiu na prenos zvuku cez líčne kosti.

Cena: 83€



MSI MPG 274URDFW E16M



MPG 274URDFW E16M je luxusný 27" Mini-LED monitor s funkciou Dual Mode, vďaka ktorej si môžete prepínať rozlíšenie 4K s 160 Hz na FHD s 320 Hz. Perfektný vianočný darček pre každého hráča!

Cena: 499€



GIGABYTE GAMING A16 CVH

Herný notebook s Intel Core i7, grafikou RTX 5060 a rýchlym 16" displejom je skvelý tip na vianočný darček pre každého hráča. Výkon, štýl a zábava v jednom!

Cena: 1 079€



FRACTAL REFINE MESH LIGHT

Ergonomická herná stolička Fractal Refine Mesh Light so synchronnou mechanikou pre zdravé sedenie. Tento systém automaticky prispôsobuje sedadlo operadlu a má jedinečný sieťovaný podsedák.

Cena: 579,90€



FRACTAL SCAPE

Herné bezdrôtové slúchadlá Fractal Scape s vlastnou batériou vydržia hrať až 40 hodín. Na nabíjanie slúži bezdrôtová nabíjačka. Majú RGB podsvietenie a taký zvuk, že ostatným hráčom nedáte šancu vyhrať.

Cena: 199€



ENDORFY LIV PLUS WIRELESS



ENDORFY Liv Plus Wireless (69 g), víťaz „Best Gaming Mouse 2025“ EHA – ultra presná, pohodlná a s pripojením cez 2.4 GHz, Bluetooth aj USB kábel a výdržou 160h.

Cena: 89€

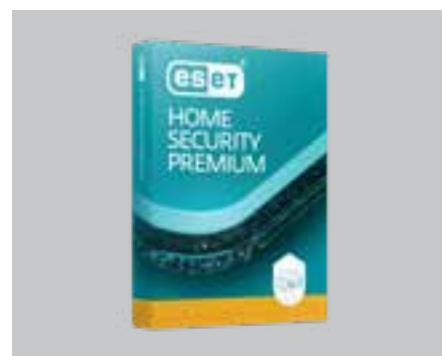


SAMSUNG GALAXY BUDS3 FE



Bezdrôtové slúchadlá s aktívnym potlačením hluku (ANC), 360 Audio a výdržou až 6 hodín ponúkajú čistý zvuk bez rušenia. Darujte tento rok pod stromček elegantný dizajn a výborný výkon za skvelú cenu.

Cena: 153€



ESET HOME SECURITY PREMIUM



Špičkové bezpečnostné riešenie t'a chráni počas hrania bez vplyvu na výkon, blokuje hrozby v reálnom čase a s integrovanou VPN poskytuje maximálne súkromie aj na verejných sieťach.

Cena: 69,99 € pre 1 zariadenie na 1 rok



HONOR H400 LITE

HONOR 400 Lite s fyzickým tlačidlom AI fotoaparátu oceníte. Ľahký a štýlový dizajn, ktorý je zároveň ultra odolný, so super výkonnou batériou. Teraz je navyše v akcii.

Cena: 249€



VEROVAL EKG A KRVNÝ TLAK

Starajte sa o zdravie svojich blízkych. Tento typ tonometra 2 v 1 nielen presne meria krvný tlak, ale tiež monitoruje srdcovú frekvenciu a rytmus, čo vám zaisť pokoj pri prevencii mŕtvice a infarktu myokardu.

Cena: 104 €



HUAWEI FREEBUDS 7i

Účinné potlačenie hluku, čistý a príjemne energický zvuk a intuitívne ovládanie gestami. Sú ľahké, pohodlné a s výdržou na celý deň. Perfektný tip pre tých, ktorí chcú maximálne pohodlie a skvelý zvuk v elegantnom balení.

Cena: 99 €



CANON EOS R50 V

Pozdvihnite svoj obsah pomocou bezzrkadlovky so zameraním na video s pokročilými funkciami, ako sú Canon Log 3, farebné profily a inteligentné automatické zaostrovanie – na kreatívne snímání a väčšiu kontrolu!

Cena: 799€ (telo)



SANDISK CRAYOLA 256 GB

SANDISK Crayola 256 GB spája nostalgiu, kreativitu a praktickosť. Je k dispozícii v rôznych žiarivých farbách.

Cena: 33 €



XIAOMI TV S MINI

Xiaomi TV S Mini s miniLED technológiou prináša revolúciu v prémiových televízoroch. Vysoký kontrast a 144 Hz panel ponúkajú plynulé sledovanie a vynikajúcu kvalitu obrazu s podporou Dolby Vision IQ a HDR10+.

Cena: od 489,90€



LOGITECH LIFT ERGONOMICKÁ MYŠ

Myš, s ktorou vás nebude bolieť zápästie. Vertikálna ergonomická myš Logitech Lift je skvelým vianočným darčekom pre každého, kto trávi dlhé hodiny pri počítači. K dispozícii aj vo verzii ľavákov.

Cena: 59,90 €



LOGITECH SIGNATURE SLIM SOLAR

Bezdrôtová klávesnica, ktorá sa sama dobíja zo svetla (aj umelého) a má životnosť minimálne 10 rokov. Perfektná pre prácu, tichá a komfortná, prispôsobiteľná a schopná pripojiť sa k trom rôznym zariadeniam. Dokonalý vianočný dar.

Cena: už od 94,90 €



KINGSTON NV3 PCIE 4.0 NVME 2230

Pre používateľov, ktorí hľadajú výkonné NVMe SSD v kompaktnom prevedení pre svoje mini PC alebo handheld konzolu s obmedzeným priestorom, ponúka NV3 rýchlosť Gen4 SSD a kapacitu až 2 TB. Umožní zvládť rôzne druhy záťaž, od strihu videa až po hranie hier.

Cena: už od 64,90 €





GIGABYTE M27UP

317,90 €



GIGABYTE M27U je špičkový herný monitor s unikátnym dual mode – umožňuje prepínať medzi ultra-ostrým 4K rozlíšením s obnovovacou frekvenciou 160 Hz, ideálnym na vizuálne bohaté AAA tituly, a extrémne rýchlym FHD režimom pri 320 Hz, ktorý ocenia hlavne hráči kompetitívnych FPS. Vysoká kvalita obrazu, bleskové reakcie a bohatá konektivita (HDMI 2.1, USB-C, KVM) dávajú tomuto 27-palcovému monitoru maximálnu univerzálnosť – na jednom displeji si užiješ nádherné detaily aj ultra plynulý pohyb.



SANDISK EXTREME FIT USB-C

128 €

Tento malý, ale výkonný disk je navrhnutý tak, aby zostal trvalo pripojený, a je ideálny pre profesionálov, študentov a bežných používateľov, ktorí potrebujú väčšiu kapacitu pre svoj notebook alebo tablet bez obmedzenia mobility.

CANON EOS R6 MARK III

3 019 € (telo)



Táto bezzrkadlovka poskytuje optimálnu rovnováhu medzi kvalitou a výkonom. Výnimočné detaily, vynikajúca rýchlosť, 32,5-megapixelový snímač a inteligentné sledovanie s automatickým zaostrovaním. Canon EOS R6 Mark III sa prispôsobí vášmu tempu, pracovnému postupu a kreatívnym ambíciám. Či už fotografujete šport, krajinu alebo portréty, model EOS R6 Mark III ponúka rad nových a vylepšených funkcií, ktoré vám pomôžu dosiahnuť vašu víziu a poskytnú vám priestor na kreativitu spôsobmi, ktoré ste predtým nemohli využiť.



SWIFT EDGE 14 AI

1 838 €

Zažite novú úroveň produktivity, ktorá zmení spôsob, akým spravujete svoj rozvrh. Vďaka výdržu batérie až 21 hodín a bleskovému výkonu môžete plynule prechádzať medzi úlohami, nech vás deň zavedie kamkoľvek. Premeňte svoje každodenné pracovné postupy pomocou prirodzenej a intuitívnej pomoci umelej inteligencie. Zariadenie sa učí a prispôsobuje vášmu štýlu práce, pričom každodenné úlohy spracováva na pozadí, aby ste sa mohli sústrediť na prácu, ktorá je naozaj dôležitá.





HONOR H400+ PAD X9A

1 599 € (Magic V5) / 449 € (Honor H400)



HONOR 400 je dizajnový smartfón s jedinečnými AI funkciami.

Vďaka kompaktným rozmerom perfektne padne do ruky. Zároveň má veľkú 5300 mAh batériu s rýchlym 66 W dobíjaním, takže sa naň môžete naozaj spoľahnúť. 200 Mpx fotoaparát vás očarí vysokou kvalitou fotografií a vďaka AI Úpravám fotografií zažijete množstvo zábavy. Navyše teraz ho v Orange nájdete vo výhodnej ponuke – za 1€ vám pribalí tablet HONOR Pad X9a aj s klávesnicou. Štíhly 11,5-palcový tablet so 120 Hz displejom, stereo zvukom a výdržou ideálnou na filmy, hry či štúdium poteší vás alebo kohokoľvek z vašich blízkych.



HUAWEI WATCH GT 6

249 €

Huawei Watch GT 6 prinášajú až 2-týždňovú výdrž, presné monitorovanie zdravia s TruSeen™ senzorom, pokročilé športové metriky a prémiový dizajn, ktorý sa hodí do fitka aj do kancelárie. Ľahké, štýlové a pripravené zefektívniť váš deň, bez ohľadu na to, čo vás čaká.

XIAOMI 15T PRO

od 679 €



Xiaomi 15T Pro je výkonný smartfón, ktorý ponúka špičkový výkon a vynikajúci fotoaparát. So 6,83-palcovým AMOLED displejom s frekvenciou 144 Hz, si užijete plynulé a živé zobrazenie. Srdcom zariadenia je procesor MediaTek Dimensity 9400+, ktorý zabezpečuje rýchly multitasking. Fotoaparát s 50 Mpx hlavným senzorom Light Fusion 900 s optickou stabilizáciou, zaručuje skvelé snímky s detailmi aj pri slabom osvetlení. S batériou 5500 mAh a rýchlym nabíjaním budete vždy pripravení na akciu. Xiaomi 15T Pro je ideálnou voľbou pre každého milovníka technológií!



LOGITECH G515 RAPID TKL

399 €

Darujte klávesnicu, ktorá pomôže hráčom vyhrať. Logitech G515 RAPID TKL kombinuje ultrarýchle, nízko profilové magnetické analógové spínače s výnimočne tenkým dizajnom, čím prináša prelom v rýchlosti, pohodlí a citlivosti. Či už vykonávate rýchle pohyby a úhybné manévry v FPS strieľačke alebo perfektne načasované bloky v RPG, klávesnica G515 RAPID TKL poskytuje presnosť na úrovni pixelov. S aplikáciou G HUB môžete ľahko nastaviť spúšťače pre akýkoľvek herný štýl. Pre jednu klávesu môžete nastaviť dva aktívne body a priradiť k nim rôzne akcie, ako napríklad chôdza a beh. To všetko vám poskytuje obrovskú výhodu a kontrolu nad hrou.



Peugeot E-3008

FUTURISTICKÝ STROJ Z AKIRY



Zatiaľ čo hybridná 3008, o ktorej kvalitách som vám básnil pred istým časom, bola podľa mňa Galským Concordom s prasklinou v krídle, čisto elektrická verzia je jej mestským potomkom. Akousi Galskou variáciou na ikonickú motorku z Akiry. Futuristický stroj, ktorý sa v tichosti preháňa ulicami novej éry, so svetlami ako z cyberpunkového sna. Lenže tak, ako aj Kanedova motorka, aj tento voz má nejaké tie svoje limity, a o tých vám na základe týždňového testovania teraz poviem viac.

Elektrická 3008 si zachovala karosériu fastbacku a na prvý pohľad by ste ju od onoho hybridu vlastne nerozoznali.

Ten, kto má však cit pre detaily, si ihneď všimne, že nápis na piatych dverách tentokrát zdobí významné písmeno E. Predná maska je opäť uzavretá, tvár auta čistá, línie ostré ako svetelný podpis pripomínajúci pazúry leva. Každý lom svetla na karosérii akoby

pripomínal lesk neónových odrazov Tokia po daždi. Peugeot tu na prvú dobrú rozhodne nepôsobí ako rodinné SUV, ale skôr ako kus digitálneho dizajnu na štyroch kolesách. Je to jednoducho estetika, ktorú by pokojne mohol režírovať Katsuhiko Otomo.

Najzásadnejšou zmenou je energia, ktorá celé toto dizajnové jedinečné vozidlo, poháňa. Konečne máme batériu, ktorá sa nemusí podriaďovať kompromisom staršej platformy. Kapacita približne 73 kWh dáva reálny dojazd niekde okolo 400/420 kilometrov v meste a zhruba 300/320 na diaľnici.

Čo však predstavuje číslo, ktoré vám umožňuje jazdiť bez neustáleho kalkulovania ohľadom dobíjania. Ja som mal možnosť otestovať verziu GT, ktorá je synonymom luxusnej výbavy. Spomínam to zámerne, keďže na platforme STLA Medium môže byť elektrická 3008 vybavená aj batériou s kapacitou 97 kWh, čo však nebol

tento prípad. Možno si ju však budeme môcť ešte v budúcnosti otestovať.

Pohonná jednotka ponúka výkon 157 kW a krútiaci moment 343 Nm, čo v praxi znamená rýchle, plynulé a kultivované zrýchlenie (z nuly na stovku za necelých deväť sekúnd). Nie, nie je to vyložene elektrický supersport čo bude trhať asfalt, ale spôsob, akým sa auto pohybuje, má v sebe zvláštnu ľahkosť a údernosť. Vozidlo reaguje okamžite a bez oneskorenia, ktoré som toľko riešil pri spaľovacích variantoch. Preto som vyrukoval s metaforou Akira alias spojenie človeka a stroja, kde je príkaz z hlavy okamžite prenesený do reakcie stroja. Podvozok zvláda väčšinu situácií s prekvapivou gráciou a bez citelných rezonancií. Konkrétne na diaľnici sa e-3008 vznáša ticho a stabilne, akoby kĺzala po magnetickom vankúši. Na našich okreskách už cítiť, že dve tony sú dve tony. Treba však povedať, že Francúzi to zvládli s patričnou eleganciou. Niektoré nerovnosti síce preniknú do

kabíny, ale nie je to nič, čo by narušilo celkový dojem z jazdy. Zákruty zvláda s istotou, a je v tom celom jasne poznať, že voči hybridnej verzii ide o vyššiu váhu.

Interiér zostáva opäť v réžii futurizmu. Zakrivený 21-palcový displej pôsobí ako ovládací panel z budúcnosti, ktorý máte konštantne v rovine očí. Materiály sú príjemné na dotyk a osvetlenie kabíny sa mení podľa nálady alebo vašich zadaní. Máme tu krásne mäkké plasty, prešívajú kožu či textil a opäť nechýba ani suverénne najoriginálnejšie zrealizovaná RGB linka po obvode palubovky prechádzajúca až do výrezu strešného okna. Všetko dýcha moderným luxusom. Z čoho som bol však najviac prevapený? Tentoraz pôsobí softvér rýchlejšie, stabilnejšie, s oveľa menšou latenciou než pri spomínanom hybride. A aj keď malý a neortodoxne tvarovaný volant zostáva svojráznym kompromisom medzi dizajnom a ergonómiou, neverím, že by ste si ho po pár kilometroch nakoniec nezamilovali. Dávam palec hore za ventilované a vyhrievané kožené kreslá, ktoré v tejto výbave ponúkajú trojstupňovú funkciu masáže. Taktiež sa mi páčilo aj to obrovské množstvo odkladacích priestorov a vaničiek, ktorými je šofér aj jeho spolujazdec doslova obložený. O mojom probléme s umiestnením vodiča v smere jazdy určite dobre viete, takisto ako aj o utopenej pozícii bezdrôtovej nabíjačky, a práve preto tu nebudem znova riešiť svoje vlastné rany. Idem radšej pokračovať v recenzii.

Zadná časť kabíny neprešla žiadnou zásadnou úpravou. Miesta nie je nazvyš (dva dospelí a jedno menšie dieťa sa odvezú), ale batožinový priestor si stále vyžaduje istú dávku „tetrís“



uvažovania, špeciálne pri preprave väčších predmetov (520 litrov bez sklopenia sedačiek a žiadny frunk). Peugeot v tomto prípade jednoducho zvolil inú filozofiu a uprednostnil tvar pred objemom, respektíve štýl pred účelnosťou. Treba však uznať, že mu to prešlo, pretože e-3008 pôsobí zvonku aj zvnútra natol'ko príťažlivo, že mu tieto drobné nedostatky na konci dňa vlastne radi odpustíte. Vizualne jedinečná karoséria dosahuje perfektné výsledky, aj čo sa týka aerodynamiky a to konkrétne Cd 0,28. Spotreba sa pohybuje medzi 16 a 18 kWh/100 km, čo je naozaj solídny výsledok. Takisto musím oceniť trojstupňovú a vami regulovateľnú rekuperáciu. V zásade, tak ako aj pri novej Tesle Y Juniper, nemôžete rekuperáciu naplno vypnúť a minimálne prvý stupeň máte neustále v režime D aktívny. Ten však kladie minimálny odpor, a preto vás pri jazde nijako zásadne nelimituje. Trochu mi tu však chýbalo inteligentné zastavenie bez toho, aby som musel na červenej prepínať do neutrálu, ale to je

len detail. Nabíjanie cez DC pri ideálnom toku 160 kW síce nie je rekordné, ale stále dostatočne rýchle na to, aby ste počas prestávky stihli kávu a možno aj rýchlu návštevu toalety. Osobne som však nabíjal len na ZSE stojanoch a nepodarilo sa mi prekročiť hranicu 125 kW, začo, ale samotné auto nemôže. Dobře vieme, ako to u nás často (ne)funguje.

Týždeň strávený s elektromobilom e-3008 značky Peugeot hodnotím maximálne pozitívne a musím povedať, že som si voči tol'ko spomínanej hybridnej verzii takzvané spravil chuť. Predovšetkým ide o rodinné vozidlo schopné uspokojiť aj vaše agresívnejšie pudy. Ja skrátka milujem to, keď sa spojí moderný elektrický pohon s unikátnym a na ceste jedinečným dizajnom. Jednoducho Galská motorka z Akiry alias stroj, ktorý ticho letí ulicami, zanechávajúc za sebou len žiarivú stopu neónu a vôňu budúcnosti. A to najlepšie na koniec? Testovaný model GT si viete zakúpiť za sumu 47 000 eur, čo je s ohľadom na vyššie spomínané prednosti hodné potlesku.

Verdikt

Jedinečný francúzsky a luxusný elektromobil za rozumnú cenu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Peugeot	47 000€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Ikonický dizajn	- Umiestnenie voliču smeru jazdy
+ Sci-fi kokpit	- Utopená Qi nabíjačka
+ Luxusný interiér	
+ Masážne sedačky	
+ Reakcie softvéru	

HODNOTENIE:



Sound Blaster GS3

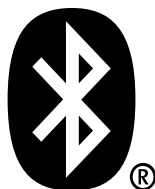
KOMPAKTNÝ HERNÝ RGB SOUNDBAR S TECHNOLOGIOU SUPERWIDE™

24W PEAK

ŠPIČKOVÝ VÝKON



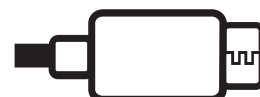
VSTUP AUX



BLUETOOTH 5.4



VSTUP DO SLUCHADIEL



ZVUK USB



Kompaktný Sound Blaster GS3 predstavuje krok vpred v porovnaní so vstavanými reproduktormi stolného počítača alebo notebooku a ponúka pohlcujúci zvuk s výraznými basmi, ktoré svojou intenzitou vzhľadom na veľkosť zariadenia prekvapia. K vášmu zvukovému zážitku prispieva aj technológia SuperWide™ – špeciálne vyvinutá pre bezkonkurenčné sledovanie filmov a hranie hier.

Rozžiarte svoj zvuk

Soundbar ponúka niekoľko pokročilých svetelných režimov (Prenasledovanie, Polárna žiara, Meranie špičiek, Žiarenie, Vlna a Cyklus), ktoré vás zaručene naladia na tú správnu atmosféru.

Pohlcujúci zvuk

Vďaka výkonným oválnym reproduktorm typu racetrack a zabudovanej rezonančnej trubici na zadnej strane prináša Sound Blaster GS3 úžasne stabilný zvuk a dokonale hlboké basy. Vďaka špičkovému výkonu 24 W a technológii SuperWide™ rozširuje Sound

Blaster GS3 zvuk za hranice tradičných zákonov akustiky, keďže poskytuje obrovské množstvo akustického výkonu, ktoré je pre reproduktor tejto veľkosti zdanlivo nemožné.

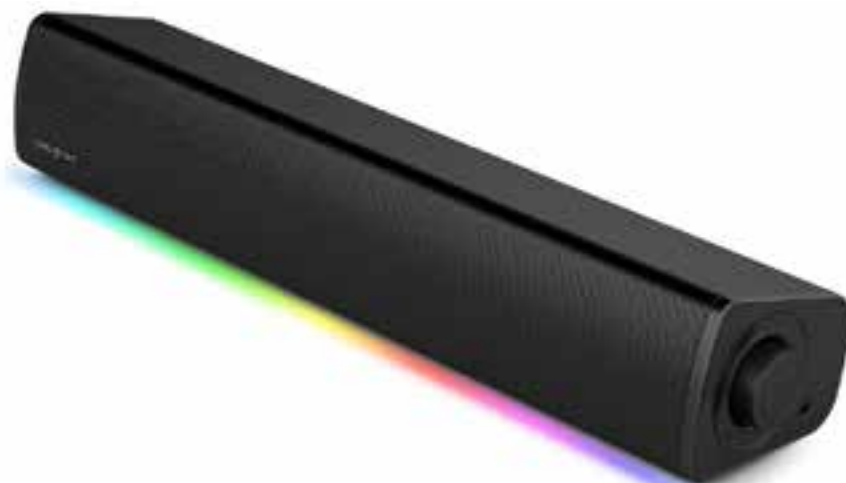
Flexibilné možnosti pripojenia

Sound Blaster GS3 je možné pripojiť k počítaču, herným konzolám, ako aj k mobilným zariadeniam hneď niekoľkými spôsobmi. Využiť môžete rozhranie USB-C, kábel AUX-in alebo

bezdrôtové pripojenie Bluetooth 5.4! Vysoko kvalitný zvuk si môžete vychutnávať bez toho, aby ste rušili ostatných – stačí sa pripojiť pomocou slúchadiel priamo k soundbaru cez slúchadlový výstup.

Soundbar je ideálnou voľbou pre hráčov, pretože daný model ponúka výborný pomer ceny, kvality a výkonu.

Cena: 59,99 EUR



REDMI ukazuje, že aj kvalitný tablet môže byť cenovo dostupný



Tablety dnes prežívajú hotovú renesanciu. Doba pomalých procesorov a tmavých displejov, na ktorých nebolo pod uhlom nič vidieť, je už dávno preč. Dnešné tablety dosahujú rýchlosť najvýkonnejších smartfónov a notebookov a k tomu pridávajú špičkový obraz a zvuk s multitaskingom. Presne také sú novinky od REDMI. Sú navrhnuté pre každodennú zábavu a ponúkajú univerzálne funkcie pre každodenné využitie.

Hlavnou novinkou tabletov REDMI Pad 2 Pro je 12,1-palcový displej s rozlíšením 2,5K, navrhnutý pre kvalitnejšie multimediálne zážitky. Certifikácia Dolby Vision® zabezpečuje presnejšie farby pre realistický obraz, zatiaľ čo adaptívna obnovovacia frekvencia až do 120 Hz zaručuje plynulý pohyb pri streamovaní, hraní hier či multitaskingu. DC stmievanie a trojitá certifikácia TÜV Rheinland, vrátane Flicker-Free a Circadian Friendly, minimalizujú ochránia tvoje oči pri dlhom sledovaní. Zvuk je zastúpený štvoricou reproduktorov s technológiami Dolby Atmos® a Hi-Res Audio, ktoré naplnia miestnosť bohatým a pohlcujúcim zvukom, pričom manuálne zvýšenie hlasitosti až o 300 % umožňuje

počúvať aj v hlučnom prostredí. Vďaka Hi-Res Audio kodekom k nim hravo zapojíš kvalitné slúchadlá, takže mobilné špičkové kino si spraviš doslova kdekoľvek.

12 000 mAh batéria je tu navrhnutá pre dlhé hodiny plnokrvnej zábavy a jedná sa o jednu z najväčších batérií pre tablety Xiaomi na globálnom trhu. Po vybití je k dispozícii nabíjanie s výkonom 33 W, ktoré ti rýchlo doplní stratenú energiu. Tieto tablety navyše obsahujú aj káblové reverzné nabíjanie s výkonom 27 W, takže tablet je možné používať aj ako prenosnú powerbanku pre

iné zariadenia. Plynulý a spoľahlivý výkon zabezpečuje mobilný procesor Snapdragon® 7s Gen 4, postavený na efektívnom 4nm procese, čo ho robí ideálnym pre náročné aplikácie na veľkej obrazovke.

Nová funkcia Xiaomi interconnectivity je súčasťou operačného systému Xiaomi HyperOS a zlepšuje celkovú použiteľnosť a integráciu tabletov série REDMI Pad 2 Pro. Ak máš aj ďalšie zariadenia Xiaomi alebo REDMI, po prepojení získáš prístup k funkciám ako sú synchronizácia hovorov, zdieľanie schránky, sieťová synchronizácia a domáca obrazovka+.

Cez tablety je možné ovládať prístup k aplikáciám či súborom na telefóne ako aj flexibilné videohovory a živé vysielanie z viacerých uhlov cez prepojenie kamier. Rozšírené sú aj možnosti o AI nástroje Google Gemini a Circle to Search s Google. Pamäť je možné rozšíriť až o 2 TB pre ďalšie videá, dokumenty a projekty.

REDMI Pad 2 Pro môžeš doplniť aj kvalitným príslušenstvom. REDMI Smart Pen ponúka presné a prirodzené písanie a kreslenie s 4096 úrovňami tlaku a ultranízkou latenciou v milisekundách. Klávesnica REDMI Pad 2 Pro má priestrané klávesy s rozmermi 16 x 16 mm, zdvihom 1,3 mm a rozstupom 19 mm, vrátane integrovaného úložiska na stylus. Puzdro REDMI Pad 2 Pro nielenže chráni tablet, ale aj slúži ako praktický stojan s držiakom na pero.

Tablety REDMI Pad 2 Pro teraz nájdeš vo výhodnej ponuke na mi-store.sk!



Palubná kamera

MALÝ PRÍSTROJ, KTORÝ ROZHODUJE PRI NEHODÁCH



Palubná kamera už dávno nie je doplnkom pre technických nadšencov. Stále častejšie ju nájdeme aj v bežných rodinných autách, pretože dokáže ochrániť vodiča pri nehode, podvodoch aj pri parkovaní. Poskytuje jasný dôkazný materiál, ktorý zrýchľuje komunikáciu s políciou aj poisťovňou a odstraňuje spory o tom, kto mal pravdu.

Najväčšou výhodou kamery je spol'ahlivý záznam priebehu udalosti. Ak protijazdúce auto nečakane vybočí z pruhu a spôsobí zrážku, záznam presne ukáže, čo sa stalo. Kamera chráni aj pred tzv. poisťovacími podvodmi, ktoré sa objavujú aj na slovenských cestách. Mnohí vodiči navyše priznávajú, že vedomie monitorovanej jazdy ich vedie k väčšej ohľaduplnosti.

Užitočná je aj pri parkovaní. Aktivácia pri náraze dokáže zaznamenať auto, ktoré poškodilo váš zaparkovaný automobil, a poskytnúť jeho EČV či podobu vinníka. Kamera tak pomôže aj tam, kde chýbajú svedkovia.

Záznam z palubnej kamery má na Slovensku plnú dôkaznú hodnotu. Polícia SR ho môže

použiť pri vyšetrovaní dopravných nehôd, rovnako je akceptovaný v poisťovniach. Pri zverejňovaní však platia pravidlá ochrany osobných údajov – na internete je potrebné anonymizovať tváre aj EČV.

Pri výbere kamery sa oplatí sledovať rozlíšenie (minimálne Full HD, ideálne 2K/4K), uhol záberu okolo 140°, kvalitu nočného režimu, G-senzor, parkovací režim, GPS, Wi-Fi či Bluetooth pre jednoduchý prenos záznamov.

Za pozornosť stojí britská značka Nextbase. Modely rady 322–622 GW ponúkajú spol'ahlivý záznam, GPS, jednoduchú montáž a výbornú nočnú kvalitu. Pre tých, ktorí chcú nenápadné riešenie, je tu mini kamera Nextbase Piqo ovládaná cez mobilnú aplikáciu. Disponuje režimami Witness Mode (okamžité odoslanie záznamu v prípade incidentu) a Guardian Mode (dohľad nad zaparkovaným vozidlom alebo jazdou detí).

Používanie autokamier je na Slovensku legálne. Kameru stačí umiestniť mimo zorného poľa vodiča a pri

zverejňovaní zabezpečiť anonymizáciu. Rovnaké pravidlá platia aj v Poľsku, Česku, Chorvátsku či v Taliansku.

Odlíšná je situácia v Rakúsku, kde je nepretržité nahrávanie zakázané a porušenie pravidiel môže znamenať pokutu až 10 000 eur.

Naopak v Nemecku sú kamery povolené, ak nahrávka neuchováva dáta dlhodobo, čo kamery Nextbase riešia automatickou slučkou. V Portugalsku sú palubné kamery zakázané úplne, v Luxembursku je legálne ich vlastniť, no nesmú sa používať.

„Autokamera dokáže rozhodnúť o nevine vodiča a pomáha v situáciách, kde chýbajú svedkovia. V čase, keď počet áut na cestách rastie, je jej používanie rozumnou voľbou,“ hovorí Allard Rustenhoven, riaditeľ komunikácie pre Európu spoločnosti Nextbase.

Palubná kamera chráni peniaze, čas aj nervy. Investícia do kvalitného modelu sa mnohonásobne vráti v momente, keď ide o dôkaz.



Cybersecurity
Progress. Protected.



DIGITÁLNY SVET BEZ PODVODOV

S inteligentnou ochranou zastavíte
podvodníkov skôr, než sa dostanú až k vám.



Ochrana pri platbách

Nakupujte a platte bez obáv



Ochrana pri prehliadaní

Vyhňte sa rizikovým webom



Anti-Phishing

Blokujte falošné odkazy



VPN

Zabezpečte svoje pripojenie,
nech ste kdekoľvek



Ochrana identity

Predchádzajte krádeži a podvodom



Riešenie ESET HOME Security Essential
získalo ocenenie „Produkt roka 2024“

www.eset.sk

Samsung novinky, ktoré vám sadnú ako uliate



Vybrať darček pre mladých v roku 2025 je čoraz náročnejší proces. Pretože majú všetko – telefón, hodinky, tablet, slúchadlá, dokonca aj smart žiarovku, ktorá dokáže bliknúť do rytmu K popu. A keď im chcete kúpiť niečo nové, hrozí, že to skončí v zásuvke vedľa powerbanky z minulých Vianoc.

Dnes už preto ani nejde o to, čo vyberáte, ale či samotný produkt zapadá do ich dennodenne používaného ekosystému. Nejde preto o ďalšie zariadenie, ale skôr o to, ako to všetko bude spolu fungovať.

Generácia Z a mladší milujú plynulosť. Hodinky odpíšu na notifikáciu, tablet otvorí rozrobený dokument z mobilu a slúchadlá samy prepnú zdroj zvuku, len čo im niekto zavolá, a to všetko bez toho, aby stratili čo i len sekundu svojho drahocenného času nastavovaním. A práve v tom sa ukrýva čaro ekosystému Samsung Galaxy.

Je to prepojený, premyslený svet, v ktorom technológia zmizne na pozadí a všetko sa deje samo, plynulo a bez technických prekážok. V nasledujúcich riadkoch sa vám pokúsím predstaviť potenciálne

najlepšie voľby pri výbere darčiekov zacielených na všetkých mladých vo vašom okolí v rámci jednotlivých kategórií.

Mobil – pilier každodenného online života

Ak by sme Galaxy ekosystém prirovnali k ľudskému telu, telefón by v ňom zohrával úlohu srdca – a v rámci ponuky Galaxy zariadení by ste len ťažko hľadali spoľahlivejšiu „pumpu“ než S25 Ultra.

Titánový rám, minimalistický dizajn a 6,8-palcový AMOLED displej so svietivosťou 2 600 nitov. Poháňa ho Snapdragon 8 Elite, upravený čip, ktorý sa v benchmarkoch správa ako procesor z notebooku, a k tomu 12 GB RAM. Hry ako Wuthering Waves či Genshin Impact tu bežia plynule, bez zadrhnutia, s kvalitou, za ktorú by sa nehanbil ani herný handheld.

S25 Ultra je však zároveň štetec pre umelcov. S Pen je stále súčasťou výbavy, tentoraz v kombinácii s AI funkciami, ktoré vám z poznámok spravia prehľadný zoznam alebo náčrt premenia na hotovú ilustráciu.

Z Flip7 – štýl, ktorý sa dá zložiť

Zatiaľ čo Ultra je seriózny pracant, Z Flip7 hrá trochu inú ligu. Ide v podstate o módný doplnok s dušou influencera. Malý, skladací a s hlavným fotoaparátom, ktorý viete kreatívne využívať na selfie. Vďaka vonkajšiemu displeju môžete využiť 50 Mpx hlavný snímač aj na autoportréty. Výsledok? Fotky, ktoré na Instagrame konečne nevyzerajú ako z prednej kamery starej Nokie.

V aktuálnej generácii už navyše nejde len o štýl. Flip7 totižto dostal Samsung DeX, takže ho stačí pripojiť k monitoru a z mobilu sa lusknutím prsta stane plnohodnotná pracovná stanica. Perfektný balans medzi „TikTok pred obedom“ a „Excel poobede“.

Z Fold7 – multitaskingový kráľ

Pre tých, ktorí by najradšej spojili všetky vyššie spomenuté mobily do jediného zariadenia, je tu Z Fold7. Rozloží sa na tablet, zloží na telefón, zvládne prehľadne zobrazit' niekoľko aplikácií naraz a má rovnaký 200 Mpx



fotoaparát ako S25 Ultra. Je to ako nosiť so sebou malý ultrabook – skladateľný, prémiový a (takmer) nezničiteľný.

A56 – Niečo ako TikTok

Pochopiteľne nie každý potrebuje vlastnú vlajkovú loď a Galaxy A56 je dôkaz, že aj stredná trieda vie vyzerat' prémiovo – 6,7" AMOLED, 5 000 mAh batéria a výborná výdrž.

TikTok, Instagram, Netflix, všetky tieto aplikácie bežia ako hodinky. Avšak ak plánujete herný maratón, radšej sa porozhliadnite na vyššie spomínané modely. A56 nie je stroj na lámanie FPS rekordov, skôr sa vám osvedčí ako spolaľhivý spoločník pre bežné používanie.

Hodinky – dnes to bez nich už nejde

Určite ste si všimli, že hodinky už dávno nie sú len módnym doplnkom. Stali sa z nich osobní tréneri, asistentky a wellness poradcovia a toto všetko v jednom malom kúsku kovu, ktorý vám celý deň zdobí zápästie.

V roku 2025 Samsung priniesol späť legendu – Galaxy Watch8 Classic. Ide o hodinky s ikonickou otočnou lunetou, ktorú si zamilujete už po prvom otočení. Sú vyrobené z nehrdzavejúcej ocele, vybavené zařířovým sklom a dostatočnou výdržou. Ak však preferujete športovejší dizajn, v ponuke



sú aj minimalistickejšie Watch8 – ľahšie, no napriek tomu stále nabité funkciami.

Čo je nové?

Hodinky po novom merajú Antioxidant Index, čiže hladinu karotenoidov v koži. To znamená, že vám povie, či zjete dosť ovocia a zeleniny. Áno, teraz už aj hodinky vedú, že ste vynechali šalát a neváhajú vás s týmto zločinom proti ľudskej AI integrovanou priamo v systéme môžete riešiť tieto aj mnohé iné životné situácie s pomocou umelej inteligencie a bez toho, aby ste museli držať mobil v rukách.

Tablet – plátno, konzola aj poznámkový blok

Študenti, umelci, hráči. Ich univerzálnym náradím je často tablet.

Tab S11 Ultra je v tomto ohľade akýsi strop. Máte tu k dispozícii 14,6-palcový Dynamic AMOLED displej, S Pen priamo v balení, výkon ako laptop a samozrejme umelú inteligenciu, ktorá z náčrtu spraví umelecké dielo. Dizajnéri, architekti, grafici takýto postavený hardvér rozhodne ocenia.

Tab S11 je menší brat Ultra verzie. Má rovnaký výkon, kompaktné telo a je stále ideálny na hry aj štúdium.

A Tab S10 Lite? To je už vyložene ľudová voľba. Je tu síce v úvodzovkách

len LCD displej, ale má S Pen a zvláda všetko, čo bežný študent potrebuje, čiže poznámky, Netflix, PDFká aj prehliadanie sociálnych sietí.

Slúchadlá – bez nich to nejde

Galaxy Buds3 FE majú aktívne potlačenie hluku, ktoré prekonáva aj drahšie modely Buds3 Pro. Redukujú hluč až o 86 %, sú cenovo dostupné a hrajú čisto, vyvážene a spolaľhivo.

Žiadne zbytočnosti, len funkčná kvalita. S automatickým prepínaním medzi zariadeniami fungujú presne tak, ako čakáte, čiže inteligentne a intuitívne.

Kúzo ekosystému: keď 1 + 1 = 3

A teraz to hlavné o čom som písal už v úvode. Povieme si niečo o ekosystéme, ktorý dáva zmysel.

Nie preto, že všetko má logo Samsungu, ale pretože to medzi sebou náležite spolupracuje.

Scenár1: Na Tab S11 píšete projekt, vedľa leží Galaxy S25 Ultra. Kamarát pošle obrázok, vy len presuniete kurzor myši a pretiahnete ho z telefónu do dokumentu. Bez mailov, bez káblov a hlavne bez nervov.

Scenár2: Sledujete video na tablete s Buds3 FE v ušiach, keď vám zazvoní mobil. Slúchadlá sa samy prepnú, video sa pozastaví, hovor prijmete, dotelefonujete a následne sa všetko vráti do pôvodného stavu.

Takáto je realita Galaxy sveta a podobných príkladov sú desiatky.

Darovať Galaxy ekosystém teda neznemá len venovať niekomu novú technológiu. Znamená to darovať mu pokoj, čas a plynulosť. V digitálnej džungli roku 2025 je to podľa môjho názoru ten najlepší darček, aký môžete niekomu venovať.

Filip Voržáček



Šest' gamingových tipov od Selassieho



Notebook Lenovo LOQ 17 ponúka všetko, čo začínajúci gameri potrebujú

Jeden z najznámejších slovenských YouTuberov Matej Slažanský, známy ako Selassie, je už roky jednou z najvýraznejších postáv domáceho gamingu. Ako dlhoročnému ambasádorovi značky Lenovo Legion mu prešli rukami desiatky herných zariadení a stovky hodín strávil hraním titulov, ktoré hýbu svetovou scénou. Výsledok? Dnes presne vie, akú výbavu moderný hráč potrebuje, aby si každú hru užil naplno.

Legion Pro 7 patrí medzi notebooky, ktoré bez problémov nahradia plnohodnotný desktop. Zvláda AAA tituly vo vysokých FPS, má inteligentné chladenie aj AI optimalizáciu výkonu. Prémiový displej podporí rýchle reakcie a výrazné detaily. Je to voľba pre hráčov, ktorí nechcú žiadne kompromisy.

Selassie: „Legion Pro 7 je tank. Aj pri náročných hrách poskytuje výkon, ktorý t'a nesklame.“

Pre začiatočníkov

Lenovo LOQ 17 je ideálna voľba pre tých, ktorí chcú stabilný výkon za rozumnú cenu. Veľký 17-palcový displej je pohodlný na dlhé hranie, notebook zvláda e-športové tituly a má výborný pomer ceny a výkonu. Perfektný „prvý poriadny notebook“, ktorý hráča posunie ďalej.

Selassie: „LOQ je skvelý na pohodový začiatok. Nič nepreplácaš a hry idú tak, ako majú.“

Príslušenstvo Lenovo Legion

Výkon notebooku je len polovica zážitku. Tú druhú určujú kvalitné periférie.

Herná myš Legion M600: Rýchla, presná a pripravená na akúkoľvek hru. Osem tlačidiel z nej robí spolaľhivý nástroj aj pre náročnejších hráčov. Výdrž batérie až 200 hodín a RGB podsvietenie sú príjemné bonusy.

Herná klávesnica Legion K310: Membránové switchy s príjemnou odozvou, životnosť 20 miliónov stlačení, 5-zónové RGB podsvietenie a nastaviteľný sklon. Stabilná a komfortná na hranie aj bežnú prácu.

Monitor Legion Pro 34WD-10: Ultraširoký monitor s rozlíšením 3440 × 1440 ponúka výrazné farby, hlbokú čiernu a obnovovaciu frekvenciu 240 Hz. Je ideálny pre hráčov, ktorí chcú vidieť všetko prehľadne a s dokonalými detailmi.

Selassie: „Periférie sú často podceňované, ale práve ony uzatvárajú ekosystém. Keď je všetko prepojené, hra reaguje prirodzenejšie a rýchlejšie. Ten rozdiel je fakt cítiť.“

Zahrajte si kdekoľvek

Legion Go S je malý, ale prekvapivo výkonný handheld, ideálny na hranie na cestách.

Zvládne známe hry bez problémov a v prípade potreby ho viete jednoducho pripojiť k monitoru.

Selassie: „Je malý, ale výkonovo zvládne veľa. A keď chceš väčší zážitok, pripojíš ho k monitoru a hráš ďalej.“



HONOR Magic V5

ULTRA-TENKÝ A PRAKTICKÝ SKLADACÍ SMARTFÓN S JEDINEČNÝM DIZAJNOM



Skladacie smartfóny prešli dlhú cestu, no stále platilo, že väčšina z nich bola hrubšia, ťažšia a citel'ne drahšia než bežné vľajkové modely. HONOR Magic V5 tento obraz mení. Pri cene 1599 eur ponúka výbavu najvyššej triedy v tele, ktoré sa správa ako klasický smartfón. Hrúbka približne 9 mm a hmotnosť okolo 222 gramov sú hodnoty, ktoré by ste skôr čakali pri neskladacom modeli – nie pri zariadení, ktoré sa dokáže rozložiť na veľký pracovný priestor.

Po otvorení získate takmer tabletový formát. Vnútorňý displej má 7,95 palca, LTPO panel a 120 Hz, takže na ňom dobre funguje multitasking, práca s dokumentmi aj sledovanie videa. Vonkajší displej s uhlopriečkou 6,43 palca ponúka rovnakú obnovovaciu frekvenciu a vysoký maximálny jas, takže telefón sa dá pohodlne používať aj v „klasickom“ režime bez potreby ho otvárať.

Jednou z hlavných výhod je podpora multitaskingu. Na veľkej vnútornej obrazovke možno spustiť tri aplikácie súčasne. Toto riešenie výrazne rozširuje možnosti pre používateľov, ktorí pracujú s textami, prekladmi, sociálnymi sieťami, grafickými podkladmi či prezentáciami. Navyše Magic V5 ako jeden z mála

ohybných smartfónov podporuje aj digitálne pero (predávané samostatne).

Odolnosť je ďalší prvok, ktorý pri skladacích zariadeniach nebýva samozrejmosťou. Magic V5 má zvýšenú ochranu voči vode a prachu s certifikáciou IP58 a konštrukciu pántu navrhnutú tak, aby spoľahlivo zvládala dlhodobé používanie. Obe obrazovky chránia spevnené vrstvy s vyššou odolnosťou voči nárazu, čo znižuje riziko poškodenia pri bežnom každodennom používaní.

O výkon sa stará čip Snapdragon 8 Elite, ktorý poskytuje dostatok výkonu pre náročné aplikácie, hry aj prácu s viacerými oknami. Plynulosť systému sa prejavuje nielen pri multitaskingu, ale aj pri úprave fotografií či práci s veľkými súborami na vnútornej obrazovke.

Fotovýbava smartfónu stojí na kombinácii 50 Mpx hlavného fotoaparátu, 50 Mpx ultraširokého senzora a 64 Mpx periskopického teleobjektívu s optickým zoomom. Systém poskytuje dobré výsledky pri denných scénach, nočných záberoch aj pri fotení vzdialených objektov. Zariadenie tak v tejto oblasti nepôsobí ako kompromis, ktorý by bol dôsledkom skladacej konštrukcie.

Batéria je jednou z najzaujímavejších súčastí výbavy. Kapacita 5820 mAh patrí medzi najvyššie v segmente otváracích smartfónov a v praxi umožňuje celodenné používanie aj pri aktívnom striedaní oboch displejov.

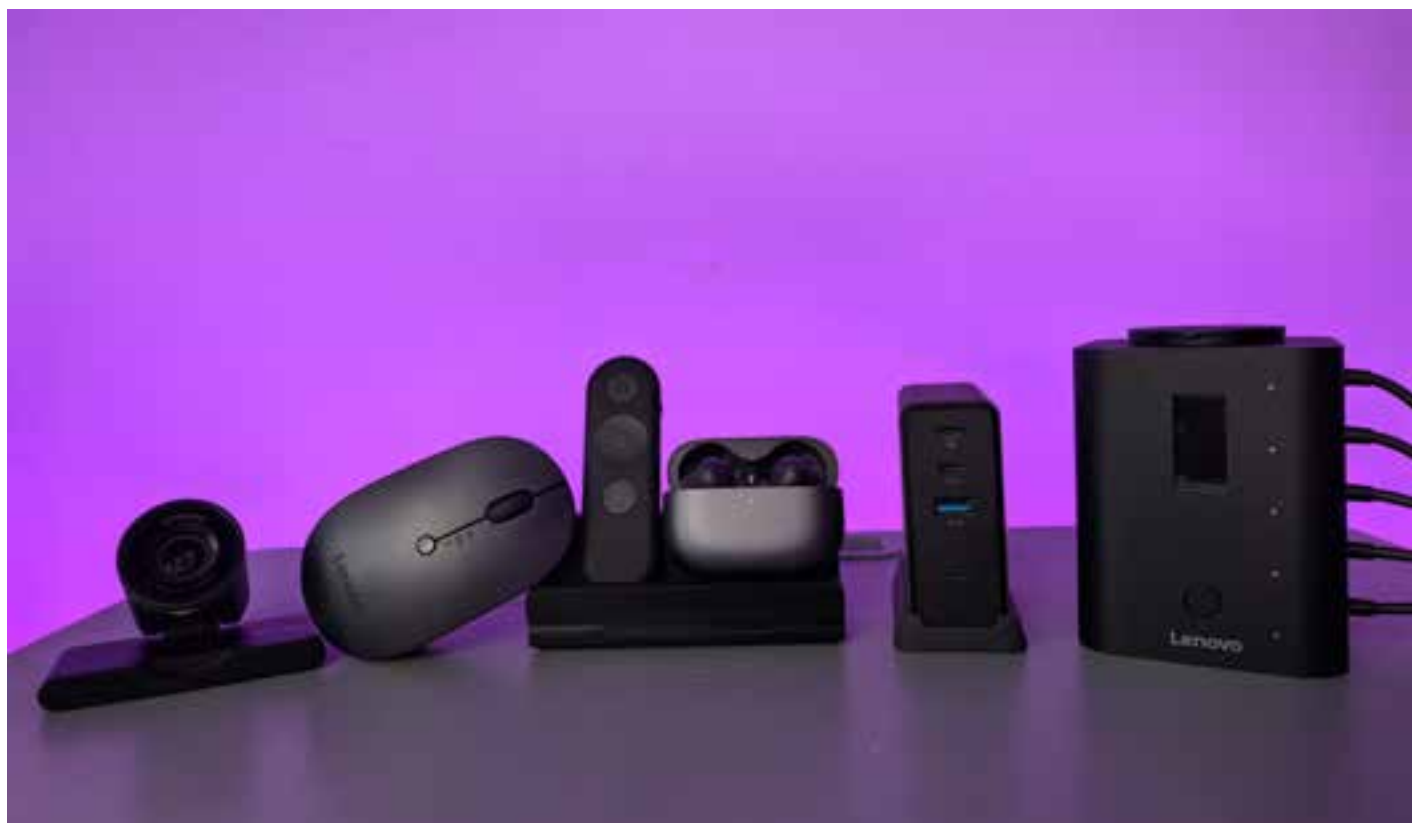
Rýchle nabíjanie skracuje čas potrebný na doplnenie energie v priebehu dňa a zvyšuje praktickosť zariadenia.

Súčasťou Magic V5 sú aj pokročilé AI funkcie. Patria medzi ne preklady v reálnom čase (s podporou slovenčiny), vizuálne vyhl'adávanie objektov cez kameru, sumarizácie textov, extrakcia informácií z dokumentov, organizácia okien pri multitaskingu a inteligentné odporúčania podľa kontextu používania. Vďaka tomu dokáže zariadenie pomáhať pri práci aj v situáciách, keď používateľ potrebuje rýchlo spracovať veľké množstvo informácií.

HONOR Magic V5 tak spája vlastnosti dvoch kategórií: kompaktnosť tradičného smartfónu a pracovný priestor tabletu. V kombinácii s aktuálnou cenou 1599 eur patrí medzi najdostupnejšie skladacie zariadenia s kompletnou výbavou na trhu. Je tak ideálnou voľbou, ak nechcete voliť medzi praktickosťou a veľkým displejom.

Lenovo pre vás má príslušenstvo vhodné nie len do kancelárie

ŠIROKÝ ZÁBER



Príbeh Lenova sa nezačínal niekde v garáži, ale 1. novembra 1984 v zaprášenej miestnosti v Pekingu. Liu Chuanzhi a jeho tím mali vo vrecku len 25 000 dolárov a firmu s názvom Legend. Ich prvý veľký úspech prišiel o dva roky neskôr a konkrétne išlo o špeciálnu znakovú kartu, ktorá umožnila počítačom spracovať čínsky jazyk. Po uvedení vôbec prvého počítača v roku 1990 sa Legend stal domácim lídrom, no skutočný zlom nastal až v polovici roka 2005, kedy Lenovo kúpilo PC divíziu IBM a to vrátane značiek ThinkPad a ThinkCentre. Získalo nielen továrne, ale aj celé dedičstvo amerického inžinierstva, čím sa z čínskeho výrobcu stal globálny gigant. Pokým zamestnanci roku 2007 symbolicky strhávali nálepky IBM z ThinkPadov, prebiehal akýsi prenos štafety. Dnes, o dve dekády neskôr, je práve Lenovo najväčším výrobcom PC na svete a už nepotrebuje cudzie meno na potvrdenie svojho

úspechu. Dlhodobo si buduje vlastný ekosystém a ja vám v nasledujúcich riadkoch porozprávam o praktickom príslušenstve, ktoré je jeho súčasťou.

Lenovo 4K Pro Webcam

Lenovo 4K webkamera pôsobí svojím spracovaním maximálne solídne. Prelepená webkamera kúskom lepiacej pásky na drahom notebooku je proste faux pas, ktoré v roku 2025 nemôžeme akceptovať. Uvedený model obsahuje aj fyzickú záslepku.

Špecifikácie sú už na papieri pôsobivé. Máme tu 4K rozlíšenie pri 30 snímkach za sekundu. Máme tu HDR a automatickú korekciu svetla, čo znamená, že by ste nemali vyzerat' ako silueta, aj keď sedíte chrbtom k oknu. Samozrejme nemôžu chýbať AI funkcie ako automatické rámovanie a sledovanie tváre. Pre

puntičkárov, je tu dokonca možnosť meniť si zorné pole medzi 90°, 78° a 65°. Kamera je hrdým držiteľom certifikácie pre Microsoft Teams a všetko sa tu spravuje cez centrálny softvér LADM. Keďže vo všetkom sa dnes skrýva nejaký ten „háčik“, tak ani tento hardvér nie je výnimkou. Produkt je síce certifikovaný pre Microsoft Teams, avšak najbežnejšie videokonferenčné platformy ani nepodporujú rozlíšenie vyššie ako 1080 p.

Pre koho je táto kamera teda určená? Podľa mňa to nie je kamera pre manažéra, ktorý chodí na porady. Toto je kamera určená skôr pre tvorcov obsahu a streamerov, ktorá je len prezlečená za korporátny nástroj. Funkcie ako 4K, HDR, manuálne DFOV a kvalitný snímač sú presne tie isté, ktorými sa oháňajú konkurenti ako Razer Kiyo Pro Ultra, Logitech Brio či OBSBOT. Lenovo sa ju snaží predat' do korporátneho segmentu



(cez tú certifikáciu Teams), ale jej skutočná hodnota je pre človeka, ktorý nahráva na YouTube či streamuje na Twitchi.

A čo tá AI? Nuž, automatické rámovanie je fajn, ale je to funkcia, ktorá je dnes v prémiovej triede štandardom, nie inováciou. Konkurencia v podobe Insta30 Link alebo OBSBOT Tiny ponúka fyzické gimbálové sledovanie, ktoré je o svetelné roky d'alej.

Napriek všetkému ide o skvelý kus hardvéru za rozumnú cenu. Ak ste tvorca, je to solídna voľba. Ak ste manažér, kupujete si niečo, čo reálne nevyužijete, ale aspoň budete na tom Full HD streame vyzerat' vďaka HDR a lepšiemu snímaču o triedu lepšie, ako všetci ostatní.

LENOVO Multi-Device myš X9

Pracovný stôl sa dnes bez kvalitnej myši nezaobíde a Lenovo vám preto ponúka svoj cenovo dostupný model X9. Ide o kompaktnú a príjemne symetrickú myšku, ktorú ľahko strčíte do vrecka. Má 5 tlačidiel a optický senzor s 2 400 dpi, čo v praxi znamená, že funguje spoľahlivo na väčšine povrchov, vrátane lesklej dosky stola v zasadačke.

Tu však musím Lenovo skutočne pochváliť za dve veci a to konkrétne konektivitu a nabíjanie. Myš sa dá pripojiť až k trom zariadeniam súčasne a to buď cez Bluetooth alebo priložený malý USB-C dongle. Batéria má vydržať až 3 mesiace. Teraz, ale to hlavné, nabíja sa buď cez USB-C port na prednej strane, alebo bezdrôtovo cez Qi. Myš sa navyše pýši špeciálnym AI tlačidlom, ktorého aktiváciou si vytiahnete do popredia Co-pilota. To je však všetko a za mňa je to vlastne sklamanie. Je to glorifikovaná softvérová

skratka na spustenie jedného programu. Nič viac za tým však nehľadáte.

Napriek všetkému som toho názoru, že je to fantastická cestovná myš s dlhou výdržou a perfektne riešeným systémom pripojenia respektíve nabíjania.

Lenovo Portable Rechargeable Presentation Remote

Priznám sa, keď som v zozname produktov videl ovládač určený na prezentácie, trochu som sa zarazil, predsalen v celom tomto balíčku zaujímavého príslušenstva sa jednalo o zariadenie reprezentujúce niečo, čo som nikdy reálne netestoval. Zamyslel som sa nad tým a uvedomil si, že žijeme v dobe, keď sa už na prezentáciách nevyužíva plátno s projektorom, ale aj obrovské TV obrazovky či prípadne zdieľané plochy cez Teams, Zoom a Google Meet. Práve tam je klasický fyzický laserový lúč úplne zbytočný, keďže publikum na druhej strane ho totiž



vôbec nevidí. Riešením je teda model ACC500374 využívajúci digitálny pointer.

V praxi ide o sofistikovanú gyroskopickú myš, ktorá komunikuje priamo so softvérom Lenovo. Namiesto fyzického svetla ovládate softvérový kurzor a vďaka integrácii s LADM, ponúka ovládač päť pokročilých režimov.

Magnify (priblíženie konkrétnej časti obrazovky), Highlight (stmavenie pozadia s reflektorom na klúčovom mieste), Marker (možnosť kresliť či robiť dočasné poznámky), On-screen Cursor (klasické ovládanie ako pri air-myši) a ďalšie. To najlepšie však je, že tieto efekty vidí aj vaše online publikum, pretože sa dejú na softvérovej úrovni a sú plne kompatibilné s PowerPoint, Keynote aj Google Slides. Kým vyššie opisovaná myš vlastne len predstierala inováciu cez AI, tento ovládač ju skutočne prináša a to bez veľkých PR slubov. Je nabíjateľný, funguje na Macu aj Windows a pre





každého, kto pravidelne prezentuje v hybridnom prostredí, ide o absolútnu must-have vec. Klobúk dole, Lenovo.

Lenovo TWS Earbuds

Trh s bezdrôtovými slúchadlami je hotové peklo a ak pravidelne čítate aj moje recenzie, tak to určite dobre viete. Nájdete tu tisíce modelov, a to od prémiových až po extrémne lacné, ktoré sú v podstate jednorazové a ich zvuková kvalita je prinajmenšom pochybná. Slúchadlá Lenovo TWS Earbuds X9 sa však do tejto bitky ani nesnažia zapojiť.

Nesnažia sa byť lacné ani univerzálne, sú niečím úplne iným. Ide o štuple do uší určené pre ThinkPad X9, teda periféria vytvorená pre konkrétny ekosystém, podobne ako AirPods pre iPhone. Ich cieľ je jasný, a to dokonale spolupracovať s počítačmi radu X9.

Na prácu sú vybavené aktívnym potláčaním hluku, ktoré vás dokáže odrezat' od šumu kancelárie, a trojitým mikrofónom s technológiou rozpoznávania hlasu. V praxi to znamená, že počas hovoru slúchadlá aktívne filtrujú ruchy okolia, takže vás druhá strana počuje čisto a bez rušenia.

Na oddych je tu podpora priestorového zvuku Dolby Atmos, čo je v prípade pracovných slúchadiel nečakaný, ale mimoriadne vítaný bonus čiže filmy a hudba znejú omnoho plnšie a živšie.

Teraz však prichádza to najzaujímavejšie. Slúchadlá samy rozpoznávajú, čo práve robíte. Ak sa pripájate do online porady, prepnú sa do režimu na hovory so zvýraznením hlasu. V prípade ak si

pustíte film, aktivujú filmový profil s lepším priestorovým efektom a silnejšími basami. K tomu pridajte Bluetooth 5.3, možnosť duálneho pripojenia a rýchle prepínanie trojitým poklepaním.

Záver? Ak si kupujete notebook ThinkPad X9, tieto slúchadlá by mali byť takmer povinnou výbavou.

Spolu tvoria hladko fungujúci ekosystém, v ktorom všetko do seba zapadá. Ak však hľadáte univerzálne slúchadlá k telefónu, možno ich plný potenciál nevyužijete, no napriek tomu všetkému patria medzi silných hráčov vo vyššej triede, najmä vďaka výbornej kvalite zvuku a účinnému potlačeniu hluku.

Posledné dva produkty v dnešnom zozname sú nabíjačky.

Lenovo X9 Charging GaN Dock (40BD)

Ide o riešenie, ktoré ocení každý, kto často cestuje s notebookom. V jadre ide o moderný 65-wattový GaN adaptér, no nie je to len obyčajná nabíjačka, ale plnohodnotný cestovný dok. Okrem napájania notebooku s výkonom 60 W ponúka aj HDMI 2.1 port s podporou 4K pri 60 Hz, čítačku kariet, USB-A port s rýchlosťou 10 Gb/s a USB-C port s rovnakou priepustnosťou.

Všetko zabalené v jednom kompaktnom tele. Presne to, čo moderný cestovateľ potrebuje. Namiesto troch zariadení (nabíjačka, USB-C hub a čítačka kariet) si zbalí jednu malú krabičku. GaN technológia pritom zabezpečuje vysoký výkon pri minimálnych rozmeroch. Jednoducho výborný produkt.



Lenovo Smart Charger (ACC500400)

Toto naopak nie je žiadna spotrebiteľská nabíjačka, ale doslova školské zariadenie, čiže napájacia jednotka pre správu viacerých zariadení (PDU), určená pre Chromebooky v školách alebo menších firmách. Jej hlavná úloha je jednoduchá; dokáže nabíjať päť Chromebookov naraz pomocou piatich vstavaných 30-centimetrových USB-C káblov. A tá inteligentná časť? Nabíjačka má displej, ktorý zobrazuje stav nabíjania, čiže informácie, ktoré zaujímajú učiteľa alebo správcu IT, nie bežného používateľa.

Háčik prichádza pri výkone. Celkový výkon je len 19 wattov (respektíve 19/12/8 W na port v kombinovanom režime). To znamená, že nabíjanie je extrémne pomalé a teda ideálne na nočné nabíjanie desiatok školských Chromebookov, ale úplne nevhodné na rýchle doplnenie energie vášho ThinkPadu.

Presne tu sa naplňuje názov celého tohto článku. Prísľusenstvo vhodné nielen do kancelárie. V tomto prípade doslova, keďže jedno zariadenie je určené pre cestovateľov, druhé pre školské lavice.

Lenovo opäť ukazuje, že vie vytvárať prémiový a technicky prepracovaný hardvér. No tak ako kedysi, keď muselo dokázať, že zvládne dedičstvo po IBM, aj dnes stojí pred novou výzvou, a to naučiť sa rozumne pracovať s modernými trendmi. Niekedy sa mu to podarí brilantne, ako pri digitálnom „ukazovátku“ a inokedy nám jednoducho predá myš s AI, ktorá v skutočnosti žiadnu inteligenciu nemá.

Filip Voržáček

Huawei Watch Ultimate 2

HODINKY PRE SKUTOČNÝCH DOBRODRUHOV



Niektoré hodinky sa nosia pre štýl, iné pre výkon. A potom sú tu tie, ktoré sú pripravené zvládnuť všetko. Nové smart hodinky Huawei Watch Ultimate 2 patria práve do tej poslednej kategórie. Vďaka špičkovému režimu Expedition hodinky sledujú každý váš krok, každé stúpanie aj zostup, takže sa môžete plne sústrediť na dobrodružný zážitok. Sú určené pre skutočných dobrodruhov, ktorí hľadajú slobodu, presnosť a odolnosť v jednom.

Dizajn na hory aj do kancelárie

Či už stúpate na tatranský štít, brodíte sa dažďovým pralesom alebo sa potápate do hĺbín mora, tieto hodinky vás nesklamú. Ich telo z tekutého kovu na báze zirkónu a zařízové sklo sú navrhnuté tak, aby odolali nárazom, extrémnym teplotám, aj vode do hĺbky 150 metrov, teda všade tam, kam sa bežné hodinky neodvážia. Premiový dizajn pritom nezaprie svoj mestský charakter. **Huawei Watch Ultimate 2** sú rovnako elegantné v horskej chate, ako aj na pracovnom stretnutí.

Navigácia bez hraníc

Dobrodruhovia ocenia presnú navigáciu a mapy. Režim Expedition sleduje každý krok, každé stúpanie aj zostup, takže sa môžete plne sústrediť na dobrodružný zážitok. Pre vysokohorské túry či náročné

expedície sú tu aj senzory, ktoré sledujú tlak, nadmorskú výšku, teplotu aj zdravie vášho srdca, aby ste vždy vedeli, ako sa vaše telo prispôbuje náročnej výprave.

Výdrž batérie na dlhé výpravy

Batéria s výdržou až 11 dní na jedno nabitie je dôkazom, že tieto hodinky sú pripravené držať tempo s vašimi plánmi, či už trvajú deň, alebo viac ako týždeň. Vďaka rýchlemu nabíjaniu sa navyše na ďalšiu cestu vydáte už po niekoľkých minútach.

Huawei Watch Ultimate 2 prichádzajú v dvoch verziách – **Black** a **Blue**. Každá z nich stelesňuje inú stránku dobrodružstva: temnú silu hôr a nekonečnú hĺbku oceánu. Obe však majú spoločný cieľ, sprevádzať vás všade tam, kam sa odvážite ísť.

Ako si naplno užít turistiku s Huawei Watch Ultimate 2

Pred každým výstupom si naplánujte trasu vopred. Režim Expedition vám poskytne neustály prehľad o výške, počasi aj rytme vášho tela, aby ste boli vždy pripravení.

Sledujte, ako sa mení váš tep pri stúpaní, ako reaguje organizmus na nadmorskú výšku a ako sa vďaka správne mu tempu dokážete udržať v rovnováhe. A keď sa rozhodnete objavovať nové cesty, hodinky vás spoľahlivo privedú späť domov.

Cena a dostupnosť

Huawei Watch Ultimate 2 sú dostupné v dvoch farebných prevedeniach – vo verzii **Black** za 899 € a **Blue** za 999 €.



Koncert video analytiky

AXIS COMMUNICATIONS VYTVORILA ORCHESTER VIDEO DOHL'ADU ZALOŽENÝ NA AI



Je možné na hudobné vystúpenie používať kamery pre video dohl'ad? Odpoveď znie áno. Spoločnosť Axis Communications predstavuje experiment s názvom The Object Detection Orchestra (Orchester detekcie objektov) - prvé hudobné vystúpenie na svete, ktoré bolo prehrávané výhradne na kamerách a reproduktoroch pre video dohl'ad za pomoci umelej inteligencie. Iniciatíva vznikla za účelom preskúmania toho, čo je možné nad rámec tradičného zabezpečenia v rámci video dohl'adu.

Spojením vysoko výkonných kamier pre video dohl'ad s analytikou založenou na umelej inteligencii vytvorila spoločnosť Axis nový druh nástroja, ktorý ako hudobné podnety využíva každodenné objekty, ako sú tenisové loptičky, šálky kávy alebo hasiaci prístroj. Keď sa vopred stanovená položka pohybuje v zábere kamery, rôzne zóny aktivujú rôzne tóny

a premenia kameru pre video dohl'ad na plne funkčný hudobný nástroj.

„Týmto experimentom sme chceli otestovať možnosti našich kamier pre video dohl'ad a analytických nástrojov založených na umelej inteligencii, pokiaľ ide o detekciu vlastných objektov a spúšťanie akcií v reálnom čase,“ prezradil Ghaith Sankari, skúsený softvérový inžinier v spoločnosti Axis Communications. „Vytvorili sme akýsi orchester. Naši zákazníci však môžu rovnakú špičkovú technológiu použiť na vytvorenie širokej škály vlastných pokročilých riešení, prispôsobených ich unikátnym potrebám.“

Toto dielo je novou interpretáciou skladby Richarda Straussa „Also Sprach Zarathustra“, ktorá sa stala ikonickou najmä pre použitie vo filme 2001: Vesmírna odysea. Avšak namiesto

strún a dychových nástrojov sa v tejto verzii používajú tenisové loptičky, kávová šálka a hasiaci prístroj.

„Mohli sme použiť akékoľvek objekty, dokonca aj zvuky. To, čo kamery a analytické nástroje naučíte detekovať, je len na vás. Napríklad máme zákazníkov, ktorí túto technológiu používajú na automatické odhaľovanie konštrukčných alebo výrobných závad,“ dodal Sankari.

Švédsky hudobný producent Jonas Quant, známy svojou spoluprácou s Kylie Minogue, No Doubt a Hurts, prijal výzvu zložiť hudbu pre tento netradičný ansámbl.

„Čo ma fascinovalo, bolo nakladať s detekciou objektov ako s novým nástrojom,“ prezradil Quant. „Vzhľadom na to, že nepoužívame klávesnicu, tento experiment predstavoval niekoľko zaujímavých kreatívnych výziev, napríklad ako to naučiť hudobníkov a ako vôbec hrať na neviditeľných nástrojoch vo vzduchu.“

Aj keď je The Object Detection Orchestra nečakaný a hravý, nie je to len novinka na vytvorenie hype. Ide o experiment overujúci koncepciu, ktorý ukazuje, ako je možné pokročiť analytikou spoločnosti založenú na umelej inteligencii, v kombinácii s vysoko výkonnými kamerami pre video dohl'ad a reproduktormi, naučiť identifikovať takmer čokoľvek, čo potrebujete a spúšťať rôzne akcie na základe detekcie analytiky. Všetko v reálnom čase. Rovnaká technológia, ktorá umožňuje tento výkon, tiež poháňa automatizáciu, umožňuje vznik inteligentných miest a utvára budúcnosť interakcie so strojmi a to všetko posúva video dohl'ad ďaleko za hranice obvyčajného zabezpečenia bezpečnosti.

„Čo naučíte kamery a analytické nástroje detekovať, je na vás...“

Viac o tomto experimente a technológii, ktorá za ním stojí nájdete na stránkach newsroom.axis.com/cs-cz/.



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.

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Vyhodnotenie The Golden Joystick



Ocenenia Golden Joystick by sme mohli označiť za predzvest' tých hlavných cien v podobe The Game Awards. Niečo ako Zlaté glóbusy v porovnaní s Oscarmi. Preto je možné očakávať, že úspechy hier a štúdií na Golden Joystick sa pretavia aj v úspech na The Game Awards. Ak by toto bolo pravidlom, tvorcovia Clair Obscur by sa dnes už veľmi tešili. Hra totiž úplne ovládla „zlaté joysticky“. Skvelé JRPG Clair Obscur vyhralo dovedna šesť cien, vrátane tej najvyššej, hry roka. Okrem toho získalo aj ceny za naj OST, naj príbeh, naj vizuálny dizajn a najlepši herecký výkon v hlavnej i vedľajšej role. Štúdio Sandfall Interactive zároveň vyhralo cenu o štúdio roka. Úspešným titulom bol aj Ghost of Yotei, ktorý získal dve ceny – naj konzolovú hru a naj dizajn zvuku.

Nový Carmageddon



Verili by ste, že by sa kontroverziám ovenčená séria Carmageddon dočkala v modernej, až príliš politicky korektnej dobe úplne nového dielu? Aj keď dnes už samozrejme nevyvoláva také rozporuplné dojmy ako pred 25 rokmi, predsa len sa herný priemysel už o dosť posunul dopredu, je to len zvláštne povedať – nový Carmageddon. Každopádne, je to realita. Hoci o tej realite zatiaľ veľmi veľa nevieme. Hra s plným názvom Carmageddon: Rogue Shift bude predstavená 4. decembra, čiže v dobe, keď budete čítať tieto riadky, už budú informácie vonku. Nič sa ale nedá robiť, uzávierky sa musia dodržiavať. Carmageddon: Rogue Shift má byť brutálna automobilová akčná hra (tentokrát aj s prvkami roguelite), ktorá by podľa doterajších informácií mala vyjsť zatiaľ len na PC.

Remaster Tales of Berseria



Boj o najzbytočnejší remaster pokračuje? Už sme tu niekoľko zbytočných takzvaných remasterov mali, napríklad nechválene známy The Last of Us Remastered, a tentokrát tu máme ťažký kaliber v podobe Tales of Berseria Remastered. Ťažký kaliber preto, pretože tento remaster skutočne vyzerá byť len tou istou verziou s pridanými quest markerami a inými tzv. Quality of Life prídavkami. Hra, ktorá vyšla v roku 2016, sa v novej verzii zásadne nelíši, čo sa vizuálu týka. A to je dôvod, prečo je podnázov Remastered skôr marketingovým t'ahom než skutočným obrazom reality. V podstate pôjde len o updatovanú verziu. A nás to núti pýtať sa, prečo sa Bandai Namco rozhodlo zo všetkých Tales hier, ktoré boli doteraz vydané, „zremasterovať“ práve túto.

GTA 6 odložené



O to, že vydanie GTA 6 bude najväčšie a najočakávanejšie vydanie v histórii videohier, nie je vôbec pochýb.

Preto nie je vôbec prekvapivé, že si Rockstar Games dáva veľmi záležať na tom, aby všetko dopadlo čo najlepšie. Samozrejme, určité problémy je možné očakávať, no najdôležitejšie je minimalizovať riziko ich vzniku. Z toho dôvodu bola hra odsunutá z mája 2026 na 19. november 2026. Tvorcovia sa snažia vypilovať hru a vydanie do takého stavu, aby šlo všetko hladko a bez problémov, ako to len pôjde. Grand Theft Auto VI bolo ohlásené ešte v roku 2023 a zameriavať sa má na dve postavy, zločineckú dvojicu Lucie a Jasona. Hra bude paródiou na americkú kultúru života a sociálne siete skrz reminiscenciu Bony a Clydea v podobe Lucie a Jasona.

RDR na nových platformách



Pri Rockstar Games ešte ostaneme. Spoločnosť totiž ohlásila príchod legendy legend – Red Dead Redemption – na nové platformy.

Od 4. decembra si tak môžete zahrať túto westernovú klasiku aj na PlayStation 5, Xbox Series, Nintendo Switch 2, iOS a taktiež Androide. Zatiaľ čo PS a Xbox verzie prinesú podporu 60 fps a 4K, tak NS2 prinesie DLSS a podporu myši. Všetci tí, ktorí už vlastnia verzie pre PlayStation 4, Xbox One a Nintendo Switch dostanú tieto verzie zdarma vo forme upgradu. Mobilné verzie budú plne prispôsobené rozhraniu týchto platforiem, vrátane dotykového ovládania. Red Dead Redemption vyšlo pôvodne ešte v roku 2010 na PlayStation 3 a Xbox 360, kde prakticky okamžite dosiahla status kultu. Šlo o druhú hru série Red Dead a nasledovníka Red Dead Revolver.

Death Stranding 2 na PC?



Pokračovanie Death Stranding, hry, ktorá zdánlivo aj jednoduchý koncept „poštárčiny“ dokázala pretaviť do unikátneho emocionálneho zážitku, sa po PlayStation 5 podľa všetkého dostane aj na PC. Nie je to síce žiadna šokujúca správa, predsa len Death Stranding a Death Stranding: Director's Cut vyšli aj na PC, no kým nie je potvrdené aspoň niečo, nie je potvrdené nič. Kojima Productions zatiaľ síce nepotvrdilo nič, ale svoje potvrdila americká ratingová agentúra, ktorá udelila PC verzii Death Stranding 2: On the Beach Mature 17+. Ohlásenie PC verzie je tak už len otázkou času a je možné, že sa ho dočkáme už o dva týždne počas veľkolepej udalosti The Game Awards odohrávajúcej sa 11. decembra. Death Stranding 2 je oproti jednotke výrazne akčnejšia hra.

Nový Ratchet & Clank, avšak...



Tešíte sa? Skutočne tešíte? Tak to vás asi trochu schladím. Nový Ratchet & Clank síce ohlásený bol, no nejde o nič, pre čo by sme vyskakovali na lustre. Hra s názvom Ratchet & Clank: Ranger Rumble prichádza totiž na mobily. A je to hra, ktorú nikto nikdy ani len nechcel. Zaujímavé je, že o nechcený prídavok pre Crash Bandicoot, ktorý po vydaní okamžite zapadol prachom, tiež vo svojom názve niesol slovo Rumble (Crash Team Rumble). A je asi pre to aj dôvod, keďže Ranger Rumble bude multiplayerová arénová strieľačka. Hra vyjde niekedy na iOS a Android a v súčasnosti je spustená preregistrácia pre testovanie. Hru vyvíja štúdio Oh BiBi. A vlastne ani nevieme, čo by sme o hre vlastne aj napísali. Trocha dúfame, že skončí ako spomínané nechcené diel'a Crasha. Nehrávané a nechcené.

MMO na motívy Horizon



Tak ako Ratchet & Clank, sa takejto novej hre, na ktorú zatiaľ pozeráme len cez prsty, dočká aj séria Horizon. Aj keď je nutné povedať, že tu ide o niečo ambicióznejší titul, Horizon má totiž byť MMORPG. O hre s názvom Horizon Steel Frontiers, tak ako to mnohokrát býva, stále zatiaľ veľa nevieme. Vyvíjať ju má kórejské štúdio NCSoft, ktoré plánuje preniesť svet série do koherentného zdieľaného zážitku pre hráčov naprieč celým svetom hrajúcich na PC, iOS a Androide. Horizon Steel Frontiers má priniesť hlbokú kustomizáciu hráteľnosti, súbojového systému i robotických hunterov. Kórejské MMO. Čo k tomu viac povedať? Aj keď vy už dobre viete, že keď sa toto v texte pýtame, už len dopĺňame slová, aby sme dosiahli jeho potrebnú dĺžku. Nuž, kórejské MMORPG vo svete Horizon.

Snow Bros. sa vracajú



Tak teraz sa prenesieme hlboko do herného praveku. A ako to už v prípade takýchto hier býva, opäť spomenieme štúdio Limited Run Games. Toto štúdio, ktoré oficiálne znovu vydáva staré pecky (digitálne i fyzicky), tentokrát ohlásilo návrat snežných bratov v Snow Bros. Classic Collection pre PlayStation 5, PC a Nintendo Switch. Hry Snow Bros. vyšli na mnoho platforiem, no táto kolekcia bude obsahovať len jednu verziu pre hru. Konkrétne pôjde o Snow Bros., Snow Bros.: Nick & Tom a Snow Bros. Jr.. Zatiaľ čo Snow Bros. priniesie verziu vydanú pre Sega Genesis, tak Snow Bros.: Nick & Tom bude NES verzia a Snow Bros. Jr. zasa verzia z Game Boy. Snow Bros. je séria plošinoviek odohrávajúcich sa na statických obrazovkách, pričom pripomínajú slávnejšiu sériu Bubble Bobble.

Remake SH2 na Xboxe



Parádne prepracovaná klasika Silent Hill 2, ktorou sa blýskali pol'skí vývojári z Bloober Team sa po vyše roku od vydania dostala na Xbox Series X a Xbox Series S.

Hra tak upustila od svojej konzolovej exkluzivity patriacej PlayStation 5 (hra inak vyšla spolu s PS5 aj na PC) a dorazila aj na konzolu od Microsoftu. Bude zaujímavé sledovať, či sa hra napokon dostane aj na Nintendo Switch 2. Vzhľadom na veľkú „portovateľnosť“ konzoly, by sme sa nečudovali, ak by hra vyšla aj tam. Predsa len, mieri tam už aj Resident Evil Requiem. Asi to je len otázkou času. Bloober Team momentálne pripravuje aj remake prvého Silent Hillu. Ostáva ale otázkou, či hra bude opäť konzolovou exkluzivitou ako v prípade Silent Hill 2, alebo vyjde na všetky relevantné platformy v ten istý deň.

BloodRayne na PS5 a NS



Dnes už klasické upírie rezby BloodRayne sa dostanú v novej kolekcií na PlayStation 5 a Nintendo Switch.

Kolekcia BloodRayne: Definitive Collection bude vo svojej podstate prvou kolekciou v sérii, ktorá priniesie všetky vydané hry BloodRayne. Nepôjde avšak o pôvodné verzie hier, kolekcia bude totiž obsahovať remasterované verzie BloodRayne – Terminal Cut a BloodRayne 2 – Terminal Cut. Okrem nich sa v balení bude nachádzať aj spin-off BloodRayne Betrayal: Fresh Bites, čo bola 2D hack and slash akcia vo výraznej komiksovej štýlizácii. Všetky hry budú obsahovať okrem už známych vylepšení ako podpory vysokých rozlíšení či vylepšených textúr aj úplne nové vylepšenia. Tie si avšak tvorcovia zatiaľ nechávajú len pre seba a ohlásia ich v najbližších týždňoch.

Fear Effect 2 budúci rok



Skvelá klasika z prvého PlayStationu – Fear Effect 2: Retro Helix - vyjde v priebehu budúceho roka v emulovanej podobe na nových platformách, konkrétne PlayStation 4, PlayStation 5, Nintendo Switch a PC. Hru pripravuje Limited Games Run, rovnako tak, ako to bolo v prípade predchádzajúceho titulu. Od novej verzie nečakajte žiaden remaster, avšak ak sa tvorcovia posnažia ako minule, je možné, že hra bude obsahovať aj alternatívne ovládanie, ktoré upustí od tankových koreňov a priniesie modernú ovládaciu schému. Fear Effect 2: Retro Helix vyšlo ešte v roku 2001 a po tom čo bol zrušený tretí diel Fear Effect Inferno, sa na dlhé roky stal posledným dielom série. Až kým teda v roku 2018 nevydalo Forever Entertainment nízkorozpočtový spin-off Fear Effect Sedna.

Kirby Air Ride

HRA, KTORÁ PREDBEHLA SVOJU DOBU?



Máme tu záver roka s päťkou na konci, vonku prebieha technologická vojna o pozornosť vás, koncových zákazníkov, a umelá inteligencia píše slohy žiakom, ktorí často nevedia ani čo je podmet. Ja sedím v zatemnenej miestnosti, kde na jednej strane stola odpočíva Switch 2 s rozpracovaným remakom Kirby Air Riders a na druhej žiari fialová kocka známa ako Nintendo GameCube z roku 2003. Ostro rezaná kráska, ktorá prežila miniatúrne DVD aj predsudky doby. Prečo to robím? Pretože budúcnosť sa nedá spravodlivo hodnotiť bez poznania minulosti. Kirby Air Ride som kedysi prehliadol, asi som bol príliš dospelý, príliš „hardcore“, príliš zaneprázdnený chodením po vonku a robením si hanby. Dnes už však viem, že opomenúť pôvodný Air Ride bola gigantická chyba. Teraz, keď testujem

remake snažiaci sa redefinovať žáner arkádového pretekania, som sa musel vrátiť ku koreňom a pochopiť, či tá povestná jednoduchosť bola genialitou alebo lenivosťou vývojárov a či Sakurai, otec Super Smash Bros., naozaj vtedy prebehol dobu o dvadsať rokov.

Než sa pustím do samotnej hrateľnosti, pristavím sa pri spomínanej ikonickej fialovej kocke. GameCube bola konzola, ktorá v mnohom prekonávala PlayStation 2, no doplatila na kombináciu marketingu, médií, trendov a zlých rozhodnutí samotného „Big N“. Nedávno som si na test zaobstaral originálny disk Kirby Air Ride, ktorý dnes stojí na eBay nekresťanské sumy, a vďaka progresívnemu skenovaniu (480p) vyzeral projekt aj na modernom OLED paneli

prekvapivo čisto. Textúry sú jednoduché, polygonov je málo, no estetika Nintendo starne s gráciou, na akú sa dnes realistické hry tej éry ani nechytajú.

Najväčším prekvapením však bolo snímkovanie. Mať 60 FPS v roku 2003, väčšinu času stabilných, to je z dnešného pohľadu ohromujúca vec. A kým zvuk beží len v stereu, jeho čistota a orchestrálne aranžmány pôsobia, akoby patrili do veľkolepého RPG, nie do pretekárskej arkády.

No podme k tomu najkontroverznejšiemu, k ovládaniu. Kirby Air Ride funguje primárne na analógovej páčke a jednom jedinom akčnom tlačidle. Ním ovládajte všetko (brzdzenie, drift, útok, plachtenie, výskok). Kritici to v roku

2003 vyložene neznášali. Tvrdili, že hra nemá hĺbku. Dnes to však mnohí, aj vo svetle súčasných trendov, zrazu vidia úplne inak. Je to odstránenie bariér, nie odstránenie komplexnosti. Rozprávame sa tu o rytmickej hre prezlečenej za preteky, kde dĺžka držania jediného tlačidla mení celú stratégiu. Prsto manuálna prevodovka v ére automatov.

Hra celkovo prináša tri hlavné režimy, ktoré pôsobia ako tri rôzne tituly. V prvom rade je tu klasický pretekársky režim s deviatimi trat'ami, ktoré dnes pôsobia minimalisticky, no v dizajne skrývajú kopu zaujímavostí. Sú široké, otvorené, plné skratiek a špecifických mechaník. Ale popravde, v porovnaní s Mario Kart: Double Dash!! z tej istej éry je to vlastne najbiednejšia časť hry. Ďalej tu máme Top Ride, kde je kamera umiestnená zhora a v zásade ide o akúsi variáciu na Micro Machines.

V zásade ignorovateľný mód a zábava na päť minút. Avšak, potom je tu City Trial – dôvod, prečo táto retro recenzia vlastne existuje. Mód, ktorý predbehol dobu o takmer dve dekády. Jedno otvorené mesto, časový limit, zbieranie vylepšení, náhodné udalosti ako meteorický dážď, príchod Dyna Blade či hustá hmla, a nakoniec disciplína v „The Stadium“, ktorú nikdy nepoznáte dopredu.

Je to Battle Royale bez zbraní, RPG bez levelov a lootovací chaos s nádhernou improvizáciou. V multiplayeri tu vznikajú momenty, ktoré sa nedajú napodobniť. Ide o situácie plné škodoradosti, nečakaných prehier a nezabudnuteľných triumfov. Mimochodom, onen remake umožňuje špecifikovať záverečnú disciplínu, čím sa stáva ešte férovejším, ale prichádza o drsný šarm nepredvídateľnosti.

Stroje, na ktorých jazdíte, neurčujú len technické parametre, ale predovšetkým fyzika a tá každému z nich dáva vlastný charakter. Swerve Star je napríklad podivín, ktorý musí najprv pribrzdiť, aby dokázal zatočiť. Formula Star zas pôsobí ako malé F1 monštrum; má neuveriteľnú maximálnu rýchlosť, ale zo štartu sa rozbieha biedne.

Winged Star je doma vo vzduchu a Wagon Star jazdí bez boostu, takže pripomína klasické auto. A potom sú tu legendy Dragoon a Hydra – v režime City Trial z nich robí hra doslova trofeje, za ktorými sa naháňate ako osol za mrkvou. Dragoon je majster plachtenia, zatiaľ čo Hydra je ťažký tank, ktorý všetko rozdrví. Ďalším skvelým nápadom



je systém odmiern. Mapa je celkovo posiatá 120 úlohami, ktoré sa postupne odhaľujú, odmeňujú vás a zároveň vás motivujú skúšať nové veci. Pred érou achievementov to muselo pôsobiť priam futuristicky. V remaku ho nahradil modernejší zoznam, ktorý je praktický, ale už nemá ten pôvodný nádych tajomstva.

Audiovizuálny štýl hodnotím aj z dnešného pohľadu ako nadčasový. Farby sú výrazné, tempo pôsobivé a hudba patrí k tomu najlepšiemu, čo kedy Nintendo vytvorilo. Keď porovnáam originál s remakom, je jasné, že verzia na Switch 2 je v mnohom lepšia.

Má viac obsahu, plynulejšie animácie, online multiplayer, aj modernejšie ovládanie. No originál má niečo, čo remake nikdy nedokáže napodobniť. Istú surovosť, nevyváženosť a jemný chaos, ktorý robí každú jazdu jedinečnou. Moderné dizajnové zásady síce milujú férovosť, ale ako nám história neraz ukázala, férovosť nie je vždy synonymom zábavy.

Prečo hra v roku 2003 prepadla? Pretože trh chcel simulácie, komplexnosť a hodnotu pre jedného hráča. Kirby Air Ride bola pártový hra, ktorá bez kamošov rýchlo stratila čaro. Kritici vtedy hodnotili objem a hĺbku, nie dušu a víziu. Dnes sa však karta obracia.

V roku 2025 vidím Kirby Air Ride ako klenot, ktorý musel dozrieť. Predchodcu open-world mechaník, lootovania, jednoduchých ovládaní a návykových odmiern. Hru, ktorá bola príliš moderná pre svoju dobu. Remake na Switch

2 si určite kúpte, ak danú platformu už vlastníte a pártový hra sa vo vašej rodine hrá pravidelne, keďže ide o instantnú zábavu určenú pre deti, rodičov aj kohokoľvek medzi tým.

Ale ak chcete pochopiť, prečo sa z Air Ride stal kult, skúste si zahrať aj originál. Ten vám ukáže, ako vyzeral chaos, ktorý ešte nemal pravidlá, no napriek tomu doslova pulzoval čistou a zábavou hrateľnosťou.

Originálu dodatočne vzdávam uznanie. Nie je bez chýb. Preteky zhora pôsobia ako výplň, hlavný jazdný režim je až príliš jednoduchý a ovládanie vie občas poriadne nahnevať. Ale ten mestský voľný režim, kde zbierate vylepšenia a pripravujete sa na finálnu udalosť, je typ herného dizajnu, ktorý vznikne len raz za generáciu.

Verdikt

Aj nedokonalá zábava môže byť označovaná za klenot svojej doby.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	HAL Laboratory	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ City Trial	- Málo tratí
+ Systém odmiern	- Top Ride
+ Audiovizuál	
+ Multiplayer	
+ Prístupnosť	

HODNOTENIE:



Painkiller

PEKELNÁ JEDNODUCHOSŤ



Peklo a jeho zákutia. Často kritizované miesto, no pre niektorých oddychová destinácia. Ak je pre vás prepichovanie démonov príjemnou činnosťou, zrejme patríte do druhej skupiny. V novom reštarte hry Painkiller, ktorej meno pozná každý PC hráč zo začiatku milénia, si budete môcť na pomoc povolať dokonca dvoch kamarátov. A bude to stačiť? Na démonov určite, ale na to, aby hra zaujala aj širšie publikum, to je celkom otázne. Rozoberme si prečo.

V novom počíne od poľského štúdia Anshar Studios sa štyria vyvolení hrdinovia vydávajú do očistca. Ich úloha je jednoduchá, a to zastaviť hordu démonov. Aj keď sa v pozadí odohráva dejová linka v podobe rozprávača, ktorý vás pri vyplňaní úloh dokáže aj obohatiť o zaujímavosti zo sveta démonov, príbeh naozaj nemusíte veľmi riešiť. Ale aby som bol férový, Painkiller nikdy nebol o príbehu a ani od novej hry som to nečakal. Vašou jedinou starosťou bude len vyčistiť oblasť, niekde vyskákať a znova vyčistiť oblasť. Na oddych fajn, no je až prekvapujúce ako veľmi plytké to v skutočnosti je.

Už nie je rok 2004

Aby som bol konkrétnejší, vezmem celý recept hry a popíšem ho. Nový Painkiller je aréna shooter pre troch hráčov, ktorých počet sa nemení. Ak náhodou nemáte v zálohe dvoch ďalších kamarátov, k vašej hre sa môže pripojiť hocikto iný alebo dostanete na pomoc AI. Ale nie takú aká sa dnes všade skloňuje. Budú to klasickí BOT-i. Hra v tomto bude ponúkať 3 oblasti s 3 levelmi, čiže 9 levelov dokopy, ktorých prejdienie vám zaberie približne tri hodiny na nižšej obtiažnosti. Na konci každej oblasti vás čaká aj jeden súboj s bossom, takže dokopy 3 súboje s bossmi. Pridaná hodnota samozrejme prichádza s endgameom, ktorý je veľmi náročné odlíšiť od toku príbehovej linky, pretože matchmaking neberie ohľad na váš progres a pošle vás na misiu očistenia niekam, kde ste neskončili alebo už dávno boli. Hru, samozrejme, môžete prejsť na všetkých obtiažnostiach, ktoré sú štyri, a za každú vyššiu si odnesiete aj vyššiu odmenu. Odmenu si odnesiete, aj ak v boji zomriete. Okrem klasických

levelov je tu aj survival režim, ktorý obsahuje niekoľko predgenerovaných oblastí, odstupňovaných na 10 úrovní.

Samotný gameplay je založený na zabíjaní. Pocit zo zabíjania démonov je fajn, no po pár hodinách prichádza pocit stereotypu. Aj keď sa vývojári posnažili okoreniť to o pár zmien, ako napríklad zabíjanie v blízkosti istého predmetu alebo „postavte sa tu a tak zabíjajte“, tak nijako to nemení na dojme. Muníciu môžete buď nájsť, alebo „vybrať“ z nepriateľov za pomoci ukončovania so slávnou zbraňou z prvého dielu, ktorá nesie rovnaký názov ako obidve hry. Podobne môžete nájsť aj životy, ktoré keď padnú na nulu, môže vás zachrániť už len, prekvapivo, dotyk priateľa. Ak padnete všetci traja, vraciate sa domov, do hubu.

Ako som spomínal vyššie, na výber máte zo štyroch hrdinov. Každý z nich má jednu pasívnu schopnosť navyše, ako napríklad, že môže vlastniť viac munície pri sebe. Inak je gameplay za všetky postavy na nerozpoznanie, pretože každá



dokáže predviesť rovnaké akrobatické kúsky. Práve vďaka týmto akrobaciám je pohyb po arénach celkom svižný. Okrem dvojitého skoku môžete použiť dash alebo priťahovací hák. Vaše skúsenosti s gamepadom sa celkom dobre testujú v survival režime, kde sú aj pasáže na čas, ktoré nie sú vyhradené na zabíjanie ale na ladnosť pohybov a zručnosť hráča.

Zbraní je v hre tiež pomenej, a to iba 6. Každá má síce svoj strom na odomýkanie nových vlastností, ale predsa som očakával viac. Okrem primárneho útoku zbraňou máte aj sekundárny, ktorý vyžaduje špeciálnu energiu. Tá je obmedzená, no postupne sa dopĺňa. Na upgrady zbraní a celkovo na nákup nových zbraní máte dve platidlá: peniaze a „starodávne“ duše. Tieto dve komodity získavate hraním a viete si vďaka nim kupovať aj tarotové karty, ktoré na jedno kolo môžu vášmu hrdinovi pridať nejakú výhodu, ako napríklad omráčenie okoloidúcich pri skoku z výšky. Takéto karty si do hry môžete nastaviť naraz len dve a po návrate do hubu sa spália. Za ich aktivovanie si musíte opäť zaplatiť. Všetky tieto vylepšenia a hrdinov si vyberáte vo vašom hube, odkiaľ sa potom



rozhodujete kam ďalej alebo si môžete v súkromnom múzeu prehliadnúť démonov zblízka. Veľmi rád by som obšírnejšie popísal jednotlivé aspekty hry a všetky omáčky okolo, ale toto je naozaj všetko.

Technický stav nie je peklo

Aj keď pri prvom spustení na mňa vybehlo logo UE5, obavy za chvíľku opadli. Hra beží stabilne a to aj napriek tomu, že výpočtový

výkon vášho zariadenia musí fungovať ako hodinky. V jednej aréne sa môže naraz objaviť aj sto démonov a v kombinácii s akciami troch hráčov je priam zázrak, že hra dokáže bežať stabilne v 60 FPS. Hru som recenzoval na PS5 a aj keď si nemožno vybrať žiadne grafické presety, je zrejme, že hra cieľ na 60 snímok za sekundu. Asi raz alebo dvakrát sa mi stalo, že sa hra zasekla na dve sekundy, inak som si žiadne technické problémy nevšimol. Nepostrehol som ani prepady FPS alebo rozmazaný vizuál takže nie je hre čo vyčítať. Celkovo pekelná estetika zaujme a v sprievode nenásilného metalového soundtracku to miestami pôsobí tak, že vízia hry bola solídna, no niekde v polovici zhasla. DualSense sa dočkal plnej

podpory, takže vystrel'ovanie kolov nikdy nepôsobilo zábavnejšie ani interaktívnejšie.

Hodnotenie

Painkiller dokáže niekomu priniesť pár hodín zábavy, no niekoho môže oklamať telom. Hra dokáže očariť hlavne tých, ktorí si s partiou chcú trochu oddýchnuť a popri rozprávaní aj zabíť pár démonov. Pre sólo hráča to podľa môjho názoru dnes nedáva veľký zmysel, a hoci nejde vyslovene o prepádák, so silným menom v názve, ako napríklad DOOM, by sa tento starodávny žáner predával aj vnímal mnoho ľahšie.

Luboš Duraj



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Arena-Shooter	Anshar Studios	Anshar Studios

PLUSY A MÍNUSY:

+ Technický stav	- Hrozne plytké
+ Cool soundtrack	- Krátke
+ Pekný vizuál	- Nenápadité
+ Dualsense úplná podpora	

HODNOTENIE:



Hyrule Warriors: Age of Imprisonment

PREČO ZELDA CESTOVALA SPÄŤ V ČASE? ABY NIČILA HORDY NEPRIATEĽOV NAJVIAC COOL SPÔSOBMI!



Vždy na chvíľu zabudnem, že existuje séria hier Warriors, ktorá parazituje na rôznych známych značkách. Keď sa pozriem na názov hry, pomyslím si, že ide o nejaký spin-off, a až keď sa pozriem na hordy nepriateľov proti jednému hrdinovi, poviem si: „Jaaaj, jasné, však Warriors!“ Naposledy ku mne táto séria prehovorila prostredníctvom značky Fire Emblem (LINK: <https://gamesite.zoznam.sk/48932-recenzia-fire-emblem-warriors-three-hopes-tvrdi-bojovnici-na-bojisku-a-krehke-srdcia-mimo-neho/>) a musím povedať, že som bol unesený. Bol som si takmer istý, že prenesenie tohto systému do megaobľúbenej značky Legend of Zelda bude ďalším úspechom, najmä vzhľadom na to, že ide už o druhú Warriors hru zo sveta Hyrule.

Názov hry: Age of Imprisonment odkazuje na udalosti, ktoré sa bezprostredne týkajú Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Tvorcovia počítajú s tým,

že ste Tears of the Kingdom už hrali (a ideálne aj dohrali), ale nebudem spoilerovať ani jednu z hier a poviem len nevyhnutné minimum – princezná Zelda sa pre účely tejto hry ocitne v minulosti, v dobách prvého kráľa Hyrule.

Dôvody cesty je možné postupne odhaľovať v oboch hrách (ideálne najprv v Tears of the Kingdom, ak začnete s Age of Imprisonment, niektoré súvislosti vám budú nejasné), no na začiatok poviem, že Hyrule sa za tisíc rokov takmer vôbec nezmenila, čo môže byť vinou lenivých tvorcov.

Začnem s tým, čo ma na hre ako prvé upútalo, hlavnou hrdinkou je princezná Zelda. Keďže ide o Warriors hru, môžete sa spoľahnúť, že bude vraždiť obrovské davy nepriateľov a príšer. Princezná Zelda bola dlho v sérii známa ako tá, ktorá príde, vyvolá lúč svetla a nepriatelia miznú. Preto som bol veľmi zvedavý na jej „polohu na bojisku“ a musím

povedať, že Hyrule Warriors splnila zadanie na jednotku. Zelda dostane do ruky zbrane a zóna nástroje, ktorými bude rozosievat' po bojiskách totálnu skazu a masaker. Samozrejme na to nebude sama a pridá sa k nej niekoľko historických postáv, ktoré poznáme z Legend of Zelda: Tears of the Kingdom.

Ako každá správna Warriors hra, donúti vás prepínať medzi charaktermi na bojisku, aby ste postupne odpaľovali špeciálne a kombinované útoky medzi jednotlivými postavami.

Najväčším plusom tejto Hyrule Warriors hry je nový hardvér. Na Nintende Switch 2 vyzerá naozaj skvelo, beží plynulo, nepriatelia sa vám nezobrazujú z ničoho nič v zornom poli a všetko funguje tak, ako má. Pri kooperatívnom móde, v ktorom môžu na jednej konzole hrať naraz dvaja hráči, sa fps trochu spomalila, kvalita ide do úzadia, ale inak všetko funguje.

Bojuj, plň úlohy, vylepšuj zbrane, opakuj.

Warriors hry sledujú osvedčený kolotoč, ktorý vám vydrží celé hodiny. Ocítate sa v leveli s nejakou úlohou, vrhnete sa do nej, po ceste zničíte stovky nepriateľov a pozbierate cenné materiály, splníte úlohu, v lobby si povylepšujete hrdinov a ich vybavenie, odovzdáte materiály tam, kde sú potrebné a môžete sa pustiť do ďalšieho levelu. Levely sú rozdelené na prostredia nad a pod zemou. Oba majú typické materiály, ktoré v nich viete získať a nepriateľov, ktorých môžete stretnúť. Dizajn levelov je pekný, ale mám pocit, že tvorcovia si nedali veľmi záležať na tom, aby priniesli niečo nové.



Spol'ahli sa, že všetci zbožňujeme, ako Hyrule vyzerala v Tears of the Kingdom a možno aj v snahe nič nepokaziť, nezmenili nič. Úlohy netrpia prílišnou originalitou a vo väčšine prípadov ide o zabratie určitého stanoviska alebo zabitie určitých nepriateľov, ak by ste od Warriors hry čakali niečo iné, len by ste sami seba pripravili na sklamanie. Napriek obmedzenému pohybu v leveloch vás čakajú krásne výhľady na Hyrule a pestrý výber nepriateľov. Útočiť na vás budú klasickí obyvatelia Hyrule všetkých rás, no takisto väčšina monštier, ktoré si pamätáte z Legend of Zelda: Tear of the Kingdom.

Čím budete ničiť nepriateľov?

Krátka odpoveď: „Všetkým, čo je po ruke!“ Každá postava má typ zbrane, no tá dáva len hrubý základ toho, čo každá postava dokáže. Plnením úloh na mape budete odomykať nové schopnosti postáv, ktorými viete svojich hrdinov na jednotlivé ťaženia vybaviť. Aby toho nebolo málo, každá postava má dostupné zónai prístroje, ktoré poznáte z Tears

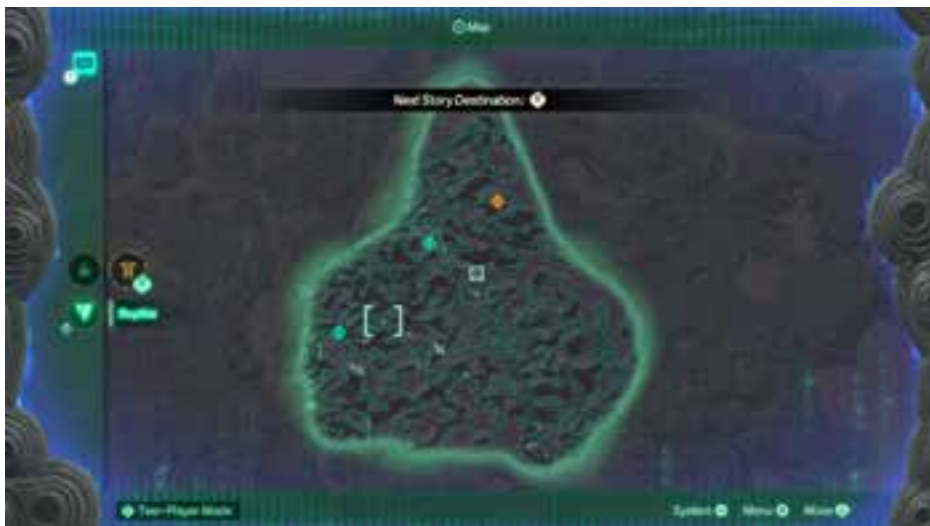
of the Kingdom. Takže každá postava dokáže v prípade potreby vytiahnuť plameňomet, ľadový lúč a ďalšie ničivé nástroje. Tie vám vybijajú energiu a musíte čakať, kým sa obnoví alebo ju obnoviť spotrebovaním batérie.

Pohyb po bojisku so stovkami nepriateľov je pre hrdinov prechádzka

parkom. Dokonca by som povedal, že neelitní nepriatelia sú až príliš jednoduchí, možno až zbytoční, najmä v prvej polovici hry. Keď na ceste pred sebou máte približne 40 nepriateľov, je úplne jedno, či ich na jedno kombo zničíte alebo odhodíte dostatočne ďaleko, aby pre vás neboli hrozbou, alebo sa cez nich dvakrát uhnete, výsledok bude rovnaký.

Elitní nepriatelia majú kopol životov a obrany, takže minimálne časovo vám dajú zakaždým zabráť. Správnou kombináciou špeciálnych útokov a takzvaných Sync Strikes im viete zobrať výraznú časť životov. Špeciálne útoky majú vždy jednu z vlastností (napríklad prelomenie obrany alebo vystrelenie do vzduchu), a ak ich použijete v momente, keď elitný nepriateľ robí špeciálny útok, ktorý sa dá týmto útokom narušiť, jednak prerušíte jeho, no takisto ho zraníte za bonusové poškodenie.

Čerešničkou na torte bojového systému, v ktorom v každom momente robíte epické zničujúce kombá, sú Sync Strikes, ktoré sú typické pre Warriors





hry. Ak bojujete s dvomi bojovníkmi dostatočne dlho vedľa seba, nabijú si energiu na veľkolepý spoločný útok. A tie útoky sú naozaj veľkolepé. Vždy začínajú animáciou, v ktorej k sebe bojovníci priletia, aby si dali high five alebo fist bump a následne začne ničenie, na konci ktorého nezostane vo vašom zornom poli živý nepriateľ'.

Výzva prichádza až pri bossoch, pri ktorých sa možno trochu potrápíte, ale hra je veľmi štedrá pokiaľ ide o predmety na liečenie a dobíjanie energie, takže sa málokedy ocitnete v bezradnej situácii. So štipkou humoru by sa dalo povedať, že táto hra je reverznou Souls-like hrou. V nej ste vy tá obávaná entita, ktorá položí každého nepriateľa na niekoľko úderov a mali by pred vami utekať'.

Aby som nekrivdil bossom, súboj s nimi je zvyčajne zaujímavý a tvorcovia sa snažili, aby ste mali pri boji proti bossom veľkolepý pocit, ale počas celej hry som sa nevedel zbaviť myšlienky, že tvorcovia robili rozhodnutia v štýle „hlavne nič nepokaziť“ a nečakajú vás

žiadne prekvapivé mechaniky, čo môžu byť rovnako kritikou ako pochvalou. Keď narazíte na bossa, proti ktorému bojujete počas letu, pravdepodobne si poviete, „no konečne“, Za to však môže aj vysoko nastavená latka toho, čo ľudia od sveta Legend of Zelda očakávajú.

Čo robí Link, keď Zelda bojuje?

Naozaj som tvorcom veril, že chcú hru vystavať na princeznej Zelde, a že sa zaoberáme bez Linka. To sa podarilo len tak polovične.

Po niekoľkých misiách vám hra nanúti intermezzo s bezmenným bojovníkom, ktorý na prvý pohľad vyzerá ako Link, a keď s ním zamávate mečom, je úplne jasné, že ide o ten istý model, s akým ste hrali Tear of the Kingdom.

Jeho príbeh je síce trochu komplikovanejší a nechám, nech ho odhalíte sami. Na misie s týmito hrdinom som sa v neskorších fázach hry celkom tešil, najmä kvôli roztomilému korokovi, ktorý ho sprevádza, ale na

začiatku som to vnímal ako zbytočné štiepenie veľmi lenivo podaného príbehu. Každopádne si zaňho užijete množstvo epických momentov a na konci to aspoň ako tak bude dávať zmysel.

Príbeh? Aký príbeh?

V úvode som povedal, že nebudem spoilerovať a chystám sa v tom zotrvať'. Poviem len toľko, že Warriors hry nikdy nestavali na silnom príbehu.

V tejto hre ale mohli urobiť výnimku, pretože si za svoje prostredie zobrali dôležitú časť histórie, ktorá hráčov môže zaujímať, no napriek tomu sú všetky animácie, ktorými vás hra prevedie neoriginálnou povinnou jazdou a viackrát som sa pristihol pri tom, že ich chcem preskočiť, ale kvôli tomu, aby mi niečo dôležité neušlo, som to nespravil. Asi som však mohol.

Chápem, že by asi bolo náročné prijať príbeh z Warriors hry do Zelda ságy a prípadne naňho odkazovať v budúcich hrách, takže sa na príbeh tejto hry môžeme pozerat' ako na seriál What if...? Od Marvelu. Mohlo to tak byť, ale nie je a navyše to ani nie je až také dôležité.

Niektoré časti príbehu sa odohrávajú na animáciách, niektoré si prečítate len ako bloky textu na pergamene doprevádzané ilustráciami, no ak celý príbeh odignorujete a užijete si akčnú jazdu, nič dôležité vám neujde.

Verdikt

Hyrule Warriors: Age of Imprisonment je divokou jazdou plnou ničenia najrôznejších nepriateľov. Mohol z toho byť epický príbeh o jednej z dôležitých udalostí z Legend of Zelda: Tears of the Kingdom, ale tento pokus úplne nevyšiel.

Na konci máme skvelú akčnú hru v krásne zobrazenom svete Hyrule. Asi naozaj nemôžeme mať vždy všetko.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Warriors hra	Nintendo	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Epické súboje	- Prázdny príbeh
+ Výborná grafika a performance	- Málo kreativity
+ Kooperatívny režim	

HODNOTENIE:



Call of Duty: Black Ops 7

V TIENI LEGENDÁRNEJ DVOJKY



Mal to byť veľkolepý návrat k tomu najlepšiemu zo série, no namiesto toho sme dostali hru, ktorá uviazla v pasci vlastného krátkeho vývoja. Black Ops 7 nie je katastrofa, no legendu z neho neurobíte.

Úvod

Každoročný cyklus vydávania série Call of Duty je neúprosný a najnovší prírastok s podtitulom Black Ops 7 to pocítil na plnej čiare už dávno pred vydaním. Od momentu ohlásenia sa nad hrou vznášal mrak kontroverzie. Komunitu najprv rozvášnil komunikačný chaos ohľadom (ne)prenášania kozmetických predmetov a zakúpeného obsahu z predchádzajúceho dielu, čo mnohí vnímali ako podraz.

Ešte väčším strašiakom však bol fakt, že hra vznikala v relatívne krátkom vývojovom cykle. Mnohí sa oprávnene obávali, že sa zopakuje neslávny scenár Modern Warfare III, ktorý pôsobil skôr ako predražené DLC než ako plnohodnotná hra. Na druhej strane ale stála nádej –

sľub, že príbehovo priamo nadviažeme na udalosť legendárneho Black Ops 2, ktorý je mnohými považovaný za vrchol celej série.

Aký je teda výsledok tohto stretu obáv a očakávaní? Black Ops 7, našťastie, nie je technickou a obsahovou katastrofou, akou bol Modern Warfare III. Zároveň však musíme jedným dychom dodať, že rozhodne nejde o diel, ktorý by sa do histórie zapísal zlatými písmenami. Je to hra, ktorá prišla, neurazila, no pravdepodobne na ňu veľmi rýchlo zabudneme.

Kampaň: Kooperatívny experiment, ktorý nevyšiel

Hneď na úvod treba povedať to najdôležitejšie: Black Ops 7 zachraňuje pred absolútnym zatratením najmä návykový multiplayer a excelentný Zombies mód. Kampaň to, žiaľ, nie je. Vývojári sa tentokrát rozhodli pre riskantný krok a príbehovú zložku navrhli ako kooperatívny zážitok pre štyroch hráčov. Paradoxne,

mojím hlavným problémom nebola absencia ukladania postupu počas misí (čo je pri co-op hrách bežné), ale fakt, že tvorcovia nešli dostatočne ďaleko, aby potenciál tohto formátu naplnili.

Príbehovo sa hra odohráva niekoľko rokov po udalostiach z Black Ops 2. Hlavný t'ahák? Raul Menendez, ikonický antagonista, podľa všetkého vstal z mŕtvych.

Do globálnej šachovej partie taktiež vstupuje nová organizácia „The Guild“, ktorá sa pasuje do roly ochranného štítu pre celý svet. V tradičnom Black Ops ponímaní však veci nie sú také, ako sa na prvý pohľad zdajú. Hoci má táto zápleтка na papieri obrovský potenciál, hra ho prakticky spláchne už po druhej či tretej misii. To, čo nasleduje, je predvídateľná jazda, ktorá sa síce snaží byť tematicky zaujímavá, no končí sa jedným veľkým a neuspokojivým klišé. Ešte väčším problémom je technické a dizajnové spracovanie, na ktorom sa jasne podpísal krátky vývojový cyklus.



Vel'ká časť kampane sa odohráva na rozľahlej mape Avalon (známej z Warzone), čo pôsobí lenivo a recyklované. Celý systém kooperácie navyše nie je dotiahnutý do konca. Hra počíta so štyrmi postavami v cutscénach bez ohľadu na realitu. Ak sa jeden z hráčov odpojí, hra sa tvári, že tam stále je – jeho postava s vami komunikuje cez vysielaciu a následne sa fyzicky objaví v prestrihových scénach, čo totálne ničí akúkoľvek imerziu.

Aby som však len nekritizoval – kampaň má aj svoje svetlé momenty. Pochvalu si zaslúži variabilita misií a solídne zapracovanie základných herných mechaník do ich priebehu. Najzaujímavejším prvkom inak biednej kampane je práca s halucináciami a tajomnou látkou „Cradle“. Tieto pasáže sú efektne zakomponované do scénárov, nepripomínajú síce korene série, no v tomto prípade to slúži hre ku cti a vizuálne aj atmosférou ide o najlepšie časti príbehu.

Endgame je skutočné srdce hry a „Extraction-lite“ zábava

Ak vás príbehová kampaň sklame, jej vyvrcholenie v podobe módu Endgame vám pravdepodobne napravi chuť. Tento režim by sa dal najlepšie charakterizovať ako „extraction-shooter-lite“, ktorý je však čisto PvE. Princíp je jednoduchý a návykový: vysadia vás na mapu Avalon, kde plnením misií a likvidáciou vln nepriateľov zvyšujete svoj Combat Rating. Nachádzate nový loot, vylepšujete ho a postupne si odomykáte prístup do náročnejších sekcií mapy. Celý cyklus uzatvára nutnosť úspešnej extrakcie – ak chcete získané levely a vybavenie zachrániť do ďalšieho pokusu, musíte sa z mapy dostať živý.

Práve tu sa ukazuje najväčšia sila Black Ops 7 – zdieľaný postup (Unified Progression). Či už levelujete zbrane v

Endgame, v Zombies alebo v klasickom multiplayeri, všetko sa ráta do jedného celku. Tento systém motivuje skúšať všetky módy bez pocitu straty času.

Dôvod, prečo Endgame funguje tak dobre, spočíva v pevných základoch hratelnosti. Tradičná a rokmi overená kombinácia zbraní, schopností a killstreakov je tu obohatená o novú generáciu systému Omnimovement. Pohyb postavy je plynulý, rýchly a intuitívny. Hra na vás navyše posiela dostatočné množstvo a variabilitu nepriateľov, takže o výzvu nie je núdza. Podobne ako kampaň, aj Endgame je dizajnovaný pre kooperáciu štyroch hráčov a s prísľubom podpory v budúcich sezónach ide o miesto, kde pravdepodobne strávite desiatky hodín. Zároveň to definitívne potvrdzuje fakt, že tohtoročné Call of Duty jednoducho nie je kúskom pre fanúšikov klasického singleplayeru.

Zombies to potiahli

Ak bola kampaň sklamaním a Endgame príjemným prekvapením, tak Zombies mód je absolútnym vrcholom Black Ops 7. Hoci

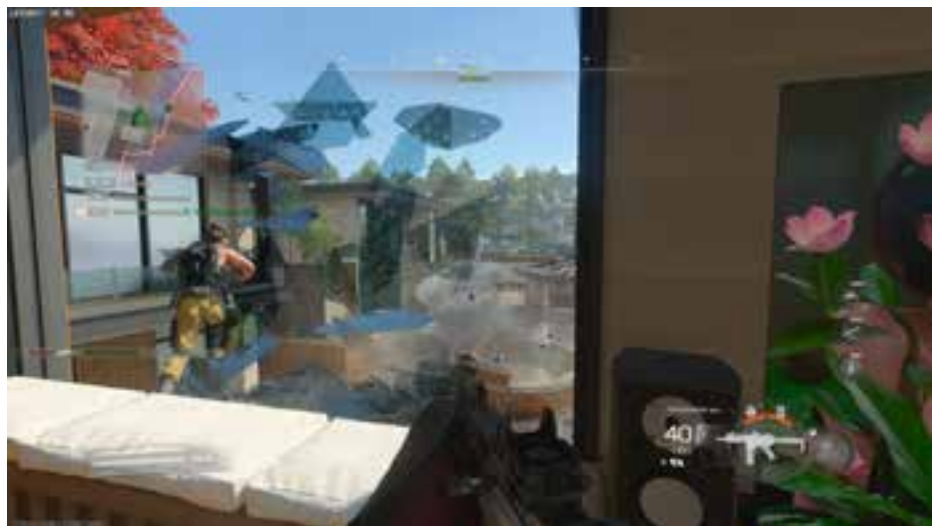
už minuloročný šiesty diel potešil fanúšikov návratom k milovanému tradičnému round-based formátu, sedmička tento koncept nielenže preberá, ale dotahuje ho takmer k dokonalosti a robí ho prístupnejším než kedykoľvek predtým.

Treyarch urobil geniálny ťah smerom k nováčikom. Vývojári si uvedomili, že komplexnosť a tajomnosť Zombies módu môže byť pre nových hráčov odstrašujúca, preto implementovali tzv. „režisérsku verziu“ (Guided Mode). Funguje ako polo-skriptovaný zážitok, ktorý vás chytí za ruku a jasne vám označuje jednotlivé questy, úlohy a ciele na mape. Odpadá tak frustrujúce blúdenie a „googlenie“ návodov, vďaka čomu si príbehovú líniu a atmosféru užijú aj tí, ktorí doteraz tento mód obchádzali.

Na druhej strane, ak ste ostrieľaný veterán a Zombies „dýchate“, môžete zvoliť tradičný mód. Ten vám nedá nič zadarmo, odstráni pomocné ukazovatele a ponúka presne tú nekompromisnú výzvu a slobodu, ktorú očakávate. Mapy sú prešpikované hromadou skrytých easter-eggov čakajúcich na odhalenie, nechýba dôraz na taktické využívanie pascí, obľúbených perkov a systému Gobblegums, ktorý pridáva ďalšiu strategickú vrstvu. Spolupráca je tu kľúčová a atmosféra hustá. Bez prehánania možno povedať, že Zombies je tento rok najsilnejším a najprepracovanejším pilierom z tradičnej trojice herných módov v Call of Duty.

Multiplayer prináša zmeny

Multiplayer v Black Ops 7 je oproti svojmu predchodcovi veľkým krokom vpred, a to predovšetkým v jednej kľúčovej oblasti – mapy. Vývojári sa vrátili k osvedčenému dizajnu a mapy nasledujú tradičnú 3-lane (trojprúdovú) štruktúru, ktorá je pre tituly od Treyarchu typická. Hra



ponúka výborný mix remasterov klasík z predchádzajúcich Black Ops titulov a úplne nových máp. Až na pár výnimiek sú skvelo navrhnuté a výborne slúžia širokému spektru herných módov od klasických Deathmatchov cez získavanie vlajok, Kill Confirmed až po napínavé módy na jeden život ako Search and Destroy.

Výraznou novinkou je mód 20vs20. Odohráva sa na podstatne väčších mapách, ktoré, pochopiteľne, nemajú taký „pevný“ a kontrolovaný dizajn ako tie pre 6v6, no stále sú dostatočne funkčné. Dôležité je mať správne očakávania – nečakajte tu dôraz na tímovú spoluprácu či deštrukciu ako v sérii Battlefield. Jednoducho si predstavte tradičný a rýchly Call of Duty zážitok, len na väčšej ploche, s väčším počtom cieľov a masívnejším chaosom.

Krok vpred predstavujú aj herné mechaniky. Prvou je vylepšený Omnimovement, ktorý prináša pridané možnosti odrazenia sa od steny, čomu sa prispôbil aj vertikálny dizajn máp. Tento nový prvok zvyšuje skill-gap a prináša možnosť zdolať protivníka, aj keď vás zbadať prvý, len vďaka vašej šikovnosti a nepredvídateľnému pohybu. Ďalšou zásadnou zmenou sú Hybridné perky. Systém z Black Ops 6 (tri perky rovnakej farby = bonus) bol síce zaujímavý, no obmedzoval experimentovanie. Black Ops 7 to mení. Teraz si môžete vybrať dva perky jednej farby a jeden perk inej farby, čím získate nový, unikátny ultimátny perk. To otvára dvere stovkám nových kombinácií (buildov).

Zaujímavou novinkou je aj funkcia „Overclock“ na príslušenstvo. Funguje to tak, že levelujete nielen zbrane, ale aj granáty či taktickú výbavu. Následne si môžete tento predmet vylepšiť jedným z dvoch dostupných vylepšení (napr. väčší rádius výbuchu alebo rýchlejšie



hádzanie). Inak ostáva multiplayer verný tradíciám – odomykanie cez levelovanie, úprava zbraní a dominancia killstreakov, presne tak, ako to fanúšikovia očakávajú.

Vizuál, audio a technický stav

Po vizuálnej stránke to Black Ops 7 hrá na istotu. Vyzerá prakticky rovnako dobre ako minuloročný diel. Nečakajte tu žiadne grafické orgie ani technologické prekvapenia. Netvrdím, že hra vyzerá zle – modely zbraní sú detailné a prostredia atmosférické. Chcem tým však povedať, že „toto sme už videli“. Pri hraní sa neubránite pocitu, že séria začína vizuálne stagnovať a možno by už nebolo od veci priniesť výraznejšie zmeny v engine či nasvetlení. Prakticky to isté platí pre audio stránku. Zvuky strelby sú úderné, explózie dunivé, no chýba tomu nový rozmer, ktorý by zážitok posunul ďalej.

V tom najlepšom zmysle slova ma však prekvapil technický stav hry. Vzhľadom na všetky indície, že Black Ops 7 bol „šitý horúcou ihlou“ a mal skrátenejší vývojový cyklus, som očakával

festival chýb a glitchov. Opak je ale pravdou. Výskyt bugov bol počas môjho testovania prakticky neexistujúci. Hra bežala plynule a stabilne, a to platí pre kampaň, Zombies mód a prekvapivo aj pre masívny multiplayer. Za túto optimalizáciu si vývojári zaslúžia uznanie.

Verdikt

Call of Duty: Black Ops 7 je hrou dvoch tvárí a je jasným dôkazom toho, kam sa priority série posunuli. Na jednej strane stojí odfláknutá, krátka a nedomyslená kampaň, ktorá dopĺňa na krátky vývojový cyklus a recykláciu assetov. Na strane druhej tu máme fantastický a obsahom nabitý balík pre viacerých hráčov.

Multiplayer s výbornými mapami a prepracovaným systémom perkov, najlepší Zombies mód za posledné roky a návykový Endgame režim robia z tohto titulu povinnú jazdu pre fanúšikov online strieľania. Ak hľadáte hlboký príbehový zážitok pre jedného hráča, Black Ops 7 vás sklame a kúpu si dobre rozmyslite. Ak však očakávate stovky hodín zábavy s priateľmi pri likvidácii zombíkov alebo v súťažnom multiplayeri, ide o jeden z najlepších a technicky najstabilnejších balíkov, aké séria za poslednú dobu ponúkla.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Treyarch/Raven	Activision

PLUSY A MÍNUSY:

+ Excelentný Zombies mód (Guided aj tradičný)	- Slabá, klišeovitá a technicky nedotiahnutá kampaň
+ Výborný dizajn multiplayerových máp (návrat k 3-lane)	- Recyklácia prostredí (mapa Avalon) v kampani

HODNOTENIE:



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 mojím obľúbeným klampiárom Mariom, ktorá bola v recenziách vynesená do nebies. V tom čase som nemesal 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 výtčikou pri videoherných sériách je, že sa tvorcovia príliš zaľúbia sami do seba a svojho produktu, následne potom strácajú akúkoľvek vôľu sériu ďalej inovovať. Nintendo nikdy nespadlo do tejto pasce, aj za cenu, že urobilo niekoľko 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 tedá 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 vašou úlohou túto hviezdu nájsť, aby ste sa dostali ďalej.

To, aký ošial spôsobila táto hra v roku 2010, keď prvýkrát vyšla, viem len sprostredkované, 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 pozeráť 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 neľahkú 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 neľahkou úlohou – priniesť rovnakú funkcionality 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 lietieť, 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 niekoľko výnimiek, keď sa to kriticky nepodarilo (napríklad v prípade Warcraft 3 Reforged).

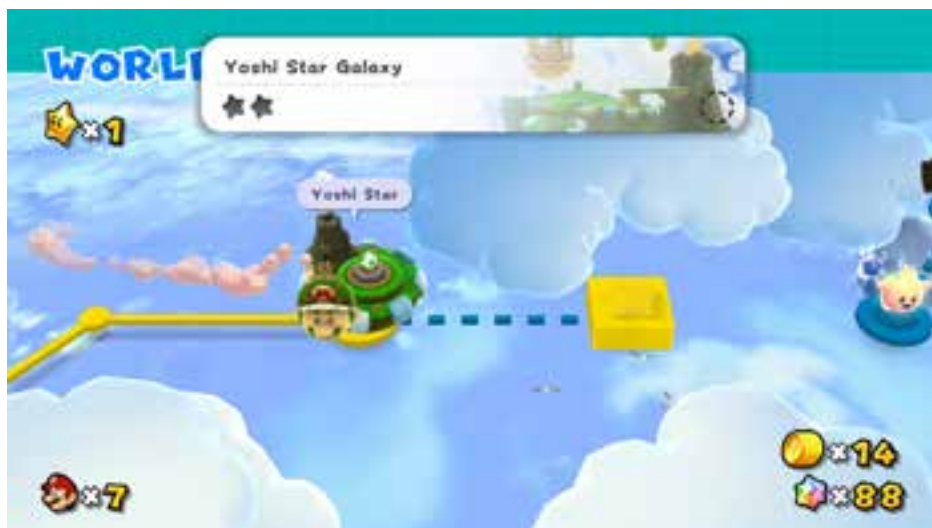
Tvorcovia robili rozhodnutia na istotu a dali si záležať na tom, aby z hry náhodou neodobrali niečo, čo mohli hráči v pôvodných hrách považovať za zábavné či ikonické, napríklad už spomínanú kameru či gravitáciu.

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 neľútostné 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 zastávim. 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 peňaženku.

Úpíť si túto hru na Switch je jednoduchšie, ako ju spojať 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



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Plošinovka	Nintendo	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nostalgia	- Cena
+ Kvalitné remastery výborných hier	
+ Umne vymyslené emulovanie ovládania	
+ Pridaný assist mode	

HODNOTENIE:



Battlefield 6

ÚČINNÁ OFENZÍVA NA DVOCH FRONTÁCH



Značku Battlefield vám asi nemusím nejako extra predstavovať. Ide o jeden z hlavných pilierov na poli multiplayerových striel'ačiek, kde bol pevne zakotvený až do bodu, keď sa ukázal v podobe blízkeho futurizmu roku 2042. Ani doba a ani zasadenie tohto dielu neboli najväčším problémom – ten prišiel skôr s pozmenenou hrateľnosťou a celkovým dojomom kvôli všadeprítomným bugom. Aj keď sa štúdiu DICE neskôr podarilo tento diel opraviť, čo môžem potvrdiť z vlastnej skúsenosti, hráči boli nekompromisní a už mu druhú šancu nedali. Preto EA muselo karty stavať na nového koňa, o ktorom tvrdilo, že bude vyrastať na pevných základoch značky a bude formovaný komunitou. Podarilo sa, alebo išlo znova len o sl'uby? To si povieme v recenzii.

Vydanie Battlefield 6 vyzerá ako jedna veľká ofenzíva. Prichádza totiž v čase, keď na dvere klope nové Call of Duty a trh s MP je hrami presýtený do

poslednej kvapky. Napriek tomu je jasné, že komunita potrebuje nové impulzy a fanúšikovia série si zaslúžia nový a hlavne dobrý Battlefield. Predsa len, utápať hodiny v Battlefield 1, ako to je v mojom prípade, prestane byť po čase zábava. Čo teda šestka ponúka? Asi nie je žiadne tajomstvo, že Battlefield si ľudia nekupujú kvôli kampani. Tá tu síce je a dostanem sa aj k nej, ale nie je to hlavný ťahúň. Potom tu máme, samozrejme, jadro celej série v podaní multiplayeru, a nakoniec prichádza free-to-play zložka vo forme battle royale s názvom REDSEC. Tak si to rozoberme po poradi.

Kampaň už nie je len rande naslepo s mechanikami hry

Po absencii v neúspešnom Battlefield 2042 sa o slovo konečne hlási aj kampaň. Viem, že veľa hráčov sa k nej ani nedostane napriek tomu, že budú mať v novom titule stovky hodín. A to je v poriadku. Ja som však za kampaň rád. Možno je to tým, že som

vyrastal na koridorových striel'ačkách, možno si len občas chcem oddýchnuť od „tryhardov“ na bojovom poli. V každom prípade, kampaň je tu, zabaví na pár hodín a prinesie príbeh, na ktorom je potom vlastne postavený každý režim a mapa v multiplayeri.

Píše sa rok 2027 a v NATO to škrípe. Krajiny sú nerozhodné a nikto nevie, ako to bude ďalej pokračovať. Niektoré už nie sú ochotné podporovať tento obranný pakt a rozhliadajú sa po iných alternatívach. Ako vhodná náhrada prichádza do hry žoldnierska organizácia Pax Armata, ktorá začínala v roku 2020 ako mierové zložky. Po prerode na súkromnú armádu zaútočí na vojenské základne v Gruzínsku, kde do príbehu vstupujete vy ako člen americkej armády a teda aj armády NATO. Počas kampane sa zhostíte rôznych úloh a budete zastupovať rôzne osoby, aby ste sa podrobnejšie zoznámili s mechanikami hry a naučili sa ovládať všetky štyri triedy. Ale nie je to len o tom. Kampaň



je silne koridorová a naskriptovaná pompéznyimi výbuchmi, tichými postupmi v tieňoch alebo hrdinskými činmi. Postupne sa prehryziete viacerými oblast'ami ako Egypt alebo New York, pričom niektoré kulisy dokážu vyraziť dych. Celkový dojem z kampane bude silne pripomínať ten z Call of Duty.

Rozdiel je snád' len v tom, že Battlefield prináša aj veľkú škálu vozidiel a bojových strojov, s ktorými sa zoznámite už v kampani. Okrem hrdinského pocitu zo záchrany sveta si z nej toho viac neodnesiete, ale to by vo výsledku mohlo stačiť, keďže hlavná ingrediencia hry spočíva inde.

Návrat ku koreňom

Je fajn vidieť, že vývojári a vydavatelia sa občas rozhodnú počúvať komunitu. Tá bola totiž s príchodom hrdinov do BF 2042 mimoriadne nespokojná, preto sa v šiestke opäť stretnete s hernými triedami – je tu Assault, Engineer, Support a Recon.

Každý v tíme zastáva trochu inú úlohu, ako to bolo aj v predošlých dieloch. Rozdiel prichádza v zbraniach a ich priradení. V hre ich je aktuálne okolo 40 a každú triedu môžete vybaviť každou zbraňou, hoci triedy majú vlastné výhody k rôznym zbraňam.

Napríklad môj obľúbený Support má výhodu s ľahkými guľometmi, pričom taký Recon by si mal vybrať skôr zbraň na dlhú vzdialenosť. Oživovanie spoluhráčov po novom nie je výsadou len Supporta, ale už sa do toho môže pustiť každý. Samozrejme, Support v tom bude najrýchlejší, no výhovorka typu, že niekto to nemôže robiť, už ide bokom. Každá trieda má klasicky vlastné schopnosti a gadgety, s ktorými má výhody v rôznych

oblastiach. Napríklad Recon disponuje dronom, ktorý sa v poslednej dobe ukazuje byť prelomovou technikou.

Do hry sa už nedostali prírodné katastrofy, ktoré boli v minulom diele jedna z pozitívnych vecí, ale ktovie, možno sa s nejakou novou sezónou vrátia. Aj režim Portal, ktorý ponúka hráčom možnosť kreatívne vytvárať vlastné herné režimy, po novom vyzerá o dosť realistickejšie. Teda... zatiaľ. Pri launchi hry sme dostali osem herných režimov a deväť máp. To sa pri prvej sezóne rozrástlo o jednu mapu a jeden režim pre multiplayer a o jednu mapu pre REDSEC.

Režimy ponúkajú pre každého niečo – od klasických veľkých konfliktov ako Breakthrough, Conquest a Rush až po menšie, ako sú napríklad Squad Deathmatch alebo King of the Hill. Zatiaľ čo v Conqueste sa budete vo veľkom konflikte po boku vojenskej techniky snažiť obsadzovať územia, v menších režimoch pôjde primárne o dominanciu v strelbe na blízko. Asi



nemá význam si rozoberať každý režim zvlášť, pretože v mnohých prípadoch ide o zážitok, ktorý si môžete pamätať už z roku 2013 s príchodom Battlefield 4. Mapy nás opäť vezmú okolo celého sveta a navštívite lokality ako Gibraltár či preludnený Brooklyn.

A samozrejme, šiesty diel vyniká v deštrukcii. Celá séria je známa touto vymoženosťou a aj tu si tvorcovia udržali toto prvenstvo. Často sa teda s podporou tanku dokážete zbaviť ostrelovačov práve vďaka tomu, že im podrazíte budovu pod nohami, alebo nepriateľom zvalíte strechu na hlavu.

(Ne)milovaný free-to-play REDSEC

Vďaka tomu, že som mal možnosť recenzovať hru aj po vydaní prvej sezóny, môžem niečo málo povedať aj o novom móde REDSEC. Ako som už viackrát zmienil, je úplne zadarmo. Je teda nad slnko jasné, že bude silne monetizovaný, čo sa potvrdí už v prvej sekunde hrania, keď po každom zapnutí na vás skáču reklamy na Battle Pass. Bohužiaľ, aj tu je vidieť, že inšpirácia z iných hier (nielen COD) prišla na viacerých frontoch. Nemôžeme si klamať, stále je to EA a nech je Battlefield 6 dobrý, ako len chce, zámer je hlavne zarobiť. Ale podme k jadrú hrania. Battle Royale režim nie je ničom výnimočný, hádam len v novej mape.

Do hry môžete naskočiť buď vo dvojici, alebo vo štvorici. Pád z lietadla tentokrát pripomína Apex Legends, pretože tzv. „jump master“ riadi pri dopade celý tím, teda ak sa niekto vyslovene neodpojí. Po dopade prichádza obohraná formulka hľadania zbraní a prežívania všetkých stretov s nepriateľskými tímami. Po prvom úmrtí sa automaticky po

krátkom čase môžete vrátiť. Pokiaľ si túto možnosť miniete, stále vás môžu spoluhráči oživiť na určených miestach, ktoré istý čas zámerne vydávajú silný zvuk sirény a upozorňujú tak ostatné tímy na to, že niekto v ich blízkosti operuje. Počas klasického unikania pred ohnivým kruhom môžete plniť rôzne misie, za ktoré padá lepšie vybavenie a skúsenosti.

Rozdiel je viditeľný hlavne v spomínanej deštrukcii a v tom, že si nepamätám Battle Royale s tankami. Herné triedy sú prítomné aj tu, preto je somarina ísť do boja ako štyria Assaulti, keď budete potrebovať aj Supporta. Zbrane sa môžu upgradovať vďaka súpravám na to určeným a dajú vám na výber z dvoch rovnako kvalitných vylepšení. V praxi to znamená, že ak nájdete najnižšiu triedu útočnej pušky na začiatku zápasu, na konci sa z nej môže stať najlepšia zbraň v hre. Taký hybrid medzi PUBG a Warzone. Z môjho osobného pozorovania mi ale príde, že munícia v hre býva občas lukratívny tovar a často som nemal čo strieľať z perfektnej zbrane.

Okrem Battle Royale tu nájdem aj režim s názvom GAUNTLET. V ňom sa na mape stretne 8 tímov, ktoré postupne plnia náhodné misie a po každom kole vypadnú dva tímy, až pokiaľ neostane jeden víťaz. Napríklad musíte zbierať intel (disky s dátami), ktoré potrebujete dostať do bodu vyzdvihnutia, čím získavate body. Ak vás niekto medzitým zabije, intel z vás vypadne. Tu sa nemusíte starať o hľadanie výbavy, pretože do hry vstupujete so svojim loadoutom.

A ak tušíte, že tu je to silne o spolupráci, máte pravdu – pokiaľ nespolupracuje celý tím, jedinec to nedokáže zachrániť, ako to je aj v REDSEC.

Ide to aj bez Ray tracingu a iných pozlátok

Tvorcov určite treba pochváliť za technický stav. Opäť dokázali, že ovládajú Frostbite engine a dokážu ho ohnúť do stavu, keď vyzerá skvelo, beží skvelo a nikto sa nepýta, prečo moja karta za 2000 eur nevládne 2K rozlíšenie na 60fps.

Hru som recenzoval na Xbox Series X, kde máte na výber z dvoch grafických režimov – 60fps s lepším rozlíšením a potom nižšie rozlíšenie pri variabilných snímkach za sekundu. Na to ale potrebujete mať TV alebo monitor s vymoženosťou menom VRR. Na hru sa jednoducho dobre pozerá a nezaznamenal som žiadne výrazné



prepady snímkov. Battlefield 6 som vyskúšal aj na Xbox Series S, kde si nemôžete vybrať grafický režim, no ponúka rovnako 60fps. Na PC som potom hral vyššie spomínaný REDSEC na mojej Radeon RX6750XT, kde na vysokých detailoch nebol problém dosahovať 90fps v 2K rozlíšení a bez upscaleru. Tu už je, samozrejme, tých grafických nastavení viac, ale na to sú iné weby, ktoré to rozoberajú detailnejšie.

Ako už naznačuje podtitulok, novinka od EA nemá zbytočnosti ako Ray tracing a podobné srandy, vďaka ktorým vám pri UE5 hrách nepomôže ani vlastnosť RTX 5080. Nechcem byť za totálneho hejtera, ale mať v rukách Battlefield 6 ako argument, že nie každý titul potrebuje tieto „vylepšenia“, je super pocit. Je tu proste perfektné vidieť, že skvelý grafický zážitok môžete mať aj bez toho.

Zvuková stopa hry je na mieste. Zbrane pôsobia dobre a aj keď viem, že existujú simulátory s lepším audiom zbraní, tu pracujeme s arkádovým hraním a treba tomu prispôbiť všetky aspekty. Rád by som spomenul aj maličkosť na konci prvej misie v kampani, keď gamepad začal vibrovať v rytme známej BF zvuky. Bolo to celkom cool a určite by som to prijal vo viacerých tituloch, pretože jednotvárne vibrácie v ovládačoch mi občas prídu ako mrhanie potenciálom.

Summa Summarum

Nebudeme si klamať. Vývojári sa rozhodli, že značku ešte stále nechcú pochovať. Nový Battlefield vlastne v ničom nevníka oproti tým lepším predchodcom a neprináša ani nič prelomové – a to je v niektorých prípadoch práve to, čo komunita vyžaduje. Hra profituje zo svojich koreňov vo veľkých konfliktoch, ktoré ponúkajú aj

možnosť zalietat si v bojových lietadlách alebo rozosievať peklo v tanku. Okrem toho sériu v dobrom svetle odlišuje deštrukcia budov. Aj keď je kampaň len priemerne dobrá, je fajn ju tu mať hlavne pre tých, ktorí si občas radi oddýchnu od ostatných hráčov. Veľká zmena prichádza možno práve v malých bojoch, ktoré sa odohrávajú tvárou v tvár.

Tam je vidieť silná inšpirácia Call of Duty, čo asi nebude sedieť úplne každému. Bohužiaľ, vývojári sa vždy snažia o kopírovanie rôznych mechaník, aby tak prilákali čo najväčšie množstvo hráčov pod svoje krídla. To sa asi aj podarilo, keďže na Steame bol peak hráčov okolo 750 000, čo určite nie je málo.

Hodnotenie

Battlefield 6 sa vrátil ku koreňom. Možno trochu posilnený, možno trochu okopírovaný od svojho rivala, no určite nie zlý. Prináša presne to, čo si komunita žiadala a robí to dobre. Okrem klasického multiplayeru ponúka aj zaujímavú kampaň a free-to-play režimy pre hráčov, ktorí stále váhajú nad kúpou plnej hry. Do hry sa postupne dostávajú nové sezóny a tak dúfam, že sa EA a Battlefield Studios opäť nepodarí nejako naštvat komunitu.

L'uboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS, Battle Royale	Battlefield Studios	Electronic Arts

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hra vyzerá skvele aj bez RT	- Občas sa to veľmi podobá na COD
+ Triedy sú späť	
+ Prichádzajú nové sezóny s obsahom	
+ Deštrukcia	

HODNOTENIE:



The Outer Worlds 2

HRA PRINÁŠA OBROVSKÉ MNOŽSTVO ZMIEN, VO VÄČŠINE PRÍPADOV K LEPŠIEMU



Nový režisér, nové dobrodružstvo, tak trochu iná hra. Väčšinu aspektov The Outer Worlds 2 absolútne zbožňujem, niekoľkým rozhodnutiam nového herného režiséra Brandona Adlera (ktorý vystriedal Tima Caina) nerozumiem a len veľmi málo vecí sa mi počas hrania nepáčilo. Celkovo ide o brilantné akčné RPG s reaktívnym svetom, dizajnom umožňujúcim obrovskú slobodu pri riešení problémov a zdolávaní prekážok a na Obsidian už tradične výbornými dialógmi a scenárom. Skrátka a jasne: je to veľmi dobre napísané kreatívne dielo.

Ide nielen o veľmi dobré pokračovanie, ktoré v mnohom stavia na základoch prvého dielu (ale ktoré toho súčasne ešte viac mení), no v prvom rade je The Outer Worlds 2 (TOW2) výbornou hrou samou o sebe. Keďže sa odohráva v inej vesmírnej kolónii než jeho predchodca, väčšina z toho, čo uvidíte a zažijete, je nové – vrátane hlavných postáv, sveta a zápletky.

Staronový svet

Ak ste teda nezažili predchádzajúce dobrodružstvo, neprídete o toľko, aby

ste si TOW2 neužili alebo aby ste mu nerozumeli. A ak ste „jednotku“ hrali, často vo dvojke narazíte na pre vás známe veci a pojmy – drogu Adrena-time, okolo ktorej sa točilo DLC s názvom „Peril on Gorgon“, mäsožravých raptidonov a mantisaurov či obľúbené produkty ako Purpleberry Crunch alebo Spectrum Vodka.

Nájdete tu tiež iné, skôr technické paralely – nízku variabilitu nepriateľov, obmedzené možnosti interakcie s „kompanionmi“, nie príliš rozvinutý stealth a súboje bez nejakých pokročilých mechaník.

Tie síce Obsidian ako-tak vylepšil, ale určite nie prevratne. A zvyšné dve mechaniky autori z nejakých dôvodov ešte viac osekali; už žiadna holografická kamufláž „za policajnou páskou“ či odievanie členov posádky do vami preferovanej výbavy.

Merč si vás nájde aj medzi hviezdami

Výskyt raptidonov a korporátnych výdobytkov slobodného trhu v novej, doteraz nenavštevanej časti kolonizovaného vesmíru

sú objasnené v rámci hlavnej zápletky, ktorá sa síce aj tentoraz točí okolo korporátnej satiry, no menej výrazne ako predtým.

Zatiaľ čo v prvej časti ste v rámci kolónie Halcyon spoznávali megafirmy ako Spacer's Choice, Auntie Cleo's či Rizzo, tentoraz sa príbeh odohráva v kolónii Arcadia, ktorej vládne totalitný Protektorát na čele s jeho Suverénom a babkou-Matriarchou.

Tu by sa dalo k príbehu povedať aj viac, ale čím menej toho budete povedieť, tým lepšie pre vás – je však jasné, že nenásytné korporátne kolosy z Halcyonu si v snahe dobyť nové obchodné trhy nájdu cestu aj do Arcadie, a že Protektorát z toho asi nebude nadšený. Primárnu rolu v tomto celom zohráva doteraz nie veľmi priblížená korporácia Auntie Cleo's, ktorá bola doteraz akoby do počtu. Zatiaľ čo Spacer's Choice a Rizzo sa dočkali vlastných príbehových DLC, Auntie – ktorá podľa mňa musí byť inšpirovaná „Mámou“ z Futuramy – nedostala takmer žiadny priestor. Ten sa tejto značke dostal až v 19-minútovom animovanej epizóde antológie Secret Level od Amazonu minulý rok, teda takmer päť rokov po debute prvého The Outer Worlds.



Vaša misia, ak sa ju rozhodnete prijať...

Teraz už vieme, že krátky príbeh bol akoby predzvest'ou The Outer Worlds 2, kde je „tetuška Cleo“ v popredí. Do veľkej miery ide o logický krok, keďže práve táto korporácia je ako nepopísaný papier, byť z marketingového hľadiska je pre hru dôležitejší skôr hlavatý „Moon Man“ alias maskot korporácie „Spacer's Choice“.

Aj túto dilemu však vývojári naratívne úspešne vyriešili a keď začnete hrať, nie je nič, čo by vás po stránke zasadenia rušilo. Hra vám udalosti z prvého dielu síce neobjasní, ale akosi to ani nie je potrebné, pretože diely na seba priamo nenadväzujú.

V podstate ide skôr o dve rozdielne hry zasadené do toho istého univerza. Zatiaľ čo predtým ste sa vžili do kože čerstvo rozmrazeného kolonistu prebudeného z kryospánku položeným vedcom, ktorý zachraňoval Halcyon pred nutričnou krízou, tentoraz ste plnohodnotným agentom tzv. „Pozemského direktoriátu“, akejsi



policajnej organizácie, ktorá dozoruje činnosť megakorporácií. De facto ide o federálny útvar, celoplanetárnu vládu a akýsi mix rozviedky a úradu pre územné plánovanie, ktorý rozhoduje o tom, ktorá korporácia môže osídliť tú-ktorú časť vesmíru.

Z úvodu do hry som mal celkom solídny „Mission: Impossible“ vibe, čo je skvelé, a

pocitovo do veľkej miery vykompenzoval moje sklamanie z editora tvorby postavy. Jedna vec je, že tento element mal v The Outer Worlds kreatívny a vtipný nádych, pričom tentoraz takáto iskra jednoducho chýbala. To je, samo o sebe, detail, vonkoncom nepodstatný.

Zamrzelo ma ale, že aj keď má hra teraz režim z pohľadu tretej osoby (byť s pochybnou kvalitou a vonkoncom ho neodporúčam aktívne využívať), nemáte až toľko možností, ako si svoju postavu kozmeticky prispôbiť. Na nejaké pokročilé možnosti kustomizácie, známe z iných RPG hier, tak zabudnite a ak patríte medzi hráčov, ktorí si potrpia na výzor postavy, zostanete sklamaní.

Svet je komplexný a reaktívny

Zatiaľ čo výzor hlavného hrdinu či hlavnej hrdinky je diskutabilný a subjektívny, fakt, že na výber máte len tri negatívne rysy – chorý, hlúpy a neoblúbený – je objektívne škoda. Tvorba postavy totiž funguje tak, že si môžete „bezplatne“ vybrať jednu pozitívnu vlastnosť, povahovú črtu – napríklad, že ste inovatívni, brilantní, vtipní, šarmantní a tak ďalej. Ak si chcete vybrať namiesto jednej dve, musíte si zvoliť aj jednu negatívnu vlastnosť – a výber len z troch je pri takejto hre naozaj skromný, najmä kvôli tomu, že po novom hrá v dialógových/interaktívnych oknách rolu takmer všetko, čo sa po osobnostnej stránke týka vašej postavy – vaše predchádzajúce povolanie, vaše schopnosti, črty a v niektorých situáciách aj predmety, ak ide napríklad o poznámky alebo heslo do trezoru, ktorý sa snažíte otvoriť.

Práve to, do akej miery výber vašej postavy ovplyvňuje hru, patrí k jej najväčším prednostiam. Zatiaľ čo v The Outer Worlds ste mali tieto „skill checky“ naozaj len pri „skilloch“, tentoraz budete môcť napríklad zachrániť mesto plné ľudí len vďaka tomu,





že jedným z vašich povahových rysov je, že máte skrátku št'astie, ktoré vykompenzuje vašu nedostatočnú znalosť technológie.

Niektoré dialógové či interaktívne možnosti vyplývajúce napríklad z vášho predchádzajúceho povolania či povahy, sú, samozrejme, len kozmetické, stále však ide o perfektné dochutenie scenára – a práve vysokou úrovňou „writingu“ je Obsidian známy.

Mnohé však majú reálny dopad na hru – ak ste, napríklad, silák, nemusíte pri zasieknutých dverách riešiť, či máte dostatočne vysokú znalosť mechaniky. Alebo zvládnete vytiahnuť l'udskú mŕtvolu z mrciny zvierat'a bez toho, aby ste museli mať zvýšené lekárske znalosti.

Je jasné a v rámci RPG žánru bežné, že napríklad niektoré konverzácie budete mať l'ahšie, ak budete mať dostatočne vysokú úroveň prejavu, no možnosti prispôsobenia situácie sú v The Outer Worlds 2 na oveľa vyššej úrovni. Iste, negatívom je, že mnohé možnosti vám budú odopreté, pretože jednoducho nezastavíte krvácanie, ak nemáte dostatočne vysokú úroveň medicínskej schopnosti – a hoci ma to časom frustrovalo, je to skvelá zámienka rozohrať hru po prejdení znova a vytvoriť si inú postavu, s inými prednosťami.

A áno, liečiteľ'stvo je v tejto hre prekvapivo užitočné a frekventovane sa vyskytuje v dialógoch či interaktívnych oknách. To len taký malý tip.

Dali ste nám veľa, ale chceme ešte viac!

Obsidian si teda v tomto ohľade na seba takpovediac uplietol bič, keď výrazne obmedzil výber negatívnych povahových čŕt vašej postavy, ale potom ukázal, že občas majú aj tie presah do konverzácií.

Predsa len, v každej RPG chcete byť najsilnejší, najkrajší či najmúdrejší, skrátka najlepši. Postaviť unikátnosť postavy aj na jej negatívach je veľmi dobrá idea a škoda, že v tomto ohľade nezašli kreatívne možnosti príliš ďaleko.

Je však fér povedať, že ide o zjavný skôr o humorné prvky, ktoré síce reálne negatívne ovplyvňujú vašu postavu, no stoja za to vybrať si ich. Ak sa, napríklad, rozhodnete, že vaša postava bude chorľavá (čo je pri prvom playthrough asi bezpečnejšia voľba ako zvyšné dve), budete mať menej zdravia a občas budete môcť v konverzáciách poukázať na to, že ste konštantne „na umretie“. Podarilo sa mi tak napríklad presvedčiť jedného hypochondra, že ja potrebujem antibiotiká viac než on – a hoci mi ich vo finále nedal, dal mi aspoň peniaze, aby som si išiel nejaké lieky kúpiť.

Istý vplyv na hru má aj to, akej profesii sa vaša postava venovala pred tým, než sa pridala k direktoriátu, hoci podľa mojej skúsenosti ide o jednu z tých menej dôležitých volieb. Stále však ide o ďalšiu „vrstvu“ vašej postavy, ktorá sa

miestami prejaví, či už v konverzáciách alebo pri explorácii. Ak si, napríklad, vyberiete možnosť, že ste v minulosti boli profesorom, ktorý sa špecializoval na získavanie artefaktov a uprednostňoval prácu v teréne (v podstate ste Indiana Jones), budete rozumieť niektorým zložitým vzorcom na tabuliach a táto variácia sa prejaví aj pri niektorých rozhovoroch s inými akademicky založenými postavami.

Pravý sequel: väčší, lepší!

Najdôležitejšími aj tentoraz zostávajú vaše schopnosti, byť ich často viete nahradiť povahovým rysom či profesiou... a občas ich musíte ešte s niečím spojiť, aby ste splnili príslušný „check“.

Pri väčšom množstve dostupných zručností (skills) sa preto dá predpokladať, že niektoré budú mať väčšiu a niektoré menšiu využiteľnosť. Ak ste podobným hráčom ako ja, zaujímať vás bude predovšetkým to, ako z hry vytlačíte čo najviac obsahu, aby vám nič zaujímavé neušlo. Zatiaľ čo v The Outer Worlds boli „skilly“ rozdelené do hlavných kategórií a tie sa potom špecializovali na konkrétnejšie podkategórie, v rámci všeobecného zjednodušenia sa Obsidian tentoraz rozhodol veci zbytočne nekomplikovať. Skilly sú teda len základné, ale zahŕňajú všetko a mnohé sú navyše úplne nové.

Napríklad znalosť zbraní (Guns) vám pridáva percentá k poškodeniu všetkých zbraní na dial'ku bez toho, že by ste sa sa museli neskôr rozhodovať, či chcete radšej investovať progres do automatických pušiek, ťažkých zbraní alebo pištolí.

Ďalšie skilly majú upravenú funkčnosť – napríklad „Science!“ už nemá vplyv na vaše vedecké zbrane, ale prispieva k sčítavaniu negatívnych vedľajších efektov na vašich nepriateľov (poškodenie šokom či koróziou,



čo je teraz extra dôležité). Novinkou je „Observation“, teda pozorovanie, ktoré vám občas odhalí skryté dvere či inú skrýšu.

Aby toho nebolo málo (a tohto ani nikdy nebude), pri každej druhej získanej úrovni si môžete zvoliť aj jeden z obrovského množstva perkov – a správne tušíte, že aj tie pridávajú vašej postave nielen percentá, ale aj ďalšie interaktívne možnosti. Je možno škoda, že väčšina sa drží celkom pri zemi a nenájdete tu nič podobne šialené ako napr. „Wild Wasteland“ vo Fallout: New Vegas, no stále je absolútne perfektné, že ešte aj perky hodili vývojári do mixu interaktivity.

Napríklad taký perk „Space Ranger“ vám nielenže zvyšuje poškodenie podľa toho, koľko bodov ste investovali do schopnosti „Speech“, teda výrečnosti, ale tiež vám občas umožní zareagovať v dialógu ako totálny vesmírny trul' o presvedčení o vlastnej dôležitosti.

Unikátnou mechanikou série sú tzv. „Flaws“, teda nedostatky. Na rozdiel od negatívnych povahových rysov, z ktorých si na začiatku hry môžete jeden vybrať, nedostatky dostávajú postupne hraním, tak, že sa vystavujete rôznym situáciám.

V The Outer Worlds 2 ich je nielenže podstatne viac ako predtým, ale podobne ako takmer všetky ostatné mechaniky, aj táto si prešla nemalou revíziou.

Nedostatky, ako sa patrí

Problémom nedostatkov v prvej hre bolo, že vám veľa brali a málo dávali. Ak ste súhlasili s tým, že prijmete určitý nedostatok (napríklad fóbiu z robotov alebo z výšiek), dostávali ste v týchto situáciách výrazný „debuff“, pričom kompenzáciou bol len jeden perkový bod navyše.

Perky v The Outer Worlds neboli ničím výrazné alebo obzvlášť zaujímavé a to, čo stálo za to, ste úplne v pohode vedeli získať levelovaním. Nič vás teda veľa nenútilo prijímať nedostatky – možno len perk, ktorý zvyšoval mieru vami udeleného poškodenia na základe toho, koľko tých nedostatkov vlastne dokopy máte. Keďže však hra bola extrémne ľahká, nemalo zmysel príliš v tomto ohľade tlačiť na pílu.

V The Outer Worlds 2 však táto skvelá mechanika konečne funguje tak, ako mala odjakživa – každý nedostatok má svoje konkrétne negatíva, ale aj pozitíva. Ak, napríklad, budete veľa kraďnúť, objaví sa u vás kleptománia, ktorá výrazne mení váš gameplay zážitok. Na jednej strane budete môcť kradnuté predmety predat o polovicu drahšie, no náhodne tiež



budete automaticky brať cudzí majetok len tým, že okolo neho prejdete.

Hra vás, našťastie, upozorní, že tento nedostatok je veľa zásadnej a výrazne mení hrateľnosť – pre prípad, ak neradi čítate texty alebo, ak by ste si neuvedomili závažnosť tejto voľby. Nie všetky nedostatky sú ale takto výrazné, a do veľkej miery sa líšia pridanou hodnotou. Nad niektorými som ani len nepremýšľal, niektoré som bez väčšieho zaváhania prijal a niektoré ma prinútili na pár minút odložiť ovládač a kalkulovať.

10/10 za kreativitu

Výrazne sa teda nezlepšila len kompenzácia, ktorú za prijatý nedostatok získate, ale aj kreativita, ktorá ich sprevádzala. To, že vám pri každom skrčení sa lupne v kolenách tak silno, že na seba upozorníte protivníkov, je síce krajne nepraktické, no veľa úsmevné. Niektoré nedostatky sú prekvapivo premyslené – ako napríklad ten, pri ktorom získate pri prechode na novú úroveň o jeden skill point viac (teda namiesto dvoch dostanete tri), no hra vám umožní investovať všetky skill body len do tých najmenej rozvinutých schopností. Alebo, keď budete veľa nakupovať, váš robot vám otvorí sporiaci účet, takže väčšinu získaných peňazí vám hra akoby zoberie, no neskôr sa k nim dostanete aj s úrokmi.

Táto kreativita, jeden z hlavných dôvodov, vďaka ktorým vnímam Obsidian ako jedno z najtalentovanejších existujúcich štúdií, je viditeľná aj v iných stránkach hry. Mnohé questy majú viacero riešení, prípadne aspoň viacero postupov, ako sa k riešeniu dostať. Mnohé zatvorené budovy majú „tajné“ vstupy zo strechy či vetracie šachty. Hra vám poväčšine dáva na výber viacero spôsobov, ako prekonať určitú prekážku alebo dosiahnuť cieľ – niekedy vám to povie priamo, prostredníctvom zápiskov či dialógov, inokedy musíte trochu pátrať a objavovať.

Obzvlášť dôležité je to v kontexte toho, že The Outer Worlds 2 je jednoducho objemnejšie než jednotka: menej loadingov, viac otvorených a prístupných budov, väčšie mapy, viac zaujímavých miest, menej recyklácie herných assetov.

Inak povedané, vidno, že táto hra vznikla po tom, čo Obsidian prešiel pod financovanie Microsoftom.

Cítiť, že sa zmenil herný režisér

Prvou planétou s otvorenou zónou, na ktorú sa dostanete, je Eden. Ako už názov napovedá, ide o prímorský svet s bohatou flórou (aj faunou), kde by sa dalo skvelo dovolenkovat' – nebyť veľa agresívnych, obrovských krabov, ktorých nájdete všade tam, kde už z diaľky vidno svietiace oranžové gule naskladané jedna na druhú; neklamný znak, že ide o jedno z ich mnohých hniezd.

Eden je tiež planétou, kde Auntie a Protektorát bojujú o kontrolu. Nájdete tu miesta obsadené jednou aj druhou stranou, pričom pomáhať môžete obom. Pôvodne som si myslel, že ma hra eventuálne dotlačí do bodu, kde si budem musieť vybrať, na ktorú stranu sa prikloním, no nič také sa nestalo – bez toho, že by sa na mňa niekto krivo pozeral, som plnil questy pre oba tábory a sledoval, ako mi pomaličky rastie reputácia u oboch. Žiadne veľké finálne rozhodnutie.

Počas hrania ma to nijako nerušilo, no spätne premýšľam, či tým hra nevydala zlý signál. Je predsa len trochu divné, že sa voľne pohybujete medzi dvomi znepriatelenými stranami a raz uškodíte jednej a raz druhej. Ale všetci sú s vami stále spokojní, nikto sa nehnevá.

Spomínam si, že takto pred šiestimi rokmi som v The Outer Worlds premýšľal, ako uzavrieť prvú kapitolu príbehu v Emerald Vale a ako naložiť s komunitou na prvej



planéte, ktorou bola Terra 2. Hráč sa tam musel rozhodnúť, koho odreže od zdroja energie – či mesto Edgewater, kde korporácia Spacer's Choice vykorisťovala zamestnancov miestnej konzervárne, alebo geotermálnu elektrárňu a botanickú záhradu, kam mnoho pracovníkov, nespokojných so životnými podmienkami, utieklo.

Odstrihnúť Edgewater od prúdu znamenalo odsúdiť mesto k zániku, čo by viedlo k utrpeniu desiatok, ak nie stoviek jeho obyvateľov, na strane druhej, ak ste sa priklonili na stranu vedenia mesta, vydali ste tým jasný signál, že veľmi nepodporujete miestne odborové združenie a slobodu ako takú. Našťastie tam bol možný akýsi kompromis, v rámci ktorého sa obe frakcie zlúčili, takže sa dalo ísť aj zlatou strednou cestou a (skoro) všetci boli spokojní.

Hra vám teda od začiatku ukázala, že vaše rozhodnutia majú váhu, a že budú do veľkej miery formovať to, kto bude mať navrch – či miestny korporát, alebo tí druhí, bežní ľudia. Alebo pašeráci.

Ani dobré, ani zlé. Len... iné

V The Outer Worlds 2 ste však, minimálne v úvode hry, akoby mimo rovnice. Dá sa to vysvetliť tým, že ste agentom direktoriátu, a tým pádom vás musia všetci rešpektovať a ste, ako takí, akoby nestranní. Je to validný argument a pohľad na vec, nemôžem si však pomôcť a trochu mi chýba tá úvodná dilema, komu pomáhať a do akej miery.

Tým však netvrdím, že hra vás v rámci Edenu či ďalších planét nepostaví pred žiadnu voľbu – budete si musieť totiž vybrať, akým spôsobom dosiahnete cieľ, či už tie veľké, alebo tie menšie.

Vaším ultimátnym cieľom na Edene je, napríklad, infiltrácia vesmírnej stanice predtým, než vyrazí do vesmíru. Spôsobov,

ako sa do nej dostať, je niekoľko a je na vás, ktorý štýl vám bude vyhovovať najviac. Ak máte radi priamu akciu, môžete skúsiť čelný útok, no stanica je veľmi dobre strážená a s najväčšou pravdepodobnosťou neuspějete.

Tu vám však hra ponúka niekoľko možností, ako miestnu vojenskú posádku oslabiť, napríklad vyradením automatických rýchlopalných vežíčiek, ktoré by vás inak za pár sekúnd rozobrali na drobné.

Alebo máte možno radšej ozajstnú špionáž a uprednostníte využitie niekoľkých tajných cestičiek, ako sa dnu dostať.

Skvelé je, že väčšina možností, ako si pomôcť, je viazaná na nejaký quest. Čím viac planétu objavujete, tým viac vecí nájdete a mnohé vám pomôžu práve pri riešení hlavného problému. Ide o svet plný informácií, ktorých znalosť vám odomkne nové možnosti.

Objaviť ich však je často ťažké – napríklad pri finálnom bossovi prvej hlavnej misie som mal niektoré dialógové možnosti zatajené a hra mi oznamovala, že mi chýbajú potrebné informácie. Tie sa mi nepodarilo nájsť ani

dodatočným skúmaním mapy, môžem teda len hádať, čo som prehliadol alebo čo som si nevedomky sám zabetónoval.

Jedno prejedenie stačiť nebude

Doteraz, napríklad, netuším, prečo som mal možnosť sabotovať zdroj energie a pitnej vody v jednom nemenovanom meste.

Ak to bolo viazané na nejaký quest, nenašiel som ho, ak na nejakú voľbu, nespravil som ju. A aj keď som dôsledne snoril po planéte, križoval ju kade-tade, zistil som, že mi stále ušla minimálne jedna zaujímavá lokalita.

Náhodou som sa však tak vrátil na jedno predchádzajúce miesto, kde sa mi, vďaka tomu, že som mal tentoraz už schopnosť pozorovania na dostatočne vysokej úrovni, odomkla tajná miestnosť aj s lootom a poznámkami, ktoré sa obsahovo viazali na jeden z questov, ktoré som už dávno splnil.

Nič navonok zásadné, ale pri každej RPG je nesmierne dôležité, aby hra vo vás konštantne živila zvedavosť ísť ďalej, hľadať, skúmať, objavovať.

A The Outer Worlds 2 je jednoznačne hra, ktorá vás odmeňuje za zvedavosť, presne tak, ako by to mala robiť každá dobrá roleplaying hra. Mapy sú tentoraz o niečo väčšie, ale najmä plnšie a zaujímavejšie. Pokroku sa dočkali aj samotné súboje, ktoré síce stále neposkytujú nič sofistikovanejšie než extra poškodenie, ak triafate „weakspoty“, no tentoraz zaváži aspoň to, aký druh poškodenia udeľujete.

Súperi sú totiž často odolnejší voči niektorým špecifickým útokom a, naopak, náchylnejší na iný druh poškodenia. Po ruke teda budete chcieť mať viacero zbraní s rozdielnymi typmi útoku, no tu zase narážate na to, že počet zbraní v rámci rýchlej voľby je spočiatku výrazne obmedzený.



Krok vzad

Dodatočné miesto získate nielen vďaka perkom, ale aj výbave. Tu však Obsidian zmenil mnohé veci skôr k horšiemu. Hoci rôznych druhov zbraní a brnení je podstate viac ako kedykoľvek predtým, samotné vylepšovanie sa obmedzuje na jeden dostupný slot, čiže na nejaké tvorenie buildov a kombinácií môžete zabudnúť.

Vaša výbava vám tiež po novom poskytuje len súbojové výhody a nie bonusy k schopnostiam či traitom, ktoré potrebujete pre dialógové či interaktívne „checky“. Nehrozí teda, že by ste našli nejakú špeciálnu prilbu, ktorá by vám zvyšovala znalosti hackovania, aby ste sa mohli nabúrať do toho či iného súkromného terminálu. Vzhľadom k tomu, že po tejto stránke je hra oveľa rozvinutejšia ako predtým, ide o trochu kontroverzné rozhodnutie – čakal by som skôr, že Obsidian trend bonusov z výbavy trochu naľúka a nie ho ešte viac oseka.

Orezané je aj to, do akej miery môžete narábať so spolupojovníkmi. Každý má, podobne ako predtým, svoj špeciálny útok, čo zostáva, no zatiaľ čo kedysi ste im mohli venovať strelné zbrane a brnenie, tentoraz majú výbavu danú a nemennú.

Stále tiež platí, že nerozhodujete o tom, na koho útočíte, a počet pre nich dostupných perkov je nižší, byť špecializovanejší. V zásade ide o pre Obsidian typický dizajn, do ktorého patrí napríklad aj absencia intimity. Nie každému fanúšikovi to môže vyhovovať, no po Avowed je jasné, že autori na toto názor len tak nezmenia.

Dôležité však je primárne to, že vaši partáci sú zaujímaví, často majú čo povedať a vzťah s nimi sa postupne vyvíja.

The Outer Worlds 2 je teda, v porovnaní s predchodcom, plné zmien, a väčšina z nich je



bud' pozitívna, alebo skrátka len... iná. Aj keď sa mi napríklad nepáči to, že váš medicínsky inhalátor musíte po novom používať s rozvahou, lebo zvyšuje toxicitu vo vašom tele, poďakujem sa mi, že hra už nie je taká ľahká ako kedysi a súboje predstavujú určitú výzvu.

A nepáči sa mi, že brnenie si už nemôžete namodovať tak veľa ako predtým, na strane druhej však máte oveľa väčší a lepší výber samotných modov.

Niekde teda autori vzali, inde dali. Môžeme si povedať, koľko mechaník a vecí sa dalo spraviť lepšie, no na konci dňa je vývoj každej hry boj s časom a prostriedkami, pri ktorom musíte správne investovať to, čo máte k dispozícii. Nič nie je bezodné.

A na konci toho istého dňa môžem povedať, že výsledok Obsidian namixoval veľmi dobre. Je hra zábavná? Je. A veľmi.

Plynulý výkon, ale vážne bugy

Zmien je teda, aby som to zhrnul, tentoraz naozaj veľa, ale osobne som nenarazil na nič, čo by bolo oproti prvému

The Outer Worlds až také odlišné, že by ma to hnevalo či vyrušovalo.

Nie, moja frustrácia sa obmedzila len na bugy, ktoré mi, ako jediná vec, kazili herný zážitok.

Až tak mi neprekážalo, že som nevedel napríklad dokončiť jednu z vedľajších misií, keďže ide o niečo, k čomu sa môžem vrátiť kedykoľvek a je to jedno. Len si treba počkať na patch. Viac ma však zamrzelo, keď som k sebe do posádky kvôli očividnému bugu nemohol naverbovať prvého „kompaniona“, teda bojovú medicínu Inez. Je to ozaj škoda, aj v kontexte toho, že inak hra beží po technickej stránke (aspoň na PS5 Pro) výborne.

K dispozícii sú tri grafické režimy, pričom dva poskytujú 4K zážitok (30/40 fps) a tretí zase obľúbených 60 fps. Je však pre mňa záhadou, prečo tento „performance“ režim na klasickej PS5 absentuje, keď Xbox Series X taktiež poskytuje všetky tri režimy.

Tento nedostatok by mal Obsidian určite doriešiť v rámci dodatočných aktualizácií, a mohli by rovno pridať aj „quicksave“, ktorý hre na konzole chýba ako sol'. Ale hlavne, prosím, nech opraví tých niekoľko ozaj nepríjemných chýb, ktoré v takejto krásnej, vtipnej a kvalitnej hre nemajú čo robiť.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné RPG	Microsoft	Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ ozaj prepracované možnosti interakcie so svetom	- bugy a nutnosť patchov
+ množstvo noviniek, úprav a vylepšení	- okresané možnosti pri výbave a spoločníkoch

HODNOTENIE:



Arc Raiders

ČERSTVÝ VÁNOK DO EXTRAČNÉHO ŽÁNRU



Na povrch prichádzate prvýkrát. Netušíte, čo od sveta tam hore čakať. O jeho podobe ste síce počuli množstvo príbehov, no tie vás naň nedokážu pripraviť. Po niekoľkých schodoch, ktoré pod vašou váhou rezonujú dutým železným zvukom, sa dostanete na koniec tunela. V tom vás na okamih oslepí slnko – ostré a cudzie. Vaše oči, ktoré sú zvyknuté na tmú podzemia sprevádzanú len slabým umelým svetlom, sa bránia, kým si konečne privyknú na jeho intenzitu.

Pred vami sa rozprestiera krajina poznačená ľudskou históriou. Vidíte skaly, ktoré by mohli rozprávať, čo sa tu kedysi stalo, stromy a kríky, ktoré si vzali späť svoje územie, či rozpadnuté budovy po dávno stratenej civilizácii. Ale aj provizórne prístrešky po tých, ktorí sa sem odvážili pred vami. Zrazu si všimnete tieň a mechanický zvuk. Zrak upriete smerom, odkiaľ prichádza, a vidíte dôvod, prečo sa zvyšok ľudstva ukrýl pod zem – robota ARC.

Takto nejak si predstavujem pocity, ktoré zažívajú postavy v novinke s názvom Arc Raiders. Ide o počín Embark Studios, ktoré pred niekoľkými rokmi ohúrilo strieláčkou The Finals. Svojej krátkej, no veľmi dobrej povesti vývojári nezostali nič dlžní ani tentokrát. Potvrďuje to aj neuveriteľný záujem o hru, ktorý dosiahli napriek tomu, že ide o platený titul.

Herná slučka Arc Raiders je cyklická. V menu si vyberiete svoju výzbroj a výstroj, pridáte na povrch, snažíte sa pozbierať dôležité materiály a cennosti, popritom stretnete niekoľko ARC strojov alebo ďalších hráčov – Raiderov – a pokiaľ všetko vyjde tak, ako ste si predstavovali, vrátite sa späť do Speranzy, kde získané predmety využijete alebo predáte. Tento cyklus môžete poznať z hier zo žánru extraction shooter, ako je napríklad Escape from Tarkov. Ak by ste však vývojárom Arc Raiders povedali, že ich kúsok patrí do rovnakej škatuľky, zrejme by sa urazili a mali by na to plné právo. Hru totiž

definujú ako extraction adventure, čo môže znieť ako pokus o povrchné odlišenie, no má to svoje opodstatnenie.

Arc Raiders pôsobí odľahčene, keďže neprináša hardcore zážitok. Ten, samozrejme, má svojich fanúšikov, pričom sám sa mu nebránim. Dokonca som započul názor, že ide o „Escape from Tarkov pre zamestnaných“, s čím sa nedá nesúhlasiť. Vývojári totiž pri viacerých mechanikách mysleli na ľudí, ktorí na hru nemajú toľko času, no stále si ju chcú užiť.

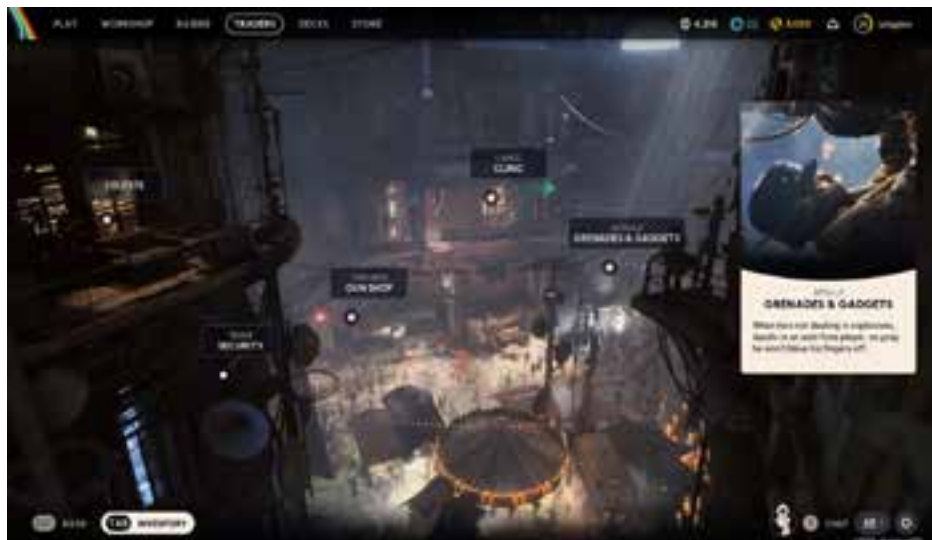
Hra obsahuje komplexný loot systém, ktorého súčasťou sú desiatky, ak nie stovky predmetov rôznych druhov a využití. Ich vzácnosť je označená farebne od sivej po zlatú, napriek tomu sa v nich začiatočník môže strácať. Nápomocný mu tak môže byť indikátor hodnoty inventára, ktorý spočítava cenu všetkých predmetov, ktoré so sebou práve nesiete. Zaujímavo je spracovaná aj samotná extrakcia. Na jednotlivých

mapách nájdete viacero bodov, ktorými môžete odísť, pričom otvorené sú po rozličnú dobu. Mechanika extrakcie je oproti iným hrám prepracovanejšia, keďže má niekoľko krokov. Zároveň je zaujímavé, že úspešne odísť môžete aj vtedy, keď vaše životy klesli na nulu. Do extraktu sa totiž môžete doplaziť, prípadne ho môžete aj aktivovať. V iných hrách tohto typu som to nevidel.

Prístupnejšia pre hráčov s menším množstvom času sa stáva aj vďaka bezplatnému vybaveniu, ktoré nie je obmedzené časovým rozstupom. Na povrch tak môžete vstúpiť kedykoľvek, a to aj v prípade, že vaše zásoby zívajú prázdnotou. To sa však stane málokedy, keďže základné materiály pasívne zbiera kohút Scrappy. Množstvo predmetov, ktoré za určitý čas nazbiera, môžete zvýšiť postupom hrou – prostredníctvom jeho vylepšovania. Podobne to je s dielňami slúžiacimi na výrobu rôznych kategórií vybavenia. Spočiatku sú vaše možnosti obmedzené, ale vylepšovaním dielenských stolov sa rozširujú. To platí aj o výrobných návodoch, ktoré môžete získať plnením úloh či prehľadávaním ruín. Každou ďalšou hrou by ste tak mali mať lepšie vybavenie a súboje by mali byť jednoduchšie.

Práve tu je zjavné, že Arc Raiders pôvodne neboli zamýšľaní ako extrakčná strieľačka, ale ako kooperatívny titul v štýle Helldivers 2. Stroje sú totiž neraz desivejšie než samotní ľudia, čo je do istej miery spôsobené aj tým, že nie všetci po sebe okamžite začnú strieľať. Namiesto toho využívajú hlášky alebo voice chat, aby sa vyhli súboju a neprišli o loot.

Herná komunita by sa v tomto prípade dala skúmať, keďže ide o zmes pacifistov, ktorí chcú bojovať s robotmi,



a krvičasných vrahov, pre ktorých ste „pokladnička“ s lootom. Seba by som zaradil niekde medzi tieto dve kategórie, keďže som si vyskúšal oba prístupy.

O tom, či otvorím pal'bu, alebo hráča pozdravím a upozorním na svoju prítomnosť, som sa neraz rozhodoval podľa aktuálneho náladu. A hoci sa mi to párkrát vypomstilo, určite tak ešte urobím.

Vráťme sa však k ARC strojom, ktoré obsadili povrch. V opustených budovách číhajú Ticks, ktoré by som priravoval k Facehuggerom zo série Alien, sebaďestrúckne Pop naplnené výbušninou, či Fireball, ktorého úlohou je vás zapáliť.

Sem-tam sa stretnete aj s Turretmi a Sentinelmi, ktoré sú pripevnené na stene a pozorujú istý úsek. Na rozľahlých vonkajších plochách sa zas stretnete s dronmi v rôznej podobe – Wasp je vybavená zbraňou s ľahkými nábojmi, Hornet má taser a je tu aj Rocketeer, ktorý vašim smerom vystrelí raketu. A

aby ste sa im nemohli len tak skrývať, existuje prieskumný dron Snitch.

Obdobne funguje aj Spotter, namiesto privolania posíl však slúži ako zameriavacie zariadenie pre väčšieho robotického nepriateľa – Bombardiera.

Ten je vybavený mímometným granátometom, ktorý podobne ako raketa od Rocketeera spôsobuje obrovské poškodenie. Bez lepšej výstroje by ste sa mali vyhnúť aj Bastionovi, Leaperovi či Queen, ktorá je súčasťou Harvester eventu. Počas neho môžete získať vzácne materiály a výrobné plány.

Dizajn strojov je zaujímavý, no vo viacerých prípadoch príliš podobný. Na jednej strane dáva zmysel, že každý stroj nebude vyzerať inak, ako to bolo napríklad v Horizon Zero Dawn. No ich odlíšiteľnosť, a to najmä z diaľky, by určite pomohol rôznorodejší dizajn. Pop, Fireball a Surveyor vyzerajú ako guľa. Obdobný dizajn majú aj drony či Bombardier a Bastion.

Vyzdvihnúť však musím mechaniku slabých častí. Keď napr. odstrelíte dronovi vrtul'u, ťažšie sa mu bude lietat', a ak mu zničíte dve zo štyroch, vo vzduchu sa už viac neudrží, spadne na zem a vybuchne. Niektoré si ich však chránia pod pancierom, ktorý je najprv potrebné odstrániť hrubou silou. Následne ich môžete už celkom jednoducho doraziť.

Na to máte v súčasnosti k dispozícii 20 zbraní od pištolí cez samopaly, útočné pušky, brokovnice až po špecializované zbrane. Ich sila sa odvíja od vzácnosti, ktorá je taktiež vyobrazená farbami. Zároveň môžete zvýšiť ich úroveň, čím posilíte niektoré z ich vlastností – tie môžete ďalej rozšíriť





príslušenstvom, ako sú napríklad zásobníky či tlmíče. Počas prípravy si treba dať pozor aj na štíty, ktoré pohlcujú časť poškodenia podobne ako v sérii Counter Strike, a augmenty, ktoré určujú miesto v inventári, počet miest pre bandáže, nabíjačky štítov a granáty či ponúkajú unikátne efekty.

Zabudnúť nesmiem ani na mapy, na ktorých ľahko strávite desiatky hodín. Úplne prvá je Dam Battlegrounds, ktorá ponúka lesy, močiare a starú elektrárňu.

Po odohratí niekoľkých zápasov si odomknete Buried City, Acerra Spaceport či Blue Gate. Vývojári v rámci menu odhalili aj názov ďalšej – Stella Montis. O rozmanitosť tak je

postarané, pričom opätovnú hrateľnosť podporujú aj zmeny počasia a eventy.

Napriek všetkým týmto aspektom sa však hra môže stať repetitívnou, a to najmä vtedy, keď väčšina ľudí získa najlepšie vybavenie. Escape from Tarkov to rieši pravidelným reštartom postupu všetkých hráčov, čo môže byť pre niekoho frustrujúce. Arc Raiders ponúka možnosť dobrovoľného reštartu, ktorý nazvali Expedition Project. Po splnení niekoľkých podmienok môžete v istom časovom okne odštartovať expedíciu, stratiť všetok postup a získať špeciálne odmeny. Táto pozitívna motivácia mi príde ako skvelý nápad, ako hráčom ponechať možnosť svojského postupu v multiplayerovom titule. Ako

to bude fungovať v praxi, ukáže až čas. Dovtedy sa necháme prekvapiť.

Záver

Arc Raiders prináša čerstvý vietor do extrakčného žánru. Ponúka retrofuturistický vzhľad, ktorý je zasadený do postapokalyptického sveta plného vraždiacich robotov. Aj keď neponúka hardcore zážitok, kde jeden výstrel dokáže ukončiť vašu hru, stále budete v strehu kvôli ARC robotom alebo zakrádajúcim sa hráčom, ktorí túžia po vašom loote.

Quality of Life mechaniky však zabezpečia, že nezostanete bez možnosti ďalšieho postupu. A až na niekedy neohrabané menu nemám hre čo vytknúť. Hoci som doposiaľ venoval stovky hodín inej extrakčnej strieľačke, zrejme som našiel nového žrúta času.

Branislav Fábry



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Strieľačka, Sci-fi	Embark Studios	Embark Studios

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hrou môžete postupovať vlastným tempom	- Neohrabané menu, v ktorom som sa strácal
+ ARC stroje predstavujú adekvátnu výzvu	- Množstvo lootu môže na nových hráčov pôsobiť mätúco

HODNOTENIE:



Legie - Sibírska cesta

DÔLEŽITÝ MÍL'NIK V NAŠEJ HISTÓRII ZABALENÝ DO NAPÍNAVEJ HRY



Obdobie svetových vojen je medzi hráčmi asi rovnako obľúbené ako stredoveká fantasy a sci-fi. Každý fanúšik striel'ačiek vám vie vymenovať niekoľko hier, ktoré verne, či menej verne reprodujú udalosti najväčších konfliktov sveta. Je pravda, že prvá svetová vojna dostáva vo videohrách menej pozornosti, no o to viac vie potešiť kvalitné spracovanie týchto udalostí, o čo sa pokúša práve stolová hra Legie - Sibírska cesta.

Na úvod si dovoľm trochu lokálneho kontextu. Legie - Sibírska cesta je dielom historických nadšencov, konkrétne Davida Františka Wágnera, ktorý usporadúval LARPy (Living Action Role-Playing games - hry, v ktorých sa ľudia poobliekajú do dobových kostýmov, aby odohrali scenáre z dobových konfliktov, poznámka autora) z obdobia prvej svetovej vojny a československých légii.

Predtým, než sa do tvorby hry pustil vedel o tomto období a konfliktoch všetko, čo sa o nich z historických prameňov dalo dozvedieť. Túto lásku k obdobiu je vidieť v mechanike hry, no ešte viac v jej vizuáloch a sprievodných textoch na jednotlivých kartách. Veľmi oceňujem tento historický vstup do tvorby hry a musím povedať, že sa to odrazilo na jej kvalite.

Nádherné histórie

S prvým otvorením krabice na vás dýchnu duch doby prvej svetovej vojny. Vojaci v uniformách, pušky, staré dokumenty a veľa rôznych fólií, okolo ktorých sa točí centrálna mechanika hry. Keď si v rýchlosti prejdete karty, očarí vás krásna dobová kresba na kartách postáv, lokalít a udalostí. V krabici nájdete okrem spomínaných kariet a fólií aj kartóny so žetónmi, zásteny v štyroch farbách, pre každého hráča jednu

a plastový insert na roztriedenie dôležitých komponentov hry. Hrou vás prevedie krátka príručka pravidiel a vojnový denník na zaznamenávanie výsledkov medzi hrami. Pravidlá sú pomerne jednoduché a jasné, preletíte ich počas 20. minút a po ich prečítaní vám bude celá hra jasná.

Na Sibír a naspäť

Legie - Sibírska cesta je hra o cestovaní vojenských jednotiek a o udalostiach, ktoré ich stretnú. V každom zo štyroch kôl navštívia jednotky hráčov inú lokalitu, na ktorej ich čakajú tri udalosti. O každú z týchto udalostí sa hráči pobijú prikladaním jednotiek k lokalitám, získajú za ne víťazné body a posunú sa na ďalšiu lokalitu. Po štyroch kolách je hra na konci, spočítajú sa víťazné body a určí sa víťaz, aj keď víťazstvo je v tomto prípade skôr najmenšou porážkou, ako hovorí stará múdrosť, 'vo vojne niet víťazov'.



Prikladanie jednotiek je taktickým zápolením so systémom podobným napríklad zo Zaklínačskej hry Gwent. Na začiatku každého kola sa odhalí lokalita a tri k nej prislúchajúce udalosti. Lokalita určuje mechaniku daného kola a udalosti sú "misiami", ktoré sa budete snažiť splniť. Potiahnete si určitý počet vojakov, každý vojak má silu vyjadrenú číslom a schopnosť, ktoré určujú, aké udalosti vie vyriešiť a kam ho vlastne môžete poslať.

Karty lokalít zobrazujú krásne sibírske reálie, mnohokrát znivočené vojnou. Budete blúdiť po opustených chatách, továrňach či v snehovej búrke. Rovnako intenzívne na vás bude tematika vojny dýchať aj z kariet udalostí. Budete sa snažiť dostať do zamknutých trezorov, zásobovať základňu, organizovať povstania, či zúčastniť sa v zápole v pití alkoholu. Každá udalosť má jednu z troch pováh a váš vojak musí mať špecializáciu na to, aby sa udalosti danej povahy mohol zúčastniť. Takže na vyriešenie logickej udalosti musí mať vojak inteligenciu, na vyriešenie spoločenskej udalosti charizmu a na vyriešenie bojovej udalosti musí mať špecializáciu na boj. Každá udalosť má na sebe odmenu v podobe víťazných bodov a zdrojov, ktoré armáda získa za víťazstvo, či účasť v boji. Keďže ide o prostredie Sibíri, dôležitou informáciou na udalosti je, či počas

nej vymrznete alebo sa budete mať možnosť zohriať. Ak vojak na jednej misii vymrzne, na najbližšej sa musí zohriať, kým pôjde naspäť do zimy, inak zomrie na omrzliny. Hráči budú svojich vojakov po jednom rozkladať na udalostiach, čím si dávajú najavo, ktorú

udalosť majú v pláne vyhrať, každý t'ah hráča teda pozostáva z toho, že priloží jedného vojaka na udalosť a ide d'alší hráč. Aby mali hráči viac možností na taktizovanie, ak priložíte na udalosť vojaka – dôstojníka, môžete ním rozdávať svojim vojakom rozkazy, žetóny, na ktorých sú rôzne akcie a posilnenia, podľa toho, za akú frakciu hrajete. Tie vykladáte tajne a ich efekty sa ukážu až potom, čo všetci hráči vyložia svoje jednotky, takže tak ako vo vojnových konfliktoch, aj tu je dôležité určiť si priority a vedieť oblafnúť protivníka. Hra končí po precestovaní štyroch lokalít, všetci hráči si spočítajú získané víťazné body, odpočítajú víťazné body za mŕtvych vojakov a určia víťaza.

Zranenia, omrzliny, vylepšenia

Po priložení všetkých vojakov sa vyhodnotia rozkazy, ktoré zamiešajú sily na udalostiach a dôjde na boj samotný. Hlavným úmyslom boja je samozrejme zabiť protivníka, no mnohí vojaci idú do boja s úmyslom zmrzačiť svojich oponentov. Pokus o zabitie vojaka dá vojakovi vážne zranenie. Ak by mal dostať ešte jedno, poberie sa namiesto toho na cintorín. Naopak mrzačenie mu vezme jednu z jeho schopností. Tu prichádza do hry jej najkrajšia mechanika – priehľadné fólie.

Všetky karty vojakov musia byť v ochranných obaloch s logom ich frakcie. Keď má karta vojaka dostať zranenie, omrzliny alebo nejaké vylepšenie, vyberiete si priesvitnú fóliu a dáte ju do obalu nad kartu vojaka, aby ste na karte videli aktualizované informácie. Táto mechanika sa v stolových hrách využíva





vel'mi výnimočne a nie vždy to vyjde, no v tomto prípade sa to podarilo takmer dokonale. Hovorím takmer, pretože obaly znesú maximálne tri fólie a pri troch už máte pocit, že sa obal čochvíľa roztrhne. Fólie na kartách vyzerajú naozaj krásne. Najmä tie so zranením a omrzlinami. Tie s vylepšeniami sú naopak vel'mi funkčné a efektívne, na vylepšenom vojakovi hneď vidíte, že je vylepšený a čo nové sa naučil. Pri hre sme zaregistrovali ešte jednu drobnosť, niektoré znaky na vylepšeniach sú vel'mi málo viditeľné na niektorých farbách, ale nie je náročné si to odsledovať. Fólie sú navyše vo vel'mi prehľadnom a funkčnom inserte, ktorý je vložený na vrchu krabice. Fólie v ňom pevne držia a nerozletia sa po krabici, aj keď ju prenášate.



Mechanicky hra funguje výborne. Je to jeden z tých príkladov jednoduchého herného dizajnu, ktorý je mnohokrát zaujímavejší ako náročné 50 stranové pravidlá. Legie je najmä taktická hra, je dôležité, kedy zahráte ktorého vojaka, ako dobre vnímate vojakov vašich nepriateľov, aký rozkaz dáte ktorému vojakovi, a či vás dokážu prekvapiť rozkazy nepriateľov. Jeden zo žetónov rozkazov je len prázdny žetón, ktorý nerobí nič, čo pridáva blafovaniu v tejto hre nový rozmer.

Tematicky do beznádejného vojnového konfliktu sedí aj mechanika toho, že všetko sa dá vyhrať, otázkou je, za akú cenu?

Za koho to vlastne hráme?

Hráči si na začiatku vyberajú zo štyroch frakcií. Červená armáda soviетov, biela monarchistická armáda, zelená československá légia a fialový "šajk" inak povedané lokálna milícia - banditi. Každá frakcia má 15 vojakov s krásnymi vizuálmi vojakov v dobových uniformách. Každý z nich má taktiež meno a krátku hlášku, ktorou sa k vám prihovára.

Najmä hlášky fialového šajku ma často pobavili, nakoľko to nie sú úplne vojaci a z celej frakcie cítim čierny humor podobný seriálu M*A*S*H. Vo fialovej frakcii nájdete Gurmána Andreja, ktorý si obľubuje svoj bojový nôž, či mongolského jasnovidca s tarotovými kartami. Zvyšné frakcie až také zábavné nie sú, ale počas krátkej hry si k jednotlivým vojakom vašej jednotky vybudujete vzťah a bude vás mrziť, ak ich budete musieť odhodiť na cintorín. Najmä ak budete hrať mód Boj o prežitie, ktorý je sériou troch hier, v nich si svoj postup prenášate do ďalšej hry a na konci sa vám spočítajú body za všetky tri hry dokopy.

Pri Boji o prežitie sa ešte na chvíľu pozastavím, ide o vel'mi umne spracovanú minikampaň, ktorá je súčasťou základnej hry. Síce neprináša zásadnú zmenu oproti základnej hre, hráčov, ktorí majú radi kampaňové hranie a vylepšovanie tímu medzi hrami alebo len dlhšie hry, to určite poteší.

Na záver mi nedá nespomenúť edukačný rozmer hry. Na Legie - Sibírska cesta je na prvý pohľad vidieť, že ju pripravovali nadšenci tohto obdobia a ich zámerom nebolo len urobiť dobrú stolovú hru, ale taktiež predstaviť tento málo známy kúsok našej histórie širokému publiku a hráčom. Táto syntéza málokedy vyjde bez škripania a hry, ktoré sa nás snažia niečo naučiť sú málokedy tie, ktoré hráme najradšej, no táto je svetlou výnimkou.

Verdikt

Legie: Sibírska cesta verne zobrazuje historické obdobie československých légii, z každého komponentu srší dobová atmosféra. Navyše ide o mechanicky zaujímavú stolovú hru, ktorá vás donúti taktizovať, aby ste z každého konfliktu vyšli čo najlepšie.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
vojnová	Albi	Albi

PLUSY A MÍNUSY:

+ Krásne dobové vizuály	- Mechanika s obalmi vyzerá skvelo, no má drobné nedokonalosti
+ Jednoduché a prehľadné pravidlá	
+ Mód kampane	

HODNOTENIE:

★★★★★

NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Samuel Benko*

POCO F8

POCO predstavilo na Bali prémiové modely POCO F8 Ultra a POCO F8 Pro, ktorými sa oficiálne posúva do segmentu vlajkových lodí. Súčasne značka oznámila partnerstvo so spoločnosťou Bose na integráciu technológie Sound by Bose do novej série F8.

POCO F8 Ultra je jedným z prvých smartfónov s procesorom Snapdragon 8 Elite Gen 5, ktorý v teste AnTuTu dosiahol skóre presahujúce 3,944,934 bodov. Revolučný je grafický čipset VisionBoost D8 umožňujúci inteligentnú snímkovú frekvenciu až 120 FPS, super rozlíšenie až do 1,5K a Game HDR. Smartfón disponuje mobilným audio systémom od Bose s tromi reproduktormi v 2.1-kanálovej architektúre. Displej POCO HyperRGB s uhlopriečkou 6,9" využíva plnú štruktúru RGB subpixelov a luminiscenčný materiál M10. Batéria s kapacitou 6500 mAh podporuje 100W káblové a 50W bezdrôtové nabíjanie. Fotografická zostava zahŕňa 50 MPx hlavný fotoaparát Light Fusion 950, prvý 50 MPx



teleobjektív od POCO s 5-násobným optickým zoomom a 50 MPx ultraširokouhlý objektív. POCO F8 Pro ponúka procesor Snapdragon 8 Elite, displej POCO HyperRGB s uhlopriečkou 6,59 palca, batériu 6210 mAh a trojvrstvový chladiaci systém IceLoop. Model je prvým v rade POCO Pro

s teleobjektívom 50 MPx s 2,5-násobným optickým zoomom. POCO F8 Ultra 16GB+512GB je dostupný za 899 eur, počas akcie do 26. decembra za 749 eur. POCO F8 Pro 12GB+256GB stojí 629 eur, verzia 12GB+512GB je za 699 eur. Počas akcie sú ceny 519 eur a 549 eur.

Lenovo ThinkCentre neo Gen 6



Lenovo predstavilo novú generáciu stolových počítačov ThinkCentre neo Gen 6, ktoré prinášajú výkon umelej inteligencie do malých a stredných podnikov. Rodina zahŕňa tri modely vybavené procesormi AMD Ryzen AI série 300 s výkonom NPU až 50 TOPS: all-in-one ThinkCentre neo 55a

Gen 6, kompaktný ThinkCentre neo 55s Gen 6 a miniatúrny ThinkCentre neo 55q Gen 6.

Model ThinkCentre neo 55a Gen 6 v all-in-one prevedení disponuje 23,8-palcovým FHD displejom s obnovovacou frekvenciou 100 Hz a 99-percentným pokrytím sRGB.

Je vybavený 5 Mpx kamerou a súborom nástrojov Lenovo Smart Meeting Tools vrátane potlačenia šumu pomocou AI a sledovania tváre. Počítač podporuje až 32 GB pamäte DDR5 a 1 TB SSD úložisko. Obsahuje aj technológiu Lenovo AI Now, osobného asistenta AI, ktorý pomáha vyhľadávať súbory a vytvárať dokumenty.

Kompaktný ThinkCentre neo 55s Gen 6 kombinuje výkonné grafické karty až do AMD Radeon RX 6400 alebo NVIDIA GeForce RTX 3050 s modernou konektivitou Wi-Fi 7. Šasi obsahuje 85 percent recyklovaného ABS plastu a spĺňa certifikácie ENERGY STAR 9.0. Najmenší ThinkCentre neo 55q Gen 6 s dĺžkou len 183 mm a hmotnosťou približne 1,13 kg podporuje až 64 GB DDR5 RAM, 2 TB SSD a tri 4K monitory.

Všetky modely ponúkajú funkcie Copilot+ PC s vylepšeným vyhľadávaním vo Windows. ThinkCentre neo 55a Gen 6 je už dostupný za 869 eur s DPH. Model ThinkCentre neo 55s Gen 6 je k dispozícii za 689 eur s DPH. ThinkCentre neo 55q Gen 6 bude dostupný v januári 2026 s cenou 719 eur s DPH.

ENDORFY Vero L6



ENDORFY rozširuje svoju ponuku zdrojov o novú generáciu Vero L6, ktorá spĺňa najnovšie odporúčania ATX 3.1.

Rad zahŕňa tri modely: Vero L6 750W, 650W a 550W. Každá jednotka je vybavená káblom 12V-2x6, 120mm ventilátorom Stratus a vysoko kvalitnými kondenzátormi s prevádzkovou teplotou až 105 °C. Zdroje získali certifikácie Cybenetics Silver a 80 PLUS Bronze. Ventilátor Stratus s FDB ložiskom zaisťuje takmer nepočuteľný chod. Základom je obojstranný PCB s automatizovanou výrobou pre lepší odvod tepla. Všetky jednotky obsahujú kompletnú sadu ochrán proti preťaženiu, skratom a prehriatiu. Endorfy Vero L6 Bronze 750W je k dispozícii za 69,90 eur s DPH. Model 650W stojí 59,90 eur s DPH a najslabší 550W variant je za 49,90 eur s DPH. Všetky zdroje sú kryté päťročnou zárukou.

Kingston Dual Portable SSD



Kingston predstavil novinku, ktorá môže zaujať každého, kto potrebuje rýchle a praktické úložisko.

Dual Portable SSD prichádza s netradičným riešením – na jednej strane má USB-A konektor, na druhej USB-C. V kompaktnom kovovom puzdre sa skrýva plnohodnotné SSD s výkonom USB 3.2 Gen 2. Prenosový disk dosahuje rýchlosti až 1 050 MB/s pri čítaní a 950 MB/s pri zápise. Zariadenie váži iba 13 gramov a má rozmery 71 x 21 x 8 mm, čo ho robí ideálnym spoločníkom na cesty. Kingston ponúka tri kapacity: 512 GB, 1 TB a najväčší 2TB model pre náročných používateľov. Disk využíva 3D NAND technológiu a je kompatibilný s Windows, macOS, Linux, Chrome OS aj mobilnými zariadeniami. Výrobca poskytuje päťročnú záruku a bezplatnú technickú podporu.

OnePlus 15



OnePlus uviedol do predaja svoju najnovšiu vlajkovú loď OnePlus 15, ktorá prináša viacero technologických premiér. Ide o prvý smartfón s displejom formátu 1,5K a obnovovacou frekvenciou 165 Hz, zároveň jediný Android so schopnosťou natáčať video v Dolby Vision 4K pri 120 snímkach za sekundu. Telefón poháňa procesor Snapdragon 8 Elite Gen 5.

Skutočným prekvapením je batéria s kapacitou 7300 mAh využívajúca technológiu Silicon NanoStack, ktorá predstavuje najväčšiu batériu v histórii značky. Systém podporuje káblové nabíjanie 120W SUPERVOOC a bezdrôtové 50W AIRVOOC. Displej LTPO dosahuje maximálny jas 1800 nitov a disponuje certifikáciou TÜV Rheinland pre ochranu zraku. Fotografická výbava zahŕňa tri 50-megapixelové

fotoaparáty vrátane hlavného snímača s optickou stabilizáciou, ultraširokouhlého objektívu a periskopového teleobjektívu s 3,5-násobným optickým zoomom. Nový systém DetailMax Engine zaisťuje ostré snímky za každých svetelných podmienok. Telefón beží na systéme OxygenOS 16 s integráciou umelej inteligencie. Základný model s 12 GB RAM a 256 GB úložiskom v čiernom prevedení Infinite Black má pri kúpe na OnePlus.com cenu 1029 eur. Výkonnejšia verzia s 16 GB RAM a 512 GB úložiskom dostupná vo všetkých troch farbách stojí 1149 eur. Užívatelia získajú špeciálnu zľavu 100 eur na variant s väčšou pamäťou a môžu si vybrať bezplatný produkt v hodnote až 349 eur. Prvých 100 kupcov navyše obdrží zadarmo gímbal DJI Osmo Mobile 7.

ViewSonic LS550WH

SVETLO NA KONCI TUNELA



Ako to mám v poslednej dobe vo zvyku, prihovorím sa vám v duchu historického okienka. Spomínate si na Platónovo podobenstvo o jaskyni? Ten starý grécky príbeh o väzňoch, ktorí celý život sledujú len tieň na stene a myslia si, že je to jediná realita? Ak ste niekedy strávili osem hodín v korporátnej zasadačke bez okien, kde je jediným zdrojom svetla unavený projektor blikajúci na plátno, asi tušíte, o čom hovorím. V istom ohľade sme aj my moderní väzni, prikovaní k stoličkám, a našou realitou sa stávajú tieň excelovských tabuliek a powerpoint grafov. A práve v momente, keď sa zdá, že nás tienené grafy a tabuľky definitívne ovládli, objaví sa technológia, ktorá vie spraviť pracovné dni aspoň o čosi znesiteľnejšie. Jedným z takýchto zariadení je projektor ViewSonic LS550WH. Aby sme však pochopili, prečo má toto zariadenie

význam, treba sa na chvíľu ponoriť práve do histórie projekcie ako takej.

Začalo sa to dávno pred elektrinou, už v starovekej Číne, kde magické zrkadlá dokázali na stenu premietnuť vzory zo svojho povrchu. Skutočný prelom však prinieslo až 17. storočie, keď holandský vedec Christiaan Huygens zostrojil niečo, čo nazval magickou lampou a teda akéhosi pra-predka všetkých projektorov.

Toto zariadenie, využívajúce sviečku a sústavu šošoviek na premietanie ručne maľovaných obrázkov zo sklenených doštičiek, sa stalo senzáciou a na stáročia definovalo vizuálnu zábavu. Priemyselná revolúcia neskôr priniesla silnejšie zdroje svetla, a to od Argandovej lampy až po nebezpečne jasné uhlíkové oblúčky, ktoré z komorných predstavení spravili masovú

zábavu. Stále to však boli neohrabané a často riskantné stroje. Skutočný zlom nastal až s digitálnym vekom. Po ére robustných CRT krabíc sa na prelome 80. a 90. rokov vyprofilovali dvaja rivali – LCD a DLP. Ani tie však neobstáli bez kvalitného svetla. Tradičné ortuťové a xenónové lampy boli Achillovou päťou, keďže ich definovala krátka životnosť, veľa tepla, pomalý štart, chladnutie a neustály úbytok jasů. Zmena prišla až okolo roku 2005 s nástupom LED a laserov.

Tie priniesli projektory s vyše 20-tisíc hodinovou životnosťou, okamžitým zapnutím, nižšou spotrebou a farebnou stálosťou. Bola to práve táto revolúcia, ktorá zrazila náklady a premenila projektor z luxusného firemného nástroja na dostupný spotrebič pre školy, malé firmy aj domácnosti. A práve do tejto



éry bezúdržbových svetlometov patrí aj ViewSonic LS550WH, o ktorého kvalitách vám teraz poviem viac.

Teraz, keď už máme za sebou malé obhliadnutie cez rameno, pod'me konečne k veci. Projektor v rámci dizajnu nijako zásadne nevybočuje z tradičnej linky. Konceptne je možné ho priskrutkovať pod strop alebo nechať položený na rovnom povrchu. ViewSonic LS550WH používa DLP čip s natívnym rozlíšením 1280 x 800 pxl (WXGA).

V dobe 4K televízorov za pár stoviek to možno pôsobí ako cestovanie v čase späť do roku 2010, no treba si uvedomiť cieľovú skupinu. Na pracovnej porade a teda do kancelárií, kam je tento produkt primárne určený, nikoho nezaujíma, či má graf v PowerPointe 8 miliónov alebo len milión pixelov. Dôležité je, aby bol jasný, čitateľný a mal dostatočný kontrast aj pri zapnutých svetlách.

Tu prichádza na rad hlavný tromf, ktorým je laserový fosforový svetelný zdroj so svietivosťou 3 000 ANSI lúmenov a životnosťou 30-tisíc hodín. Preložené do bežnej reči – projektor spustíte okamžite, nepotrebuje čakať na zahrievanie lampy, a ak ho denne využívate štyri hodiny, vydrží vám vyše 20 rokov. Musím povedať, že jas je dostatočný aj v presvetlenej veľkej miestnosti či kancelárii a farebná stálosť zostáva konštantne rovnaká. Obraz má jednoducho typický DLP charakter – je ostrý, s dobrým kontrastom a vernými farbami. Pri rýchlych pohyboch si síce všimnete známy dúhový efekt, no ten je pri moderných laserových DLP projektoroch

oveľa menej výrazný než kedysi. Na filmy alebo herné maratóny to nie je ideálne, ale to tento model ani nesľubuje, akokoľvek ho počas firemnej párty môžete skúsiť zapriať aj do tejto formy a pri správnej miere alkoholu to asi nikomu nebude trhať očné sietnice. V prostredí, kde hlavnú rolu hrá Excel a PowerPoint, však funguje presne tak, ako má.

Keď sa pozrieme na prevádzku ako takú, LS550WH potvrdzuje, že bol navrhnutý s dôrazom na šetrenie nákladov. Začína to od svetelného zdroja s dlhou životnosťou, čo znamená, že lampa neodíde skôr než samotná firma, v ktorej bude visieť. Spotreba sa pohybuje okolo 155 wattov, čo je približne toľko, čo väčší notebook

pri plnej záťaži a určite menej, než čakáte od zariadenia schopného premietat' obraz s uhlopriečkou cez tri metre.

Z praktického hľadiska sa, samozrejme, počíta aj okamžitý štart a vypnutie. Žiadne čakanie na zahriatie lampy ani nepríjemné dochladzovanie ventilátorov po skončení prezentácie. To sa v školách a kanceláriách, kde sa často striedajú učitelia alebo kolegovia s notebookmi, ukazuje ako drobnosť, ktorá šetrí nervy aj čas.

Ak by som mal vybrať jedinou vlastnosť, ktorá vystihuje testovaný projektor, bola by to jeho schopnosť ponúknuť veľký obraz z krátkej vzdialenosti. Ide totiž o takzvaný short-throw projektor s projekčným





pomerom 0,49 : 1. V praxi to znamená, že 100-palcový obraz (uhlopriečka 254 cm) dostanete už zo vzdialenosti 1,06 metra. Pre učebne, malé zasadačky či teoreticky panelákové obývačky je to dar z nebies.

Navyše odpadá väčšina typických problémov, kde si prezentujúci netieni na obraz, do očí mu nesvieti reflektor a na plátne sa neobjavujú rušivé elementy. Flexibilitu ďalej posilňuje široká paleta nástrojov na korekciu obrazu. LS550WH zvládne

360 ° projekciu. Lichobežníkové skreslenie koriguje až o $\pm 40^\circ$ horizontálne aj vertikálne a menu umožňuje doladiť každý roh obrazu samostatne. Bonusom je zabezpečený optický motor s certifikáciou IP5X, ktorý bráni vnikaniu prachu a

eliminuje známe prachové bubliny. Aj toto je ona takmer nulová údržba.

Trh s biznisovými a vzdelávacími projektormi je plný možností a LS550WH v ňom nie je preto logicky osamotený a reálne stojí proti rivalom s rôznymi formami využitia. Najbližšie má k nemu za mňa BenQ LW500ST s podobnou LED/DLP výbavou, no o niečo dlhším projekčným dosahom a výhodou optického zoomu.

Epson EB-L210W naopak stavia na 3LCD a laseri, ponúka brutálnych 4 500 ANSI lúmenov, no potrebuje oveľa viac priestoru a optika nie je plne chránená pred prachom. Optoma ZW350ST kombinuje DLP so zabezpečenou laserovou optikou, je takmer rovnako krátko ako ViewSonic, ale s vyšším jasom a aj vyššou cenou. V tejto

spoločnosti pôsobí LS550WH ako špecialista na extrémne krátku projekčnú vzdialenosť, ktorý sa nesnaží ohromiť surovým výkonom, ale boduje farebnou vernosťou, tichou prevádzkou a nízkymi nákladmi.

Po mesiaci testovania a porovnávaní s projektormi, ktoré sa nám už za tie roky v redakcii vystriedali, som dospel k záveru, že ViewSonic LS550WH nie je univerzálny projektor pre každého a ani sa o to nesnaží. Jeho nízke natívne rozlíšenie ho vopred diskvalifikuje z úvah každého fanúšika domáceho kina alebo hráča, ktorý vyžaduje ostrý 4K obraz. Ak patríte do tejto skupiny, hľadajte inde.

Avšak vo svojej presne vymedzenej aréne – malé a stredné zasadacie miestnosti, učebne, prezentačné priestory s kritickým nedostatkom miesta – je to takmer dokonalý nástroj. Hovoríme tu o dlhodobej spoľahlivosti, extrémnej flexibilitě inštalácie a minimálnych nákladoch na prevádzku. Je to typ produktu, ktorý kúpite, nainštalujete a na ďalších desať rokov naň zabudnete, pretože jednoducho funguje.

Verdikt

Ak ste cieľová skupina, nemám prečo vás od jeho nákupu odrádzať, ba naopak, môžem ho len a len odporúčať.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal:	Cena s DPH:
ViewSonic	600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Extrémne krátka projekčná vzdialenosť	- Nízke natívne rozlíšenie
+ Flexibilita inštalácie	- 2 W reproduktor
+ Dlhá životnosť	

HODNOTENIE:



Livarno solárny LED slnečník

SLNKO AKO POSLEDNÝ BOSS



Každý rok dorazí do našej reality sezónny update s názvom Leto. Nie je to len patch na opravu bugov, ale ide o masívne DLC, ktoré kompletne zmení mapu, vyhodí do obehu novú environmentálnu hrozbu a pošle na vás hlavného bossa zvaného Slnko. Zabudnite na temné fantasy príšery. Tento nepriateľ je gigantická termonukleárna guľa s priemerom 1,4 milióna kilometrov, ktorá na vás nonstop páli svojou orbitálnou laserovou batériou. Záhrada, terasa či balkón, ešte včera pokojná safe zóna, sa razom zmení na PvP arénu. Hráči sa v tejto sezóne delia na dve kategórie. Na jednej strane sedia naivní amatéri, ktorí sa ozbroja šiltovkou zo stánku a lacnými okuliarmi z pumpy, a tí, ktorí pochopili, že proti hviezde schopnej spáliť planétu nestačí cosplayovať turistu, siahnu po ťažkej technike. Ak ste niekde medzi

oboma táborami a čakáte na záchranný loot drop, mám tu pre vás zaujímavý produkt spoločnosti Lidl. Áno, presne toho reťazca, kde si idete pôvodne len po rožky a kde vám medzi mrazenou pizzou a nemeckou salámou ponúknu artefakt, ktorý má zachrániť vašu existenciu.

Z tohto mnou zámerne prehnaného úvodu je vám asi už jasné, že osobne ani náhodou nemám v oblúbe Slnko, a to špeciálne v čase, keď nám pripeká zadky teplotami nad tridsať stupňov. Aj z tohto dôvodu som s radosťou kývol na test solárneho LED slnečníka značky Livarno, ktorý sa na stránkach uvedeného reťazca aktuálne predáva za sumu jemne prekračujúcu hranicu dvoch stoviek.

Po otvorení balenia na vás vyskočí súprava komponentov, ktorá môže pôsobiť

odstrašujúco, no sprievodný manuál vás pomerne dobrou schémou ubezpečí, že na to celé netreba doktorát z mechaniky. Montáž je za mňa rozhodne jednoduchšia než skladať komodu z IKEA a rozhodne menej stresujúca než aktualizovať Windows. Hlavné časti do seba zapadajú logicky, nepotrebujete kladivo ani kolekciu exotických bitov. Spojenie tyče zvládnete v priebehu sekúnd, priskrutkovanie plachty k ramenu vám zaberie pár minút. Celý proces sa dá stihnúť do pol hodiny a to aj v prípade, že trpíte manuálnou nešikovnosťou a vrchol kutilstva pre vás znamená výmenu žiarovky.

Celkový prvý dojem je paradoxne veľmi dobrý. Páčila sa mi možnosť ukotviť spodný kríž napevno do betónu alebo ho len zaistiť proti prevrhnutiu pomocou betónových dlaždíc. Akonáhle som našiel ideálny bod



umiestnenia slnečníku, začal som viac skúmať mechanizmus jeho rozkladania.

Základom každého stroja, ktorý má vydržať viac než jednu sezónu, je kostra. V tomto prípade výrobca vsadil na hliníko-ocel'ovú konštrukciu marketingovo nazývanú „kvalitná a stabilná“. V preklade to znamená niečo ako „ocel' je tam, kde by sa to bez nej rozpadlo a hliník zase tam, kde by bola ocel' príliš ťažká a drahá“. Chrbticu teda tvorí masívna nosná tyč a už spomínaná krížová základňa z ocele, ktoré musia niesť celú váhu a držať sa vzpriamene aj vtedy, keď do toho celého kopne vietor alebo vaše dieťa. Rameno a rebrá striešky sú z hliníka, nie preto, že by išlo o luxusný materiál, ale preto, že je lacný a zníži celkovú váhu. Celý kovový rám je pre istotu oblečený do práškoveho lakovania. To má tvoriť bariéru

proti vlhkosti a kyslíku, inak povedané poskytnúť ochranu pred tým, aby sa vám po dvoch dažďoch slnečník nezmenil na hrdzavú hnedú sochu moderného umenia. Zvary sú síce priznané, ale funkčné.

Ak je vyššie rozoberaná konštrukcia kosterou, potom pot'ah je štítom. V tomto prípade ide o 100 % polyester so štandardnou gramážou okolo 180 g/m². Nejde o nič, čo by vám malo vyraziť dych, ale pot'ah je dostatočne pevný a počas skladania poddajný. Zaujímavejšie je, že Livarno prekvapilo ochranou pred UV žiarením. Kým konkurencia v tejto cenovej hladine bežne ponúka UPF 50+, tu máme rovno certifikáciu UPF 80. Rozdiel v praxi? 98 % verus 98,75 % blokovaných lúčov. Papierovo minimálne, marketingovo obrovské. Reálne to znamená, že ak ste citliví na slnko alebo máte malé

deti, táto polpercentná rezerva môže byť rozdielom medzi pohodou a červenou kožou. Samozrejme, polyester nie je nesmrteľný a dlhodobé pečenie na slnku ho časom rozloží, farba vybledne a vlákna zoslabnú. Životnosť je tak vecou spôsobu používania, ale aj pri najhoršom možnom scenári vám tento slnečník takých päť sezón vydrží.

Palec hore za vetrací komín, ktorý umožní nárazovému vetru odísť nahor a zabráni tomu, aby sa z vášho slnečníka stal padák. Bez tohto detailu by prvý letný prievan mohol premeniť terasu na improvizované letisko. Vďaka nemu však zostáva slnečník relatívne stabilný, a to aj počas nastavovania jeho sklonu – o tomto však bude ešte reč nižšie.

To, čo testovaný slnečník odlišovalo od iných, ktoré som za tie roky mal možnosť používať, bol integrovaný solárny systém. Na vrchole konštrukcie tróni malý panel, ktorý má pôsobiť ako generátor energie. Reálne ide o klasiku z lacného záhradného osvetlenia, pravdepodobne monokryštalický panel s mizerným výkonom, dimenzovaný presne na to, aby stihol počas dňa nabiť malý akumulátor umiestnený v konštrukcii. Ten je jadrom systému a s najväčšou pravdepodobnosťou ide o Ni-MH batériu. Tieto batérie sú lacné a vydržia približne 500 až 1 000 cyklov. Inými slovami, o dva-tri roky ich budete meniť ak vôbec. Na druhej strane treba uznať, že batérie sú súčasťou balenia na rozdiel od konkurenčného modelu LINDAN od Kondely, kde si ich musíte dokúpiť sami.



Energia, ktorá sa cez deň skromne nazbiera, putuje do 28 integrovaných LED diód. A tu prichádza tvrdé prebudenie z marketingových snov. Teplota farby je 6 500 K, čo znamená studenú bielu so sklonom k modrému odtieňu, aký poznáte z lacných kancelárií. Svetelný tok je skutočne malý a ide o približne 15 lúmenov. Pre porovnanie: bežná 60-wattová LED žiarovka dá okolo 800 lúmenov. Dokonca aj kl'účienka s LEDkou vám osvetlí cestu k autu lepšie, pretože poskytuje 20 až 50 lúmenov. Tu máme 15 lúmenov rozdelených medzi 28 diód na ploche troch metrov. Výsledok? Nečítate, nevečerieate, sotva uvidíte, kam ste položili pohár. Zmysel to však má primárne dekoratívny. Nejde o osvetlenie, ale o atmosféru. Deklarovaná životnosť LED diód 30 000 hodín je pritom viac či menej akademická, keďže samotný slnečník pravdepodobne nevydrží ani tretinu z toho.

Efektivita každého tienenia závisí od toho, ako rýchlo sa dokáže prispôbiť pohybu slnka, teda toho môjho úhlavného nepriateľa. Livarno, patriace pod koncern Lidl, na to nasadilo mechanizmy, ktoré majú zaručiť, že nebudete musieť celý deň krútiť kl'ukou a otáčať plachty ako opitý námorník. Zatočíte kl'ukou a plachta sa rozvinie. Funguje to presne tak, ako má. Ovládanie je jednoduché, zvládne to jeden človek bez asistencie suseda či polky rodiny. Kl'účová pridaná hodnota však spočíva v tom, že celú konštrukciu môžete otáčať o 360 stupňov. Uvoľníte pedál a otočíte slnečník tam, kde ho potrebujete. Žiadne zdvíhanie 16-kilovej konštrukcie ani posúvanie po dlažbe, ktoré vám do piatich minút rozštiepi nervy aj kameň. K tomu sa pridáva nastaviteľný sklon. Pomocou rukoväte na ramene sa dá plachta nakláňať, takže okrem pravého poludnia dokážete eliminovať aj nepríjemné ranné či večerné



lúče. Celé ovládanie musím pochváliť za plynulosť. V balení sa navyše nachádza aj praktická tyč, na ktorú si zavesíte ochranný obal so zipsom a ten pretiahnete cez vrch zloženého slnečníka. Týmto spôsobom tak produkt dokážete chrániť počas nepriaznivého počasia. Odolnosť voči vetru sa často meria pomocou Beaufortovej stupnice. Zatiaľ čo prémiové, extrémne drahé slnečníky môžu byť certifikované až do stupňa 7 (50 – 61 km/h), pri produkte z tejto cenovej kategórie musíme byť ovel'a opatrnejší. Ako všeobecné pravidlo platí, že slnečník by ste mali začať pozorne sledovať už pri stupni 4 (20 – 28 km/h), čo je mierny vánok, pri ktorom sa hýbu menšie konáre. Akonáhle vietor dosiahne stupeň 5 (29 – 38 km/h) je nevyhnutné slnečník okamžite zložiť a zaistiť. Ako sa píše v manuáli, ignorovanie tohto pravidla môže viesť nielen k poškodeniu slnečníka, ale aj k poškodeniu majetku alebo, v najhoršom prípade, k zraneniu.

Čo by som to bol však za recenzenta, ak by som slnečník neotestoval aj pri silnom vetre

spojenom s poriadnym dažďom. V prípade vetru nad uvedené minimum sa slnečník začal hrozivo nakláňať do strán a ak by som pri ňom nebol, skutočne by sa prevrátil.

Čo sa týka odolnosti voči vode, to už bolo o niečo lepšie. Nechcem tvrdiť, že sem tam nejaká kvapka neprekázla cez spoje suchého zipsu, ale napriek tomu sa aj pri poriadnom lejaku dalo pod slnečníkom existovať.

V duchu môjho zámerne prehnaneho úvodu si to tu celé môžeme aj zakončiť. Solárny LED slnečník Livarno Home nie je žiadny game-changer, ale ani low-cost šrot. Je to jednoducho poctivý item strednej triedy, ktorý vás nesklame.

LED svetielka sú síce skôr na úrovni dekoratívneho šetriča obrazovky než plnohodnotného osvetlenia, ale ak beriete ich úlohu len ako kulisu, nie ako náhradu reflektora na futbalovom štadióne, tak problém nemáte. Hlavná hodnota tu leží inde, a to v špičkovej UV ochrane, ktorá strčí do tieňa aj drahšiu konkurenciu. Pridajte k tomu flexibilné nastavenia, solídnu konštrukciu, a máte zbraň, ktorá vás spolahľivo ochráni pred letným slnečným bossom.

Verdikt

Rozumná voľba pri obmedzenom rozpočte.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lidl	220€

PLUSY A MÍNUSY:

+ UPF 80 ochrana	- Polyester časom zdegraduje
+ Solídna konštrukcia	- LED osvetlenie je skôr dekorácia
+ Osvedčil sa aj počas dažďa	
+ Obsah balenia	

HODNOTENIE:



Ragnok ErgoStrike7

MYŠ AGENTA 007



Vo svete herných periférií, rovnako ako v medzinárodnej špionáži, existujú legendy. Nástroje, ktoré sa stávajú neoddeliteľnou súčasťou svojho majiteľa a ikonou jeho misie. Pre agenta jej veličenstva, známeho po celom svete pod „SPZ“ 007, je to jeho spolačlivý Walther PPK. Elegantná, smrteľne presná a dokonale vyvážená ručná zbraň, ktorá pod uhladeným zovňajškom skrýva až nekompromisnú efektivitu. Dobré viete, ako milujem metafory a rôzne spodobnenia, preto v momente, keď som prvýkrát položil ruku na unikátnu myš Ragnok ErgoStrike7, nemohol som sa zbaviť pocitu, že držím niečo symbolicky podobné ako hrdina z románov Iana Fleminga. Výsledok práce vývojového oddelenia Q (a nie, tú bagetu z filmu GoldenEye si Q rozhodne neukuchtil sám) špeciálne určený pre hráčov, ktorí berú svoju misiu smrteľne vážne. Na trhu, ktorému dlhé roky dominujú osvedčení matadori odvetvia gamingových

periférií ako je Razer a Logitech, sa tak objavuje nové logo. Ragnok však neprichádza s fanfárami a ohňostrojom, ale naopak potichu, s nástrojom, ktorý vyzerá až podozrivo jednoducho, no pod povrchom ukrýva arzenál technológií pripravené zmeniť pravidlá FPS hier. Dnes sa spoločne pozrieme na to, či má tento nový agent oprávnenie licenciu zabíjať svoju konkurenciu.

Prvý dojem je stále klúčový. ErgoStrike7 to zvládol s eleganciou tajného agenta, ktorí si objednal svoj obľúbený drink na bare. Telo myši je vyrobené z prémiového matného polyméru – nielen príjemný na dotyk, ale aj odolný voči odtlačkom prstov a potu. Spomínam to zámerne, keďže ide o neoceniteľnú prednosť počas dlhých a intenzívnych herných seans. Po stranách nájdeme jemne textúrované gripy, ktoré súčasne poskytujú pevný úchop bez toho, aby boli príliš agresívne alebo nepríjemné

voči pokožke. Najviac zo všetkého ma zaujala ohromujúca pevnosť konštrukcie. Ani pri silnom stlačení sa šasi neohlo – žiadne praskanie, pukanie ani náznak vôle. Výrobca sa postaral o to, aby myš pôsobila ako monolitický kus elektroniky, nie ako lacná plastová hračka, síce to tak z diaľky môže vyzeráť. Ergonomicky je ErgoStrike7 jasne navrhnutá pre pravákov a jej tvar je výsledkom snahy o dosiahnutie ideálneho kompromisu medzi vertikálnym úchopom aký poznáme z ergonomických myší a simulácie držania reálnej zbrane. S hmotnosťou 180 gramov sa ErgoStrike7 síce neradí medzi ľahké periférie, no vyššia váha ide na vrub pokročilému mechanizmu so spätným rázom, ktorý verne imituje pohyb hlavne skutočnej zbrane. Navyše, samotný aktívny modul umiestnený na vrchu zariadenia je osadený konštrukciou pripomínajúcou LEGO kocku. K čomu to je? Užívateľ si na ňu vie pripnúť akúkoľvek postavičku z tejto

známej stavebnice a vytvoriť si tak unikátny dizajn, s ktorým sa bežne nestretnete ani pri svetovo známých streameroch. Apropo, keď už spomínam streamerov, tak po oboch stranách hlavne sa nachádza decentne tenký RGP pásik, ktorého svetelný prejav si viete nastavovať cez Ragnok softvér.

Programovateľné spínače

Myš ErgoStrike7 je v prvom rade navrhnutá ako nástroj určený do akčných hier, predovšetkým FPS titulov. Pri bežnej kancelárskej práci s ňou síce dosiahnete istú mieru pohodlia, no nie je to jej hlavný účel. Simulácia držania reálnej ručnej zbrane ide ruka v ruku s dvojstupňovou intenzitou spätného rázu, ktorú si hráč môže jednoducho nastaviť pomocou fyzického spínača umiestneného priamo na hlavni. Samotných tlačidiel určených na programovanie (všetko sa realizuje cez prehľadný softvér Ragnok) je tu celkovo päť s tým, že tam spadá aj kovová spúšť v tvare reálneho kohútika – tá je pretiahnutá tak, aby ste s ňou aj pri hektických pohyboch zápästím nestrácali kontakt.

Po mesiaci testovania spúšť nevykazovala žiadne kvalitatívne nedostatky, avšak do budúcnosti vám nemôžem garantovať prípadné problémy spojené s drsnejším spôsobom zaobchádzania. Okrem spúšte môžete palcom pohodlne ovládať aj rolovacie koliesko (ideálne na rýchle prepínanie zbraní). V jeho blízkosti sa navyše nachádza prepínač DPI a dvojica menších funkčných tlačidiel. Zo spodnej hrany myši možno vysunúť malé dvierka, pod ktorými sa ukrýva 2,4 GHz USB dongle (ak nemáte nechty ako ja, budete si musieť niečím pomôcť). Okrem tejto formy bezdrôtového pripojenia k PC je k dispozícii aj klasické BT pre kancelársky režim, ako aj káblové napájanie cez USB-C konektor. Ten sa nachádza na prednej/spodnej hrane myši,



takže zariadenie môžete bez problémov používať aj počas nabíjania, bez výrazného obmedzenia pohybu. Batéria pri vypnutom podsvietení dokáže myš udržať v chode viac ako dva dni a akonáhle budete trvať na rumunskej diskotéke, pripravte sa na nabíjanie už po necelých desiatich hodinách.

Pod kapotou sa ukrýva optický senzor PixArt PAW 3335, ktorého stropom je zlatý štandard polling rate 1 000 Hz. Rozprávame sa o odozve 1ms, a ak by sme ho porovnali s konkurenciou zameranou na eSport, kde sa dnes často PR letáky krúčia okolo astronomických 8 000 Hz, teoretická odozva by bola voči tomu niekde na úrovni 0.125 ms. Tento rozdiel sa prejavuje citel'ným znížením latencie pohybu a výrazne plynulejším zobrazením kurzora, najmä pri rýchlych a rozsiahlych pohyboch. Avšak, aby ste uvideli benefit skutočne pocítili a videli, potrebujete adekvátne vybavenie. Rozdiel je najviac badateľný na monitoroch s vysokou obnovovacou frekvenciou – ideálne 240 Hz a viac. Na 90 Hz monitore je prínos takmer nepostrehnuteľný. Zároveň je potrebné uviesť si, že odosielanie dát 8 000-krát

za sekundu predstavuje značnú záťaž pre procesor. Na slabších systémoch to môže paradoxne viesť k zníženiu snímkovania a zasekávaniu. Niektoré staršie alebo horšie optimalizované hry si s vysokým prísunom dát nevedia poradiť, čo môže viesť k problémom ako je nekonzistentná citlivosť alebo mikro-trhanie. Ragnok síce neprichádza s veľkým marketingovým trikom, no ponúka poctivú realitu, ktorá bez problémov uspokojí aj náročnejších hráčov a fanúšikov akčnej retro scény.

Po mesiaci intenzívneho hrania rôznych akčných projektov, medzi ktorými nechýbali aj striktné príbehové FPS legendy ako GoldenEye 007 či Perfect Dark, som dokázal oceniť jedinečný pocit zo strel'by s ErgoStrike7. Ak vás už hranie s bežnými tvarmi myši omrzelo, a paradoxne sem dnes možno zaradiť aj vertikálny dizajn, firma Ragnok ponúka skvelý spôsob, ako si zážitok osviežiť. Pociťte zo strel'by v interaktívnej forme pre mňa nikdy nebol taký intenzívny a čo je ešte dôležitejšie, spolaľivosť a presnosť nijako nezaostávajú za samotným zážitkom. A to najlepšie na záver. Cena tohto svetového unikátu sa aktuálne pohybuje tesne nad hranicou 100 €.

Verdikt

Jedinečná, spolaľivá myš, ktorá výrazne umocňuje zážitok z akčných hier.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Ragnok	115€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jedinečný pocit zo strel'by	- Striktné pre FPS hry
+ Konektivita	- Otázka dlhodobej kvality
+ Výdrž batérie	
+ Softvér	

HODNOTENIE:



Genesis Thor 303

KEĎ DOSTANETE VIAC, AKO STE SI ZAPLATILI



Trh s mechanickými klávesnicami je dnes doslova presýtený – od prémiových značiek za stovky eur až po anonymné modely z ázijských trhovísk. Nájst' „tú pravú“ klávesnicu, ktorá ponúka skvelý pocit pri písaní, herný výkon a solídne spracovanie bez toho, aby zruinovala váš rozpočet, je čoraz ťažšie. Práve do tohto preplneného segmentu vstupuje značka Genesis so svojím modelom Thor 303.

Nie je to však len ďalšia bežná „mechanika“. Genesis Thor 303 prichádza vo veľmi populárnom TKL (Tenkeyless) formáte, ktorý šetrí miesto na stole pre pohyb myšou, a láka na funkcie, ktoré boli donedávna

výsadou oveľa drahších modelov. Službuje pevné hliníkové telo, plné RGB podsvietenie a dokonca aj „hot-swap“ vymeniteľné spínače, čo dáva používateľom možnosť takmer nekonečného prispôbenia. Môže však klávesnica z tejto cenovej kategórie naozaj konkurovať zavedeným hráčom? V tejto recenzii sa pozrieme na to, či je Thor 303 skrytým pokladom pre hráčov s obmedzeným rozpočtom.

Balenie a prvé dojmy

Klávesnica Genesis Thor 303 prichádza v kompaktnej krabici s výraznou grafikou, ktorá okamžite prezentuje jej hlavné

prednosti, ako sú RGB podsvietenie a TKL formát. Už pri samotnom vybal'ovaní však prichádza prvé veľké prekvapenie.

Na klávesnicu, ktorá sa predáva za cenu pod 60 eur, je jej prevedenie absolútne skvelé. Vrchná doska je vyrobená z pevného kusu hliníka, čo dáva celej konštrukcii výbornú tuhosť a príjemne chladivý dotyk.

Práve táto kombinácia hliníkového tela, plnohodnotného RGB podsvietenia a najmä prítomnosti hot-swap päťíc pre spínače pôsobí mimoriadne prémiovo. Neustále som sa musel udivovať nad tým, ako je možné, že výrobca

dokázal všetky tieto funkcie vtesnať do tak agresívne nízkej cenovky.

Samotný obsah balenia je praktický a poteší. Okrem klávesnice s pevne pripojeným USB káblom tu nájdeme aj tradičný manuál a – čo je najdôležitejšie – nástroje na úpravu.

Konkrétne ide o plastový vytáhovacia klávesov (keycap puller) a kovový nástroj na vyberanie samotných spínačov (switch puller). Ako bonus Genesis pribalil aj dvojicu náhradných spínačov, takže ste pripravený na prípadnú rýchlu výmenu hneď po vybalení z krabice.

Jediné, čo mi v balení chýbalo k dokonalosti, bola magnetická alebo aspoň samostatne stojaca opierka na dlane. Je mi však úplne jasné, že pri takto nastavenej cene by sa už ďalšie príslušenstvo do rozpočtu jednoducho nezmestilo. Navyše, nie každý opierku preferuje alebo potrebuje, takže to neberiem ako extrémne mínus, skôr ako pochopiteľný kompromis.

Prvé zapojenie, softvér a pocit z písania

Zapojenie klávesnice je veľmi jednoduché. Kábel je k nej pripojený napevno a je dostatočne dlhý na pohodlné zapojenie k počítaču.

Po pripojení sa klávesnica okamžite rozsvieti a je plne funkčná. Prijemným prekvapením bol proces inštalácie sprievodného softvéru. Jeho stiahnutie a samotné „rozbehnutie“ klávesnice v ňom bolo bezproblémové, a čo je až

Vlastnosť	Špecifikácia
Typ klávesnice	Mechanická
Formát	TKL (Tenkeyless, 87 klávesov)
Typ spínačov	Outemu (napr. Red, Brown, Peach Silent)
Životnosť spínačov	50 miliónov stlačení
Kľúčová funkcia	Hot-Swap (možnosť výmeny spínačov bez spájkovania)
Materiál tela	Hliníkový vrchný kryt, plastová základňa
Podsvietenie	RGB (PRISMO Effect, 25 režimov)
Pripojenie	Kábové, pevne pripojený USB kábel
Dĺžka kábla	1,8 m (opletaný)
Anti-Ghosting	Platí N-Key Rollover
Ďalšie vlastnosti	Softvér na makrá a RGB, vylepené stabilizátory, multimediálne klávesy (cez Fn)
Hmotnosť	cca 865 g
Rozmery (D x Š x V)	155 x 136 x 36 mm

paradoxné, celý proces bol plynulejší a lepší ako pri niektorých oveľa prémiovejších a drahších značkách.

Tým sa však dostávame k miernemu sklamaniu. Na jednej strane chválím, že softvér existuje, na druhej strane sú možnosti prispôsobenia v ňom veľmi obmedzené. Umožňuje síce nahrávanie makier a správu profilov, no tu jeho funkčnosť končí.

Problém nie je v tom, že by klávesnica nastavenia nemala – má desiatky svetelných efektov. Háčik je v tom, že drvivá väčšina týchto nastavení je dostupná iba cez klávesové skratky, nie v softvéri, čo by bolo oveľa prehľadnejšie.

Čo sa týka samotného pocitu z písania, klávesy (keycaps) majú príjemný a istý zdvih. Preferoval by som však, ak by neboli vyrobené z tak hladkého materiálu. Spôčiatku sa mi po nich mierne šmykali prsty a chvíľu mi trvalo, kým som si na tento povrch zvykol. Nie je to veľký problém, ale textúrovaný povrch by bol krok vpred.

S tým súvisí aj moja drobná sťažnosť na font zvolený pre potlač písmen. Zatiaľ čo bežné písmená sú v poriadku, niektoré špecifické klávesy ako „Home“ alebo „Page Up“ majú taký štylizovaný font, že sú ťažšie čitateľné.

Tento problém je viditeľný aj pri aktivovanom podsvietení. Dizajn fontu v týchto miestach spôsobuje, že svetlo neprechádza rovnomerne, čo vo výsledku vytvára dojem flakateho alebo nerovnomerného podsvietenia. Určite to nie je „deal breaker“, najmä pre tých používateľov, ktorí už majú jasno v tom, kde sú jednotlivé klávesy uložené. Lepší a čitateľnejší font je však niečo, nad čím by mala spoločnosť Genesis pri ďalšej revízii pouvažovať.

Podsvietenie, font a multimédia

Hoci je prítomnosť plnohodnotného RGB podsvietenia v tejto cenovej kategórii veľkým lákadlom, práve túto oblasť považujem za najväčší problém klávesnice. Možnosti prispôsobenia nie sú tak dobré, ako by som očakával.

Vrcholom frustrácie bol môj pokus nastaviť si na klávesnici jednoduché, čisto biele podsvietenie. Vždy, keď som túto farbu





navolil v nastaveniach, klávesnica z nejakého dôvodu jednoducho úplne zhasla.

Čo sa layoutu týka, tak pri tomto TKL formáte mi chýbalo aspoň jedno-dve dedikované multimediálne tlačidlá, alebo prinajhoršom praktický nastavovač úrovne hlasitosti. Hráči si tak musia vystačiť s tradičným držaním klávesu Fn.

Aby toho nebolo málo, ďalším problémom je, že jednotlivé symboly pre tieto multimediálne funkcie nie sú na klávesoch podsvietené. Sú tam len natlačené farbou. To znamená, že keď sa zotmie, musíte doslova hádať, ktorý

F-kláves čo robí. Je to veľká škoda, pretože riešenie bolo na dosah ruky.

Prispôsobenie, herné funkcie a spínače

Kde softvér a klávesnica naozaj excelujú (napriek spomínaným limitom v RGB), sú herné funkcie. Možnosti nastavenia a nahrávania makier sú skutočne veľmi rozsiahle. Veľkú pochvalu si zaslúži aj prítomnosť prednastavených profilov podsvietenia pre populárne hry ako Call of Duty alebo League of Legends. Samozrejmosťou je aj prítomnosť funkcie WinLock, ktorá deaktivuje kláves Windows.



Srdcom klávesnice sú však spínače. V našom modeli sme mali osadené červené spínače Outemu Red. Ide o lineárne spínače s rýchlou a plynulou odozvou, ideálne pre hranie.

Pri testovaní nás tiež prekvapila relatívne nízka hlučnosť klávesnice. Vďaka lineárnym spínačom a pevnému hliníkovému telu bol zvuk pri písaní veľmi tlmený a nerušivý.

Tou najväčšou pridanou hodnotou je jednoznačne funkcia Hot-Swap. Kedykoľvek môžete spínače jednoducho vymeniť bez spájkovania. Ak jeden prestane fungovať, alebo ak chcete len vyskúšať iný typ spínačov, stačí ho vybrať a nahradiť. Tým sa dramaticky predlžuje celková životnosť klávesnice, čo šetrí vašu peňaženku.

Záverečný verdikt

Genesis Thor 303 je klávesnica plná paradoxov, no vo výsledku je to absolútne víťazstvo pre spotrebiteľa.

Za cenu, za ktorú sa bežne predávajú obyčajné membránové klávesnice, tu dostanete pevné hliníkové šasi, prekvapivo tiché mechanické spínače a predovšetkým „hot-swap“ funkciu, ktorá bola donedávna výsadou klávesníc za trojnásobnú cenu.

Áno, kompromisy sú zjavné a sústredili sa takmer výhradne na „svetelné efekty“. Softvér je príliš jednoduchý, možnosti prispôsobenia RGB sú obmedzené, font je miestami ťažko čitateľný a chýbajúce podsvietenie multimediálnych symbolov je čistým zlyhaním.

Pokiaľ hľadáte klávesnicu, ktorej hlavnou devízou sú RGB svetielka, hľadajte inde. Ak ale túžite po extrémne solídnom mechanickom základe na písanie a hranie, ktorý vám vydrží roky a ktorý si môžete časom prispôbiť výmenou spínačov, Genesis Thor 303 je za cenu pod 60 eur takmer krádež.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Cena s DPH: 56,90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Vynikajúci pomer cena/výkon
- + Funkcia Hot-Swap (vymeniteľné spínače)
- Multimediálne symboly nie sú podsvietené
- Veľmi obmedzený softvér

HODNOTENIE:



XPG Starker Air BTF White

PRIESTOR, ŠTÝL, EFEKTIVITA



PC skrinka je základ každej stavby počítača. To, aká je, rozhoduje o tom, či bude skladanie zábava alebo utrpenie. Pri tejto PC skrinke to bolo skôr to prvé. Biela skrinka dnes už nie je žiadne unikum, aj komponenty nového PC nie je problém ich doladiť tak, aby vizuálne tvorili jeden kompaktný celok.

Do rúk sa nám dostala verzia s presklenou bočnicou, ktorá je z 3 mm temperovaného skla. XPG Starker Air BTF White ponúka široké možnosti inštalácie komponentov. Pri veľkosti Midi je neštandardná podpora až pre eATX (Extended ATX) formát základnej dosky, rovnako i ATX, mATX a mITX. Prítomné prachové filtre sú odoberateľné pre ich ľahké vyčistenie. Rozmery sú 496 × 242 × 464 mm a hmotnosť 8,75 kg. Do skrinky viete umiestniť až 3 HDD 3,5", respektíve 4 HDD 2,5".

Na vrchnej strane je panel s ovládaním štartu/resetu počítača, dva USB-A 3.2 Gen 1 porty, nachádza sa tu aj port pre kombináciu slúchadiel a mikrofónu a nechýba ani dnes už štandardné USB-C. Nájdete tu i magneticky odnímateľný prachový filter.

Bonusom je možnosť umiestniť grafickú kartu aj vertikálne. Dizajn dopĺňajú nožičky, vďaka čomu má zdroj viac miesta na vyfukovanie teplého vzduchu, čo

napomáha lepšiemu prúdeniu vzduchu v skrinke a nižším teplotám vo vnútri.

Kreativite sa medze nekladú. Ak máte vodné chladenie alebo nad ním rozmýšľate, tu nájdete priestor pre All-In-One riešenie, ktoré je možné nainštalovať vpredu aj zhora až do rozmeru 360 mm.

Vzhľadom na bohatý priestor sme si inštaláciu užili. Dostatočné miesto znamenalo ľahkú a pohodlnú inštaláciu komponentov, čo sme privítali a oceňujeme. Viac ako dostatočná je maximálna výška chladiča procesora – 180 mm a rovnako i grafickej karty – 390 mm.

Odnímateľné magnetické prachové filtre okrem logického majú i praktický význam. Umožnili jednoduchšiu inštaláciu, v našom prípade vodného chladenia 360 mm v hornej časti skrinky.

Testovanie prebiehalo na nasledovnej zostave:

- procesor AMD Ryzen 5 7600X (105 W TDP),
- základná doska Gigabyte B650 Eagle AX,
- pamäte G.SKILL 32 GB KIT DDR5 6000 MT/s CL36 Ripjaws S5 Black,
- grafická karta Gigabyte AORUS RX 9070 XT OC 16G,

- zdroj Endorfy Supreme FM6 850 W,
- vodné chladenie CPU Endorfy Navis F360 ARGB.

Na účely testovania sme zvolili procesor AMD Ryzen 5 7600X s päťcou AM5 a TDP 105 W. Táto hodnota udáva množstvo tepla produkovaného procesorom pri štandardnom zaťažení a zároveň určuje minimálne požiadavky na výkon chladiaceho riešenia. Takto nastavená konfigurácia je ideálnym príkladom na overenie, ako si AIO chladenie poradí s modernými procesormi strednej triedy, ktoré sa snažia vyvážiť výkon a energetickú efektivitu.

V nečinnosti sa teplota procesora pohybovala na príjemných 37 °C, čo poukazuje na účinnosť chladiaceho systému. Pri maximálnom zaťažení stúpala teplota až na 91 °C – výsledok aktivovaného režimu PBO (Precision Boost Overdrive), ktorý pri dostatočne výkonnom chladení a napájaní umožňuje procesoru krátkodobo prekročiť bežné limity TDP a dosiahnuť vyšší výkon. Počas hernej záťaž sa teploty ustálili okolo 72 °C, čo je vzhľadom na testovanú zostavu úplne v norme.

Záver

Ak chcete unikátny počítač, ktorý sa nevidí každý deň, je táto PC skrinka pre vás ideálna. Ponúka veľa priestoru, efektívne vetranie a už osadené 4 ARGB ventilátory. Spolu s ostatnými (v bielom či bielo-čiernom prevedení) komponentmi vytvoria kompaktný celok, na ktorý bude radosť pozerat'.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: XPG Cena s DPH: 78,90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dostatok priestoru
- + 4 ARGB ventilátory
- + odnímateľné prachové filtre
- + podpora E-ATX
- nič

HODNOTENIE:



CMF Headphone Pro

STÁLE INÝ



Viete, čo je najlepšie na lacných slúchadlách? Že vás naučia pokore. Keď si ich nasadíte, zrazu počujete aj tie veci, ktoré ste nikdy nechceli, a to napríklad vlastné čel'uste pri žuvaní, notifikácie z banky alebo suseda, čo sa háda s manželkou na ulici o tom, kto komu zničil život. Je však veľký rozdiel medzi „lacným“ a lacným. Dôkazom toho je aktuálne nový model slúchadiel CMF Headphone Pro od Nothingu, ktoré sa vyložene len tvária, že sú lacné, ale v skutočnosti by pokojne mohli ísť šikanovať AirPods Max. Prečo si to dovoľím tvrdiť? Na papieri totižto si ubujú všetko, od aktívneho potláčania hluku,

cez hi-res audio, priestorové efekty až po originálny dizajn. Skrátka mi na stole pred pár týždňami pristála ďalšia typická britská snaha o jedinečný štýl s indickou cenovkou. Ak vás zaujíma, či slúchadlá nakoniec dokázali uvedené papierové predpoklady pretaviť aj v uchopiteľnú prax, pokračujte v čítaní.

V balení týchto viac než sto eurových celoplošných klapiek na uši nájdete okrem príslušnej kabeláže aj na dotyk príjemné textilné vrecko, ktoré určite oceníte počas cestovania kade-tade po svete. Čo sa týka kvality konštrukcie, čakal som ďalší plastový kompromis, ktorý po mesiaci

začne škrípať ako dvere od latríny. Napriek tomu, že je CMF to lacnejšie v rámci koncernu Nothing, tak na výslednom spracovaní to nie je vôbec poznateľ. Konštrukcia nevŕzga, nič sa neprehýba a rovnako tak nič nepôsobí lacno. Sú to slúchadlá, ktoré síce na fotkách vyzerajú ako budget, ale hneď ako ich zoberiete do ruky, vaše predsudky sa rozplynú. Na margo dizajnu asi nie je nutné nejako kvetnato básniť. Je to vo svojej podstate čisté a vkusné retro, v rámci ktorého si môžete vybrať z celkovo troch farieb (tmavošedá, svetlošedá a pastelovo zelená). O kus viac než celistvosť a kvalita šasi ako takého, mňa prekvapilo pohodlie

aké poskytujú náušníky z pamäťovej peny. Aj po hodinách nosenia som sa s nimi cítil maximálne komfortne, a to aj cez ten fakt, že pasívna izolácia je prekvapivo dobrá. Píšem to zámerne, keďže nastaviteľný hlavový most má dobre riešený prítlak, ale cez to všetko, to s ním nepreháňa, aby bolo zabezpečené ono pohodlie. Nebol by to však Carl a jeho Nothing ak by opäť nevytiahli nejakú tú zaujímavosť. Tentokrát ide o modulárny dizajn. Uvedené náušníky sú totižto vymeniteľné a môžete si kúpiť nové, inak farebné či dokonca vyrobené z iných materiálov. Za mňa je to skvelý nápad už len z toho dôvodu, že ak sa vám po čase zoderú tie pôvodné, viete si ich jednoducho vymeniť.

Pohodlie a modulárnosť

Hlavným prvkom ovládania je otočný valček, o ktorom som presvedčený, že si okamžite získa vašu dôveru. Jeho odpor je precízne nastavený, aby pôsobil mechanicky istým dojmom, no zároveň nebol zbytočne tuhý.

Otáčaním meníte hlasitosť, stlačením zastavíte alebo spustíte prehrávanie a dlhším podržaním prepínate medzi režimami ANC a transparentným módom. V praxi to znamená, že všetky základné funkcie zvládnete intuitívne, bez nutnosti siahať po telefóne. Po krátkom čase si na tento spôsob ovládania vytvoríte návyk a dotykové gestá na iných slúchadlách, vám začnú pripadať ako zbytočnosť. Pod valčekom sa nachádza Energy Slider, jednoduchý mechanický prepínač určený na okamžitú zmenu

zvukového profilu. Jeho posunutím aktivujete výraznejšiu basovú linku a svetlejšie výšky, čo je ideálny režim pre film, hru či tréning. Opäť, bez aplikácie, bez menu, bez zdržiavania. Je to čistý, okamžitý zásah do charakteru zvuku, bez moderných softvérových ideí. Jedným dychom však musím dodať, že testované slúchadlá samozrejme podporujú Nothing X aplikáciu a tá obsahuje zaujímavé funkcie, o ktorých ešte bude reč nižšie.

Ak by som mal technické špecifikácie CMF Headphone Pro zhrnúť do jedného slova, bolo by to absurdné. Pravdaže v tom najlepšom zmysle slova. Na papieri totiž skutočne pôsobia, akoby niekto zbral výbavu z tristo eurových modelov, natlačil ju do lacnejšieho tela, a na koniec prilepil cenovku 110 eur. A čo je na tom najlepšie? Väčšina z tých sl'ubov sa v praxi aj naozaj naplňuje. Základom sú 40 mm dynamické meniče vyvinuté špeciálne pre tento model.

CMF tu evidentne nešetrilo na akustickom inžinierstve, pretože zvukový podpis je dostatočne vyvážený, čistý a má prekvapivo dobrú dynamiku. Ešte zaujímavejšia je však podpora, bezdrôtových kodekov SBC, AAC a hlavne LDAC, ktorý umožňuje prenos vo vysokom rozlíšení až do 990 kbps. Pred pár rokmi bola táto technológia výsadou Sony a iných prémiových značiek, a teraz ju dostanete v slúchadlách za cenu jednej večere pre dvoch. CMF sa však nezastavilo len pri uvedenom. K dispozícii je aj adaptívne hybridné ANC s potlačením hluku až o 40 dB, čo je hodnota, ktorá by ešte nedávno tak isto patrila do kategórie

trojnásobne drahších modelov. K tomu si pridajte Spatial Audio pre priestorový zvuk a systém Audiodo Personal Sound, ktorý pomocou krátkého testu v aplikácii vytvorí síce základný, ale pre možnosti slúchadiel personifikovaný ekvalizér prispôbený vašim ušiam. Profil sa pritom uloží priamo do pamäte slúchadiel, takže následne už funguje aj bez pripojenej aplikácie.

Na margo výdrže batérie musím opäť uznanlivo ukázať zdvihnutý palec. Batéria s kapacitou 720 mAh vám totižto v prípade deaktivovanej ANC a hlasitosťou stiahnutou na polovicu, dokáže poskytnúť šialených 100 hodín aktivity. Hneď ako som aktívne potláčanie hluku zapol, uvedený údaj sa skrátil o polovicu. Ďalšou praktickou výhodou je možnosť dobitia slúchadiel aj priamo z telefónu cez USB-C, čo je funkcia, ktorú by človek skôr čakal v portfóliu Samsungu než Nothingu.

Nothing zase raz dokázal zaujať a na trh dodať produkt, krásne kombinujúci zdravú ambíciu s pragmatizmom. Je to z veľkej časti aj odvaha, keďže na jednej strane tu vstupuje do extrémne konkurenčného trhu, no na druhej prináša technické riešenia, ktoré doteraz patrili výhradne do vyššej triedy. Hi-Res audio cez LDAC, hybridné a hlavne reálne fungujúce ANC, personalizovaný zvuk Audiodo, duálne pripojenie cez Bluetooth 5.4, 3,5 mm konektor a 100 hodinová výdrž batérie tvoria balík, ktorý v tejto cenovej kategórii nemá obdobu. Aby som to však s tým chválením tak nepreháňal, určite pred kúpou treba brať do úvahy slabú odolnosť voči vode (IPX2), priemernú kvalitu mikrofónu počas telefonovania a pre niekoho možno nie zrovna moderne pôsobiaci dizajn. Ak vám však toto neprekáža a hľadáte tie najlepšie slúchadlá za rozumnú cenu, dozaista vám CMF Headphone Pro môžem odporučiť.

Verdikt

Cenovo dostupné slúchadlá s prémiovými funkciami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Nothing	110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pohodlie	- Telefonovanie
+ Kvalita spracovania	- Slabá odolnosť
+ Zvukový profil	- Pre niekoho dizajn
+ Ovládanie	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



Razer Wolverine V3 Tournament Edition 8K

HURÁ NA TURNAJ?



Nachádzame sa v ére, ktorú možno pokojne nazvať zlatým vekom e-športu, čo sa logicky zrkadlí aj na ponuke počítačového hardvéru. Špeciálne, čo sa ovládačov týka, už to dávno nie sú plastové obete Street Fighter maratónov, z ktorých sa sypali súčiastky a analógy sa vydrali skôr, než si stihol spraviť stredne náročné combo. Dnes z nich firmy robia priam sofistikované náradie, ktoré dokáže ušetriť milisekundy a posunúť skúsenosti hráča na profesionálnu úroveň. Jednou z renomovaných spoločností, ktoré sa v produkcii gamepadov rok čo rok derú na špičku, je rozhodne aj Razer. Ten nám do redakcie zaslal zaujímavý káblový ovládač s veľ'avravným názvom Wolverine V3 Tournament Edition, ktorý si podľa popisu dáva za úlohu poskytnúť najmodernejšie technológie za rozumný peniaz. Otázkou je, či ide reálne o svätý grál medzi káblovými ovládačmi, alebo len o ďalšie marketingom vycibrené lákadlo, ktoré sa spolieha na známe zelené logo. V

nasledujúcich riadkoch sa vám pokúsím dať jasnú odpoveď, nielen na túto otázku.

Prvé generácie ovládačov Wolverine pôsobili robustne, ba až neohrabane a až tá tretia priniesla výrazný obrat smerom k všeobecne akceptovateľnej dizajnej linke. Tá má bližšie k štandardu od Microsoftu a preto Wolverine V3 TE jasne pripomína klasický Xbox Series ovládač, ktorý si so sebou nesie niekolkoma jemných Razer úprav. Telo má menšie a kompaktnéjšie, čo ho posúva bližšie k univerzálnej ergonomii, no zároveň vytvára potenciálny problém pre istú časť konzumentov. Hráči s menšími až stredne veľkými rukami si prídu na svoje, keďže všetky tlačidlá sú doslova na dosah prsta a ovládač v ich dlaniach pôsobí celkovo prirodzene. Naopak, majitelia „medvedích láb“, môžu po dlhšej interakcii cítiť stiesnenosť a napätie v dlaniach, keďže kratšie, ostrejšie zahnuté gripy menia spôsob úchopu a pri dlhých

maratónoch zvyšujú riziko rýchlejšej únavy. Dizajn ako taký pritom ostáva agresívny, no funkčný. Máme tu matný povrch, ktorý pôsobí čisto a odoláva odtlačkom, nechýba ani logo zladené s tvarom plastového šasi a, čo ma prekvapilo, Razer v tomto prípade kompletne vynechal akúkoľvek RGB parádu.

Najväčšiu diskusiu však tradične nerozprúdi tvar, ale materiál. Výrobca sa pri tomto modeli rozhodol pre textúrovaný tvrdý plast bez pogumovania, čo je krok, ktorý už na začiatku rozdelí fanúšikov na dva tábory. Z pohľadu dlhodobej životnosti, ide o rozumné riešenie, keďže guma časom degraduje, odlepuje sa a pri intenzívnom používaní sa mení na lepkavú, nepríjemnú vrstvu – dokonca aj komunitou všeobecne milovaný Xbox Elite sa vám v tomto smere začne po pár rokoch doslova rozpadáť v rukách. Naproti tomu, tvrdý plast pôsobí aj po rokoch takmer rovnako, ako v deň, keď ho vyberiete z krabice. Komfort je

však druhá strana mince. V špecifických a vypätých herných momentoch sa dlane prirodzene spotia a plast vtedy stráca pril'navosť rýchlejšie, než kvalitne pogumované povrchy. Výsledkom sú drobné posuny, ktoré hráča nútia viac tlačiť dlaňou, čo pri dlhšej hre logicky spôsobuje únavu. K tomu sa pridáva aj rozloženie ovládacích prvkov. To síce ostáva verné asymetrickým Xbox štandardom, no prináša aj niekoľko špecifických riešení. Pre hráčov preferujúcich takzvaný claw úchop sú spínače M1 a M2 na hornej hrane takmer ideálne, no pri klasickom držaní sú ťažšie dosiahnuteľné. Zadné pádla sú síce integrované a v istom smere nezničiteľné, ale ich horizontálne rozloženie a vzdialenosť, najmä vnútorného páru, si bude pýtať čas na zžitie a preprogramovanie svalovej pamäte. Razer sa v tomto prípade pustil do experimentovania a jeho riešenia sú síce zaujímavé, no nie bez kompromisov.

Pod'me sa teraz pozrieť na samotné tlačidlá. Pri nich Razer krásne využil svoje bohaté skúsenosti z myší. Tradičné membrány totižto nahradil mechanickými spínačmi s krátkou aktivačnou dráhou a ostrým kliknutím, ktoré pripomína skôr tlačidlo na myši než bežný herný ovládač. Dráha je skrátaná na minimum a vstup sa odošle prakticky okamžite po dotyku, pričom každé stlačenie sprevádza jasná hmatová aj zvuková odozva. V tichej izbe môže toto kliknutie pôsobiť rušivo, avšak, čo sa týka pocitu z interakcie, tak ten je skutočne jedinečný. Rovnakú filozofiu výrobca uplatnil pri D-Pade, ktorý prešiel zásadnou premenou na osemsmernový plávajúci disk. Je navrhnutý tak, aby vyhovoval hráčom bojových hier, kde prechody medzi smermi zostávajú plynulé, diagonály presné a komplexné pohyby typu



hadouken sa vykonávajú ľahko a intuitívne. Oproti tuhému krížu na Xbox ovládači alebo uhladenému tanieru na už spomínanom Elite Series 2 pôsobí z môjho pohľadu riešenie od Razeru istejšie, hoci si vyžaduje trochu cviku na nájdenie správneho stredu. Všetko pod povrchom navyše opäť kliká na rovnakých mikrosplínačoch ako akčné tlačidlá, takže aj D-Pad pôsobí konzistentne a mechanicky presne.

Nemenej dôležitú úlohu tu zohrávajú analógové páčky s Hall Effect senzormi, ktoré sú dlhodobo považované za liek na nekonečný problém takzvaného driftu - majitelia pôvodného Switchu dobre vedia o čom je reč. Keďže senzory pracujú s magnetickým pol'om a nie fyzickým trením, páčky sa prakticky neopotrebovávajú, a keďže Razer dokonca používa citlivejšiu TMR technológiu s vysokým rozlíšením pohybu, práve tieto páčky sa osobne nebojím

označiť za absolútny vrchol. Implementácia ako taká však nie je bez chyby. Z výroby je nastavená výrazná vonkajšia mŕtva zóna, ktorá spôsobuje, že ovládač nahlási maximálnu výchylku skôr, než páčka fyzicky narazí na kraj. Pri bežnom hraní si to možno nevšimnete a nebude vám to vadit', ale v hrách, kde mierenie vyžaduje jemné dávkovanie na hraniciach mikro pohybu, to môže pôsobiť, akoby páčka zrýchľovala príliš prudko. Túto funkciu navyše nie je možné zmeniť, pretože vonkajšia mŕtva zóna je daná firmvérom. Tournament Edition ponúka výmenu klobúčikov páčok, čo pri zariadení s turnajovými ambíciami asi nikoho neprekvapí, každopádne systém s akým výrobca túto modulárnosť spracoval, sa mi osobne nezdá ako dostatočne prémiový. V balení nájdete dva náhradné klobúčiky, s tým, že jeden je vyvýšený. Čo sa týka zadných spínačov, tak tu sa rozprávame o technológii HyperTrigger,





vd'aka ktorej viete mechanicky prepínat' medzi plnohodnotným analógovým režimom s plynulou dráhou a ultra krátkym klikacím modusom ideálnym pre striel'ačky.

V praxi to znamená, že jedným preklopením malého prepínača zmeníte spúšť z jemného plynového pedálu na rýchly digitálny switch, čo pôsobí rovnako prirodzene ako výstrel z myši. Opäť platí, že tu Razer síce „neobjavuje Ameriku“, ale kvalita toho, ako to robí, je na dostatočnej úrovni.

Na margo čriev a výkonu je v prvom rade nutné spomenúť 8 000 Hz polling rate. Ten v rámci PC dokáže skutočne dramaticky skresat' latenciu, pričom reakcie tlačidiel patria medzi najrýchlejšie, aké dnes herné ovládače ponúkajú. Problém je, že medzi 1 000 Hz a 8 000 Hz je rozdiel pre ľudské vnímanie prakticky nepostrehnuteľný a pre väčšinu hráčov nemá reálny dopad na výkon – samozrejme, za predpokladu, že ho nekúpite len preto, aby ste s ním brzdili profesionálne pôdiá elektronických športovísk.

Na Xbox konzolách je celý koncept navyše úplne irelevantný, keďže tie striktné limitujú polling rate na pevne danú úroveň, ktorú žiadny ovládač na svete nedokáže prekročiť.

V konečnom dôsledku tak 8K pôsobí skôr ako technická kuriozita pre nadšencov a pár čistokrvných e-športovcov. Navyše, zvýšená frekvencia môže zat'ažiť slabšie PC zostavy, takže prínos sa môže v niektorých prípadoch dokonca otočiť proti hráčovi. Apropos, prečo spomínam práve Xbox? Okrem počítačov je totižto testovaný ovládač kompatibilný práve so Series X/S strojmi, ale ako píšem, v istom limitovanom režime. Razer Wolverine V3 Tournament Edition je striktné káblovým ovládačom. Káblové pripojenie sice zaručuje stabilný signál a minimálnu latenciu, no ani tu nie je situácia úplne bezproblémová.

Ovládač využíva zapustený USB-C port so špecifickým tvarom, do ktorého len tak nenatlačíte kabeláž tretích strán (našťastie, v balení nájdete dostatočne dlhú pletenú kabeláž značky Razer). Rovnako audio výstup, realizovaný cez 3,5 mm jack, je síce funkčný, ale chýbajú mu dedikované hardvérové ovládacie prvky či pokročilejšie spracovanie zvuku, aké ponúka časť konkurencie (v tomto špecifickom prípade napríklad ROG).

Hardvér je vždy iba tak dobrý, ako softvér, ktorý ho podporuje a u Razeru je to už roky slabé miesto, ktoré sa pri Wolverine V3 TE opäť pripomína. Ovládač síce stojí na robustných technológiách, no spolieha sa na aplikáciu Controller Setup, ktorá síce pôsobí na prvý pohľad moderne, no v praxi je jej rozsah prekvapivo obmedzený. Viete tu síce premapovať šesť doplnkových tlačidiel, upraviť citlivosť analógov, či zosilniť vibrácie, ale akonáhle chcete zasiahnuť do základných tlačidiel ako ABXY či D-Pad, narazíte na múr.

Softvér jednoducho odmieta dovoliť úplnú voľnosť, akú ponúka napríklad systém Xbox Elite ovládačov, a chýba tu aj pokročilejšia logika typu „Shift layer“, ktorá by dovoľila vytvárať alternatívne profily na jedno stlačenie. To je pre zariadenie s turnajovou ambíciou citel'ná slabina a pôsobí to, akoby Razer nechal polovicu potenciálu zamknutú za vlastnými softvérovými obmedzeniami.

Najväčším problémom však nie je to, čo softvér nedokáže, ale ako nespohlavo funguje to, čo dokáže. Pri práci s aplikáciou som si opakovane všimol rôzne neduhy, od strácajúcich sa profilov po aktualizáciách, cez občasné zamrzanie pri ukladaní zmien, až po chvíle, keď sa celé nastavenie tvárilo, akoby som práve skúšal hackovať ruský satelit v 90. rokoch. Proces firmvérových aktualizácií je navyše drobná lotéria a niekedy prebehne hladko, inokedy vie ovládač uvrhnúť do stavu, z ktorého ho dostanete iba zdĺhavým manuálnym resetom. Opäť raz sa budem opakovať, ale pri produkte, ktorý sa tvári

ako nástroj pre profesionálnu scénu, je takáto nepredvídateľnosť' frustrujúca.

V závere recenzie nemôžem opomenúť priame porovnanie s konkurenciou, pohybujúcou sa v cenovej relácii od 110 až po 200 eur. V súboji s Victrix Gambitom sa ukazuje, že hoci Gambit si dlho držal povest' najrýchlejšieho ovládača, Razer ho v tomto smere dorovnáva a neraz prekonáva stabilitou odozvy. Zároveň pôsobí pevnejšie, robustnejšie a jeho Hall Effect páčky sú z hľadiska životnosti úplne inde než klasické potenciometre v Gambite, ktorý síce ponúka lepšie audio a cenovku, no v rámci komplexnosti pôsobí menej kvalitne.

V porovnaní s Xbox Elite Series 2 Core naráža Wolverine na argument bezdrôtového pohodlia a prémiového spracovania, ktoré Elite jednoznačne ponúka, no na druhej strane trpí známymi problémami s bumpermi a driftom, pričom Razer s mechanickými spínačmi a Hall senzormi pôsobí spoľahlivejšie a výkonnejšie na PC násobne rýchlejší. Victrix Pro BFG naproti tomu ponúka úroveň modularity, ktorú Razer vôbec nemá a to od výmeny rozloženia páčok až po alternatívny D-Pad.

Aby som však bol férový, tak je aj citel'ne drahší a koncepcne zameraný na iného zákazníka. V priamom porovnaní tak Wolverine V3 TE vychádza ako ovládač, ktorý nevsádza na luxus či variabilitu, ale na rýchlosť, presnosť a dlhodobú odolnosť.

Razer Wolverine V3 Tournament Edition je ovládač prinášajúci špičkové technológie a mimoriadnu presnosť, no zároveň trpí kompromismi v ergonómii, výbave aj softvéri. Ak hráte kompetitívne a záleží vám najmä na reakciách a odolnosti, je to rozumná voľba za prijateľnú cenu. Ak hľadáte čisto prémiový pocit, pohodlie a univerzálnosť a je vám jedno, koľko to bude stáť, medzi uvedenou konkurenciou nájdete predsa len vhodnejšieho kandidáta.

Verdikt

Rýchlosť a presnosť za rozumnú cenu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožíčať: Razer	Cena s DPH: 110€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Hall Effect páčky s výbornou životnosťou	- Nevhodné pre veľké dlane
+ Kvalitná konštrukcia a pevné spracovanie	- Systém úchytu vymeniteľných klobúčikov na páčkach
HODNOTENIE:	★★★★☆

Endorfy The Thock V2 TKL SK/CZ

DO VOZA I DO KOČA



Rukami nám prešlo nespočetné množstvo klávesníc. Boli to viac či menej kvalitné, zaujímavé modely a produkty. Dnes tu máme novinku od Endorfy, hernú mechanickú TKL (Ten Key Less) plnú veľkosti klávesnice bez numerickej časti. Vďaka plnému formátu klávesnice a vzdialenosti kláves je vhodný na hranie i prácu, teda je to náš obľúbený typ. Ako starí harcovníci sme vyrastali na bežných plnohodnotných klávesniciach, zvykli sme si na ne, a preto vždy uvítame, ak na test dostaneme „klasickú“ klávesnicu.

Špecifikácia

Čierna už nie je v móde, preto výrobca zvolil sivú farbu. Ako sme už spomenuli, ide o hernú mechanickú TKL klávesnicu s 87 klávesami. Sú tu použité vymeniteľné

červené spínače Endorfy Red. Ako u správnej hernej klávesnice, jedna z vrstiev klávesnice je kovová, čo znamená vyššiu hmotnosť a lepšiu stabilitu na stole. Klávesnica je kompatibilná s Windows 10, 11, macOS, Linuxom i Androidom. Dlhodobejšie sme ju testovali na macOS a fungovala bezproblémovo. Zvyšok času strávila pod Windows 11.

Obsah balenia

V balení nájdete odpojiteľný USB 1,8 m kábel – ťažšie ohybný, ale dostatočne modelovateľný. Koncovka USB-C je neštandardná, čo môže sťažiť použitie custom USB kábla. Použitie tvarovaného USB-C nemôžeme zazlievať, lebo pomáha dokonalému zasunutiu a držaniu konektora pri prípadnej manipulácii. Tri

možnosti umiestnenia „výstupu“ kábla z klávesnice – vľavo, v strede, vpravo.

Práca a hranie

Je hlučnejšia ako iné modely s obdobnými spínačmi. Nám sa ten zvuk pozdával. Je to neklamný znak úspešného a presného stlačenia kláves, čo je podľa nás užitočné. Pre mnohých je hlučnosť dôležitý parameter, čomu rozumieme. Mizofónia (neurologický stav charakterizovaný silnou negatívnou reakciou na konkrétne zvuky, ako, napríklad, žuvanie, dýchanie či klikanie; spúšťa hnev, úzkosť alebo odpor) je častou poruchou. Takže ak hľadáte tichú klávesnicu, chceť iný model, prípadne iný typ prepínačov. Rovnomerné podsvietenie i pre prácu cez deň, večer si môžete upraviť jeho intenzitu. Svojou kvalitou „strčí do vrečka“ aj dvojnásobne drahšie klávesnice.

Dizajn TKL klávesnice nám maximálne vyhovoval. Písanie textov bolo presné a rýchle. Pre tých pohodlnejších je tu softvér pre OS Windows. Samozrejmosťou je blokovanie „win“ kláves pri hraní hier, rovnako ako kompletné ovládanie nastavení cez skratky priamo cez klávesnicu. Naše obľúbené FPS (First Person Shooter) hry zvládla s prehľadom.

Záver

Endorfy The Thock V2 TKL SK/CZ smelo konkuruje násobne drahším klávesniciam. Je dôkazom, že za klávesnicu nie je nevyhnutné platiť stovky eur, aby ste mali produkt, ktorý splní vaše potreby a očakávania tak ako splnil tie naše.

Pavol Košík



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Endorfy	58,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ SK/CZ popis	- nič
+ kvalita podsvietenia	
+ kvalita spracovania	
+ vymeniteľné prepínače	

HODNOTENIE:



Livarno – Hliníkový záhradný stôl Valencia

ELEGANTNÝ A ODOLNÝ



Každý rok sa opakuje ten istý cyklus. Svet, ešte pred chvíľou ponorený do sivej a chladnej modrej, prepne grafiku na ultra. Stromy dostanú nové textúry, obloha ray-tracing a slnko si strihne jas na úplné maximum. Vitajte v letnom moduse hry zvanej život. Záhrady a terasy sa menia na rušné námestia plné grilovačiek, osláv a plánovania nájazdov na bazény. V strede toho všetkého však musí zakaždým stáť dostatočne kvalitný stôl. Nie len nejaký plastový kus nábytku, ale oltár, pri ktorom sa delí loot v podobe jedla, zakladá táborový oheň so zdieľanými príbehmi, roztvára strategickú mapu pre ďalšie dobrodružstvá a objavuje spawn point každého letného zážitku. Podobne ako známe značky, ktoré priniesli funkcie vlajkových lodí za zlomok ceny, aj reťazce formátu Lidl ponúkajú produkty s prémiovým lookom, no bez fatálneho zásahu do

vašej peňaženky. Hliníkový záhradný stôl Valencia od Livarno Home je presne ten prípad. Za cca 149 € (alebo 399 € so stoličkami) získate niečo, čo rozhodne pôsobí modernejšie a elegantnejšie, než

by ste čakali. Málokedy sa v recenziách na produkty už v úvode nebojím naznačiť finálne zhodnotenie kvalít, avšak v tomto prípade nemám dôvod vás nejako zdĺhavo vodiť za nos.





Vo vnútri krabice, mimochodom vyrobenej konečne z oveľa kvalitnejšieho papiera než v minulosti, vás čakajú štyri hliníkové nohy, sada skrutiek a samotná doska stola.

Kým skladanie iného nábytku bežne pripomína frustrujúci súboj s bossom bez návodu, montáž Valencie pripomína svojou náročnosťou prostý tutoriál vo videohre. Proces je rýchly, jednoduchý a zvládne ho aj úplný začiatčník bez nutnosti dlhého skúšania či hľadania videonávodov. Jednotlivé diely do seba zapadajú samé a za pár minút stojí pred vami hotový stôl. Pri masovom predaji, aký má koncern Lidl, nie je jednoduchá montáž len príjemným bonusom. Komplikované skladanie by znamenalo množstvo vrátení a zlých recenzií.

Kvalita samotných zvarov rámu je podľa mňa dostačujúca na niečo, čo bude primárne umiestnené vo vonkajšom prostredí a čo musí odolávať akémukol'vek nepriaznivému druhu počasia. Konštrukcia z práškovo lakovaného hliníka dodáva stolu Valencia dve kľúčové vlastnosti.

Stôl je ľahký a ľahko prenosný, no zároveň odolný voči korózii. Vrchná doska z impregnovaného tvrdého dreva pôsobí moderne, elegantne a je rovnako príjemná na dotyk – nemusíte mať strach, že by ste si tu zadreli triesku.

Rozmery 150 x 90 x 74 cm ponúkajú dostatok priestoru pre bežné rodinné posedenie, pričom nosnosť 60 kg jasne definuje, koľko jedla, nápojov či dekorácií stôl zvládne uniesť bez rizika poškodenia. Praktickými detailmi sú nastaviteľné nohy s možnosťou vyrovnania výšky až do 8 mm, čo zabezpečuje stabilitu aj na nerovnom povrchu, odolnosť voči

UV žiareniu a poveternostným vplyvom či protišmykové zakončenia nôh, ktoré bránia nechcenému posúvaniu.

Ako vidíte na priložených fotografiách, tak testovaný stôl som umiestnil síce na tvrdý, ale rozhodne nie dokonale rovný povrch, takže som možnosť regulovania výšky ocenil.

Mód 1: Co-op Raid (8-player) – Rodinná grilovačka

Stôl sme naložili taniermi, miskami, pohármi aj laktami viacerých členov rodiny. Skúšali sme jeho stabilitu, priestrannosť a odolnosť voči škvrnám. Zvládol detské stravovacie maniere aj kečupovú kúpel s tým, že stačí navlhčená utierka a aj zaschnuté škvrny dáte z dreva aj na druhý deň preč.

Mód 2: Solo Side-Quest – Ranná káva a home office

Aj tu Valencia excelovala. Drevená doska je, ako som už spomínal vyššie, dostatočne príjemná na dotyk a práca s notebookom na čerstvom vzduchu prebiehala úplne bez problémov. Stôl je dostatočne stabilný a ukázal sa ako spolaľhivý spoločník na každodenné pracovné úlohy.

Mód 3: PvE Environmental Hazard – Letná búrka

Testovanú vzorku som zámerne vystavil prehánke a následnému prudkému slnku. Chcel som vedieť ako efektne bude voda stekať dole a či po uschnutí na povrchu nezostanú vyblednuté škvrny. Aj v tomto smere stôl obstál a po uschnutí vyzeral ako nový. Údržba je teda skutočne nenáročná a minimálne v prvej sezóne nevyžaduje žiadne drahé natieranie olejmi.



Záhradný stôl Valencia od Livarno Home hodnotím ako produkt s výborným pomerom ceny a výkonu. Jeho najväčšími prednosťami sú atraktívny, moderný dizajn, nízka hmotnosť, jednoduchá manipulácia a rýchla, bezproblémová montáž, ktorú zvládne aj úplný laik.

Oceňujem tiež praktické detaily, ako sú nastaviteľné nožičky pre stabilitu na nerovnom povrchu, odolnosť voči poveternostným vplyvom či protišmykové zakončenia. Za cenu do 150 Eur ide o férovú ponuku, ktorá v segmente masovo dostupného záhradného nábytku pôsobí až nadštandardne dobre.

Akokoľvek ani tento produkt z Lidl nie je investíciou na desaťročia, ale skôr cenovo dostupné riešenie na pár sezón (ak sa teda nebudete snažiť ho opakovane ošetrovať a prebrusovať), ide o praktického pomocníka ktorý s prehľadom zvládne vizuálne pozdvihnúť vašu terasu a záhradu.

Verdikt

Lacnejší a súčasne kvalitnejší záhradný stôl len sotva zoženiete.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lidl
Cena s DPH: 149€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchá montáž
+ Vynikajúci pomer cena/výkon
+ Nízka hmotnosť
+ Dizajn
- Nič

HODNOTENIE:

★★★★★

Huawei Pura80 Pro

MOBIL AKO KATANA



Predstavte si, že máte v ruke tú najdokonalejšiu, najostrejšiu katana, aká kedy bola ukutá. Čepel' tak precíznu, že by rozpolila kvapku rosy na dve rovnaké polovice. A potom sa s ňou postavíte do skanzenu, medzi kolovrátky, hlinené hrnce a výstavku slamených hračiek. Zrazu všade okolo seba cítite ten absurdný kontrast. Ako keby sa špičkový samuraj ocitol na folklórnom festivale. Presne taký pocit som mal z Pura 80 Ultra. Huawei telefón, ktorý by si pokojne našiel miesto vo výbave profesionálnych fotografov a filmárov, no realita okolo neho je nastavená úplne iným smerom.

Začnime dizajnom. Ten je uhladený, elegantný, vlastne trochu staromódne sofistikovaný. V mojom prípade som dostal na test bielu verziu, ktorá však nie je len tak nejakou „bielou“. Má jemný perleťový

nádych na svetle sa meniaci ako porcelán glazovaný ľadom. Vizualne pôsobí luxusne, chladne a hlavne prémiovo. Lenže ten dojem sa zmení, keď mobil vezmete do ruky. Vizual, akokoľvek precízne spracovaný, má v sebe niečo známe, niečo, čo ste už videli. A nie náhodou, keďže Pura 80 Ultra ide jasne v „šľapajach“ svojho predchodcu, Pura 70 Ultra. Rám má mierne zakrivenie, tak isto aj displej sa zakrивuje zo všetkých štyroch strán, a akokoľvek celková silueta pôsobí uhladená, zároveň je aj trochu zaseknutá v minulosti. Ako keby Huawei nechcel v tomto smere riskovať. Po otočení si okamžite všimnete obrovský fotomodul. Trojuholníkový kryt objektívov opäť vychádza z dizajnu predchádzajúcej generácie, no tentoraz nenarástol iba do výšky a šírky, ale aj do hĺbky. To, čo bolo na Pura 70 Ultra výrazné, je tu už priam monumentálne. Oficiálna hrúbka

telefónu síce zostáva na úrovni 8,3 mm, no realita, teda časť, ktorú si dáte do vrecka, má v mieste modulu približne 14 mm, to všetko pri váhe 219 gramov, ale bez nachádzajúceho puzdra v balení.

Zaujímavým prvkom, ktorý dnes vidáme čoraz zriedkavejšie, je čítačka odtlačkov prstov zabudovaná v tlačidle na bočnej hrane. Kým väčšina prémiových smartfónov presunula tento senzor pod displej, Huawei sa rozhodol ostať aj v tomto smere konzervatívny. Na jeho obranu však treba povedať, že samotný proces odomýkania je spolaľivý a hlavne rýchly. Čo sa týka už spomínaného displeja, výrobca siahol po 6,8-palcovej LTPO OLED obrazovke s rozlíšením 1 276 x 2 848 pxl, pomerom strán 20:9 a hustotou pixelov 459 ppi. Panel pôsobí špičkovy, jeho farby sú sýte, kontrast hlboký a jas dostatočný aj na priamom slnku



(maximálny peak 3 000 nitov). Výrobca si dal záležať aj na odolnosti, keďže povrch chráni druhá generácia jeho vlastného tvrdeného skla Kunlun, vystuženého čadičom. Celkovo je konštrukcia neskutočne celistvá, a okrem už spomenutých materiálov disponuje aj certifikátom odolnosti IP68/IP69. Napriek svojmu uhladenému výzoru je však jasné, že Pura 80 Ultra je zariadenie usadené niekde medzi tradíciou a pokrokom. Dizajn ladí do luxusného minimalizmu, ale jeho tvary a proporcie už poznáme. Práve v tom možno spočíva jeho čaro.

Srdcom Huawei Pura 80 Ultra je čipset Kirin 9020, osemjadrový procesor postavený na 7 nm výrobnom procese od čínskeho SMIC. Na papieri to znie ako tak moderne, no v praxi ide o riešenie, ktoré výkonovo zaostáva za tým, čo dnes ponúkajú vlajkové lode od konkurencie. V syntetických testoch dosahuje AnTuTu skóre 1 054 629 bodov a v GeekBench 6 (Multi-core) približne 3 674 bodov. Pre predstavu; aktuálne vlajkové čipy ako Snapdragon 8 Gen 3 alebo Dimensity 9300 sa pohybujú okolo dvoch miliónov bodov v AnTuTu a viac než 7 000 v GeekBench. Jednoducho povedané, ide o polovičný výkon za plnohodnotnú prémiovú cenu. Otázkou však je, čo presne od telefónu s cenovkou 1 200 eur vlastne očakávate. Plánujete na ňom robiť veci, ktoré by zvládol skôr prenosný počítač? Ak však nepotrebujete násobne vyšší výkon, uvedený čipset vás nemá čím sklamať. Systém sa pod ním totiž nezasekáva a aj náročnejšia interakcia zostáva plynulá. Jediné, čo som si všimol, bol citel'ný nárast tepla pri strihaní 4K videí, ale ten nemal vplyv na rýchlosť alebo stabilitu chodu systému.

Nová Pura 80 Ultra beží na prostredí EMUI 15, ktoré je postavené na Androide 12.

Áno, v čase, keď väčšina konkurencie už testuje Android 16, Huawei stále používa systém spred troch rokov. Nie je to vyložené tragédia, avšak pre lokálneho zákazníka je to minimálne dôvod zdvihnúť obočie. Huawei sa totiž doma v Číne plne sústreďí na svoj HarmonyOS, zatiaľ čo globálne verzie, ako táto, bežia na dožívajúcej vetve EMUI, ktorej budúcnosť je prinajlepšom neistá. Umelá inteligencia tu síce má svoje miesto, no len symbolicky. K dispozícii je AI Lens na rozpoznávanie objektov a hlasová asistentka, ktorá má ambíciu konkurovať Siri či Google Assistantu, ale v praxi je skôr trpezlivou pozorovateľkou než pomocníčkou. Moderné AI prvky, ktoré dnes určujú tempo vývoja, ako kontextové vyhľadávanie, preklady v reálnom čase či generatívne funkcie, tu jednoducho chýbajú. Čo však musím pochváliť, je AppGallery. Huawei svoj obchod s aplikáciami posúva každým rokom ďalej a dnes už ide o plnohodnotný ekosystém, ktorý dokáže v



mnohých ohľadoch suplovať chod Google služieb. Nie je dokonalý, ale na rozdiel od minulosti už pôsobí dôveryhodne a to je pokrok, ktorý treba uznať.

Výdrž batérie patrí medzi tie oblasti, kde ma Pura 80 Ultra dokázala príjemne prekvapiť. Počas testu som s ňou točil dve video recenzie na automobily, a teda ju vôbec nešetril. Dlhé zábery, časté prepínanie medzi objektívmi, 4K rozlíšenie pri 60 FPS, občasné prestrihy priamo v mobile. Napriek tomu som sa na konci dňa väčšinou stále pohyboval okolo 20 až 25 % batérie, čo považujem za veľmi solídny výsledok. Pri bežnom používaní, kam spadá kombinácia sociálnych sietí, navigácie, mailu a fotenia, sa bez problémov dá dostať aj na jeden a





pol dňa výdrže. Samozrejme, „diabol“ sa aj tu skrýva v detailoch. Hneď ako sa do telefónu opriete naplno, napríklad pri dlhšom natáčaní, strihaní videa či hraní, začne sa prejavovať to, že 7 nm čip Kirin 9020 jednoducho nie je šampiónom efektivity. Spotreba energie stúpa rýchlejšie a spolu s ňou aj teplota zadnej časti, hoci našťastie nikdy nie do nepríjemnej miery. Pura 80 Ultra si teda dokáže vypýtať svoju dávku energie, keď ju reálne zatiažite, ale robí to s gráciou, čiže bez sekania, bez spomalení, bez paniky a bez potreby nadávať. Huawei však absolútne exceluje v rýchlosti nabíjania. Nabitie z nuly na sto percent pomocou kábla pri výkone 100 W trvá približne 30 minút, čo je pri kapacite 5 200 mAh skutočne pôsobivé. Ak sa vám však nechce hľadať kábel, telefón podporuje aj 80 W bezdrôtové dotankovanie energie, ktoré je v praxi takmer rovnako rýchle. Možno softvér nie je najmodernejší a čipset nepatrí medzi najúspornejšie, ale energetický komfort to všetko krásne vyvažuje.

Teraz sa, ale dostávame k tomu, prečo tento telefón vôbec existuje. Odpoveďou je neprekvapivo fotoaparát. Avšak nie hocijaký, ale momentálne ten najlepší fotoaparát v smartfóne na svete, s globálnym skóre 175 bodov v DXOMARK. A úprimne, po viac ako mesiaci používania sa tomu absolútne nečudujem. Toto je katana, ktorá dokáže jedným švihom preseknúť desať bambusov v rade. Základom celého systému je masívny až 1-palcový senzor, čiže hardvér, ktorý bol donedávna vyhradený pre prémiové kompakty. Snímač zachytáva neuveriteľné množstvo svetla a detailov a v kombinácii s technológiou LOFIC ponúka brutálne široký dynamický rozsah s minimom šumu aj pri nočných záberoch. O živostí farieb sa stará multispektrálny

senzor, ktorý dokáže zachovať prirodzené odtiene pokožky aj v náročnom osvetlení. Žiadne prehnané kontrasty, žiadne chladné „plet'ovky“, len realistické farby, ktoré sa neboja tieňa ani ostrého protisvetla. Najväčšou zbraňou je však variabilná clona f/1.6 – f/4.0. Pri plne otvorenej clone vzniká nádherný, prirodzený bokeh, aký by ste čakali skôr z full-frame fotoaparátu. No ak fotíte skupinu ľudí, telefón inteligentne clonu privrie, aby boli všetky tváre ostré. Nie softvérové, ale fyzicky. Je to návrat k základom fotografie, teda k optike, ktorá rieši problém elegantnejšie než akýkoľvek súčasný algoritmus.

Rovnako pôsobivo zvláda aj zoom. Huawei nasadil dva telemoduly, konkrétne 83 mm (3,7 × optický) a 212 mm (9,4 × optický). Dlhší objektív dokáže zachytiť detaily, ktoré iné telefóny ani len netušia (napríklad text na vzdialenej tabuli, štruktúru karosérie auta alebo drobné detaily interiéru). Práve pri fotení áut som ocenil, ako konzistentne si Pura 80 Ultra drží farby naprieč všetkými objektívmi. Bonusom je výborné makro využívajúce telemoduly a ponúkajúce mikroskopickú úroveň detailov bez čí i len minimálnej deformácie perspektívy.

Ako je na tom, ale video? Stabilizácia je výborná, detaily v 4K rozlíšení skvelé, ale pri dlhších záberoch sa občas objavujú drobné artefakty (jemný posun farieb, ghosting či strata integrity obrazu pri zmenách svetla). Nie je to nič dramatické, no je jasné, že Kirin 9020 jednoducho nestíha spracovať to množstvo dát, ktoré z 1-palcového senzora k nemu pritekajú. Napriek tomu je to ako celok úchvatný kus techniky. Počas natáčania som z neho dostal zábery, ktoré som sa pri postprodukcii nebál použiť. Obraz bol ostrý, farby realistické, prechod

medzi objektívmi plynulý. Pura 80 Ultra je v oblasti fotografie jednoducho iná liga.

Na konci tohto testu sa mi v hlave stále vracia ten pôvodný obraz a tým je samuraj s katanou v skanzene. Presne taký je Huawei Pura 80 Ultra. Telefón s technológiou, ktorá d'aleko presahuje hranice bežného sveta Androidov, ale pritom zostáva uväznený v prostredí, ktoré mu jednoducho nestačí. Má v sebe precíznosť, akú by ste čakali od majstra mečov, no okolo neho sa stále tancuje starý folklór alias Android 12, Kirin 9020 a softvérové limity. Keď sa, ale sústredíte na to, čo dokáže v prvom rade, zabudnete na všetko ostatné. Jeho fotoaparát nie je len modul na zachytávanie reality, ale umelecký nástroj, ktorý ju premieňa na niečo viac. Nepretláča svet cez algoritmy, ale práve naopak. Zachytáva ho tak, aký v skutočnosti je. Dokazuje, že fotografia stále môže byť poctivá fyzika, nie len súbor jednotiek a núl.

Verdikt

Nie je to dokonalý mobil. Nie je ani univerzálny, ale keď ho vezmete do rúk, sotva mu dokážete odolať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiové spracovanie	- Slabší výkon
+ Konštrukcia a odolnosť	- Nárast teploty pri vyššom výkone
+ Displej	
+ Snímač odtlačkov	

HODNOTENIE:



A promotional image for the video game Stalker 2: Heart of Chernobyl. It features a close-up of a character wearing a heavily worn, metallic gas mask with two large circular lenses. The character is also wearing a dark, tactical vest with various straps and equipment. In the background, there is a hazy, orange-tinted landscape with a large, dark, industrial structure, possibly a power plant, under a cloudy sky. The overall atmosphere is gritty and post-apocalyptic.

STALKER 2

HEART OF CHORNOBYL

MÔŽETE KÚPIŤ NA WWW.PGS.SK


PLAY GO SMART

Nikon Z50 II

JE ČAS NA UPGRADE?



Ked' som pred pár rokmi prvýkrát zapol toho času recenzovaný Nikon Z30, mal som pocit, že som zrazu preskočil z bicykla rovno do formule. Ten rozdiel oproti mnou dovtedy na fotky a videá primárne využívaným mobilom, bol doslova brutálny. Malé a kompaktné telo, výklopný displej, jednoduché ovládanie. Ostatne, ak ste čítali samotnú recenziu, tak dobre viete, že si mňa Z30 okamžite získal a neváhal som si ešte počas testovania kúpiť svoj vlastný. Dodnes ho stále používam na produkčné obrazové materiály a nevzdal by som sa ho za nič. Je to kamera, ktorú hádzem do batohu bez rozmýšľania, vždy pripravená robiť to, čo po nej chcem – teda ak si nezabudnem nabiť baterky. Ale ako to už býva, keď človek začne postupne audiovizuálnu tvorbu brať zase o kúsok vážnejšie, skôr či neskôr narazí na strop. Chcel som spomalené zábery v 4K, ale

dostal som iba 30 snímok za sekundu. Chcel som v postprodukcii vykúzlil filmový look, ale 8-bitový záznam bol akosi proti. A skúste si na priamom slnku komponovať fotku bez hl'adáčika, to je, akoby ste sa snažili poškrabať nohou za uchom. Prосто som pochopil, že síce neuvažujem nutne o rozchode so Z30, ale premýšľam skôr o nejakom monogamnom vzťahu.

Z30 ostáva mojím spontánnym, rýchlym a spoľahlivým kamarátom, ale na vážnejšiu prácu som jednoducho potreboval niečo iné. Preto som oslovil spoločnosť Nikon s cieľom otestovať

ich najnovší vlogovací stroj Z50 II. V nasledujúcich riadkoch preto nájdete opäť viac citových liniek než by bolo možno zdravé, ale napriek tomu som sa snažil o čo najväčšiu mieru objektívnosti, ako inak,

v rámci mojich stále malých skúseností s bez-zrkadlovkami ako takými.

Najvýraznejšou zmenou, ktorú som pri prechode na Nikon Z50 II pocítil, bola prítomnosť kvalitného elektronického hl'adáčika (ide konkrétne o 2.36M-dot OLED). Na papieri to môže znieť ako obyčajný technický údaj, v praxi je to však markantný rozdiel. So Z30 som sa spoliehal výhradne na zadný displej a pri ostrom poludňajšom slnku to bola občas čistá lotéria.

Prосто namiesto kompozície som videl hlavne vlastný odraz, a aj keď sa to pochopiteľne dalo korigovať a takzvané si pomôcť, miera komfortu okamžite klesala. Hl'adáčik tento problém vyriešil raz a navždy. Jeho význam pre video je podľa mňa ešte väčší, keďže to nie je len

okienko na pozeranie, ale akési tretie oko. Pritlačím kameru k tvári a zrazu mám oveľa lepší prehľad o tom, čo sa deje pred kamerou. Výsledkom sú plynulejšie zábery, ktoré pôsobia filmovejšie už predtým, než do hry vstúpi akákoľvek postprodukcia. Je to moment, keď sa tvorba mení z improvizovaného vlogovania na vedomé filmovanie, aj keď treba samozrejme nabrat' v rámci zberu materiálu opäť patričné skúsenosti. Áno, niekto by mňa v súvislosti s pôvodnou recenziou na Z30 mohol obviniť z akéhosi obracania kabátov, keďže som toho času jasne hovoril o tom, že hľadáček vlastne nepotrebujem. Hold, ale tak ako sa vyvíjala za ten čas moja tvorba, tak som si uvedomil pravý opak.

Čo sa týka držania a ovládania, Nikon Z50 II stavia na osvedčenom tele pôvodnej Z50, no s istou mierou vylepšení. Disponuje hlbším a výraznejším gripom, čo ho stavia zase o trošku vyššie nad minimalisticky podaným Z30. Zatiaľ čo ploché telo Z30 je geniálne pre maximálnu prenosnosť a zmestí sa takmer do vrečka bundy, pri nasadení väčšieho objektívu sa držanie stáva prinajmenšom neistým.

Skúste na Z30 nasadiť portrétny objektív alebo nejaký teleobjektív a okamžite pocítite, ako sa celá zostava nepríjemne prevažuje dopredu. Hlboký grip Z50 II naopak pri držaní dáva istotu a komfort aj s ťažšími sklami. To automaticky otvára dvere k novým kreatívnym možnostiam ako je práca s malou hĺbkou ostrosti alebo natáčanie vzdialených objektov, teda to čo bolo s Z30 pre mňa ergonomicky prinajmenšom nepohodlné. Nikon do tela navyše pridal nové programovateľné tlačidlá, ktoré znamenajú, že klúčové



funkcie máš priamo pod prstami a nemusíš sa ponárať do menu.

Dobrou správou je, že Nikon Z50 II si vlastne zachováva to najlepšie zo Z30 (napríklad už spomínaný plne výklopný a otočný displej, bez ktorého si vlogovanie alebo natáčanie seba samého sotva zrealizujete). Rozdiel je však v detailoch. Narážam na porty (USB-C, micro HDMI, 3,5 mm vstup na mikrofón), ktoré sú umiestnené tak, aby ani pri plnom zapojení neblokovali pohyb displeja, keď je vyklopený do strany. Každý, kto sa na Z30 pokúšal natáčať s externým mikrofónom a zároveň sa sledovať, vie, aký frustrujúci bol kábel, ktorý vždy zavádzal vo výhlade. Je to malá zmena, ale v praxi má obrovský

dopad. Z30 je stavaná pre používateľa, ktorý chce jednoducho a rýchlo zachytiť moment, bez prekážok a komplikácií. Z50 II je naopak určená pre operátora, ktorý potrebuje oveľa lepšiu kontrolu, čiže hľadáček, lepší grip, viac funkčných tlačidiel či odolnejšie telo z horčíkovej zliatiny. Sú to teda nástroje, ktoré síce nie sú nevyhnutné na zachytenie momentu, ale sú absolútne klúčové, ak ho chceš komponovať precízne a mať istotu kvality výstupu aj v náročných podmienkach. V číslach to vyzerá nasledovne: Z50 II váži 495 gramov (len telo vrátane batérie). Z30 je nie len ľahšia, ale aj o pár milimetrov nižšia, no zároveň sa spolieha na jednoduchší kompozit, zatiaľ čo Z50 II pridáva pevnosť horčíkovej zliatiny a zvýšenú odolnosť





voči poveternostným vplyvom. A tam, kde Z30 ostáva pri dvoch programovateľných tlačidlách a základnej ergonómii, Z50 II pridáva tretie tlačidlo, hľadáčik s rozlíšením 2,36 milióna bodov a optimalizované rozloženie portov - ako bonus nájdete v hornej časti aj výklopný blesk.

Ak by som mal pomenovať ďalší relevantný prvok, ktorý stojí za uvažovanie o zmene, tak je to rozhodne procesor. Zatiaľ čo Z30 poháňa solídny, ale dnes už viditeľne starnúci EXPEED 6, srdcom Z50 II je masívny EXPEED 7, rovnaký čip, aký bije aj v profesionálnych vlajkových lodiach Z8 a Z9. Predstavujem si to ako výmenu spol'ahlivého štvorjadrového procesora v počítači za moderný 16-jadrový čip s dedikovanou AI jednotkou a špičkovou grafikou. EXPEED 6 zvláda spol'ahlivý pokryť základné veci ako 4K video pri 30 fps či jednoduchší autofokus. EXPEED 7 vám oproti tomu však otvára úplne nové možnosti ako 4K 60p, 10-bitový záznam, komplexné algoritmy pre autofokus aj vylepšenú elektronickú stabilizáciu obrazu (EIS). Preto sa tieto schopnosti nikdy nemohli objaviť v Z30 len cez aktualizáciu firmvéru, pretože hardvér by to jednoducho neutiahol. Spracovať 4K pri 60 snímkach znamená dvojnásobnú dátovú záťaž, 10-bitový záznam s miliardou farebných odtieňov je výpočtovo násobne náročnejší než 8-bit so 16,7 miliónmi farieb a k tomu treba prirátať neustále dáta zo senzorov.

A v praxi to cítiť už od rýchlejšieho štartu, okamžitejšieho odozvy menu či plynulého prehrávania 4K klipov priamo v kamere

a bez sekania. Pre tvorcov, ktorí často pracujú pod tlakom a nemá čas čakať, je táto rýchlosť a spol'ahľivosť doslova na nezaplatenie a aj počas nakrúcania video recenzii som si túto prednosť doslova užíval. Tak isto kl'účovou výhodou je spol'ahľivosť autofokusu. Zatiaľ čo Z30 zvládne tváre a oči len v jednoduchších situáciách, Z50 II pri fotení používa systém zo Z8 s 3D-Trackingom a ovel'a lepším rozpoznávaním ľuď, zvierat aj vozidiel.

Dnes už špičková kamera nie je samozrejme len o tom ako dobre vyzerá obraz, ale aj o tom, ako ti uľahčí prácu. Nikon Z50 II aj toto zvládol skvele. USB-C port umožňuje pripojiť kameru rovno k počítaču a hneď streamovať video a zvuk, bez ďalšieho hardvéru. Prenos súborov pomocou aplikácie je stále výborným pomocníkom ako aj možnosť ovládania zariadenia pomocou mobilu. Zároveň je možné kameru napájať z powerbanky alebo adaptéra, takže sa nemusíte báť, že vám uprostred natáčania dôjde batéria (pochopiteľne to vie aj Z30, ale pre úplnosť hodnotenia to musím zopakovať). Apropo batéria. Jedna, za mňa, opäť tak ako pri Z30, rozhodne nestačí. V prípade čisto fotenia mi plne nabitý akumulátor vydržal necelých 1 700 záberov. Pri nahrávaní videí je samozrejme opäť veľa premenných (aká je teplota, jas displeju a podobne), každopádne som na jedno nabitie zvládol nakrútiť 50 minút záznamu v 4K/60fps.

Uvedomujem si, že by som Nikon Z50 II mal vlastne primárne porovnávať s jeho predchodcom Z50, avšak ako som

spomínal už v úvode, pracujem s tým, čo mám a hlavne to robím z pohľadu vlastných skúseností. Tie mi po mesiaci skúšania a porovnávaní vykryštalizovali do nasledovnej podoby. Nikon Z50 II, vybavený snímačom APS-C pri rozlíšení 20,9 MPx, nie je len Z30 s hľadáčikom, ale ide o oveľa výkonnejší a všestrannejší stroj. Vďaka procesoru EXPEED 7 prináša profesionálne video funkcie ako 10-bit N-Log a 4K 60p, inteligentnejší autofokus s 3D-Trackingom, vylepšenú stabilizáciu kvalitnej EVF.

Takýto upgrade je ideálny pre tvorcov, ktorí chcú vyššiu farebnú presnosť, dynamický obsah, spol'ahlivý autofokus alebo komfort pri hybridnej foto-video práci, zatiaľ čo Z30 stále postačí pri statických hovoriacich hlavách, prioritnej kompaktnosti a z časti, samozrejme, aj obmedzenom rozpočte.

Verdikt

Našiel som si novú partnerku na fotenie a videá.

Filip Voržáček<

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Nikon	970€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hľadáčik	- Treba si kúpiť viac batérií
+ Ponuka objektívov	
+ Výkon čipu EXPEED 7	
+ Prenos dát, aplikácia	
+ Konektivita	

HODNOTENIE:



TP-Link Tapo D235

OPĽ ZAZVONIL ZVONEC



Testovanie bytových či domových zvončekov sa z môjho pohľadu stáva pomerne častou rutinou, za čo môže v tomto prípade prevažujúca skúsenosť so značkou TP-Link. Spoločnosť, ktorú sme ešte pred dekadou vnímali primárne ako dodávateľ a utilitárnych sieťových prvkov, prešla v posledných rokoch fascinujúcou metamorfózou. Pod značkou Tapo vybudovala robustný ekosystém Smart Home zariadení, ktorý agresívne konkuruje etablovaným. Nejde však len o kopírovanie existujúcich konceptov. TP-Link totižto z môjho pohľadu systematicky zapíňa medzery na trhu a reaguje na špecifické požiadavky používateľov, ktorí odmietajú byť „rukojemníkmi“ cloudových predplatných.

Kto nevynechá čo i len jednu recenziu v rámci našej HW sekcie, určite si v tomto

smere spomenie na niekoľko navonok sa na seba podobajúcich Tapo zvončekov, ktoré sme testovali, a inak tomu nebude ani v nasledujúcom článku. Na bránu som si totižto na viac ako mesiac namontoval model Tapo D235, čo je exteriérový a nie len batériou poháňaný zvonček so vstavanou kamerou v pomerne dostupnej cene. Vizuálne sa skutočne nijako rapídne neodlišuje od iných zvončekov identického výrobcu, ale keďže sám o sebe prináša predsa len pár zaujímavých novinek, bolo by hriechom ich prehliadnuť.

Než vôbec začnem s opisom kvalít testovanej vzorky, treba sa najprv aspoň trochu zorientovať v tej poriadne rozvetvenej štruktúre video-zvončekov od TP-Linku. Sériu Tapo D sa vyvíjala skôr evolučnou cestou než priamkou a reagovala na rôzne inštalačné scenáre.

D130 predstavoval starú školu a bol napájaný čisto pomocou káblu, a teda disponoval bez údržbovou prevádzkou, no súčasne s logickým problémom v podobe nutnosti nat'ahovania kabláže. D230S1 naopak priniesol batériovú revolúciu s vymeniteľnou 6700 mAh batériou a architektúrou postavenou na Hube H200, ktorý bol pre časť používateľov veľkým plusom a pre inú skupinu zase zbytočnou komplikáciou. Až D235 prichádza ako hybridný vrchol celej tejto evolúcie, keďže v sebe spája masívnu 10 000 mAh batériu s možnosťou káblového napájania, zlepšuje uhol záberu, rozlíšenie aj nočné videnie a najnovšími aktualizáciami sa hlbšie integruje do ekosystému Hubov, čím výrobca citel'ne reaguje na skoršiu kritiku.

Tapo D235 rozhodne nie je nenápadný doplnok, ktorý sa na bráne či stene



dokáže stratit'. Čierny dizajn striedajúci matné a lesklé plochy pôsobí omnoho sofistikovanejšie než staršie čisto biele modely a zároveň efektívne maskuje všetky senzory. Základom systému je 1/2.7" CMOS snímač s rozlíšením 2560 x 1920 pxl, pričom pomer strán 4 : 3 je kl'účový pre zachytenie vertikálnej scény pri dverách. Extrémne krátka ohnisková vzdialenosť 1,18 mm so svetlosťou F1.8 vytvára diagonálny záber až 180 °, čo umožňuje široké pokrytie vrátane balíkov položených tesne pri prahu. Takýto uhol síce prináša klasické rybie oko, no kamera ho v reálnom čase koriguje. Starlight snímač so zadným osvitom v kombinácii s technológiami 3DNR a WDR zabezpečuje použiteľný farebný obraz aj pri nízkom osvetlení a zvláda scény s extrémnym kontrastom, napríklad tvár v tieni proti jasnemu pozadiu nie je pre tento zvonček vôbec problémom.

Nočné videnie je riešené hybridne. Kamera využíva infračervené LED s dosahom približne 10 metrov pri vlnovej dĺžke 850 nm, čím ponúka pomerne



dobrý kompromis medzi citlivosťou a minimálnou viditeľnosťou pre ľudské oko. Pri detekcii pohybu viete však súčasne nastaviť automatické spustenie reflektoru, ktorý slúži ako odstrašujúci prvok a zároveň umožňuje farebný nočný obraz približne do vzdialenosti piatich metrov.

Tento typ zvončeka sa klasicky používa hlavne v exteriéroch a bez nutnosti dodatočného riešenia ochrany voči vode a prachu. Aj preto tá certifikácia IP66, ktorá znamená úplnú prachotesnosť a ochranu pred silne striekajúcou vodou, aj keď istým faktorom zostáva teplotná citlivosť li-ion batérie v mrazoch, o ktorej píšem v nasledujúcom odseku.

Napájanie je pri smart zvončkoch jednou z kl'účových dilem. Ako som spomínal už v úvode, Tapo D235 sa pokúša uspokojiť priaznivcov batériového aj káblového riešenia, hoci s nevyhnutnými kompromismi. Integrovaná 10 000 mAh batéria síce na papieri slubuje až sedem mesiacov výdrže, no reálne

používanie ukazuje výrazne kratšie intervaly. Každé prebudenie zariadenia, zapnutie Wi-Fi, spracovanie obrazu či nahranie videa spotrebujú omnoho viac energie, než predpokladajú laboratórne scenáre, a špeciálne zimné teploty kapacitu ešte skracujú. Keďže batéria v tomto prípade nie je vymeniteľná, jej nabíjanie znamená zvesiť celý zvonček a niekoľko hodín zostať bez neho, čo je krok späť oproti modelu D230S1.

Pre používateľov s dostupnou kabelážou však D235 ponúka elegantné riešenie. K dispozícii máte možnosť napojenia na 8–24 V AC sieť. Batéria sa tak priebežne dobíja a odpadá demontáž. Najdôležitejším prínosom je možnosť pre-roll záznamu, teda uloženia pár sekúnd videa ešte pred samotnou udalosťou.

Kamera tak zachytí celý kontext príchodu návštevy namiesto oneskoreného prebudenia typického pre batériový režim. Káblové napájanie zároveň odomyká pokročilé integračné





protokoly ako RTSP a ONVIF, čo z D235 robí omnoho flexibilnejšiu súčasť domáceho bezpečnostného systému. Uvedomujem si však, že nat'ahovanie káblu niekam k bráne rodinného domu je dnes už skôr archaický scenár.

Zvonček spracúva obraz priamo vo svojom hardvéri, takže prináša rýchle a praktické rozpoznávanie bez závislosti od cloudu. Systém je schopný odlišiť ľuď, zvieratá, vozidlá a balíky, pričom najpresnejšie mi fungovala identifikácia osôb a balíkov, podporená vertikálnym záberom a pomerom strán 4 : 3. Náročnejšia je detekcia vozidiel, ktorá môže pri širokom zornom poli zaslať zbytočne veľa upozornení, preto je dôležité starostlivo nastaviť sledované oblasti tak, aby to vyhovovalo práve vašim potrebám.

Výraznou výhodou je, že všetky tieto funkcie sú dostupné bez mesačných poplatkov, na rozdiel od niektorých konkurenčných systémov. Používateľ tak neplatí navyše len za to, aby mu zvonček vedel povedať, či sa pri dverách objavil poštár, susedova mačka alebo kuriér s balíkom. V ponuke je však, samozrejme, aj možnosť priplatiť si za ukladanie záznamov na cloud s tým, že v rámci skúšobnej doby vám výrobca ponúka prvý mesiac zadarmo.

D235 sa pripája priamo do Wi-Fi siete, no podporuje len pásmo 2,4 GHz. Absencia rýchlejšieho a čistejšieho 5 GHz pásma je v roku 2025 z môjho pohľadu menším sklamaním, rovnako ako fakt,

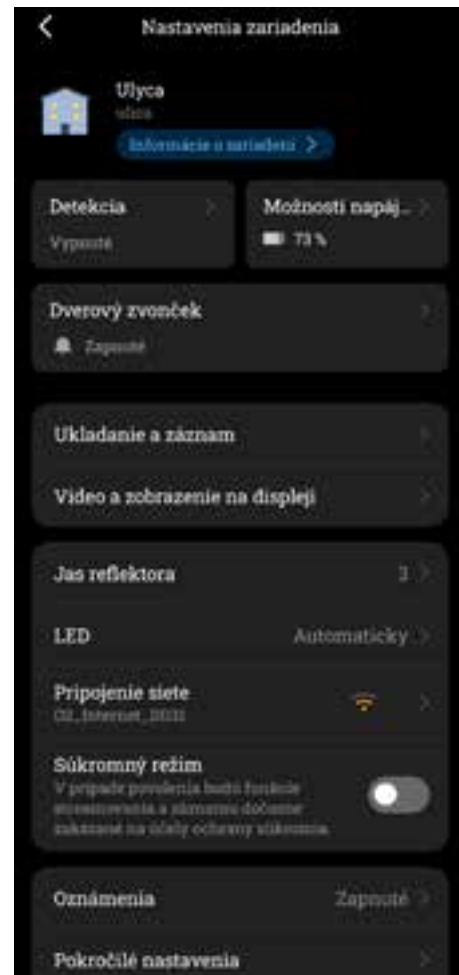


že zariadenie nepodporuje kanály 12 a 13 bežné v Európe, čo môže komplikovať pripojenie pri automatickom nastavovaní routera. Situáciu výrazne zlepšila až dodatočná integrácia s domácim hub centrom, ktoré po aktualizáciách umožňuje zálohovanie záznamov na jeho kartu a môže slúžiť ako pomocný bod, ktorý znižuje energetickú záťaž zvončeka a zlepšuje odozvu. Zariadenie spolupracuje aj s Google Home a Alexou, no pokročilé prepojenia, napríklad cez domáce servery či záznamové systémy, sú dostupné len pri už spomínanom napájaní káblom. V batériovom režime sú vypnuté, aby sa šetrila energia.

Súkromie a bezpečnosť je dnes čoraz väčšou témou a práve zvončeky vybavené napájaním na domácu sieť môžu byť v tomto smere extrémne zraniteľné. V rámci posledných modelov Tapo zvončekov sú riešené kombináciou miestneho ukladania na kartu a práve novej zálohy cez Hub.

Prenos dát je chránený štandardným šifrovaním a systém má certifikácie pre bezpečnú správu údajov. Nechýba ani dvojfaktorové overenie. Aplikácia Tapo stále patrí medzi tie prehľadnejšie s tým, že odozva systému je rýchla, upozornenia prichádzajú do dvoch sekúnd a zvuková komunikácia zostáva zrozumiteľná.

Po mesiaci každodenného využívania si myslím, že TP-Link Tapo D235 prináša výbornú kvalitu obrazu, široký vertikálny záber a inteligentné funkcie bez nutnosti platenia. Najväčšou výhodou je jeho



flexibilita, keďže funguje na batériu aj na kábel, no práve nevymeniteľná batéria môže byť slabinou pri intenzívnom používaní v zime. Ak máte možnosť napojiť zvonček na kábel, D235 sa mení na mimoriadne schopné zariadenie s plynulým nahrávaním a pokročilou integráciou. Ak ste však odkázaní len na batériu a bývate v rušnom prostredí, praktickejšou voľbou môže byť starší model s vymeniteľnou batériou.

Verdikt

D235 ukazuje, že aj cenovo dostupný zvonček môže ponúknuť výbavu, za ktorú by sa nemuseli hanbiť oveľa drahšie bezpečnostné systémy.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
TP -Link	150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita obrazu	- Nevymeniteľná batéria
+ Odolnosť	- Absencia 5 GHz Wi-Fi
+ Nočné videnie	- Obmedzené funkcie pri napájaní z batérie
+ Možnosť napájania na kábel	

HODNOTENIE:



Ultrahuman Home

KEĎ VÁM PRSTEŇ NESTAČÍ



Dnešná koláž funkcií v rámci nositeľnej elektroniky zahŕňa meranie tehu, teploty, stresu, spánku a dokáže predvídať nástup alebo už rozvíjajúci sa priebeh ochorení. Prstene, hodinky, náplasti a ja neviem čo ešte nás monitorujú 24 hodín denne a každé ráno podávajú správu ako poslušný sluha. Ale čo ak problém nie je v nás? Čo ak za našu únavu po prebudení nemôže nízke HRV, ale vzduch v spálni, ktorý by neprešiel ani emisnou normou Euro 1? Ultrahuman, známy najmä štýlovým prsteňom Ring AIR, ktorý som vám pred pár rokmi predstavil formou obsiahlej recenzie, sa rozhodol, že je načase riešiť nielen naše vnútro, ale aj naše interiéry. Výsledkom je Ultrahuman Home – zariadenie, ktoré chce prepojiť dáta z vášho tela s tým, čo dýchate a v čom vlastne nemalú časť dňa žijete. Nejde o ďalší senzor, ale environmentálny bio-korelátor. Áno, aj ja som sa musel dvakrát pozrieť na tento termín, a akokoľvek nateraz nejde o žiadny oficiálny názov, v zásade má

označovať systém, ktorý prepája biologické údaje (spánok, srdcový tep, stres) s údajmi z prostredia (CO₂, VOC, teplota, vlhkosť) a hľadá medzi nimi súvislosti. Zariadenie vstupuje na trh s cenovkou 549 dolárov a skúša konkurovať zavedeným výrobkom ako Airthings (dostupný aj u nás) či Awair (populárny najmä v zámorí). Pod'me si teda spoločne rozobrať kvalitu tohto tak trochu nečakaného hardvéru od výrobcu známych prsteňov, ktorým som mal ja a moja rodina možnosť nechať sa kontrolovať počas viac než jedného mesiaca.

Už pri prvom kontakte, v rámci rozbal'ovania, som si uvedomil, že Ultrahuman Home nie je žiadna lacná plastová hračka. Z elegantne zabalenej krabice som totižto vytiahol 540 gramov poctivého hardvéru odliateho z kusu hliníka v strieborne matnom prevedení. Elegantná sivá nuda, ktorú decentne narušajú len symetricky umiestnené mriežky na nasávanie vzduchu a zámerne

minimalistický dizajn, ktorý ako keby vypadol z oka spoločnosti Apple. Žiadny displej, žiadne rušivé elementy – len krabička v rozmeroch 12 x 12 x 4.7 cm, ktorú môžete umiestniť kamkoľvek v dome a zapojiť do najbližšej elektrickej zásuvky. Jediným sotva ruším elementom je malá LED dióda umiestnená na prednej strane, ktorá vás informuje o základných procesoch funkčnosti – a aj jej jas je možné stlmiť alebo úplne vypnúť priamo v aplikácii. Späť však k tej absencii obrazovky.

Na rozdiel od konkurencie, ako je napríklad Airthings View Plus, ktorý má praktický e-ink displej a zobrazí vám kl'účové údaje priamo na mieste, pri Ultrahuman Home musíte vždy siahnuť po telefóne. Toto, aj v spojitosti s vysokou cenou, vytvára potenciálny problém do budúcnosti. Ak by spoločnosť Ultrahuman zanikla alebo zmenila obchodný model a ukončila podporu aplikácie, zostane vám na policike len elegantný



hliníkový monolit. Avšak nechcem vytvárať katastrofické vízie, a preto pod'me ďalej.

Ak je dizajn Ultrahuman Home strohý, až v istom slova zmysle asketický, jeho vnútro je pravý opak. Je totiž doslova preplnené sériou senzorov, ktorých jediným cieľom je zmapovať vaše domáce prostredie do poslednej molekuly.

A ide na to celkom dôkladne. V oblasti kvality vzduchu zariadenie exceluje nielen v presnosti, ale aj v šírke záberu. Vďaka špeciálne navrhnutému systému prúdenia vzduchu s marketingovým názvom aero-flow dokáže detegovať celú paletu potenciálnych a neviditeľných nepriateľov vášho tela aj vo väčších priestoroch. Monitoruje prachové častice PM1, PM2.5 a PM10 – pričom práve PM1, tie najmenšie a často najpodceňovanejšie mikroskopické „potvory“, ktoré sa dostanú až do krvného obehu, predstavujú v rámci detekcie hlavné eso v rukáve.

Nie každé zariadenie tohto typu ich dokáže odhaliť. Ďalej tu máme senzor na prchavé organické zlúčeniny (VOC) a formaldehyd – teda toxické plyny, ktoré potichu unikajú z náterov, nového nábytku, čistiacich prostriedkov alebo z vášho saka po návrate z čistiarne. Krátkodobo vedia spôsobiť bolesť hlavy, dlhodobo môžu potrápiť vašu pečeň, obličky, ale aj centrálny nervový systém. A do tretice – plyny ako také. Oxid uhoľnatý (CO) ako klasický tichý zabijak a oxid uhličitý (CO₂), ktorý síce neohrozuje život okamžite, no v uzavretých miestnostiach – najmä v noci – systematicky zhoršuje spánok aj mozgový výkon. V praxi to znamená, že zariadenie zaregistruje každé varenie, každé „vydýchané“ ráno či každú chvíľku, keď to u vás doma začne pripomínať malú ekologickú

katastrofu – a okamžite vám to dá vedieť formou notifikácie v mobile alebo tablete.

Tam, kde konkurencia končí pri meraní prachu a plynov, Ultrahuman Home pokračuje a ponúka aj meranie svetla. Konkrétne ide o monitoring celého svetelného spektra – čiže od modrej až po infračervenú, vrátane UVA, UVB a dokonca aj UVC zložiek, ak by ste náhodou bývali v soláriu.

Nejde však len o intenzitu svetla, ale o jeho zloženie, ktoré – ako už dnes vieme – nehrá len na estetickú strunu, ale dirigentsky udáva tempo nášmu vnútornému biorytmu. Modré svetlo z obrazoviek či LED žiaroviek večer potláča produkciu melatonínu, teda hormónu, ktorý vás má večer poslať do postele a nie na sociálne siete. Naopak, cez deň potrebujeme čo najviac jasného a ideálne prirodzeného svetla, aby sme predišli stavu, ktorý by sa



dal opísať ako klasické pondelkové ráno. Ultrahuman tvrdí, že jeho zariadenie vám tieto vplyvy pomôže nielen zmerať, ale aj lepšie pochopiť – teda aspoň vtedy, keď si nájdete čas prečítať si grafy v aplikácii namiesto scrollovania Instagramu do poľnoci.

Táto malá strieborná krabička nenápadne sleduje, aké svetlo vás sprevádza počas dňa, a pri troche ochoty z vašej strany by vám to teoreticky mohlo pomôcť lepšie spať, ľahšie vstávať a možno byť o niečo menej nahneváný na život. Toto sú veci, ktoré sa, pochopiteľne, z mojej strany nedajú nijako relevantne zmerať, a preto dopady na vás konkrétne vám neviem nijako garantovať. Zariadenie som testoval v spálni počas jedného mesiaca a – v kombinácii s kvalitnou čističkou vzduchu





– porovnával aspoň časť výstupných dát s tým, že boli viac či menej podobné.

Záver senzorevej prehliadky patrí trojici, ktorá síce neznie tak sexy ako PM1 či UVA, no tvorí základ každodenného (ne)komfortu – ide teda o hluk, teplotu a vlhkosť. Ultrahuman Home sleduje hladinu hluku pomocou citlivého mikrofónu, pričom meria v decibeloch (dBA), teda spôsobom, ktorý reflektuje, ako hluk vníma naše ucho. Nejde teda len o holé a konzumentovi často nič nehovoriace čísla, ale o skutočné odporúčania.

Ak vám teda nad ráno prejde pod oknom smetiarske auto alebo sa partner rozhodne, že je ideálny čas na nočný monológ zo sna, zariadenie to zaznamená. A vy sa možno konečne dozviete, prečo sa každé ráno cítite, akoby vás niekto celú noc prehadzoval v práčke. Mikrofón má našťastie fyzický vypínač, čo ja osobne vnímam ako gesto, ktoré si dnes zaslúži viac uznania než väčšina digitálnych sl'ubov o súkromí – ak ste čítali moju recenziu na Meta okuliare, tak dobre viete, na čo konkrétne narážam. K tomu sa pridáva ešte dvojica senzorov na teplotu a vlhkosť – parametre, ktoré sa menia každú minútu, no zároveň dramaticky ovplyvňujú kvalitu spánku, hydratáciu či mieru potenia. V kombinácii so zvyškom dát tak dostávate ucelený obraz o tom, v akých podmienkach vlastne žijete.

Hardvér je však vždy len polovicou príbehu. Skutočné kúzla by sa mali diať v už spomínanej aplikácii Ultrahuman – teda digitálnom mozgu celého ekosystému. A kto pozná ich prsteň Ring AIR, vie, že vizuálna stránka im nie je ľahostajná. Aplikácia je moderná, plynulá a pôsobí, akoby ju navrhoval tím dizajnérov s iPhonejmi v jednej a proteínovým šejkom v druhej ruke. Lenže čo poteší oko, nemusí nutne potešiť mozog. Rozhranie býva miestami tak prepchaté dátami, grafmi a krivkami, že neskúsený

používateľ si môže pripadať ako študent bioinformatiky v prvom semestri. Hlavnou hviezdou aplikácie je takzvané Room Score – jedno číslo, ktoré zázračne zhŕňa všetky environmentálne faktory do elegantnej jednotnej škály. Z pohľadu marketingu je to čistý jackpot. Z pohľadu praxe však ide o zjednodušenie, ktoré síce ušetrí kliky, ale môže schovať dôležité detaily pod koberec. Vysoké skóre vás upokojí, nízke môže vyvolať ľahkú paniku – a ak za tým nie sú zrozumiteľné, konkrétne odporúčania, skončíte len s pocitom viny a otvoreným oknom. Rozhodujúce teda je, čo vám aplikácia vie zariadiť automaticky. A tu sa dostávame k najväčšiemu paradoxu Ultrahuman Home.

Zariadenie, ktoré chce byť centrom vášho zdravého priestoru a využíva na to biodáta z prsteňa (technológia UltraSync), nedokáže komunikovať s vašou smart domácnosťou. Zatiaľ čo konkurenti ako Awair či Airthings už dávno integrujú svoje produkty s IFTTT, Alexou alebo Google Assistantom, Ultrahuman ostáva uzavretý vo svojom elegantnom ekosystéme. A to je problém. Ak vám Home zistí vysokú mieru CO₂, nedokáže automaticky spustiť ventiláciu alebo klimatizáciu. Keď večer deteguje nadbytok modrého svetla, nevie prepnúť farbu vašich smart žiaroviek. Všetko zostáva na vás – aby ste vykonali manuálne zásahy a manuálne riešenia. V roku 2025, v segmente prémiových zariadení, ktoré sa predávajú pod heslom inteligentné a stoja veľké peniaze, je toto prekvapivo dosť neinteligentné.

S Ultrahuman Home je to z môjho pohľadu komplikované, keďže ide o hardvér plný protikladov. Na jednej strane tu máme ambicióznou a nesporne fascinujúcu víziu prepojenia nášho tela a priestoru, v ktorom žijeme. Zariadenie je nielen krásne na pohľad, ale aj konštrukčne výborne spracované. A to, čo sa skrýva vo vnútri, by mohlo pokojne konkurovať

vedeckému laboratóriu. Hustota senzorov v takto kompaktnom prístroji, napájanom jedným tenkým káblom, je skutočne bezkonkurenčná. Navyše, Ultrahuman sl'ubuje doživotný prístup k dátam bez predplatného, čo je dnes takmer rarita a zaslúži si uznanie. Lenže je tu aj druhá strana mince. Softvér pôsobí nablýskane, ale zatiaľ má ďaleko od komplexnej inteligencie. Absencia podpory pre smart home platformy ako Alexa, Google Assistant či IFTTT z neho robí len víziu bez možnosti automatizácie. Komu by som bol teda ochotný odporučiť jeho kúpu? Ak ste človek, ktorý vlastní Ultrahuman prsteň, s radosťou synchronizuje svoj život s grafmi a nevádi mu robiť beta testera za plnú cenu, prípadne vás fascinuje myšlienka, že váš byt vám raz – bez vášho vedomia – pomôže spať lepšie než rozdrvený rohynol a horúce mlieko, môže to byť pre vás zaujímavá investícia. Za predpokladu, že ste však bežný používateľ, ktorý chce funkčný, spoľahlivý a automatizovaný systém do domácnosti (či už s prsteňom, alebo bez), skôr vám odporúčam skúsiť konkurenčný a lacnejší variant Airthings View Plus.

Verdikt

Koncept budúcnosti v štádiu prototypu, zabaleného do krásneho kovového obalu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Ultrahuman	580€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiový dizajn	- Žiadne smart home integrácie
+ Široké spektrum senzorov	- Softvér prepĺnený informáciami
+ Bez poplatkov	- Bez displeja

HODNOTENIE:



Creative Live! Cam Sync 4K

4K PRE KAŽDÉHO



Boli časy, keď webkamery predstavovali jediný spôsob, ako komunikovať cez obraz. Potom prišla éra notebookov s integrovanými kamerami a ich význam začal postupne klesať. Avšak s nástupom covidu a masívnym presunom komunikácie do online priestoru zažili webkamery nečakanú renesanciu.

V niektorých momentoch sa dokonca stali úzkoprofilovým tovarom. Po skončení izolácie si zamestnávateľa aj zamestnanci uvedomili, že homeoffice je dobrý nápad. A webkamery tak opäť nadobudli na dôležitosť.

Sú určené najmä tým, ktorí pracujú na stolnom počítači s monitorom, kde sa integrácia kamery zatiaľ nedostala na zoznam priorít.

Creative Live! Cam Sync 4K je najvyšší model z rady Live! Cam. Poskytuje až 4K rozlíšenie a je, samozrejme, kompatibilná aj so štandardným 1080p rozlíšením. Rozpätie, ktoré zaberá obraz je až 95 stupňov. Môžete ju ovládať i tlačidlami priamo na kamere – vypnutie/zapnutie mikrofónu a kompenzáciu svetla pre kvalitnejší obraz. Funkcia Backlight Compensation zabezpečí, že obraz nie je stratený v protisvetle.

Mikrofón zachytáva hlas jasne a zrozumiteľne vďaka dvojici mikrofónov dokonca lepšie než mnohé iné modely. Samozrejmosťou je autofocus pre ostré zobrazenie osoby, ktorá komunikuje cez webkameru. Pre tých, ktorí dbajú na súkromie, je súčasťou aj fyzická krytka objektívu.

Z môjho pohľadu sa malým mínusom ukázalo fungovanie kamery pod macOS iba v defaultnom režime, bez možnosti zmeny rozlíšenia či nastavenia ďalších parametrov. Tým sa z nej pod týmto OS stala tuctová kamera. Preto ju odporúčam skôr pre používateľov Windows. Okrem toho podporuje Windows 10 aj 11 (rovnako i XBOX a Nintendo Switch 2) a pomocou softvéru si môžete nastaviť prakticky všetky jej parametre, či už ide o obraz alebo zvuk.

Záver

Creative Live! Cam Sync 4K je webkamera, ktorá láka predovšetkým nízkou cenou a 4K označením, no v praxi ponúka skôr slušnú kvalitu na úrovni lepšieho Full HD. Oceňujem praktické prvky ako krytku objektívu a tlačidlo na vypnutie mikrofónu, ktoré zvyšujú komfort a bezpečnosť pri používaní. Obraz je dostatočný na videohovory či online školu, no farebná vernosť a stabilita snímokovania zaostávajú za drahšími konkurentmi.

Ak hľadáte cenovo dostupnú kameru na bežné hovory alebo základný streaming, Creative Live! Cam Sync 4K je rozumnou voľbou. Profesionáli, ktorí potrebujú presné farby a konzistentný výkon, by sa však mali poobzerať po vyššej triede.

Pavol Košík

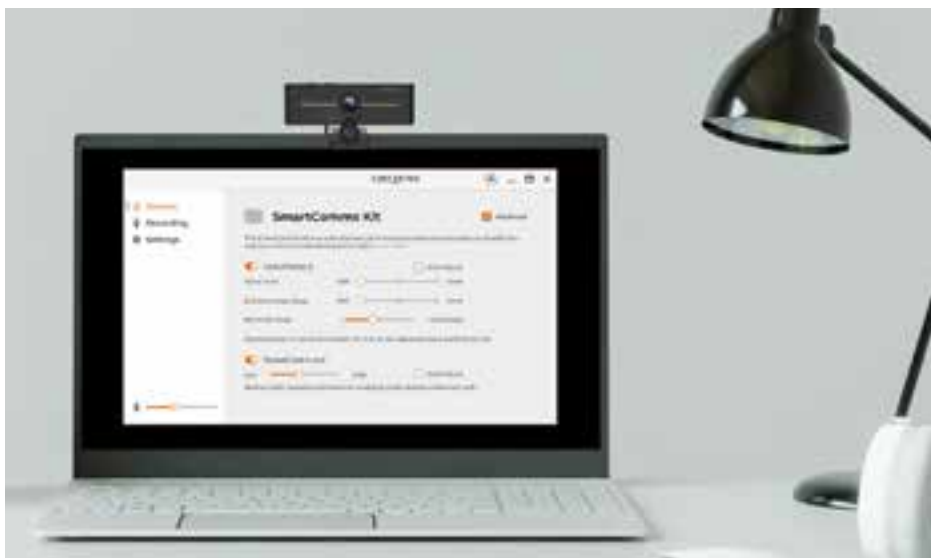
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	69€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 4K	- (ne)podpora macOS
+ kvalita zobrazenia	
+ softvér pre Windows	
+ duálny mikrofón	

HODNOTENIE:



Lenovo Legion Pro 34WD-10

PRST NA TEPE TECHNOLOGIÍ



Trh s hernými monitormi sa v posledných dvoch rokoch dramaticky zmenil. OLED technológia sa naplno presunula z experimentálnej fázy do mainstreamu a výrobcovia sa medzi sebou pretekajú, kto ju zabalí do atraktívnejšej formy. Lenovo na tento trend reaguje modelom Legion Pro 34WD-10, ktorý chce zaujať kombináciou QD-OLED panelu, ultraširokého pomeru strán 21:9 a vysokej obnovovacej frekvencie. Ide o 34-palcový monitor určený pre hráčov, ktorí hľadajú maximum z hľadiska kontrastu, odozvy a farieb, no zároveň nechcú ustúpiť z ergonómie a funkčnosti. Lenovo pritom slubuje nielen vysoký vizuálny výkon, ale aj lepšiu odolnosť proti vypaľovaniu pixelov, optimalizované chladenie a farebnú presnosť, ktorá má postačovať aj pre grafikov a tvorcov videa. V tejto recenzii sa pozriem na to, ako sa Legion Pro 34WD-10 správa v praxi, a to od presnosti farieb a intenzity jasu cez odozvu a input lag až

po kvalitu spracovania a reálne teploty panelu počas dlhšieho používania.

Dizajn tohto prémiového panelu v hodnote 1 300 eur je v zásade striedmy, ale praktický a bez zbytočných ozdôb. Pôsobí skôr ako pracovný monitor než typický herný hardvér. Konštrukcia je dostatočne pevná, materiály kvalitné a celkové spracovanie zodpovedá uvedenej cenovke. Stojan umožňuje nastavenie výšky, sklonu aj otočenia do strán, takže prispôsobenie vami preferovanej pozície je jednoduché. Chýba len pivot, čo je pri zakrivenom ultraširokom paneli pochopiteľné, aj keď som už v minulosti testoval niekoľko takto koncipovaných obrazoviek, ktoré sa cez to všetko dali otočiť na takzvaný biznis štýl. Samotná montáž stojana je o niečo menej intuitívna, no ide o detail, ktorý človek rieši len raz – narážam konkrétne na samostatné skrutky, ktoré nie sú napevno prirobené do rámu stojanu.

Z praktického hľadiska poteší široká konektivita. Monitor ponúka DisplayPort 1.4, dva HDMI 2.1, štyri USB 3.2 porty, RJ45 a USB-C s nabíjaním do 140 W. Vďaka tomu môže fungovať aj ako jednoduchá dokovacia stanica, kde jeden kábel stačí na obraz, dáta aj nabíjanie notebooku. Pre používateľov s viacerými zariadeniami v ekosystéme Lenovo ide o rozumné a funkčné riešenie, ostatne v čase prípravy tejto konkrétnej recenzie som súčasne pripravoval aj obrovský a hromadný test menšieho kancelárskeho hardvéru, ktorý priamo s Legion Pro 34WD-10 súvisí, avšak na ten si ešte budete musieť chvíľu počkať.

Už viete, ako monitor vyzerá po dizajnovej, konštrukčnej a funkčnej stránke, a teraz nastal čas sa pozrieť na to najdôležitejšie – obraz. QD-OLED panel v Legion Pro 34WD-10 kombinuje výhody OLED technológie s presnosťou kvantových bodiek – ide konkrétne o rozlíšenie QHD 3 440 x 1 440

pxl. Každý pixel svieti samostatne, takže čierna je skutočne čierna a kontrast prakticky nekonečný. Kvantové body zas prinášajú veľmi čisté a sýte farby bez typického presvitania známeho z LCD panelov. Výsledný kontrastný pomer 1 500 000 : 1 nie je len teoretickou hodnotou, keďže v praxi je rozdiel oproti bežným IPS či VA panelom okamžite viditeľný, a to aj pre úplného laika. Obnovovacia frekvencia 240 Hz a odozva 0,03 ms radia tento model medzi najrýchlejšie ultraširoké monitory na trhu a sonda mi to v praxi nevyvrátila. V dynamických hrách, ako sú Valorant či Apex Legends, ostával pohyb dokonale ostrý bez rozmazania alebo ghostingu. Znamená to presnejšie mierenie a plynulejšie reakcie, čo ocení každý, kto hrá špeciálne kompetitívne tituly. OLED však nie je len o rýchlosti. Pri vizuálne náročných hrách, ako Cyberpunk 2077 alebo Alan Wake 2, sa naplno prejavila silná stránka tejto technológie, pretože práca so svetlom a tieňom bola okamžite vytiahnutá do popredia. Nočné scény mali reálnu hĺbku, farby pôsobili dostatočne prirodzene a tmavé oblasti zostávali bez akéhokoľvek presvitania. Nechýba ani podpora HDR True Black 400, pričom jas presahuje 1 300 nitov, čo je na OLED viac ako dobré. V akcii to znamená veľmi výrazné svetelné efekty, realistické odlesky a citelne širší dynamický rozsah.

Čo ak ste ten typ hráča, ktorý potrebuje okrem interaktívnej zábavy aj trochu tej menej zábavnej kancelárskej práce? Aj pri takomto scenári ukazuje Legion Pro 34WD-10 svoju druhú stránku, aj keď už nie takú suverénnu. Pomer strán 21 : 9 je pre produktivitu veľkým prínosom. Na jednej ploche sa pohodlne zmestí textový editor,



prehliadač aj komunikačná aplikácia bez nutnosti prepínania okien. Ako niekto, kto roky rokúce používa monitor s pomerom 32 : 9, vám môžem povedať, že návrat ku klasike si už neviem osobne predstaviť. V profesionálnom nasadení sa však postupne začali objavovať aj prvé slabiny. Presnosť farieb z výroby nie je rozhodne ideálna a sondou nameraná odchýlka deltaE 3,29 znamená viditeľné nepresnosti. Po kalibrácii sa síce hodnota znížila na prijateľnú hodnotu, no pri monitore tejto cenovej triedy by som očakával lepšiu fabričnú kalibráciu. Nutnosť dodatočnej investície do sondy alebo nosenie monitora do špecializovaných predajní tak môže nákup trochu komplikovať. Chýba tu navyše aj režim Adobe RGB, čo výrazne

obmedzuje použitie v profesionálnej fotografii a tlačovej grafike. Monitor síce pokrýva široký gamut DCI-P3, takže na tvorbu digitálneho obsahu alebo video produkciu je vhodný, no pre color-critical prácu už nie.

Po mesiaci používania to vidím jasne. Z technického hľadiska ide o jeden z najlepších herných monitorov, aké sú aktuálne na trhu. Kvalita obrazu, odozva a plynulosť pohybu patria k absolútnej špičke a zážitok z hrania je vynikajúci. Monitor však nie je určený pre každého. Cielí na úzku skupinu používateľov, ktorí hľadajú to najlepšie bez ohľadu na cenu. Pre tých, ktorí skladajú prémiové zostavy a chcú maximálny výkon aj vizuálnu kvalitu, ide o atraktívnu voľbu. Pre väčšinu ostatných je však investícia cez tisíc eur ťažko odôvodniteľná. Alternatívne QD-OLED modely totiž ponúkajú veľmi podobný obraz a výkon za nižšiu cenu. Ak vás tento monitor láka, oplatí sa počkať na výrazné zľavy alebo novšie generácie panelov.

Verdikt

Výborný herný monitor s prémiovými parametrami.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Datacomp	1 299€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita obrazu	- Nutnosť kalibrovania farieb
+ 240 Hz	- Absencia Adobe RGB režimu
+ 21:9	
+ Bohatá konektivita	
+ Dizajn a spracovanie	

HODNOTENIE:



Cosori TF101S Dual Blaze TwinFry

ČAS JE NAJCENNEJŠIA KOMODITA



Moderná kuchyňa už dávno nie je len miestom, kde sa sny menia na pripálené večere. Dnes, za mňa skôr pripomína technologickú arénu, kde si inteligentné spotrebiče rozdeľujú teritórium. V tomto svete pôsobí klasická rúra skôr už ako starnúci monarcha, síce stále rešpektovaný, no v porovnaní s tými všetkými novotami pomalý a neohrabaný. Prím tu hrajú predovšetkým teplovzdušné fritézy sl'ubujúce rýchlosť, úsporu a zdravší životný štýl. O značke Cosori som vám v rámci takýchto fritéz už básnil viackrát a dnes na to naviažeme zhodnotením kvalít akejsi ich, vlnkovej lode. Volá sa Cosori TF101S Dual Blaze TwinFry a rozhodne nejde len o ďalšiu bežnú fritézu so šuplíkom. Ide totižto o masívny kus elektroniky s 10-litrovou kapacitou, štyrmi vyhrievacími telesami a inteligenciou, ktorú máte pod palcom cez smartfón. Krátko

ešte k uvedenému výrobcovi. Jedná sa o najpredávanejšiu značku v USA. Vstúpila na náš trh s aurou úspechu a s veľkými očakávaniami. Ich TwinFry chce nahradiť spomínanú bežnú rúru, so všetkým, čo k tomu patrí, a teda pečením, grilovaním, ale aj sušením vo veľkom. Pod'me sa spoločne pozriť, či na to skutočne má.

S rozmermi 33,8 x 51,8 x 31,3 cm a hmotnosťou 9,2 kg nejde rozhodne o spotrebič, ktorý po varení pohodlne schováte do skrinky. Je to masívny kus, ktorý sa usadí na kuchynskej linke, a bude tam „tróniť“ ako trvalý člen domácnosti. Pred kúpou sa preto oplatí vziať meter a overiť si, či naň vôbec máte miesto, keďže jeho veľkosť vám môže spôsobiť hromadu vrások na čele. Ja osobne som testovanú fritézu presúval ako mačka mladé, hore dole po kuchyni, než sa mi nakoniec podarilo jej nájsť ideálne

miestečko, a to tak, aby nezavadzala. Matne čierne prevedenie pôsobí elegantne a prémiovo, bez lacného plastového lesku. Na vrchnej čelnej strane sa nachádza prehľadný, podsvietený a dotykový LED panel, ktorý je dostatočne intuitívny a ľahko čitateľný. Plusom je aj bezpečný vonkajší plášť, ktorý sa počas prevádzky nezohrieva nad 25 °C, takže nehrozí popálenie, ani keď sa ho náhodne dotknete. Výrobca tentokrát stavil na jednu veľkú 10-litrovú zásuvku, ktorú možno rozdeliť vyberateľnou prepážkou na dve samostatné 5-litrové zóny. Na papieri to znie skvele, ale v praxi ide o jeden ťažký kus, s ktorým sa nepracuje zrovna ľahko. Moja útla manželka mala problém s plne naloženým šuplíkom manipulovať s dostatočnou istotou, akokoľvek je tu ako tak nápomocná obrovská rúčka tiahnuca sa stredom. Je to paradox, keďže kým digitálne funkcie

umožňujú spúšťať varenie z aplikácie či dokonale synchronizovať dve jedlá, samotná manipulácia s košom sa môže pre mnohých stať problematickou. Predstavte si, že v jednej časti máte hranolky a v druhej veľký kus mäsa. Hranolky sa vám logicky spravia skôr a preto ich potrebujete vysypať a následne pokračovať v dopekaní mäsa. Celý proces je nemotorný a frustrujúci, čo úplne kontrastuje s inak premyslenou digitálnou stránkou. Problém pokračuje aj pri údržbe. Vyberateľné časti síce môžete dať do umývačky, no samotný 10-litrový koš je taký veľký, že sa do bežnej umývačky jednoducho nezmestí (do našej klasickej rozhodne nie). Ručné umývanie v štandardnom dreze je, ale tak isto z praktického hľadiska problémom. Za predpokladu, že chcete fritézu s takto objemným košom či zásuvkou, tak ste síce na správnej adrese, ale treba sa pripraviť na vyššie uvedené problémy, ktoré pre menšie a slabšie ruky môžu byť ešte násobne horšie. Aby som bol fér, tak v balení sa nachádzajú praktické kliešte s pogumovanými koncami, pomocou ktorých viete vyberať alebo obracať väčšie kusy pokrmov, avšak sotva niečo ako hranolky.

Ak má mať Cosori TwinFry niekde svoju najsilnejšiu stránku, je to bez akýchkoľvek pochyb, technológia. Kým dizajn a proporcie môžu pôsobiť ako jeho Achillova päta, technologická výbava je jeho hlavný tromf. Základom je systém Dual Blaze využívajúci štyri vyhrievacie telesá, z toho dve hore a dve netradične aj pod košom. S výkonom 2800 W patrí TwinFry medzi najvýkonnejšie



modely na trhu a papierovo si ľubuje bezstarostné varenie bez predhrievania a pretrepávania jedla. Teoreticky, tak ide o dokonalé naplnenie hesla „nastav a zabudni“. V praxi však platí, že fyzika je aj v roku 2025 stále neúprosná a síce pri väčších kusoch mäsa systém funguje skvele, no pri hranolkách sa bez občasného pretrepania stále nezaobídete. Jedine čo som takto vedel pripraviť, teda bez akejkoľvek kontroly, boli krokety a pizza. Výrobcom deklarovaný siľub o absolútnej bezstarostnosti, tak berte s veľkou rezervou. Našťastie, Cosori

má predsa len ešte jedno eso v rukáve a tým sú inteligentné funkcie, Sync Finish a Match Cook. Prvá umožňuje nastaviť rozdielne programy pre dve zóny tak, aby sa obe jedlá dokončili v rovnakom momente. Koniec studeným prílohám, ktoré čakajú na mäso. Druhá funkcia zrkadlí nastavenia z jednej zóny do druhej, čo uľahčuje prípravu väčších porcií rovnakého jedla. Práve tu sa nachádza skutočný zmysel TwinFry. Pre zaneprázdnené domácnosti postavené na nárokoch nie vždy racionálne uvažujúcich detí, ktoré chcú rýchlo nakŕmiť, je to





nástroj, ktorý má reálnu pridanú hodnotu. Tretím pilierom technologickej výbavy Cosori TwinFry je inteligentné ovládanie cez aplikáciu VeSync, dostupnú pre iOS aj Android. Párovanie s Wi-Fi je jednoduché a po pripojení môžete fritézu ovládať na diaľku a spúšťať tak varenie, meniť teplotu či čas, sledovať priebeh a dostávať upozornenia, keď je jedlo hotové. Nechýba ani integrácia s Google Assistantom a Amazon Alexou, takže varenie viete riadiť aj hlasom. Osobne si však myslím, že toto je u nás stále skôr vec ktorú využíva absolútne minimum konzumentov. VeSync z môjho pohľadu pôsobí skôr, ako elegantný diaľkový ovládač než, ako skutočný digitálny asistent. Knižnica receptov je obmedzená a často neposkytuje presné časy či teploty, takže používateľ sa aj tak spolieha na metódu pokus-omyl. Nehovoriac o absencii lokalizácie do Českého alebo Slovenského jazyka.

Každý kuchynský spotrebič musí nakoniec dostatočne obstáť v praxi, a práve tam ukazuje Cosori TwinFry svoje už vyššie spomínané prednosti. Kuracie krídelká z neho lezú chrumkavé zvonka a šťavnaté zvnútra, hovädzia pečienka má ideálnu kôrku a zemiaky sú krásne nadýchané. Dokonca som si zamiloval robiť v nej kačacie stehná či polotovarovú pizzu. Keďže moja dcéra trpí celiakiou a posledné mesiace sa v nej evidentne prebúdzajú nejaká duša prastarej obyvateľky Talianska, tak nám doma odmieta jesť čokoľvek iné než práve pizzu. Preto potrebujem mať po ruke neustále mrazenú bezlepkovú pizzu a pripravovať ju čo najrýchlejšie.

Aj napriek tomu, že sa do šuplíka nedá štandardná veľkosť mrazenej pizze položiť úplne na dno, stačí ju tam dať aspoň do kríža a teplota už sa postará o zvyšok. Na 205 stupňov máte za 8 minút chrumkavý výsledok a ak by som to mal celé nechať na klasickú rúru, trvalo by to aj s predohrevom minimálne 30 minút.

V týchto momentoch pôsobí kombinácia štyroch telies a obrovského priestoru doslova, ako harmonická symfónia výkonu, ktorá naplno odôvodňuje vyššiu cenu (v čase prípravy recenzie sa cena pohybovala okolo 200 až 250 eur). V zásade je možné robiť v tomto kuchynskom pomocníčkovi akýkoľvek pokrm, a to vrátane smaženia s tým, že si veci obalované v strúhanke musíte potrieť alebo postriekať olejom (bonusom je režim ohrievania alebo sušenia). Sladké či slané, fritéza má široký záber. Hlučnosť pri plnej prevádzke okolo 62 dB zodpovedá väčšine moderných spotrebičov, akokoľvek sa sa nejedná o nejaký šepot, rovnako tak sa nedá hovoriť o hluku, ktorý by vás vyhnal z kuchyne. Spotreba pri výkone 2800 W je vysoká, no inteligentná regulácia zaisťuje, že zariadenie nejde naplno po celý čas. Napriek tomu predmetná fritéza patrí medzi energeticky náročnejšie modely a jej prevádzka si svoju daň na účtoch za elektrinu časom určite vyberie.

Po viac ako mesiaci môžem povedať, že teplovzdušná fritéza Cosori Dual Blaze TwinFry v podmienkach našej domácnosti maximálne obstála. Vo väčšine prípadov prípravy alebo ohrevu jedla, exceluje a ukazuje, ako môže vyzerať



zdravá budúcnosť varenia. Keď všetko funguje, používanie je radosť. No túto radosť často môže narušiť frustrácia z nešikovnej manipulácie s ťažkým košom, či z čistenia, ktoré nie je rozhodne praktické ak nemáte drez veľký ako vaňu.

Kúpu dáva zmysel zvážiť, ak ste početná rodina, máte dostatok miesta na linke aj v umývačke, radi pripravujete komplexné jedlá a sem-tam aj polotovary. Rozhodne však oceníte aj smart funkcie či diaľkové ovládanie. Naopak, ak máte malú kuchyňu, obmedzený rozpočet a nemáte trpezlivosť na čistenie, siahnite radšej po menšej variante identického výrobcu, ostatne má ich vo svojom portfóliu hromadu. Niektoré ďalšie sa ešte objavujú aj v našej sekcii testov.

Verdikt

Vlajková loď teplovzdušných fritéz značky Cosori rozhodne v našom teste obstávala. Nie je však vhodná do každej domácnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TygoTec	250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita spracovania	- Bez lokalizácie App
+ Veľká kapacita (10l)	- Proporcie
+ Smart funkcie	- Manipulácia
+ Výkon	a čistenie
a variabilita teplôt	

HODNOTENIE:



NEPOLAPITELNÝ



CHANNING TATUM KIRSTEN DUNST

PODĽA SKUTOČNÉHO PRÍBEHU,
KTORÉMU LEN ŤAŽKO UVERÍTE

Dygma Raise 2

JEDNOROŽEC MEDZI KLÁVESNICAMI



Dnes je pre mnohých z nás, pracujúcich za stolom, klávesnica primárnym nástrojom a predĺženou rukou mysle, cez ktorú prúdia nápady, kód, kreatívne texty aj bežná komunikácia. Paradoxne sa z nej stal aj nástroj, ktorý nám dokáže fyzicky ublížiť. Nevieť ako vy, ale ja som si už zvykol na to, že dlhé hodiny písania na dizajnovo bežnej klaviatúre mi spôsobujú bolesť v zápästí, ramenách či krku. Tento chronický diskomfort sme, čoby spoločnosť, začali vnímať ako nevyhnutnú daň za produktivitu a jediným riešením (v prípade ak sa nechcete odst'ahovať do hôr a žiť v korienkami) sú ergonomické klávesnice. Pred necelým rokom som tu začal vytvárať akýsi seriál o testovaní tvarovo a koncepčne atypických klávesníc a vrcholom sa stala recenzia na Dygma Defy. Španielsky HW startup, ktorý doslova posunul hranice v oblasti ergonomických klávesníc, nad'alej

funguje, rastie a prežíva. Dôkazom je aktuálne uvedenie druhej generácie modelu Dygma Raise, s ktorým som mal možnosť spolunažívať viac než mesiac.

Výrobcovia ako Dygma neponúkajú len obyčajný kus hardvéru, ale naopak predávajú prísľub bezbolestnejšej budúcnosti a efektívnejšej práce. A práve Dygma Raise 2 je vlajkovou loďou tohto hnutia, keďže ide o klávesnicu, ktorá si'ubuje kombináciu špičkového výkonu, takmer neobmedzenej personalizácie a skutočnej ergonomickej úľavy. Prvým zásadným problémom, ktorý opätovne musím spomenúť už v úvode je vysoká cena. Platí sa tu daň za evolúciu, ktorá sa rodí v úzkom kruhu ľudí. V prípade testovanej vzorky v bezdrôtovej verzii očakávajte sumu nad 600 €. Uvedomujem si, že pre väčšinu z vás bude práve takáto ohromujúca cena

jasnou stopkou, aby ste o klávesnici vôbec uvažovali. Bol by som rád, keby ste so mnou ešte chvíľu zostali, keďže tento najnovší produkt od spoločnosti Dygma totiž vnímam ako jeden z dôležitejších krokov evolúcie, ktoré sú nevyhnutné na to, aby sa ergonomické a zdraviu prospešné klávesnice v budúcnosti stali dostupným štandardom.

Obsah prichádza v prémiovom cestovnom puzdre, v ktorom má každý komponent svoje miesto (kabeláž, USB dongle a stále zostáva dostatok miesta na ďalšie príslušenstvo). Už prvý dotyk s masívnym telom z brúseného eloxovaného hliníka dáva jasne najavo, že v rukách nedržíte bežnú perifériu a síce v tom tých 600 € asi na prvý pohľad neuvidíte, rozhodne sa môžeme rozprávať o maximálne prémiovom kuse elektroniky. S hmotnosťou približne jedného kilogramu je klávesnica

neuveriteľne stabilná a na stole sa ani nepohne. K celkovému prémiovému dojmu prispievajú aj magnetické opierky dlaní, ktoré sú obrovským krokom vpred oproti samolepiacim riešeniam z predchádzajúcej generácie – ide o modulárnosť, ktorú som tak kladne hodnotil práve pri modeli Defy. V balení navyše nájdete ako bonus sadu testovacích spínačov, O-krúžky na stlmenie klávesov a kvalitné nástroje na ich výmenu.

Jadrom toho mnou vyzdvihovalého ergonomického kúzla modelu Raise 2 je jej delený dizajn. Dygma tu však zvolila premyslený kompromis. Na rozdiel od väčšiny puristických ergonomických klávesníc a dokonca aj oproti vlastnému súrodencovi, modelu Dygma Defy s ortogonálnym rozložením klávesov, ktoré si vyžaduje dlhodobú prax, si Raise 2 zachováva tradičné, stupňovité rozloženie tlačidiel, na aké sme zvyknutí z bežných klávesníc. Obe polovice sa dajú navyše spojiť do jedného kompaktného 60% celku, čo robí z Raise 2 flexibilný koncept, do ktorého nedávno vstúpil aj veľký hráč na poli hardvéru: ROG so svojim modelom Falcata. Tento prístup robí z Raise 2 ideálnu vstupnú bránu do sveta ergonomie. Zároveň umožňuje postupnú adaptáciu bez toho, aby ste sa museli kompletne preučiť písať. Ide podľa mňa o stratégiu cielenú na obrovský trh používateľov, ktorí trpia bolesťami, no desia sa straty produktivity spojenej s prechodom na úplne iný typ rozloženia. Či sa to Španielom vráti aj v podobe vyšších ziskov, to nám ukáže čas.

Kľúčovou inováciou oproti prvej generácii je integrovaný mechanizmus naklápania oboch častí. Ide o majstrovský kúsok inžinierstva, ktorý umožňuje plynulé nastavenie sklonu každej polovice od 0 až po extrémnych 60 stupňov, a nechýba ani negatívny sklon.



Takýmto spôsobom efektívne bojujete proti často spomínanej pronácii predlaktia, jednému z hlavných zdrojov diskomfortu pri dlhodobom písaní. Tu sa však dostávame k najväčšej kontroverzii spojenej s cenou, keďže práve táto esenciálna ergonomická funkcia nie je štandardom. Naopak získate ho za voliteľný príplatok 80 €. V priamom porovnaní, napríklad konkurenčný ZSA Moonlander, ktorý sa predáva za cca 370 €, má polohovateľný spôsob náklonu oboch častí zahrnutý už v základnej cene. Kinesis Advantage360 (450 €) má taktiež integrovaný náklon, aj keď len s tromi pevnými polohami. Na druhej strane, žiadna z konkurencií neponúka tak špecifický a minimalistický dizajn, akým si ma Dygma suverénne získala, a to nehovorím o softvéri. Stojí vám to za ten príplatok? Ergonomickú filozofiu Dygmy ďalej dopĺňa 8-tlačidlový palcový klaster. Jeho cieľom je presunúť zátiaľ z najslabších prstov (malíčkov) na najsilnejšie (palce).

Možnosť namapovať si na tieto klávesy funkcie ako medzerník, enter, backspace či modifikátory typu Ctrl a Alt predstavujú skutočnú zmenu pravidiel hry z hľadiska efektivity aj zníženia námahy pri písaní.

Ak je hliníkové telo klávesnice jej kostrou, potom konfiguračný softvér Bazecor je zákonite jej dušou a mozgom. Nejde len o nejakú doplnkovú utility, naopak, je to nástroj, ktorý odomyká skutočný potenciál tohto hardvéru, a bez ktorého nemá cenu do neho investovať čo i len euro. Ak ste čítali moju recenziu na Defy tak viete, že som sa obával kvality aplikácie samotnej – pri takto malom vývojovom zázemí je často predpoklad na zlyhanie –, ale v praxi sa Bazecor ukázal byť jedným z najlepších konfiguračných softvérov na trhu, a to aj v porovnaní s tými najväčšími hráčmi. Softvér je prekvapivo intuitívny a užívateľsky prívetivý napriek všetkým možnostiam, ktoré ponúka. Máte tu desať programovateľných vrstiev, priestor na mapovanie akýkoľvek kláves, môžete si vytvárať komplexné makrá, kombinované skratky a dokonca ovládať kurzor myši. Kto si tento formát klávesnice kupuje pre vylepšenie svojho pracovného potenciálu s ohľadom na softvérové rozhranie, tak z uvedenej aplikácie bude doslova unesený. Garantujem.

V tomto segmente je softvér často dôležitejší než samotný hardvér. Fyzická klávesnica je platforma, no softvér je produkt, ktorý prináša dlhodobú hodnotu a neraz ospravedlňuje vysokú cenu. Dygma si túto skutočnosť uvedomuje. Bazecor je open-source a spoločnosť ho neustále aktívne vyvíja, opravuje chyby a pridáva nové funkcie, o čom pravidelne informuje komunitu prostredníctvom svojich diskusných fór. To je ukážkou prísľubu dlhohodej podpory, ktorý ostro kontrastuje





s prístupom mnohých spomínaných mainstreamových výrobcov. Navyše ponúkajú možnosť importovať si rozloženia z prvej generácie Raise. Ide o skvelý bonus pre verných zákazníkov. V porovnaní s konkurenciou, ako je webový konfigurátor Oryx pre ZSA Moonlander, si Bazelcor vedie výborne. Oproti Kinesis, ktorý ponúka dva odlišné systémy – jednoduchý SmartSet pre základný model a komplexný ZMK firmvér pre Pro verziu, ktorý vyžaduje účet na GitHube a nie je určený pre začiatočníkov – je jednotný a prístupný ekosystém Dygmy obrovskou konkurenčnou výhodou. Plne vybavená Raise 2 ponúka pripojenie až k piatim zariadeniam cez Bluetooth a zároveň aj rádiový frekvenčný (RF) dongle s nízkou latenciou pre kompetitívne hranie.

Je to všestranné riešenie, ktoré pokrýva všetky scenáre použitia. Čo sa týka batérie, tak oficiálne sa udáva okolo 20 hodín pri plnom jase RGB podsvietenia (ide o spínače aj kompletnú hranu oboch dielov klaviatúry), prípadne zhruba týždeň pri jeho stlmení. Reálna skúsenosť mi však ukázala tvrdú realitu. Klávesnica vydržala fungovať bezdrôtovo tri až päť dní pri polovičnom jase a použití RF pripojenia. Je teda zrejme, že výdrž batérie výrazne závisí od nastavení a tiež od aktuálnej verzie firmvéru. Hoci spoločnosť Dygma neustále pracuje na optimalizácii, prví používatelia sa tak v praxi stávajú akými beta testermi a na to je rozhodne potrebné byť pripravený. Najväčšou iróniou je fakt, že bezdrôtové pripojenie, ktoré má priniesť

slobodu a čistý stôl, si so sebou nesie vlastnú káblovú úzkosť. A tu sa dostávame k detailu, ktorý dokonale odhaľuje menší paradox. Pribalené nabíjacie káble sú príliš krátke na to, aby pohodlne dosiahli k obom polovicám klávesnice pri ergonomickom rozostavení. Produkt, za ktorého bezdrôtovú verziu si priplatíte nemalú sumu, vás tak pri nabíjaní núti ku kompromisu v ergonómii. Ide o ukážkový príklad situácie, keď sa prémiová funkcia v praxi stretáva s detskými chorobami. Ďalším problémom sa môže ukázať komplikácia pri spustení bezdrôtového chodu. Pri bezdrôtovom režime je nutné vložiť takzvaný Neuron prijímač pod šasi klávesnice a prepnúť fyzický spínač. Našťastie, výrobca na svojom YT kanále ponúka všetky dostupné návody, a to vrátane práce so softvérom. Ak sa rozhodnete po investícii za šesťsto eur, tak sa všetky dôležité funkcie naučíte ovládať aj spúšťať. Bezdrôtový režim využívajúci 2,4 GHz prijímač ponúka vo väčšine prípadov veľmi dobrý výkon. Pri bežnom používaní som necítil výrazné oneskorenie, no počas testovania sa občas objavila nekonzistentnosť, kedy niektoré stlačenia prebehli pod citeľne vyššou latenciou. Nepredstavuje to výrazný problém pri práci alebo príležitostnom hraní, no ak cieľíte na súťažné tituly, môže to byť limitujúci faktor. Kto by však práve Dygmu bral na turnaj, však? Naopak v káblovom režime je situácia výrazne lepšia. Latencia je nielen nižšia, ale predovšetkým konzistentná.

Z hľadiska písania ma testovaná vzorka veľmi príjemne prekvapila. Aj napriek svojmu





netradičnému rozdeleniu si zachováva rozloženie, ktoré sa blíži štandardnej 60 % klávesnici. Ak ste teda doteraz používali klasický layout, prechod na Raise 2 nebude pre vás vôbec tak dramatický. Palcové klávesy, ktoré nahrádzajú medzerník, si síce vyžadujú istý zvyk, ale rozhodne nejde o zásadnú prekážku. Oceňujem aj možnosť začať so spojenými polovicami a postupne ich od seba odd'alovať, čím si telo prirodzene zvyká a vytvára novú svalovú pamäť. Klávesy samotné pôsobia veľmi stabilne, a to aj pri rýchlom písaní. Jedinou výnimkou sú väčšie stabilizované klávesy v oblasti palca, kde pri stlačení blízko okraja cítiť jemné chvenie (daň za ich veľkosť). V testovanej konfigurácii s tichými Kaih spínačmi som bol rovnako spokojný. Spínače sú z výroby premazané

a ich stláčanie je plynulé, bez nepríjemného škrabania a mechanického odporu.

Dygma Raise 2 je z môjho pohľadu unikátna klávesnica, ktorú definujú výrazné kontrasty. Na jednej strane očarí špičkovým spracovaním, prémiovými materiálmi a najlepším konfiguračným softvérom vo svojej triede. Na druhej strane sa treba pripraviť na jej ohromujúcu cenu, ktorej konfigurácia končí za hranicou šiestich stoviek. Za túto sumu vám však ponúka bezdrôtovú slobodu, no zároveň prináša starosti s výdržou a manažmentom batérie. Má privetivú krivku učenia, najmä v porovnaní s modelom Defy, a vďaka hot-swap koncepcii ponúka veľkú slobodu pri výmene mechanických spínačov. Aj keď je zrejmé, že nejde o

hardvér pre každého, ponúkané benefity v oblasti komfortu pri dlhodobej a náročnej práci môžu pre niektorých používateľov predstavovať rozhodujúcu výhodu.

Táto klávesnica je vhodná predovšetkým pre ľudí, ktorí trávajú celé dni písaním (programátor, spisovateľ, dizajnér), začínajú cítiť následky zlej ergonomie, nechcú sa vzdať známeho rozloženia klávesov. Rovnako tak môže zaujať používateľov, ktorí ocenia prémiový vzhľad a kvalitné spracovanie a sú ochotní si za elegantný a výnimočný produkt priplatiť. A v neposlednom rade je vhodná pre technického perfekcionista, ktorý sa rád ponorí do softvéru Bazecor a vytvorí si dokonale personifikovaný workflow.

Verdikt

Dygma Raise 2 predstavuje relevantnú budúcnosť ergonomických klávesníc – no ide o budúcnosť, ktorá si už dnes vyberá daň v podobe luxusnej cenovky.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Dygma
Cena s DPH: 600€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prémiové spracovanie
- + Vymeniteľné spínače
- + 60 stupňový náklon
- + Dizajn
- + Zdravotné benefity
- Cena
- Nutnosť učenia sa

HODNOTENIE:



Viewsonic M10

KOMPAKTNÝ SPOLOČNÍK



Ak je na trhu s projektormi niečo vyložene málo, tak sú to tie verzie, ktoré oplývajú vysokým stupňom kompaktnosti bez toho, aby ich rozmery mali zásadný dopad na kvalitu prezentovaného obrazu. Špecifickou kategóriou takýchto moderných premietaciek je funkcia prenášania obrazu na strop, ktorú vám dnes reálne a v dostatočnej kvalite ponúka skutočne len zlomok výrobcov. Jedným z nich v rámci zobrazovacej techniky je rozhodne dostatočne skúsená spoločnosť ViewSonic, ktorá nám do redakcie zaslala skutočne kompaktný projektor M10. Počas dávno skončených vianočných sviatkov som s týmto kúskom osobne koexistoval a z pohodlia postele si užíval všemožný televízny obsah od amerického futbalu cez klasické československé rozprávky až po SpongeBoba.

Začnime už tradične od dizajnu. ViewSonic M10 totiž dokáže už na prvý pohľad zaujať práve svojím moderným a súčasne minimalistickým výzorom. Kompaktné rozmery (20,2 x 9,2 x 16,5 cm) a nízka

hmotnosť (1,36 kg) z neho robia ideálneho spoločníka na cesty s tým, že si projektor môžete pohodlne strčiť do ruksaku a ešte vám v ňom zostane dostatok miesta na teplé spodky a fľašku rumu. Mohol by som sa snažiť vymyslieť nejakú metaforu v spojitosti s elegantným dizajnom plne plastového šasi M10, avšak skrátim to faktom o ocenení prestížnou cenou iF Design Award z roku 2024, čo samo o sebe potvrdzuje prítomnosť výnimočného dizajnu. Spomínaná kompaktnosť sa mimo cestovania za zábavou spája pochopiteľne aj s oveľa jednoduchším transportom na pracovné porady a prezentácie, kde vám premietanie na stenu môže výrazne pomôcť odprezentovať svoj aktuálny projekt.

Všetky důležité vstupy

Keď už som v úvode spomínal sviatky mieru, pokoja a všeobecne akceptovateľného naberania kalórií, určite vás neurazím, ak dizajn testovanej vzorky prirovnám k dobre prerastenému kusu slaniny, ktorú vďaka pogumovaným nožičkám viete

položiť nielen na brucho, ale rovnako tak aj na chrbát. Po oboch stranách premietacky sa nachádzajú dizajnové krásne spracované čierne-zlaté mriežky, ktoré mimo chladenia skrývajú aj dvierka vedúce ku fyzickým konektorom. Hoci je umiestnenie portov – HDMI 2.0, USB-C s podporou nabíjania a prenosu videa, USB-A pre externé disky a DC adaptér – praktické, ich viditeľné káble pôsobia mierne rušivo. Dvierka na krytie by mohli byť navrhnuté tak, aby umožňovali elegantnejšie usporiadanie káblov alebo priamo ich skrytie. Avšak toto je skôr estetický detail než zásadná konštrukčná chyba.

ViewSonic M10 je projektor využívajúci laserovú technológiu (posiela na stenu trojicu laserových RGB lúčov súčasne). Pýši sa projekciou s formátom 16 : 9, ktorá dokáže vašu obývačku premeniť na malé súkromné kino. Uhlöpriečku obrazu si viete nastaviť od 101,6 cm až po predimenzovaných 457,2 cm – niečo podobné reálne využijete maximálne pri premietaní na vonkajšiu stenu domu.



M10 takisto zvláda zmysluplne zaostriť obraz vo vzdialenosti od 1,06 metra až do 4,78 metra od steny či plátna, čím ponúka dostatočnú flexibilitu pre rôzne veľkosti miestností. Maximálny jas 2 200 ANSI lm predurčuje využívanie skôr v menej presvetlených miestnostiach. Najideálnejšiu svetlosť s týmto projektorom dosiahnete, samozrejme, primárne večer alebo pri zatiahnutých závesoch.

ViewSonic M10 sa v našej rodine stal využívaným výhradne vo večerných hodinách strávených v posteli. Vďaka dostatočnej ostrosti obrazu a komplexne pokrytom farebnom spektre sme si s dcérou užívali rozprávky premietané na strop a Live prenosy NFL. Projektor som jednoducho postavil na zadné čelo postele, naklonil ho tak, aby nesvietil na stropnú lampu a pomocou priloženého diaľkového ovládača som nastavil veľkosť obrazu, ako aj jeho sklon – napriek tomu, že v menu existuje automatické ostrenie a zarovnanie, v tomto prípade to nefunguje zrovna ideálne a je lepšie si to nastaviť cez manuál (ubezpečujem vás, že nejde o nič komplikované). Mimo natívneho Full HD rozlíšenia (1920×1080 pxl) sa softvér testovanej premietacky dokázal interpoláciou dostať až na 4K rozlíšenie, no mojej rodine prišlo už samotné natívne Full HD natoľko ostré, že nebolo nutné z obrazu cielene žmýkať viac. Súčasťou „slaninky“ je aj interné úložisko s kapacitou 16 GB, do ktorého si mimo opravných balíčkov viete natiahnúť aj svoje vlastné videá a súbory. Systém od vás nevyžaduje nutnosť pripojenia k ViewSonic účtu

a už po nabehnutí (do dvoch minút) je vám k dispozícii plne skalibrovaný obraz. Keďže M10 nie je plnohodnotnou premietackou so systémom Android TV, v jeho menu nenájdete väčšinu populárnych streamovacích služieb ako je YouTube (je tu len silne obmedzená detská verzia), Netflix, Amazon Prime, MAX a podobne. Daný problém je však možné vyriešiť prepojením s externým hardvérom Chromecast, Apple TV, Fire TV a Roku. Ja som vďaka HDMI prepojil premietacku s pracovným notebookom a všetko som riešil

práve takto externe, ale pre mnohých z vás nemusí byť toto extra praktické riešenie.

Krásne farby

Medzi podporované aplikácie, ktoré si budete môcť stiahnuť po pripojení premietacky na Wi-Fi, spadá VLC prehrávač, Twitch a Chrome. Projektor disponuje dostatočne výkonným (7W) reproduktorom, ktorý bol schopný nám pri sledovaní programov zabezpečiť viac ako uspokojivú audio kulisu s veľkou rezervou čo do





maximálnej úrovne hlasitosti. Komu by to však predsa len nestačilo, vďaka Bluetooth modulu si viete k premietačke pripojiť externý audio zdroj, a to vrátane slúchadiel a headsetov. Apropo, pri bežnej izbovej teplote a plnom jase obrazu som v rámci zvuku z chladienia nameril sotva tridsať decibelov, čo je rozhodne uspokojivá miera hluku.

ViewSonic M10 predstavuje solídnu voľbu pre tých, ktorí hľadajú prenosný projektor s extrémne kvalitným obrazom a jednoduchým ovládaním. Jeho kompaktný

dizajn a práve toľko spomínaná pôsobivá kvalita obrazu ho predurčujú na domáce kino, vonkajšie premietanie a pracovné prezentácie, kde však výslednú kvalitu treba podmieniť čo najtmavšou kulisou. Aj napriek absencii priamej podpory streamovacích služieb som bol s jeho výkonom a flexibilitou viac než spokojný. Vďaka širokým možnostiam pripojenia a jednoduchjej inštalácii som si mohol vychutnať filmy a videá z rôznych zdrojov a uhlov. Najväčšiu výhodu avšak vidím práve vo variabilite inštalácie premietačky,

ktorá vám dáva široké možnosti využívania, či už ležíte v posteli na chrbte, stojíte pred znudenými kolegami, alebo si práve niekde na horách zohrievate dlane šálkou čierneho čaju s rumovým prevkapaním. S cenovkou nad tisíc eur to však ViewSonic M10 nebude mať vôbec ľahké a v prípade, ak uprednostňujete práve cenu pred dokonalosťou podaných farieb v rámci obrazu, asi by som vám v tomto scenári odporúčal skôr ísť do o polovicu lacnejšej druhej generácie Samsung Freestyle.

Verdikt

Solídny prenosný projektor, ktorý ponúka kvalitný obraz a široké možnosti pripojenia, a to aj napriek absencii priamej podpory streamovacích služieb.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ViewSonic	1 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Cena
+ Kompaktnosť	- Absencia streamovacích služieb
+ RGB laser	- Automatické zarovnávanie obrazu
+ Audio	

HODNOTENIE:



Creative Sound Blaster G8

KVALITA PRE NÁROČNÝCH



Do rúk sa nám dostal nie až tak bežný kus hardvéru – DAC prevodník. V zjednodušenom podaní ide o externú zvukovú kartu. My starší si ešte pamätáme časy, keď bola zvuková karta samostatnou (zväčša internou) kartou, ktorá už v dávnych dobách zabezpečovala kvalitný zvukový výstup z PC. Creative Sound Blaster bol vtedy pojem, štandard a takmer monopol.

Tí najstarší pamätníci si spomenú aj na jeho menej výraznú, rýchlo zabudnutú konkurenciu v podobe Gravis Ultrasound. Tá síce ponúkala lepšie parametre, no to automaticky neznamenalo aj víťazstvo v očiach používateľov.

Dnes je DAC nadstavbou, respektíve kvalitnejšou náhradou pre interné zvukové karty, ktoré sú nedeliteľnou súčasťou základných dosiek. Napriek dlhoročnému vývoju stále predstavujú pre určitú skupinu používateľov nedostatočne kvalitný zdroj zvuku.

Na prvý pohľad ide o krabičku s množstvom vstupov a výstupov, ktorá v sebe skrýva DAC procesor pre spracovanie zvuku. Povieme

si niečo viac o možnostiach a vlastnostiach G8-ky. Na prednej strane sa nachádzajú výstupy pre slúchadlá a mikrofón a LED, ak je signál vo formáte Dolby Audio. Vrchnej strane dominuje veľký ovládač hlasitosti a menší ovládač izolovania reči, ktorý slúži na lepšie počutie spoluhráčov potlačením zvukových efektov, prípadne naopak.

Na hornom paneli nájdete aj tri tlačidlá: jedno na aktiváciu SBX (post-processingu zvuku pomocou DAC čipu, ktorý sa osvedčil pri hraní hier a sledovaní filmov), ďalej prepínač módov výstupného zvuku (tzv. bypass, pri ktorom ide von neupravený signál) – užitočný najmä pri počúvaní hudby so slúchadlami – a napokon prepínač medzi režimom slúchadiel a reproduktorov.

Na zadnej strane je toho naozaj veľa: HDMI ARC (pre priamy prenos zvuku a ovládanie ďalších zariadení), dva USB-C porty na pripojenie rôznych zariadení – PC, Mac, PS4, PS5, XBOX či Switch –, ďalej optický vstup a výstup, ako aj Line In a Line Out pre pripojenie ďalšieho zdroja alebo výstupu zvuku. Prakticky sú tak pokryté všetky spôsoby pripojenia zvuku ku

kompatibilným zariadeniam. Prepínač GAIN slúži na zosilnenie zvuku pre slúchadlá.

Softvér pre Windows i macOS umožňuje nastavenie väčšiny parametrov priamo v aplikácii. Keďže našim pracovným počítačom je Mac mini, potešilo nás, softvér je dostupný aj pre macOS.

Na slúchadlách sme si pustili naše obľúbené albumy. Zvuk znel inak a predovšetkým lepšie: lepšie vnímanie priestoru, krajšie podané nástroje. Vďaka post-processingu síce niektoré detaily trochu ustupovali, ale to už patrí do úrovne, ktorú bežné počúvanie cez počítač väčšinou nevyžaduje. Po experimentovaní sme preto pri počúvaní hudby neskôr uprednostnili priamy zvukový výstup, bez post-processingu. Reprodukory na tom boli ešte o niečo lepšie – zvuku nič nechýbalo a zážitok z počúvania bol kompletný. Hudba, filmy, hranie – všade si Sound Blaster obhájil svoju pozíciu a potvrdil, že patrí do kategórie TOP.

Záver

Hlavnou úlohou Creative Sound Blaster G8 je previesť zvuk z digitálnej podoby do analógovej, vhodnej pre reproduktory alebo slúchadlá, a to v kvalite, ktorá prekonáva bežné zvukové karty.

Dá sa povedať, že ide o zvukovú kartu na steroidoch. Cena zariadenia síce nie je nízka, no jeho možnosti posúvajú zážitok zo zvuku o úroveň vyššie. Pre nadšencov je to ideálna voľba, navyše zvládne obslúžiť dve zariadenia naraz (napr. PC a hernú konzolu). Za nás jednoznačne na výbornú!

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Creative

Cena s DPH:
172,90€

PLUSY A MÍNUSY:

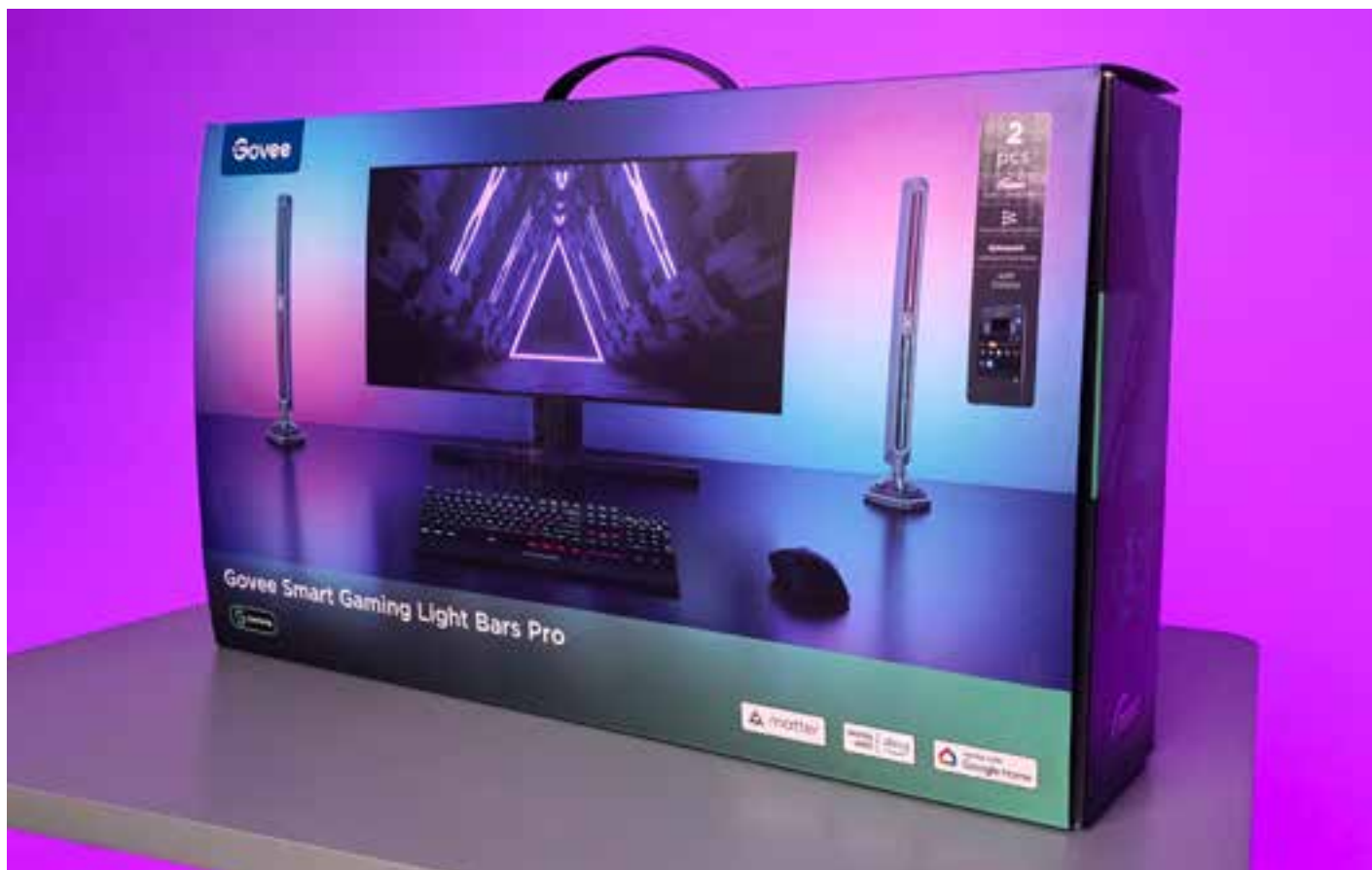
- + možnosti pripojenia zariadení
- + množstvo vstupov a výstupov
- + kompatibilita
- cena

HODNOTENIE:



Govee Smart Gaming Light Bars Pro

CYBERPUNKOVÁ ELEGANCIA



Dodnes si pamätám prvé pokusy o atmosférický komplexný herný zážitok. Textovky na Didaktiku, načmárané mapy, zhasnutá izba a snaha prežiť každý pixel naplno. Spomienky na éru kultovej FPS GoldenEye, keď som investoval svoje ťažko zarobené peniaze do prídavného vibračného modulu. To všetko, len aby som výstrely z Bondovej PPK poriadne precítil, som vám asi spomínal v nejakom zo starších článkov. Dlhé roky sme sa ako hráči prosto snažili na čo najdlhšie ponoriť do obrazovky. Dnes je to však už predsa len úplne iné. Najdôležitejšia časť zážitku z interakcie sa často odohráva vlastne mimo nej. Narážam na inteligentné osvetlenie, teda trh, kde hrá prím celosvetovo populárna značka Govee. Sebavedomý, farebný a stále pomerne lacný súper Philipsu, slubujúci prenesenie herných svetov na steny izby, a to bez toho, aby ste kvôli tomu museli štartovať crowdfundingovú kampaň na

vianočný šalát. Do redakcie sa nám v tejto súvislosti nedávno dostal zaujímavý pár RGB panelov, schopný už svojím dizajnovým spracovaním vyvolať úžas.

Govee Smart Gaming Light Bars Pro sú dvojica 40 cm vysokých svetelných panelov, kde dizajn a estetiku najlepšie vystihuje „cyberpunková elegancia“. Konštrukčne pôsobia pevne a spracovanie, i keď ide o plast s kovovou základňou, je na vysokej úrovni. V balení sa nachádza všetko potrebné vrátane napájacieho adaptéra, respektíve ovládacieho modulu, montážnych prvkov a čistiacej handričky, takže inštalácia je klasicky otázkou pár minút. Prečo tá čistiaca handrička? Oba panely sú v lesklom a súčasne transparentnom prevedení, a preto ich bude nutné raz za čas pekne pretrieť a zbaviť povrchových nánosov prachu, či prípadne odtlačkov prstov, ktoré vám tam zanechajú zvedavé návštevy.

Kľúčom celého systému je opäť dobre známa technológia RGBIC, kde medzi sebou komunikuje viacero samostatne riadených svetelných segmentov. Govee tu konkrétne využíva tri svetelné zóny, a to prednú, základňovú a zadnú. Táto kombinácia zabezpečuje rovnomernejšie rozloženie svetla a lepšie prechody farieb než klasické jednoliaté LED pásy s tým, že transparentný dizajn výrobcovi umožnil dosiahnuť pôsobivý 3D efekt. Nebudem vám to nejako bližšie špecifikovať, ostatne jeden obrázok je v tomto prípade lepší než obligátnych tisíc slov. Svetelný tok 520 lumenov síce neohúri číslom ako takým, ale keďže ide o káblové napájané ambientné osvetlenie vhodné v prvom rade ako dekorácia okolo monitorov (po stranách alebo úplne vzadu), v praxi je plne dostatočný.

Po technickej stránke sú funkcie prekvapivo široké. Svetlá podporujú Wi-Fi, Bluetooth



a čo je dôležité, aj dnes už dostatočne rozšírený protokol Matter. Vďaka tomu ich možno jednoducho integrovať do Apple HomeKitu, Google Home či Amazon Alexy.

Govee zároveň ponúka kompatibilitu s hernými ekosystémami ako Razer Chroma a Corsair iCUE, takže je možné pripojiť svetelný efekt s ostatnými hernými perifériami. Z toho, čo som počas mesiaca mohol sám otestovať, minimálne kompatibilita s Razer Chroma je absolútne technicky bezproblémová.

Najsilnejšou funkciou je za mňa synchronizácia s obrazom cez aplikáciu Govee Desktop pre Windows, čo nás vracia do úvodu tejto recenzie. V bežných scénach reagujú svetlá rýchlo a farby zodpovedajú tomu, čo sa deje na obrazovke. Pri tmavších a menej dynamických hrách je výsledok veľmi presvedčivý. Pri rýchlych zmenách farieb alebo extrémnych kontrastoch sa však občas objaví krátke zaváhanie,

či už v odtieni alebo v rýchlosti reakcie. Nie je to však zásadný problém, ale je dobré s tým počítať, najmä ak očakávate úplnú presnosť. Tú by ste dosiahli len prepojením s niejakou z posledných snímacích kamier Govee, avšak nemyslím si, že by to bolo natoľko nutné.

Samotná aplikácia ponúka viac než 60 svetelných scén, režim hudobnej synchronizácie a možnosť vytvárať vlastné profily a vyberať si z výtvorov hráčov z celého sveta. Rozhranie je prehľadné, aj keď množstvo možností môže pôsobiť spočiatku zahlcujúco (toto je vec, s ktorou môže mať problém len úplný začiatokník s Govee svetlami). Spotreba 24 W pri maximálnom výkone je primeraná, hoci energetická trieda G to oficiálne prezentuje oveľa horšie, než je realita pri bežnom používaní.

V praxi Govee Light Bars Pro prinášajú citelné zlepšenie vizuálneho komfortu pri hraní aj sledovaní filmov. Vytvárajú

širší pocit priestoru okolo monitora a dopĺňajú atmosféru bez toho, aby pôsobili rušivo. Nejde o profesionálne osvetlenie ani o dokonalú farebnú presnosť, ale v kategórii cenovo dostupných ambientných svetiel (rozprávame sa tu o cene cca 100 eur) patria medzi technicky najlepšie riešenia vo svojej triede.

Ak hľadáte jednoduchý spôsob, ako výrazne zlepšiť vizuálny zážitok pri hraní, Govee Light Bars Pro ponúkajú z môjho pohľadu dobrý pomer ceny a funkcií, veľmi slušnú integráciu do smart domácnosti a dostatočne kvalitnú reakciu na obraz, aby dávali zmysel aj pre náročnejšieho používateľa. Už len ten ich originálny a premyslený dizajn hovorí sám za seba a neviem si predstaviť scenár, v ktorom by sa práve takto spracovaný vizuálny panel nedokázal stať súčasťou akejkoľvek hernej jaskyne.

Verdikt

Dizajnovovo ohromujúce svetlá s univerzálnou podporou a výborným pomerom ceny a funkcií.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TygoTec	100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchá inštalácia	- Ťahko nacytujú prach
+ Jedinečný dizajn	
+ Možnosti aplikácie	
+ Svetelný výkon	

HODNOTENIE:



Genesis Radon 610

VEĽA HUDBY ZA MÁLO PEŇAZÍ?



Hľadáte kvalitných herných slúchadiel, ktoré nezruinujú váš rozpočet, pripomína často hľadanie ihly v kope sena. Trh je zaplavený lacnými modelmi sľubujúcimi veľa, no v praxi často zlyhávajú na nekvalitnom zvuku alebo nepohodlnej konštrukcii. Do tohto boja vstupuje značka Genesis so svojím modelom Radon 610. Tieto slúchadlá sa snažia zaujať nielen agresívnou cenovkou, ale aj príslušným virtuálnym 7.1 priestorovým zvukom, zabudovanou zvukovou kartou a veľkými 50 mm meničmi.

Cieľom modelu Radon 610 je ponúknuť hráčom „veľa hudby za málo peňazí“ a poskytnúť im výhodu v priestorovej orientácii, ktorá je kľúčová najmä v

online strieľkách. V tejto recenzii sa pozrieme na to, či sa tieto tvrdenia potvrdili a či Genesis Radon 610 predstavuje ideálnu vstupnú bránu do sveta priestorového herného audia, alebo ide len o ďalší marketingový ťah.

Balenie, dizajn a konštrukcia

Balenie slúchadiel Genesis Radon 610 je definíciou prísneho minimalizmu. Po otvorení krabice v nej okrem samotného headsetu nenájdete nič navyše. Ide však o prekážku? Vôbec nie, pretože na okamžité hranie nič iné ani nepotrebujete a výrobca tak investoval radšej do produktu než do zbytočných doplnkov. Po stránke dizajnu sa slúchadlá držia

overenej hernej klasiky – kombinujú matnú čiernu s agresívnymi červenými prvkami. Celkový vzhľad dopĺňa kovová mriežka na vonkajšej strane náušníkov.

Tá tu nepredstavuje len „cool“ dizajnový výstrelok, ale má svoj význam aj pri efektom rozptyle podsvietenia.

Čo sa týka samotného vyhotovenia, slúchadlá príjemne prekvapia. Hoci na prvý pohľad pôsobia pomerne mohutne, v skutočnosti sú až prekvapivo ľahké.

To je kľúčová vlastnosť, ktorú oceníte najmä pri dlhých herných maratónoch, kedy vás nebude bolieť krk. Pohodliu výrazne napomáha príjemná výstelka

na vnútornej strane hlavového mosta spolu s poctivo „nafúknutými“ náušníkmi, ktoré mätko dosadnú na uši.

Veľkú pochvalu si zaslúži aj kabeľ. Kábel je dostatočne dlhý a chránený kvalitným štruktúrovaným opletením v čierno-červenej farbe, čo nielen dobre vyzerá, ale sľubuje aj vyššiu odolnosť. Praktickým a vítaným prvkom je integrovaný ovládač priamo na slúchadlách – nachádza sa tu dedikované koliesko na plynulú reguláciu hlasitosti a tlačidlo na okamžité stíšenie mikrofónu.

Dojmy z používania a ergonómia

Používanie slúchadiel sa nesie v znamení vysokého pohodlia. Na hlave sedia príjemne a vďaka rozumnej váhe netlačia ani po dlhšom čase. Pripájajú sa prostredníctvom štandardného USB-A konektora, čo zaisťuje širokú kompatibilitu s PC, notebookmi a konzolami. Veľkým plusom je „Plug & Play“ charakter zariadenia. Rozbehnutie je absolútne bezproblémové – nevyžaduje sa inštalácia žiadnej samostatnej aplikácie ani hodiny nastavovania. Zapojíte a hráte.

Pri každodennom používaní som však narazil na dva funkčné nedostatky. Prvým je podsvietenie. Hoci červené LED svetlo na vonkajšej strane mriežky vyzerá efektne, je škoda, že ho nie je možné vypnúť. Absencia dedikovaného tlačidla na vypnutie podsvietenia je v situáciách, kedy by ste preferovali tmú, citelná.

Druhý a možno ešte podstatnejší problém sa týka mikrofónu, konkrétne indikácie jeho stavu. Slúchadlám chýba zvukový signál, ktorý by vám potvrdil, či ste mikrofón práve zapli alebo vyplí. Výrobca sa spolieha na vizuálnu signalizáciu (svietiaci koniec mikrofónu). Problémom však nastáva v momente, keď na mikrofón nasadíte pribalený penový pop-filter (čo odporúčame) – svetlo pod ním už nie je viditeľné. Bez kontroly vo Windows tak často netušíte, či vás spoluhráči vôbec počujú.

Zvukový prejav a mikrofón

Najväčším a veľmi príjemným prekvapením je však samotný zvukový prejav, ak vezmeme do úvahy nízku cenu. Zvuk nie je „plechový“ ani zastretý a veľké 50 mm mušle napomáhajú jeho dobrému šíreniu. Ladenie je typicky herné – basy sú výrazné a úderné, čo oceníte pri výbuchoch, no našťastie nie sú zbytočne „prepálené“. Kde však slúchadlá trochu strácajú dych, sú výšky, ktoré nie sú až

Vlastnosť	Špecifikácia
Typ slúchadiel	Herné, okolo uší (Over-ear)
Konštrukcia	Uzatvorená
Veľkosť meničov	50 mm
Frekvenčný rozsah	20 Hz – 20 000 Hz
Impedancia	32 Ohm
Citlivosť	105 dB
Mikrofón	Vstavaný, všesmerový (citlivosť -42 dB)
Pripojenie	USB-A (vlastná zvuková karta)
Dĺžka kábla	2,1 m (textilný oplet)
Podsvietenie	Červené LED
Hmotnosť	380 g
Zvukový systém	Virtuálny 7.1 priestorový zvuk
Kompatibilita	PC, Laptop, PS4 (cez USB)

tak čisté a výrazné. Podobne solídne si vedie aj mikrofón, hoci kvôli tlmenému prejavu nie je vhodný na podcasty ani profesionálne streamovanie. Dôležité však je, že zvuk nešušťá a je dostatočne čistý. Svoju primárnu úlohu – jasnú a zrozumiteľnú komunikáciu so spoluhráčmi počas hrania – zvláda bez problémov.

Pokiaľ ide o lákadlo v podobe virtuálneho 7.1 priestorového zvuku, treba počítať s jedným podstatným obmedzením. Túto funkciu si naplno vychutnáte a „rozbehnete“ iba na PC. Ak plánujete slúchadlá pripojiť ku konzole, budete sa musieť zaobísť bez podpory priestorového efektu.

Celkové hodnotenie zvuku je však potrebné vnímať striktne v kontexte ceny. Porovnávať Radon 610 s prémiovými slúchadlami by nebolo spravodlivé. Genesis s týmto modelom cieľi na budgetovú kategóriu, v ktorej ponúka nadpriemerný zvukový zážitok.

Záverečný verdikt

Genesis Radon 610 sú dôkazom toho, že aj s obmedzeným rozpočtom sa dá zohnať slušná herná výbava. Za svoju

cenu ponúkajú prekvapivo robustnú, no pohodlnú konštrukciu, štýlový dizajn a predovšetkým zvuk, ktorý v hrách a filmoch neurazí a vďaka silným basom dokáže vtiahnuť do deja.

Samozrejme, nízka cena si vyžiadala svoju daň v podobe nedomyslených detailov.

Podsvietenie sa nedá vypnúť, čo môže v noci rušiť a nešťastne vyriešená indikácia stlmenia mikrofónu pri použití pop-filtera pôsobí frustrujúco. Ak však tieto drobnosti dokážete prehliadnuť, získate spoľahlivé slúchadlá s výborným pomerom cena / výkon, ktoré sú ideálnou voľbou pre začínajúcich hráčov alebo študentov.

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 34,90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborný pomer cena / výkon	- Podsvietenie sa nedá vypnúť
+ Prekvapivo dobrý a dynamický zvuk	- Indikáciu mikrofónu nevidno cez pop-filter
HODNOTENIE:	★★★★★

Braun Series 9 PRO+ (2025)

PRE BRADATÝCH AJ PLEŠATÝCH



V redakcii nám rukami rok čo rok prejde všetko, od grafických kariet za cenu ojazdenej Fabie až po herné periférie s vyšším výpočtovým výkonom než malo NASA pri pristáť na Mesiaci. Čo sa však v tomto technologickom cirkuse objavuje len sporadicky, sú holiace strojčeky. Ja sám nosím bradu, ktorú by sa dalo zaradiť skôr do kategórie „dlhodobý projekt“ než „každodenná údržba“, a rozhodne ju neplánujem obetovať ani v mene nasledujúcej recenzie. Keď sa mi teda na stole objavil Braun Series 9 PRO+ v najnovšej iterácii pre rok 2025 (modelový rad 96xx), urobil som to, čo by urobil každý človek úprimne milujúci vlastnú bradu a našiel som si pokusného kráľika. Strojček som zveril bratovi, ktorý sa na rozdiel od mňa holi pravidelne, a po mesiaci testovania sme si sadli a prebrali jeho skúsenosti, technické detaily a všetky tie drobnosti,

ktoré pri výbere podobnej elektroniky rozhodujú najviac. Braun sledujem roky, napokon, verní čitatelia si možno spomenú aj na moju reportáž z múzea tejto nemeckej ikony a podobne ako pri EA Sports a ich bývalej sérii FIFA (dnes FC) sa ani tu nedá prehliadnuť určitý trend opakovania. Každý rok vidíme nové číslo, nové „Pro“, „Plus“ či „Ultra“ a úprimne, už sa v tom sám začínam strácať. Preto vám v nasledujúcich riadkoch neponúknem len názor na kvalitu tohto konkrétneho strojčka, ale aj stručnú orientačnú mapu, ktorá vysvetlí zásadné rozdiely medzi jednotlivými verziami.

Aby sme pochopili, kde sa nachádza model PRO+ vydaný pre rok 2025, musíme sa pozrieť späť. Od svojho debutu v roku 2015 sa táto séria suverénne drží na tróne planžetových strojčiek. Pri chronologickom pohľade je až fascinujúce sledovať, ako

pomaly Braun dávkuje jednotlivé inovácie. Prvá generácia z roku 2015 (modely 90xx) priniesla najväčšiu inováciu v podobe 4-elementovej holiacej hlavy. Bol to veľký krok vpred, hoci trpel detskými chorobami, kde najmä stredový modrý zastrihávač HyperLift nemal najlepšiu povest' pokiaľ išlo o životnosť. Nasledujúci rok prišla druhá generácia (92xx), ktorá fungovala skôr ako servisný balík, keďže výkon ostal rovnaký, no zastrihávač dostal titánový povlak a zmenu farby na zlatú. Vyzeralo to prémiovo, ale v praxi išlo skôr o marketingový spôsob, ako vyriešiť problémy pôvodného HyperLiftu.

Pokračujeme rokom 2019 s ktorým prišla tretia generácia (93xx). Tá sa chválila väčšou batériou a 32-bitovým procesorom, pričom Braun začal nenápadne komunikovať myšlienku smart strojčka. Realita bola o čosi pragmatickejšia, keďže holil viac-

menej rovnako, len dlhšie vydržal a po dizajnovej stránke pôsobil modernejšie. Skutočný hardvérový zlom prišiel až v roku 2021 so sériou 9 Pro (94xx). Nová hlava ProLift predstavovala relevantný zásah do konštrukcie s tým, že stredový zastrešovač sa stenčil, zmenšil a hlavne zlepšil schopnosť zachytávať ležiace fúzy. Toto bol bod, v ktorom Braun opäť odskočil konkurencii, najmä pri holení viacdnového strniska. Ďalší krok prišiel o dva roky neskôr, keď sa objavil Series 9 PRO+ (95xx). Bola to skôr estetická a ergonomická aktualizácia s tým, že zadný detailný zastrešovač dostal rovný profil, nový názov ProTrimmer a jemnejší chod. Vnútorňa technika ostala prakticky identická s Pro modelom. No a napokon tu máme rok 2025 a súčasný rad 96xx. Ten zavádza novú kazetu 96M s tenšími „Ultra Thin Precision Blades“ a vylepšenou detekciou hustoty fúzov, no konštrukčne stojí na rovnakom tele, motore a batérii, ktoré Braun používa od generácií 93xx a 94xx.

Z celej tejto evolučnej línie vyplýva klúčový záver. Model 96xx nie je revolúciou, ale úpravou reznej hlavy postavené na osvedčenej platforme. Telo strojčeka nie je nové, len sa postupne brúsi ako dobrá dizajnová šablóna. Je to chyba? Nie nutne. Porsche 911 sa takisto nemení každé dva roky, len sa zdokonaľuje. Rozdiel je len v tom, že rovnako ako Porsche si za tieto jemné evolúcie necháva slušne zaplatiť aj Braun. Nechajme však teraz analógiu s drahými autami bokom a podme sa pozrieť na kvalitu tohto staro-nového pomocníka pre mužov, aj keď si ešte neodpustím pár viet na margo definovania príslušenstva. Existujú verzie „cc“ vybavené čistiacou stanicou, modely „s“ určené na samostatné použitie bez príslušenstva a k tomu celá spleť číselných variácií – 9465, 9477, 9567, 96xx, ktoré v praxi určujú iba farbu a obsah balenia, nie však skutočný technický rozdiel. To podstatné však treba zdôrazniť jasne: všetky hlavy sú medzi sebou plne zameniteľné. Novú kazetu 96M, hlavný t'ahák modelového roku 2025, môžete bez problémov nasadiť aj na desať rokov starý strojček radu 90xx. Je to výhoda aj prekliatie zároveň. Zákaznícky je to skvelé, pretože vás to nenúti investovať do celého nového zariadenia. No súčasne to znehodnocuje kúpu najnovšieho PRO+, keďže značnú časť jeho výkonu viete dostať za cenu približne päťdesiateurovej holiacej hlavy.

Prvý dojem z aktuálnej novinky je skutočne pozitívny. Ide o kus hardvéru, ktorý sa na prvý pohľad tvári ako stroj zrodený v nemeckej precízности, hoci dnešná realita dodávateľských reťazcov znamená, že jeho komponenty cestujú z celého sveta. Telo strojčeka je kombináciou kvalitných plastov a kovových akcentov. Modelový rad

96xx nadalej pokračuje v trende matných povrchov, ktoré sú výrazne odolnejšie voči odtlačkom než lesklý chróm druhej generácie 92xx. Zlaté prvky na hlave pôsobia luxusne, a displej zostáva jednoduchým LED panelom ukazujúcim kapacitu batérie či proces čistenia – oproti minulej verzii je tu tých zlatých akcentov oveľa menej. Čo sa týka konkurencie, tak Panasonic v rovnakej kategórii ponúka detailnejšie informačné panely, no Braun sa drží filozofie funkčného minimalizmu. Tu sa však treba zastaviť pri starom, no stále aktuálnom probléme. Braun má dlhoročnú achillovu pätu, ktorú v PR materiáloch samozrejme nenájdete, no internetové fóra sú jej plné. Gumový grip na zadnej strane strojčeka má tendenciu po troch až štyroch rokoch degradovať a pod vplyvom potu, vody či čistiacich roztokov mäkne, lepí sa a nakoniec sa začne drobiť či dokonca odlepovať. Pre zariadenie, ktoré sa propaguje ako sedemročná investícia, je to problém. Model 96xx je zatiaľ príliš nový na to, aby som vám vedel potvrdiť zmenu, ale samotný materiál pôsobí veľmi podobne ako pri predchodcoch, preto by som tento aspekt pred kúpou patrične zvážil.

Ergonómia ako taká patrí aj v tejto verzii medzi tradičné silné stránky Braunu. Strojček padne perfektne do ruky, drží sa stabilne a jeho ťažisko je precízne vyvážené. Dominantný prepínač na prednej strane slúži na uzamknutie holiacej hlavy v systéme MultiHeadLock, čiže klúčovej funkcii pri holení pod nosom alebo v komplikovanejších uhloch, kde sa hodí presné nastavenie. Hlava sa dá uzamknúť celkovo v piatich polohách. Aj tu však existuje jedna konštrukčná slabina. Mechanizmus zámku je plastový a pri silnejšom tlaku alebo nešťastnom páde má tendenciu prasknúť. Braun tvrdí, že pri modeli PRO+ 2025 mechanizmus spevnil, no fyzikálne limity malých plastových západiek stále ostávajú a ja som pri bližšom skúmaní opäť v tomto konkrétnom prípade nevidel zásadnú zmenu, akokoľvek samozrejme po mesiaci testovania nechcem rozporovať tvrdenie výrobcu.

Podme sa teraz pozrieť na to, čo vlastne robí ten charakteristický zvuk Braunu. Srdcom strojčeka je lineárny motor schopný generovať približne 10 000 malých vibrácií za minútu. Braun toto číslo v marketingových materiáloch násobí počtom štyroch strihacích elementov a dostáva sa tak k údajom o 40 000 takzvaných „Cross-Cutting Actions“ za minútu. Treba však pripomenúť, že Panasonic vo svojich prémiových modeloch používa motory s 14 000 cyklami, čo pri ich výpočte (a šiestich čepeliach) znamená až 84 000 akcií. Na prvý pohľad to pôsobí, akoby Braun zaostával hrubou silou. Stroj to však doháňa amplitúdou keďže jeho čepele majú širší rozkmit, vďaka čomu lepšie zachytávajú



dlhšie alebo neležiacie fúzy. Toľko len na margo toho ako ku vám často môžu prenikať PR slogany s tým, že nie vždy je väčší počet toho a onoho v praxi aj reálne užitočný. Za predpokladu, že nie ste kutil Tim samozrejme.

Model 96xx prináša tak isto vylepšenú verziu senzora hustoty brady. Pôvodný AutoSense pracoval s frekvenciou približne 13 snímaní za sekundu, kým nový Pro SensoAdapt pracuje pri hodnotách okolo 300 meraní za sekundu. Na papieri aj toto znie pôsobivo a človek by čakal, že strojček neustále upravuje výkon podľa hustoty porastu. Fyzika je však opäť neúprosná a motor nie je schopný meniť otáčky stovky krát za sekundu tak, aby to malo reálny dopad na strih. V praxi tak ide skôr o ochranu proti zaduseniu v prípade ak narazíte na extrémne hustý úsek, elektronika motora mu dá pokyn pridať výkon, aby sa nezasekol. Pri bežnom holení však stroj ide konštantne na plný výkon. Rozdiel medzi AutoSense a Pro SensoAdapt je pre bežného používateľa prakticky nepostrehnuteľný a spadá skôr do kategórie jemného placebo efektu než revolúcie.

Hlavným t'ahákom modelového radu 2025 je už spomínaná nová kazeta 96M, ktorú Braun



propaguje ako systém s „Ultra Thin Precision Blades“. V preklade: planžeta je jednoducho tenšia. A keď sa stenčí fólia, nôž sa dostane bližšie ku koreňu fúzu. Výsledkom je mierne hladšie oholenie, no zároveň vyššie riziko podráždenia a znížená životnosť samotnej fólie, ktorá sa môže ľahšie prederaviť. Počas nášho testovania, kedy sa brat deň čo deň zbavoval jemného strniska v rámci mesiaca, k žiadne formy poškodenia ani podráždenia nedošlo. Každopádne keďže máme v redakcii stále aj predchádzajúci model, tak môžeme potvrdiť, že 96M skutočne holi o niečo bližšie než predchádzajúca 94M kazeta. Späť ku hlave. Jej konštrukcia ostáva opäť identická a obsahuje päť elementov, z toho štyri strihacie. Dvojica postranných planžiet zabezpečuje finálne doholenie, ProLift Trimmer (ten zlatý uprostred) si berie na starosť ležiace fúzy, Direct & Cut Trimmer usmerňuje fúzy rastúce rôznymi smermi a SkinGuard slúži ako ochranná výstuž, ktorá napína pokožku.

Pri suchom holení je Braun Series 9 PRO+ etalónom komfortu. Hlava zvláda tlak aj rýchle pohyby a pokožka ostáva pokojná. Nová hlava 96M prináša ešte hladší výsledok, najmä na líčach a brade, kde sa už len minimálne odlišuje od použitia klasickej žiletky. ProLift zastrihávač (to je ten výsuvný na druhej strane strojčeka) si výborne poradí aj s porastom na krku. Hoci strojček podporuje mokré holenie, je tak efektívny nasucho, že pena zvyčajne neprinesie lepší výsledok a osobne si myslím, že niekedy dokonca veci len zhorší. Ak milujete holenie s penou, lepšie sa vám bude pracovať napríklad s Panasonic Arc 6. Pre Braun je ideálom suché holenie s minimálnou prípravou. Strojček samozrejme zvládne aj týždenný porast, no nie s úplným komfortom. Pri 7 dňoch už cítim t'hanie a treba viac prechodov. Najlepšie funguje medzi 1 až 4 dňami. Ak sa holíte raz týždenne, vhodnejší bude rotačný

Philips S9000 Prestige. A za mňa najlepšia funkcia? Hoci svoju bradu nechávam na pokoji, hlavu si holím pravidelne a práve tu Series 9 PRO+ exceluje. Flexibilná hlava výborne kopíruje tvar lebky a lineárny pohyb je jemnejší než pri rotačných systémoch. Pre dokonale hladkú hlavu ide o jeden z najlepších elektrických nástrojov na trhu.

Spomínal som to už v úvode a teraz to len zopakujem. Braun je majstrom v predaji doplnkov, a preto stojí za to pozrieť sa na to, čo vlastne dostanete v balení a čo to pre vás znamená. Vyššie modely, ako napríklad 9677cc, obsahujú PowerCase, teda pevné cestovné puzdro so vstavanou Li-Ion batériou, ktoré dokáže strojček nabiť doplna a pridať približne 30 minút výdrže navyše. Keďže samotný strojček vydrží okolo 60 minút, teda tri týždne denného holenia, PowerCase túto dobu predĺži na štyri až päť týždňov. Háčik je v tom, že strojček sa nedá používať počas nabíjania v puzdre, takže ho musíte najprv nabiť, vybrať a až potom sa oholiť. Reálne je to užitočné len pre ľudí, ktorí cestujú na mesiac niekam do Amazónie bez zásuvky a pre bežného človeka, ktorý ide na pár dní na pracovnú cestu, je to len zbytočná váha.

Puzdro je navyše pomerne objemné a neviete ho napojiť na bežný USB štandard (Braun používa neustále svoj vlastný typizovaný ba si dovoľm tvrdiť až archaický konektor). Druhým veľkým doplnkom je čistiaca stanica SmartCare Center 6-in-1, ktorá síce v tejto verzii dostala modernejší matný povrch, no funkčne ide stále o tú istú alkoholovú „práčku“ ako pred rokmi. Strojček do nej vložíte, stanica zmeria úroveň znečistenia, vyberie jeden z troch programov, prepláchne hlavu alkoholovým roztokom, premaže čepele a nakoniec ich vysuší ventilátorom. Temná stránka tohto systému sú však prevádzkové, keďže ide o klasický model tlačiarne s atramentovými kazetami. Samotná stanica

je lacná, no originálne kazety dnes stoja 30 až 40 € za balenie a pri dennom používaní vydržia tri až štyri týždne, pričom alkohol sa odparuje aj vtedy, keď stanicu dlhšie nepoužívate. Okrem toho sa pomerne často upchávajú odtokové kanáliky, pretože zmes fúzov a gélu vytvára husté blato, ktoré stanici bráni správne fungovať. Najlepšie riešenie je preto pred vložením vždy opláchnuť holiacu hlavu teplou vodou, vytriasť hrubé nečistoty a až potom používať čistiacu stanicu, čo vám ušetrí kazetu, nervy aj samotné zariadenie.

Braun Series 9 PRO+ (96xx) je majstrovské dielo akejsi konštantnej inovácie a najlepší strojček, aký Braun doposiaľ vyrobil. Holí hladko, je mimoriadne pohodlný a vizuálne pôsobí prémiovo. Zároveň však predstavuje aj symbol stagnácie, pretože rozdiel medzi modelmi 2019 a 2025 je v reálnej praxi len minimálny. Novú hlavu 96M si totiž môžete jednoducho nasadiť aj na starší Series 9 a zadný zastrihávač je síce milý bonus, no život vám vyložene nezmení. Tento strojček je ideálny pre bohatého nováčika, ktorý prechádza zo žiletky či lacného holiaceho strojčeka a chce to najlepšie bez ohľadu na cenu, pre plešatého muža hľadajúceho bezkonkurenčný komfort pri holení hlavy a tiež pre tých, ktorí trpia extrémne citlivou pokožkou a po každom holení bojujú so začervenaním.

Naopak, nie je určený majiteľom Series 9 (93xx, 94xx), ktorí by namiesto nového modelu mali kúpiť len kazetu 96M a ušetriť tak stovky eur. Ak máte voľných cca 300 až 400 € a túžite po každodennom dotyku luxusu na tvári, smelo do toho, len od neho nečakajte zázraky, keďže na konci dňa je to stále len holiaci strojček. A hlavne si dávajte pozor na tú gumu na rukoväti, a ak sa vám začne odlupovať po dlhšom čase aj na najnovšom Series 9 PRO+, neváhajte mi sem do komentáru či prípadne na redakčný mail o tom napísať.

Verdikt

V jadre je to len dokonale vyleštená verzia toho, čo Braun robí už roky, čo však nijako neznižuje kvalitu strojčeka samotného.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Braun	300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Komfort pri holení	- Nulové inovácie
+ Výkon	- Bez USB-C vstupu
+ Ideálny na holenie hlavy	
+ Samočistiaca stanica	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

ZOWIE XL2566X+

DO KOČA, DO VOZA AJ NA TURNAJ



Keď sa značka ZOWIE objavila na scéne, písal sa rok 2008. Toho času pôsobila ako asketický mních uprostred diskotéky plnej blikajúcich klávesníc a myší. Jej zakladatelia sa snažili trh zaujať predovšetkým náradím vhodným na kompetitívne hranie a nechceli do celej svojej vízie miešať zbytočné RGB prvky – žiadne kompromisy, žiadne kolotoče, len čistý výkon v surovej podobe. Táto dogma sa natoľko stala jej erbom, že sa jej o sedem rokov neskôr oficiálne ujal BenQ a urobil z nej svoju e-športovú vlajkovú loď. Ale namiesto toho, aby sa spoločne pustili do naháňania mainstreamu, začali si systematicky stavať trón priamo v profesionálnej aréne. Dnes sú monitory ZOWIE tak pevne zasadené na turnajoch CS2 a Valorantu, že k celej tej šou neodmysliteľne patria. V istom ohľade sa zrodila geniálna slučka. Organizátori vybavujú pódium monitormi ZOWIE. Hráči, ktorí chcú, aby im na domácom tréningu sedelo všetko do posledného pixelu, si kúpia to isté a všetky zainteresované strany sa môžu usmievat'. ZOWIE sa nestalo štandardom vďaka agresívnym kampaniam, ale preto,

že predalo tú najvzácnejšiu komoditu v e-športe – automatický nadštandard v rámci zobrazovacej techniky. Aby túto istotu ešte pevnejšie ukotvili, založili Sports Science Lab, čiže miesto, ktoré tak trochu pôsobí ako kríženc laboratória NASA a tréningovej miestnosti pre kybernetických športovcov. Biometria, motion-capture, EMG, jednoducho každý pohyb a každý klik sú tam premenené na čísla. Mne sa dostalo tej cti obdržať na dlhodobé testovanie aktuálny destilát, ktorý vzišiel zo skúmaní v uvedenom laboratóriu – toľko očakávaný monitor ZOWIE XL2566X+.

Montáž tohto kompaktného monitora je rýchla a nevyžaduje žiadne náradie, čo ocenia najmä hráči, ktorí svoj hardvér často prenášajú na LAN turnaje a potrebujú byť pripravení do akcie v priebehu niekoľkých minút. Dizajn zostáva strohý a funkčný. Zatiaľ čo väčšina výrobcov sa snaží o čo najtenšie rámy, ZOWIE zvolilo opačný prístup. Hrubé, 20 mm široké rámy nie sú nijakou estetickou chybou, ale praktickým riešením, keďže ich matný povrch eliminuje odlesky a pomáha hráčovi

udržať maximálne sústredenie. Robustná konštrukcia monitora zároveň naznačuje, že je stavaný na dlhodobé používanie a časté cestovanie, nie na získavanie dizajnerských cien. Najväčšou prednosťou je však za mňa stojan. Nejde len o nastaviteľnú konštrukciu, ale o precízny mechanizmus. Vďaka priemyselným guľôčkovým ložiskám je pohyb pri nastavovaní výšky úplne plynulý a presný bez zbytočnej vôle či trenia.

Na boku sú vyznačené stupnice pre výšku a natočenie, takže hráč si môže nastaviť identickú ergonomiu kdekoľvek na svete. Samotná základňa je kompaktná a zaberá minimum miesta, čo ponecháva dostatočný priestor pre veľké podložky pod myš alebo klávesnicu v netradičných uhloch.

V balení sa nachádzajú aj doplnky na profesionálne využitie. Externý ovládač S-Switch slúži ako rýchly prístup k OSD menu bez potreby manipulovať so zadným joystickom počas hry (áno, stále má tú bizarnú retro USB koncovku). Odnímateľné bočné clony zasa pomáhajú blokovať okolité svetlo a vizuálne rušivé podnety, čo zvyšuje



koncentráciu hráča najmä v podmienkach silne osvetlených turnajových pódíí.

400 Hz? A není to málo, Antone Pavloviči?

Monitor má 24,1-palcový Fast TN panel s rozlíšením 1920 x 1080 pixelov, ide teda o klasické Full HD. Obnovovacia frekvencia je 400 Hz, čo je posun oproti 360 Hz z predchádzajúceho modelu XL2566K. Čas odozvy je výrobcom udávaný na úrovni 1 ms (GtG) a tento údaj mi potvrdila aj sonda. K tomu treba pridať podporu Adaptive-Sync (FreeSync aj G-Sync Compatible), jas na úrovni 320 nitov a natívny kontrast nad 1400:1. Konektivitu zastupuje DisplayPort 1.4, trojica HDMI 2.0 portov a klasický 3,5 mm jack. Čo sa týka už vyššie jemne naznačenej ergonomie, obrazovka sa dá výškovo nastaviť až o 155 mm, nakloniť

v rozsahu -5° až 35° a otočiť do strán o 45° na obe strany. Najväčší rozdiel oproti predchodcom však nie je v samotnej frekvencii, ale v novom Fast TN paneli (ZOWIE má ostatne v predaji aj verzie s 540 Hz a dokonca 600 Hz). TN technológia bola vždy synonymom pre rýchlosť, no zároveň aj pre slabšie farby a horšie pozorovacie uhly. Tento panel je prepracovaný tak, aby tieto nedostatky minimalizoval.

Počas testovania som si všimol citel'ne živšie farby a lepšiu čírosť obrazu, než som bol pri TN paneloch naprieč rôznorodými značkami zvyknutý. Samozrejme, v oblasti vizuálnej kvality nejde o konkurenciu pre OLED alebo IPS, ale pointa je jasná. Farby sú už dosť dobré na to, aby všetko ostatné ustúpilo do úzadia pred tým, čo je pre e-sport kl'účové – extrémna rýchlosť a čírosť pohybu. Práve tu vstupuje do hry technológia DyAc 2. Ide o

podsvietenie fungujúce na princípe vkladania čiernych snímok medzi tie zobrazované, čím sa eliminuje klasický „sample-and-hold“ efekt LCD panelov. Výsledkom je dramaticky nižšie rozmazanie pohybu. V praxi to znamená, že aj pri prudkom švihu myšou zostáva obraz ostrý a bez rušivého dvojitého efektu. V praxi DyAc 2 výborne zvláda túto prácu s minimálnou stratou jasu a funguje nezávisle od grafickej karty. Skutočný prínos si však, pochopiteľne, najlepšie overíte až priamo v hrách.

V Counter-Strike 2 aj vo Valorante, kde rozhodujú zlomky sekundy, je rozdiel cítiť okamžite. Sledovanie cieľ a počas rýchleho flicku je jednoduchšie a kontrola spätného rázu zbrane je presnejšia, pretože obraz zostáva stabilný a bez vizuálneho šumu. Identifikácia súpera v tmavších častiach mapy je podstatne ľahšia, pretože postavy nestrácajú kontúry ani pri prudkom pohybe.

Okrem samotného panelu som aktívne využíval aj softvérové funkcie. Black eQualizer presvetľuje tmavé oblasti bez toho, aby narušil svetlejšie časti, čo v praxi znamená, že protivník sa v tieni neschová. Color Vibrance zase zvýrazňuje farebné rozdiely a pomáha postavám lepšie vystúpiť z prostredia. A XL Setting to Share mi umožnil jednoducho si vymieňať profily s kolegami alebo si stiahnuť nastavenia od profesionálov. Dokonca je tu aj prepracovaný Game Mode, ktorý automaticky priradí farebný profil podľa spustenej hry. Ak jednoducho hľadáte zariadenie na vizuálne pôsobivé hry, grafickú prácu alebo sledovanie filmov, toto nie je správna voľba. Absencia HDR, vyššieho rozlíšenia či širokého farebného gamutu je zámerná, nie náhodná.





A čo konkurencia?

Počas testovania som si neustále uvedomoval, že dnes už neexistuje jednoduchá hierarchia herných monitorov v štýle „dobrý, lepší, najlepší“. Trh sa rozpadol na samostatné tábory podľa použitej technológie panelu a každý z nich má svoju vlastnú filozofiu. A čo je najhoršie (alebo najlepšie, to záleží na uhle pohľadu), tak do tohto v istom slova zmysle chaosu je hodený každý jeden priemerne zorientovaný záujemca o kúpu nového panelu. ZOWIE XL2566X+ je bez akéhokoli preháňania špecialista vo svojom segmente, no prirodzene som ho musel čiastočne porovnať s tým, čo ponúka OLED a vysokofrekvenčné IPS. V porovnaní s OLED modelmi na úrovni 360 Hz je jeho najväčšou zbraňou ona proklamovaná technológia DyAc 2. Čírosť pohybu, ktorú

prináša, je na LCD paneloch niečo, čo OLED so svojou implementáciou BFI zatiaľ nedokáže dorovnať, teda aspoň nie bez vedľajších efektov. Navyše, pri TN paneli úplne odpadá riziko vypálenia obrazu, ktoré OLED hráčom stále visí v hlave. Na druhej strane, OLED má okamžitú odozvu pixelov, dokonalý kontrast a výrazne lepšie farby aj pozorovacie uhly.

Ak niekto patrí medzi hráčov citlivých na blikanie, OLED je preňho jasnejšia voľba, zatiaľ čo XL2566X+ je určený pre tých, ktorí chcú najvyššiu možnú ostrosť pohybu aj za cenu kompromisov v obraze. Keď som ho porovnal s IPS konkurenciou, konkrétne s modelmi na úrovni 500 Hz, situácia bola podobná. Na papieri má IPS vyššiu frekvenciu, lepšie farby a univerzálnejšie použitie, ale v praxi som si všimol, že bez stroboskopického podsvietenia jednoducho neponúka rovnakú čírosť pohybu. DyAc 2 na 400 Hz TN paneli

v tomto smere dokázal podať viditeľne lepší výsledok. IPS je teda vhodnejšou voľbou, ak niekto hľadá vyvážený kompromis medzi rýchlosťou a obrazovou kvalitou, ale ak je prioritou absolútna ostrosť pri pohybe, ZOWIE má navrch.

ZOWIE XL2566X+ je jednoducho čistý e-sportový nástroj navrhnutý pre tých, ktorí svoj výkon kladú na prvé miesto. Každý detail je tu podriadený rýchlosti a čírosti pohybu – od Fast TN panelu cez DyAc 2 až po ergonomicky presný stojan. Pre hráčov, ktorí chcú trénovať ako profesionáli a využívajú zostavu schopnú generovať stovky FPS, ponúka monitor výraznú konkurenčnú výhodu a preto je im úplne jedno, koľko ich to celé vlastne bude stáť. Naopak, pre bežného používateľa, ktorý hľadá univerzálny displej na hry, filmy alebo prácu s grafikou, tento kúsok nie je určený.

Verdikt

Profesionálny monitor určený v prvom rade pre profesionálov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
BenQ	700€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchá a rýchla inštalácia	- Ak hľadáte komplexné riešenie, toto nie je pre vás
+ Pre profesionálov ide o ideálne náradie	- Bez reproduktorov
+ Funkcie	

HODNOTENIE:

★★★★★

Honor – prenosný kávovar

HORÚCA KÁVA KDEKOL'VEK VÁM NAPADNE



Sme generácia, ktorá nosí vo vrecku absurdne výkonné zariadenia, no bez kávy značná časť z nás často nedokáže naštartovať ani pár percent svojich mozgových buniek. Pre hráčov, technologických nadšencov aj ľudí, ktorí berú spánok ako zbytočný loading screen, nie je totižto káva len nápoj. Je to palivo, mana, rozdiel medzi presným zásahom a vlastným granátom pod nohami. Za viac než dve dekády v hernom a technologickom svete mi rukami prešli tisíce zariadení, no len málokteré útočilo na moju každodennú biologickú potrebu tak ako prenosný kávovar od Honoru (no, možno to sušené mäso, čo som testoval). Honor a kávovar v jednej vete, to znie ako marketingový experiment. Po mesiaci používania však môžem povedať, že nejde o vtip, ale o prekvapivo seriózny pokus realizovať slušné espresso kdekoli'vek

chcete. V tejto recenzii sa pozrieme na to, ako funguje ohrev vody v batériovom zariadení, čo v praxi znamená tlak 20 barov, aké má tento malý kávový valec limity a či dáva zmysel investovať zhruba 99 eur do takéhoto baristu na cesty.

Telo má valcovitý tvar s výškou 223,5 mm a priemerom 70,3 mm, čo presne zodpovedá štandardnému držiaku na poháre v aute. Do cup holdera preto sadne pevne a bez toho, aby vám v ostrej zákrute vyletel z okna. Povrch tvorí textúrovaný plast, v testovanej bielej verzii pôsobil príjemným dojmom, no zároveň je nepraktický. Káva je tmavá, farbí a pri bežnom používaní sa stopám po kvapkách a špine nevyhnete. Už po prvých dvoch šáľkach som musel zobrať do ruky vlhčenú handričku a čistiť. Konštrukčne je však zariadenie veľmi poctivé. Nič nevzga, závit hornej nádržky

aj spodnej extrakčnej komory sú masívne a výborne tesnia. Aj musia, keďže pracujú s vysokým tlakom a horúcou vodou, ale o tom ešte bude reč. Hmotnosť cca 650 gramov dodáva pocit, že v ruke držíte seriózny kus techniky, nie nejakú lacnú hračku.

Ovládanie je riešené maximálne minimalisticky. Na tele sa nachádza jediné tlačidlo, ktorým zapínate zariadenie, spúšťate ohrev aj samotnú extrakciu a zároveň ním kontrolujete stav batérie. Pod tlačidlom sú umiestnené LED diódy indikujúce prevádzkový stav. Biela signalizuje pripravenosť, červená problém a blikanie prebiehajúci proces. Ovládanie nie je vôbec náročné a už po prvej kávičke budete presne vedieť ako na to. Nabíjací port je ukrytý pod gumovou krytkou, ktorá chráni pred prachom a striekajúcou vodou. Použitý je samozrejme USB-C konektor



a na nabíjanie vám stačí bežný kábel od smartfónu – dokonca som kávovar nemal problém nabiť aj prostredníctvom sotva výkonnej externej batérie, aj keď proces nabíjania nie je z tých najrýchlejších.

Honor deklaruje tlak čerpadla na úrovni 20 barov. Na papieri je to číslo, ktoré bije do očí, najmä keď si uvedomíte, že profesionálne kaviarenské stroje pracujú približne s 9 barmi. Rozdiel je však v technológii. Veľké kávovary používajú stabilné rotačné čerpadlá, kým prenosné zariadenia sa musia spol'ahnúť na vibračné čerpadlá s prirodzenými výkyvmi tlaku. Tých 20 barov tu teda neznamena neustály pracovný tlak, ale maximálnu rezervu. V praxi slúži na to, aby ani pri výkyvoch neklesla extrakcia pod kritickú hranicu a aby si stroj poradil s rôznymi typmi kapsúl aj s rôzne namletou kávou. Dôležitý je výsledok a tým je konzistentná krémová chuť.

Pri prenosných kávovaroch je samozrejme alfou a omegou batéria. Zariadenie v tomto prípade používa akumulátor s kapacitou 7 500 mAh. Na smartfón nadštandard,

na ohrev vody jasný kompromis. Zohriať totižto približne 65 ml vody z izbovej teploty na extrakčných 90+ stupňov si vyžiada obrovské množstvo energie v krátkom čase. Preto sa výdrž dramaticky líši podľa spôsobu použitia. Ak použijete horúcu vodu z termosky a stroj vám tak slúži len na extrakciu, dostanete sa pokojne na šialený počet 200 šálok. Pri plnom samoohreve zo studenej vody však rátaťte maximálne s 3 až 5 kávami, v chladnom prostredí pokojne ešte menej. Toto je dôležité pochopiť, pretože nejde o náhradu rýchlovarnej kanvice, ale o osobný kávový nástroj na v úvodzovkách povedané núdzové situácie. Ohrev ako taký zabezpečuje nerezové teleso s výkonom 95 W, ktoré je umiestnené v hornej časti a chránené odnímateľným vekom. To je práve v porovnaní s klasickou 2 000-wattovou kanvicou extrémne málo, a presne preto ohrev trvá. Výrobca udáva 3 až 4 minúty, v reálnych podmienkach, napríklad v studenom aute, sa čas pokojne natiahne na približne 5 minút.

Základom stroja je kompatibilita so systémom Nespresso Original.



Kapsule kúpite prakticky kdekoľvek, od supermarketov cez benzínky až po elektro predajne. Výber siaha od lacných privátnych značiek až po prémiové hliníkové kapsule od značiek ako L'Or, Starbucks či Illy. Vkládanie je jednoduché, kapsula sa zasúva hlavou dole a vyžaduje len pevné zatlačenie. Lacnejšie plastové kusky sa občas vedľa mierne zdeformovať, pri hliníkových je chod bezproblémový, čo som si overil priamo v





teréne. Najväčšou výhodou je pochopiteľne čistota. Po extrakcii kapsulu vyhodíte a neriešite žiadne zvyšky, usadeniny ani umývanie. Na cestách je to presne ten komfort, ktorý rozhoduje. Apropos spodná časť kávovaru v praxi slúži ako šálka a aj keď ide o plast, určite vám dokáže poslúžiť rovnako ako klasický porcelán.

Môže to pre vás teraz byť prekvapivé, avšak trh s prenosnými kávovarmi dnes doslova explodoval a Honor v ňom rozhodne nie je ani prvý, ani posledný výrobca. Stačí sa pozrieť na frekvenciu nových Kickstarter kampaní kde sa minimálne raz do mesiaca objaví nejaký ďalší podobný kus zariadenia. Najväčším rivalom pre Honor je Outin Nano, ktorý pôsobí podobne.

Či už dizajnom, rozložením prvkov aj celkovými rozmermi. Outin má mierne rýchlejší ohrev okolo 3,3 minúty s tým, že rýchlosť je jasne vykúpená cenou (150 Eur), kým Honor sa dá v našich končinách zohnať približne za 99 eur (nanešťastie len u mobilných operátorov). V praxi tak Honor ponúka veľmi podobný výkon za podstatne nižšiu cenu a pomer cena/výkon hrá jasne v jeho prospech. Úplne iná liga je Wacaco Nanopresso či Picopresso, ktoré sú výrazne menšie a ľahšie, no nemajú batériu ani ohrev a tlak vytvárate ručným pumpovaním. Sú ideálne pre turistov počítajúcich každý gram, zatiaľ čo Honor je pohodlnejšia voľba pre cestovanie autom, kde chcete

stlačiť jedno tlačidlo a riešiť len horúcu kávu. Wacaco síce boduje maximálnou spoľahlivosťou bez elektroniky, ale komfort je jasne na strane Honoru. HiBrew H4 naproti tomu predstavuje lacnejšiu čínsku alternatívu s podporou kapsúl Dolce Gusto, ktorú Honor nemá, no pôsobí konštrukčne lacnejšie, s menej presvedčivými plastmi a pomalším ohrevom. Ak nie ste viazaní na Dolce Gusto kapsule, Honor je vo väčšine parametrov jasne lepšou voľbou.

Počas testovania som však narazil na niekoľko slabších miest, ktoré sa oplatí spomenúť. Ak horné viečko nezatláčite naozaj poctivo, pri vysokom tlaku si kávovar dokáže jemne ucvrknúť horúcu vodu bokom. Stalo sa mi to viackrát. Realita je aj taká, že reálny objem vody je približne 65 ml, čo zodpovedá jednému espressu. Na lungo alebo americano preto treba proces zopakovať a obetovať ďalšiu kapsulu.

Veľkou neznámosťou do budúcnosti zostáva životnosť batérie, pretože tá je jednak nevymeniteľná a pri samoohreve pracuje pod vysokou záťažou. Po mesiaci testovania drží bez viditeľného poklesu, ale fyziku v tomto oklamať asi nedokáže ani Honor. A napokon, v balení cítiť nechýba ochranné puzdro. Kávovar tak nosíte len tak v batohu a veríte, že sa nepoškriabe alebo omylom nezapne, čo je pri zariadení určenom primárne na cesty dosť nelogický kompromis. Po desiatkach

vypitých kávičiek mám jednak tlak vysoký ako jedľa, ale hlavne mám konečne jasno. Honor sa za svoj vstup do segmentu kuchynského náradia nemusí hanbiť.

Nádržka je síce malá, samoohrev žerie batériu, nabíjanie je pomalé a biela farba je nepraktická. Napriek tomu to celé v praxi funguje. Káva chutí výborne, má slušnú cremu, je skutočne horúca a hlavne ponúka slobodu dať si espresso kdekoľvek vám napadne. V porovnaní s Outinom vyhráva cenou, oproti Wacacu zase pohodlím. Nie je to asi vec, ktorú nutne potrebujete, ale presne ten typ zariadenia, ktorý robí bežné dni mimo pohodlia kuchyne a kancelárie o niečo znesiteľnejšími.

Verdikt

Milovníci kávy ho budú zbožňovať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Honor	99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktný dizajn	- Malá nádržka na vodu
+ Skutočný samoohrev vody	- Samoohrev vybíja rýchlo batériu
+ Konštrukčná pevnosť	- Pomalšie nabíjanie

HODNOTENIE:



Logitech ASTRO A20 X

NIE JE L AKO L



Bezdrôtové herné slúchadlá sú dnes ako výberové pívá v krčme. Každý výčapník vám bude tvrdiť, že práve to jeho je najlepšie. Headset Logitech ASTRO A20 X si v duchu tejto mojej metafory pritiahol stoličku rovno do stredu plne obsadeného stolu značkami SteelSeries, HyperX aj Razer. Osobne nemám v pláne a ani nechcem zhadzovať históriu švajčiarskej liahne hardvéru, avšak čo sa týka herného segmentu, dnes už L nie je ani náhodou to L spred dvoch dekád. Hráči sú rozmaznaní, majú uši zvyknuté na prémiový a cenovo dostupný zvuk a ich trpezlivosť na marketingové sľuby je už roky na bode mrazu. A práve A20 X z môjho pohľadu nepôsobí ako slúchadlá, ktoré chcú okamžite dominovať vitrínam v každom hernom obchode. Skôr ich koncepcie vnímam ako ten nenápadný kus výbavy, po ktorom siahneš z pragmatických dôvodov. Keďže sa však

nachádzame len na začiatku recenzie ako takej, utnem akékoľvek prezrádzanie finálneho hodnotenia a pozvem vás o pár riadkov nižšie, kde si kvalitu testovanej vzorky patrične rozpitváme.

Akokoľvek je písmeno A v názve jasným odkazom na dedičstvo značky Astro, po dizajnovnej stránke sa A20 X prikláňa skôr k aktuálnej vizuálnej DNA čistokrvného Logitechu. Niet sa teda čo čudovať ani pomerne nízkej hmotnosti. S necelými 290 gramami patrí tento headset medzi najľahšie bezdrôtové slúchadlá na trhu a v porovnaní s vyššími radmi pôsobia až podozrivo vzdušne. A presne tu sa ukazuje hlavný konštrukčný kompromis. Nízka hmotnosť je vykúpená pocitom z použitých materiálov. Plasty pôsobia dutým dojmom a už pri letmom poklepaní na mušle sa ozve rezonancia, ktorá má bližšie k hračke než

k prémiovému zariadeniu za takmer 200 eur. Kov tu nenájdete, no na druhej strane vás po ôsmich hodinách hrania nebude bolieť krk. Z pohľadu ergonómie ide o čisto pragmatické rozhodnutie, aj keď na prvý dotyk vás headset môže sklamať.

Hlavový most využíva, podobne ako pri nedávno testovanom G522, odpruženú textilnú čelenku, ktorá veľmi efektívne rozkladá hmotnosť po celej ploche temena, avšak ktorú si nemôžete nejako zásadne polohovať. V kombinácii s priedušným materiálom funguje výborne aj v letných mesiacoch. Náušníky sú látkové, čo znamená minimálne potenie, ale zároveň takmer nulovú pasívnu izoláciu. Okolitý svet sa k vám dostáva bez väčších prekážok, takže hlučný počítač, klimatizácia či spolubývajúci zostávajú neoddeliteľnou súčasťou herného zážitku. Priestor



pre uši je v mušliach dostatočný, no ich skôr obdĺžnikový tvar nemusí sedieť každému. Do toho vstupuje LIGHTSYNC RGB s ôsmimi zónami podsvietenia, ktoré síce vyzerá efektne pre okolie a stream, no pre samotného používateľa je prakticky zbytočný a zároveň dramaticky skracuje výdrž batérie z 90 na približne 40 hodín. Funkcia, ktorú väčšina ľudí okamžite vypne, ale v cene ju zaplatí, hoci pre RGB pozitívnych používateľov má svoj nepopierateľný vizuálny pôvab.

Vráťme sa teraz za ten pomyselný stôl plný ambiciózných značiek a podme sa



pozrieť na veci, ktoré konkurencia nemá. Funkcia PLAYSYNC AUDIO nie je totižto v prípade A20 X len marketingový názov pre obyčajný prepínač, ale naopak ide o funkčný hardvérový koncept, ktorý má v praxi reálny zmysel. V balení nájdete nenápadnú malú čiernu krabičku oválneho tvaru, do ktorej viete súčasne pripojiť dve zariadenia cez USB-C.

Či už ide o kombináciu PC a Xboxu, PS5 a PC alebo napríklad Switchu v docku a konzolu samotnú, všetko zostáva zapojené naraz. Logitech prekvapivo pribalil aj dva dlhé USB-C/USB-A káble, takže nie je nutné hneď siahať do vlastných zásob. Prepínanie medzi zdrojmi sa neodohráva v menu ani nastaveniach, ale jednoduchým stlačením tlačidla priamo na slúchadlách. Prepnutie medzi platformami je okamžité a absolútne spoľahlivé.

Žiadne odpájanie donglov, žiadne znovu-párovanie. Pre hráča, ktorý má doma viac platforiem naraz, ide o priam

návykovo pohodlnú funkciu, na ktorú si zvyknete rýchlejšie, než by ste čakali.

Popri dvojici vyššie opisovaných kanálov cez systém LIGHTSPEED ponúka A20 X aj Bluetooth vo verzii 5.3, takže si k headsetu viete pripojiť aj mobil či tablet. Tu však prichádza prvé vážnejšie obmedzenie. Na rozdiel od niektorých konkurentov, konkrétne SteelSeries Arctis Nova 7, A20 X, nezvláda plnohodnotné simultánne miešanie audia z viacerých zdrojov. Bluetooth tu preto funguje skôr ako doplnkový kanál na hovory alebo krátke prepínanie, nie ako rovnocenný partner herného zvuku. Ak ste zvyknutí hrať a zároveň počúvať hudbu či podcast z mobilu, Logitech vás v tomto smere z praktického hľadiska pribrzdí. Samotné bezdrôtové pripojenie cez LIGHTSPEED je však perfektné. Latencia je prakticky nepostrehnuteľná, dosah v reálnych podmienkach bytu veľmi slušný a signál stabilný aj na rádiové vlny v preplnenom prostredí.



O zvuk sa v prípade A20 X starajú 40 mm PRO-G meniče. Logitech síce tentoraz nehovorí o graféne ako pri drahších modeloch Pro X 2, no používa kompozitné materiály na báze biocelulózy, čo je v tejto triede štandard. Papierovo ide o klasický rozsah 20 Hz až 20 kHz, v praxi však dostanete typický herný zvukový podpis. Basy sú posilnené tak akurát na to, aby explóziám v Battlefield 2042 nechýbala hutnosť a motory vo Forza Horizon 5 zneli hlboko a presvedčivo, no zároveň sa nezlievajú do bahna, ktoré by prehlušilo zvyšok spektra. Stredy sú jemne utlmené, čo sa môže prejaviť tým, že dialógy v akčných

RPG scénach niekedy ustúpia samotným efektom. Výšky sú naopak citel'ne zdvihnuté a práve tu A20 X najviac priznávajú svoju hernú orientáciu. Kroky, prebýjanie a kovové zvuky vystupujú do popredia s výraznou ostrosťou, čo je výborné pre kompetitívne hranie, no pri hudbe už môže byť zvuk miestami unavujúci a najmä sykavky pôsobia ostrejšie, než by bolo pre pohodové počúvanie ideálne. Bez zásahu do ekvalizéra tak A20 X ponúkajú skôr taktickú výhodu než uhladený kino zážitok.

Hoci ide konštrukčne o klasické stereo slúchadlá, headset plne podporuje virtuálny priestorový zvuk, či už je reč o Dolby Atmos na PC a Xboxe alebo Tempest 3D AudioTech na PlayStation 5. Vďaka otvorenejšej konštrukcii a spomínaným látkovým náušníkom pôsobí zvuková scéna širšie než pri typických uzavretých modeloch s koženkou. Lokalizácia zdrojov zvuku je presná a separácia kanálov dostatočne čitateľná na to, aby ste v hrách typu Counter-Strike 2 dokázali spoľahlivo rozoznať, z ktorej strany sa blíži nepriateľ. Nie je to pochopiteľne audiofilská analytika, ale presne ten typ priestorovej orientácie, ktorý má v rýchlych multiplayerových tituloch reálnu hodnotu. Takže áno, ak sú uvedené pozitíva pre vás to podstatné, tak nevidím dôvod prečo by ste sa o prípadnú kúpu A20 X nemali zaujímať.

Mikrofón býva pri bezdrôtových headsetoch tradične slabým článkom celej zostavy. Úzky frekvenčný rozsah často robí z hlasu niečo medzi vysielacťou a lacným interkomom. A20 X mňa však v tomto smere príjemne prekvapili. Švajčiari nasadili 48 kHz širokopásmový mikrofón, čo je kvalita, ktorá sa už dotýka úrovne samostatných USB mikrofónov. Samotný hardvér je teda viac než slušný, no rozhodujúcu rolu tu už tradične zohráva softvér. K dispozícii máte technológiu Blue VO!CE, teda vec pochádzajúca zo značky Blue Microphones, vám umožní upravovať zvuk hlasu priamo počas používania. Jednoducho si zapnete filtre, ktoré hlas vyhladia, zrovnajú hlasitosť, potlačia šum v pozadí a odstránia nepríjemné echo, takže znie čistejšie a profesionálnejšie bez potreby ďalšieho hardvéru. V tejto cenovej kategórii ide o výrazný nadštandard. Ergonómia tomu sekunduje praktickým rozhodnutím, keď je možné mikrofón z tela slúchadiel odopnúť. Ak teda nechcete pútať pozornosť pri počúvaní hudby, sledovaní filmov a cestovaní ako takom, stačí ho zložiť a headset zrazu vyzerá ako normálne slúchadlá.

O výdrži batérie som už písal v prvej časti tohto článku a preto vám ešte v rámci energie dlhujem informáciu ohľadom



nabíjania. To prebieha cez pribalený USB-C kábel. Žiadny bezdrôtový nabíjací dok ako pri sérii A50 tu nečakajte, čo je však v danej cenovej relácii pochopiteľné. Headset disponuje aj funkciou úspory energie, kde ak 30 minút nedostáva audio signál automaticky sa vypne (funkciu je možné v aplikácii deaktivovať). Keď už hovorím o aplikácii, reč je samozrejme o G HUB softvéri, ktorý si buď osvojíte, alebo ho budete preklíňať. Pre využitie všetkých funkcií A20 X je však prakticky nevyhnutný. Umožňuje detailné nastavenie ekvalizéra, správu herných profilov, ovládanie spomínaných filtrov Blue VO!CE aj RGB podsvietenia. Bez neho headset funguje, ale iba v základnom, takmer „hlúpom“ režime. Silnou stránkou je však aj mobilná aplikácia, ktorá vám umožňuje meniť nastavenia priamo cez Bluetooth. Pre konzolových hráčov ide o veľké plus, pretože na úpravu EQ nie je potrebné zapínať PC a hráč si tak vie všetko vyriešiť pekne cez mobil a uložiť do pamäte headsetu. Za toto dávam palec hore.

V závere vás ešte v duchu tej pivnej metafory pozývam na jedno, pri ktorom si trocha rozpitvame konkurenciu a porovnáme ju s testovanou vzorkou. SteelSeries Arctis Nova 7 za zhruba 180 eur ponúka prémiovejšiu konštrukciu s kovovým hlavovým mostom, kvalitným vysúvateľným mikrofónom a veľkú výhodu v podobe simultáneho Bluetooth mixovania, no naopak prehráva na plnej čiare vo výdrži batérie. Kým A20 X bez RGB zvládne okolo 90 hodín, Nova 7 končí približne na 38 hodinách. Logitech tu zároveň boduje aj o chlp lepším mikrofónom vďaka Blue VO!CE a unikátnemu PLAYSYNČ riešeniu pre dva USB zdroje naraz. Nova 7 tak

pôsobí dospelejšie materiálovo, zatiaľ čo A20 X hrá na kartu konektivity a výdrže. HyperX Cloud Alpha Wireless sa oproti tomu v cenovom rozpätí 150 až 200 eur profiluje ako vytrvalostný maratónec s absurdnou 300-hodinovou výdržou a legendárnym pohodlím pamätejovej peny, no s obmedzenejšou multiplatformovou použiteľnosťou. A20 X síce na jeho batériový rekord nedosiahne, ale ponúka predsa len o niečo lepší softvér, Bluetooth pripojenie aj univerzálnejšiu použiteľnosť naprieč PC a konzolami. V praxi tak platí nasledujúce rozdelenie síl. Za predpokladu, že chcete headset, ktorý nabijete raz za mesiac, berte HyperX. Ak však chcete kvalitnú konštrukciu a plnohodnotný dual audio mix, siahnite po SteelSeries. V prípade ak však doma prepínate medzi viacerými platformami a chcete jeden univerzálny headset s dlhou výdržou a silným mikrofónom, A20 X do tejto rovnice zapadá prekvapivo najlepšie.

Verdikt

Toto sa Logitechu skutočne podarilo.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech	Cena s DPH: 199€
-------------------------------	----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Skvelá výdrž batérie	- Pocit lacnejšieho plastového materiálu
+ PLAYSYNČ systém	- Možnosti elastickej čelenky
+ Pohodlie	- Slabšia izolácia zvuku
+ Dobrá kvalita mikrofónu	

HODNOTENIE:



Nothing ear (3)

CHYBY SA NEODPÚŠTAJÚ



Značka Nothing dospela. To, čo začalo ako odvážny startup Carla Peia, s cieľom priniesť do zatuchnutého sveta spotrebnej elektroniky závan sviežosti, sa dnes mení na seriózneho hráča. Prvé generácie slúchadiel Ear stavili najmä na dizajn a odvahu byť iné, ostatne, boli to produkty, ktorým sa dali odpustiť drobné nedostatky, pretože ich štýl a priaznivá cena dokázali veľa zachrániť. S príchodom tretej generácie sa však pravidlá definitívne menia. Nothing už nie je len ten cool startup s priehľadnými gadgetmi, je to značka, ktorá vstupuje do ligy, kde sa chyby neodpúšťajú, a kde sa od vlajkovej lode očakáva viac než len pekná tvár. Ear (3) ako také v základe nepredstavujú len evolúciu svojho úspešného predchodcu, ale ambiciózný pokus zmeniť predstavu o tom, čo môže ponúknuť stredná trieda bezdrôtových slúchadiel. Prinášajú prémiovejšie

materiály, odvážne ladenie zvuku a jednu hardvérovú novinku, ktorá balansuje na hranici medzi genialitou a zbytočnosťou. Nasledujúci text vám prostredníctvom mojej maličkosti odpovie na tri jednoduché otázky; sú prehnané basy krok vpred či prešl'ap; je funkcia Super Mic v puzdre skutočne užitočná alebo ide o zbytočnosť; oplatí sa vôbec prechod z Ear (2)?

Uvedené slúchadlá predstavujú evolúciu, nie revolúciu. Na prvý pohľad sa môže zdať, že dizajn ostal takmer nezmenený. Máme tu priehľadné plasty, minimalistickú estetiku a nechýba ani hranatá krabička s priehľadinou v strede. Fanúšikov industriálneho štýlu to poteší, no diabol sa ako vždy skrýva v detailoch. Najväčšou novinkou je použitie 100 % recyklovaného hliníka na spodnej časti nabíjacieho puzdra, ktorý nahrádza plast z minulej generácie. Kov dodáva

krabičke nielen vyššiu hmotnosť, pevnosť, ale predovšetkým aj luxusnejší pocit v ruke, pričom eliminuje problém s jej poškrabávaním. Kovové akcenty viditeľné cez priehľadné telo zároveň dotvárajú prémiovejší vizuál. Samotné slúchadlá však zostávajú extrémne ľahké, len 5,2 gramu na kus, a pohodlne sedia v ušiach, vďaka mierne upravenému uhlu stonky a systému odvetrávania – ten znižuje tlak v uchu a eliminuje pocit zaľahnutia. Nothing pritom zachoval vysokú úroveň odolnosti. Slúchadlá aj puzdro majú certifikáciu IP54, takže bez problémov zvládnu pot aj jemný dážď a keďže som s nimi počas testovania absolvoval viacero behov na dráhe, ale aj v prírode, tak vám môžem ich použitie počas športu ako takého rozhodne odporúčať.

Podľa mňa sa však pozrieť na to najdôležitejšie, a teda na zvuk. Nothing Ear (3) sa už na



prvé počutie odkláňajú od neutrálneho, vyváženého audia svojho predchodcu a miera priamo do sveta ovel'a masovejšej prístupnosti. Namiesto snahy potešiť prvotne audiofilov, prinášajú teplejší, basovo orientovaný prejav, ktorý má práve zaujať ovel'a širšie publikum. Basy tu skutočne hrajú prím. Sú silné, úderné, často až príliš dominantné, a to aj pri štandardnom nastavení ekvalizéra.

Vd'aka novému 12 mm meniču s väčšou vyžarovacou plochou sa aj nízke frekvencie stávajú ešte výraznejšími, čo poteší v prvom rade fanúšikov elektroniky, hip-hopu či popu. Práve onen dôraz na basy si vyberá svoju daň na stredoch a výškach, kde vokály a nástroje síce zostávajú čitateľné, no strácajú časť svojej prirodzenosti a hlavne detailu, pričom výšky môžu pôsobiť miestami drsne, až unavujúco. Ak spadáte práve do spomínanej rovnice v rámci širšieho publika, Nothing Ear (3) vám môžem v tomto smere len a len odporúčať. Úplne však rozumiem, ak sa vám audio prejav v minulej generácii páčil viac, než ten, aký v základnom nastavení ponúka tá aktuálna. Viac než o slúchadlách samotných, to vypovedá o vašej schopnosti cítiť hudbu ovel'a komplexnejšie. Než však prestanete d'alej čítať, vydržte ešte jeden odstavec a nebudete l'utovať.

Nothing si totižto uvedomil, že jeho nové zvukové ladenie môže rozdeliť fanúšikov, a preto do výbavy svojej novinky zaradil opäť vylepšenú aplikáciu Nothing X. Tá patrí medzi najlepšie

vo svojej kategórii, a to nielen vd'aka čistému dizajnu a prehľadnosti, ale najmä pre pokročilý parametrický ekvalizér. Na rozdiel od bežných EQ, tento umožňuje detailne doladiť nielen úroveň jednotlivých frekvencií, ale aj šírku ich zásahu, takže používateľ má nad zvukom skutočnú kontrolu.

Práve vd'aka tomu možno skrotiť prehnané basy, zvýrazniť stredy, vyčistiť výšky, prsto a jednoducho prispôbiť zvuk podľa žánru alebo osobného vkusu. Predvolené nastavenie tak síce cieľi na masu, no aplikácia ponúka únikový východ pre tých, ktorí chcú viac než len

továrenský zvuk. Ear (3) sa tak stávajú akýmsi chameleónom, kde ich výsledný prejav závisí od používateľa a jeho ochoty pohrať sa s nastaveniami. Ešte krátko na margo kodekov a konektivity. Predmetné slúchadlá patria aj v tomto smere medzi súčasnú špičku vo svojej cenovej kategórii do 200 eur, keďže podporujú najnovší Bluetooth 5.4, ktorý prináša vyššiu stabilitu, nižšiu spotrebu a pripravenosť na budúce funkcie ako Auracast.

Používatelia Androidu rovnako ocenia prítomnosť kodeku LDAC, umožňujúceho prenos zvuku vo vysokom rozlíšení až do 990 kbps pri 24 bit/96 kHz.





Nechýbajú pochopiteľne ani štandardné AAC a SBC, takže slúchadlá si bez problémov rozumejú aj so zariadeniami od Apple, či inými platformami.

Nastal čas sa oprieť o ďalší dôležitý pilier kvality každých slúchadiel súčasnosti, a teda o ANC. Nothing Ear (3) integroval opäť o niečo vylepšený adaptívny systém, ktorý zvláda teoreticky utlmiť hluk až o 45 dB, pričom v reálnom čase sleduje okolie aj tesnosť slúchadiel v uchu, aby priebežne optimalizoval výkon.

V praxi sa mi ANC javilo ako spoľahlivé a zvládalo solídne potláčať hluk mestskej dopravy, kancelárie či dunenie motorov v lietadle. Napriek tomu, sa v danej funkcii slúchadlá nedokážu úplne vyrovnávať špičke v podobe Bose či Sony, najmä pri nízkofrekvenčnom hluku alebo vetre, takže ak je vaša priorita absolútne ticho, konkurencia má stále navrch. Kľúčovým faktorom ostáva správne tesnenie v uchu, a bez dobre pasujúcich nastavcov ani najlepšia elektronika nedokáže naplno využiť svoj potenciál.

Ak vám teda pribalené nastavce nesadnú, sľubovaných 45 dB zostane len číslom na papieri. Na druhej strane, transparentný režim poteší prirodzeným a realistickým zvukom okolia, takže sa dá bez problémov viesť rozhovor, či bezpečne

pohybovať v premávke. Najväčšou novinkou Nothing Ear (3) je rozhodne už v úvode avizovaná funkcia Super Mic. Ide o dvojicu mikrofónov zabudovaných priamo v nabíjacom puzdre, ktoré sa dajú aktivovať stlačením tlačidla a používať ako externý mikrofón bližšie k ústam. V praxi to má zlepšiť zrozumiteľnosť hlasu v hlučnom prostredí a pre tvorcov obsahu ponúknuť kvalitnejší zvuk pri nahrávaní.

V ideálnych podmienkach to funguje a hovory skutočne znejú o pár percent čistejšie a prirodzenejšie, no reálne využitie naráža na množstvo problémov. Držať si puzdro pri ústach pôsobí podľa môjho názoru jednak divne, ale hlavne neprirodzene a funkcia samotná často neprináša tak citelný rozdiel oproti mikrofónom v slúchadlách, ktoré sú samé o sebe super. Navyše Super Mic nefunguje so systémovými fotoaparátmi ani natívnymi aplikáciami, čo z nej robí slepú uličku pre väčšinu používateľov. Ide preto o zaujímavý nápad bez poriadneho ekosystému a akokoľvek to celé má potenciál, zatiaľ to z môjho pohľadu pôsobí skôr ako technologický experiment než skutočná revolúcia.

Revolúcia sa nekoná ani v prípade výdrže. Nothing uvádza 5,5 hodiny prehrávania so zapnutým ANC a celkovo 22 hodín s puzdrom, pričom bez potlačenia hluku sa

výdrž šplhá až na 10 hodín slúchadiel a 38 hodín celkovo. Vraj mierne zlepšenie oproti predošlej generácii. V realite to však nie je také ružové a mne samotnému sa so zapnutým ANC podarilo namerať len niečo málo cez 5 hodín, zatiaľ čo starší model zvládol celkovo až 8 hodín. Dôvodom môže byť energeticky náročnejší čip, ktorý teraz spracováva adaptívne ANC aj komplexnejšie zvukové profily.

Celková výdrž s puzdrom je však stále konkurencieschopná. Na strane pripojenia sa nič nepokazilo a Bluetooth 5.4, Google Fast Pair, Microsoft Swift Pair a spoľahlivé multipoint pripojenie, ktoré umožní byť naraz pripojený k dvom zariadeniam, fungovali bez zaváhania. Apropos, ovládanie je prevzaté z AirPods, kde namiesto neistého ťapkania, stláčate stopky slúchadiel. Presné, pohodlné a konečne bez nechcených dotýkov.

Na záver si to môžeme celé zhrnúť a samozrejme si zodpovedať aj mnou v úvode položené otázky. Nothing Ear (3) sú presne tým, čím je dnes značka Nothing, a teda krásne, ambiciózne a trochu rozporuplné. Prinášajú prémiovejšie spracovanie s hliníkovým puzdrom, silnejšie ANC a experimentálnu funkciu Super Mic, no zároveň strácajú kus neutrality v zmysle zvuku.

Nový profil je výrazne basovejší, čo ocení väčšina používateľov, no audiofilovia musia siahnúť po ekvalizéri v inak stále výbornej aplikácii. Komfort, pripojenie aj ANC zostali špičkové, no výdrž batérie je skôr mierny krok späť. Ear (3) tak nemôžem označiť za upgrade, aký si nemôžete nechať ujsť, ale skôr alternatívou pre tých z vás, ktorí chcú štýl, kvalitné spracovanie a majú chuť sa trochu pohrať s nastaveniami. Pre ostatných zostávajú Ear (2) stále oveľa bezpečnejšou voľbou.

Verdikt

Krásne, odvážne a technicky zaujímavé slúchadlá.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Nothing	180€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Prémiový dizajn	- Výdrž batérie voči minulej generácii
+ Kvalita spracovania	- Prínos funkcie
+ Pohodlie	Super Mic nie je taký razantný
+ Kvalitné ANC	
+ LDAC kodek	
HODNOTENIE:	★★★★☆



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

Nothing Headphone (1)

JEDINÉ A JEDINEČNÉ



Boli časy, keď počúvanie hudby začínalo zavaknutím dvierok kazetového prehrávača, šumom pásky a vízgovým stlačením tlačidla Play. Mechanický rituál, ktorý z času na čas okorenilo ručné pretáčanie pomocou ceruzky. Dnešnej generácii, zvyknutej na dotykové plochy a hladké minimalistické krabičky, to bude zniet ako starecká príhoda z technologického stredoveku. Práve tento pocit akejsi starosvetskej mechaniky sa mi nečakane objavil v hlave počas testovania najnovších slúchadiel londýnskej značky Nothing. Jej prvé uzatvorené slúchadlá s priamočiarym názvom Headphone (1) nie sú len ďalším kusom sterilného audiohardvéru, ale dokážu v konzumentoch vyvolať pestrú zmes emócií.

Už samotné balenie dáva najavo, že pôjde o trochu iný zážitok. Okrem samotných

slúchadiel sa v ňom nachádza veľké, mäkké puzdro, USB-C kábel a 3,5 mm jack. Tvrdené textilné puzdro nesie charakteristický dizajnový rukopis značky Nothing a zaujme decentnými detailmi, ako je napríklad priehlbina na palec, odkazujúca na menšie modely tejto značky. Rozmernejšie puzdro je daňou za to, že slúchadlá sa neskladajú dovnútra, ale len naplocho.

Zatiaľ čo SONY sa pri svojej vlajkovej lodi po jednej generácii opäť vracia ku skladaciemu konceptu, Nothing ide opačným smerom. V praxi to znamená, že v batohu zaberú viac miesta, než by ste možno chceli, hoci pre niektorých používateľov môže ísť len o zanedbateľný detail. Zips na puzdre je síce funkčný, ale nie vždy sa na prvý ťah dotiahne až do konca – podľa mňa drobná, no citelná nedokonalosť v inak prémiovo pôsobiacom balení. A čo

materiály, respektíve spracovanie? Prvý dotyk so slúchadlami je presne taký, ako by ste od Nothing čakali – chladný hliník, krásne mäkké náušníky z pamäťovej peny a pohľad cez priehľadné plastové časti, ktoré odhalujú ich vnútornú architektúru. Dizajn okamžite vyvoláva rôzne asociácie. Niektorí v ňomvidia kazetovú nostalgiu, iní zas sci-fi estetiku osemdesiatych rokov. Ide o kombináciu retra a futurizmu v jednom. Výsledok je odvážny, polarizujúci a rozhodne nezameniteľný. Nothing tu totiž nepredáva len slúchadlá, ale aj myšlienku – postoj, ktorý vás na verejnosti jasne vyprofiluje ako človeka schopného zaujať vlastným štýlom. Ako vidno na priložených fotografiách, aj ja patríam medzi tých, ktorí milujú svoj štýl a neustále sa ho snažia cibrit', aj keď to moje okolie možno občas vníma ako jemný bizár. Napriek tomu mi práve tento vizuálny



formát skvele zapadol do predstavy, ako chcem počas počúvania hudby vyzerat'. A v tomto smere je Nothing jednou z mála značiek, ktoré to skutočne dokážu.

Úplne chápem, ak na niekoho môže dizajn tohto formátu pôsobiť chaoticky. Nemožno mu však uprieť charakter a istú dávku rebélie voči uniformite, ktorá dnes dominuje svetu osobnej elektronike. Pohľad na odhalené vnútornosti cez plast je síce čisto vizuálna hra, ale perfektne zapadá do príbehu značky o transparentnosti a technológii, ktorá nemá zostať skrytá. Na ulici slúchadlá pútajú pozornosť a stávajú sa témou rozhovorov, čo je presne to, o čo Nothingu ide. Najväčšia rebélia sa však nenachádza v dizajne, ale v spôsobe ovládania. Zatiaľ čo väčšina konkurencie sa spolieha na dotykové plochy, ktoré sú v rukaviciach, daždi či pri behu skôr lotériou než spoľahlivým riešením. Nothing staví na staré dobré fyzické tlačidlá. A urobil to tak dobre, že sa pre mňa stali hlavným dôvodom, prečo o týchto slúchadlách vôbec uvažovať. Práve vďaka nim som si ich zamiloval.

Valček na boku ovláda hlasitosť a funguje ako samostatný spínač – krátko stlačenie pozastaví hudbu a dlhé prepína medzi ANC, respektíve transparentným režimom. Jedinou ergonomickou zvláštnosťou je horizontálny pohyb tlačidla, no zvyknúť si na to nie je žiadny problém. Hneď vedľa je páčka, ktorou sa preskakujú skladby dopredu a dozadu, prijímajú hovory a podržaním pretáčajú pesničky, čo je malý, ale praktický bonus.



Nechýba ani samostatné tlačidlo, ktoré si používateľ môže v aplikácii Nothing X prispôbiť, napríklad na spustenie asistenta, prepínanie EQ profilov či iné funkcie. A napokon je tu posuvný vypínač, dnes už takmer vyhynutý druh. Vďaka nemu vždy presne viete, kedy sú slúchadlá zapnuté alebo vypnuté.

Komfort je pri Headphone (1) trochu komplikovanejšia téma. Náušníky z pamätavej peny sú príjemné, dobre tesnia a odolajú aj potu či mastnote, no vyššia hmotnosť môže byť pre niekoho problém. Slúchadlá vážia 329 gramov, čo je síce menej než robustné AirPods Max, ale citelne viac než modely od Sony alebo Bose, ktoré sa držia okolo 250 gramov. Pri dlhšom počúvaní sa kombinácia hmotnosti, silnejšieho prítlaku a tenšieho polstrovania



mosta môže prejavovať ako tlak či mierne nepohodlie. To, čo strácajú na váhe, si však vynahrádzajú odolnosťou. Certifikácia IP52 je pri takzvaných over-ear slúchadlách raritou a mení ich charakter. Z citlivého audiofilského nástroja sa stáva univerzálny spoločník, ktorého sa nemusíte báť vziať na cestu v daždi alebo do prostredia, kde by iné modely pôsobili príliš krehko.

Ďalším veľkým ťahákom je spolupráca s britskou značkou KEF. Na ľavom náušníku svieti nápis „Sound by KEF“ a vyvoláva očakávania, že z krabice dostanete špičkový zvuk. Realita je však trochu iná a hoci KEF osadil prémiové 40 mm meniče, pre mňa pôsobia skôr ako čisté plátno. Prednastavený zvuk od Nothing pôsobí temne – s výraznými basmi a stredmi, no utlmenými výškami





a nie vždy úplne čitateľnými vokálmi. Bežný používateľ, ktorý očakáva „wow“ efekt, môže byť sklamaný. Lenže práve tu sa ukazuje filozofia výrobcu, kde nejde o to ponúknuť hotový výsledok, ale hlavne nástroj, ktorý si doladíte sami.

Kl'účom sa tak stáva krásne prehľadná a intuitívna aplikácia Nothing X s pokročilým 8-pásmovým ekvalizérom. Ten umožňuje nielen upravovať jednotlivé frekvencie v rozsahu ± 6 dB, ale aj meniť šírku pásma (Q faktor), čo je funkcia známa skôr z profesionálnych audio nástrojov. Pre tých, ktorí sa nechcú zaoberať detailmi

sú pripravené jednoduchšie profily ako aj trojpásmový ekvalizér. Bonusom je, že všetky nastavenia sa ukladajú priamo do pamäte slúchadiel, takže váš zvukový profil zostane zachovaný bez ohľadu na to, k čomu ich pripojíte.

Uvedený prístup cielene oslovuje náročnejších používateľov, ktorí nechcú len pasívne počúvať, ale majú chuť tvoriť svoj vlastný zvuk. Základ je teda schválne nedokončený a slúchadlá vás pozývajú hrať sa s nastaveniami. Výsledok rozhodne stojí za to. Po chvíli ladenia si audio viete transformovať do vyváženého, na detaily

bohatého a čistého stavu, s pevnými basmi a minimálnym skreslením aj pri vyšších hlasitostiach. Pre náročnejších je tu podpora kodeku LDAC s prenosom vo vysokom rozlíšení až 24-bit/96 kHz a pre starú školu možnosť zapojenia priamo cez USB-C alebo klasický 3,5 mm jack.

Čo sa týka ANC, Nothing sa púšťa do boja s najväčšími hráčmi na trhu. Hybridný systém so štyrmi mikrofónmi si veľmi dobre poradí s monotónnymi nízkofrekvenčnými zvukmi a dokáže účinne eliminovať hučanie lietadla, vlaku či autobusu, čím výrazne spríjemňuje cestovanie.

Pri vyšších frekvenciách (hlas kolegov v kancelárii alebo šum v kaviarni) však už jeho technológia nestíha tak, ako top modely od Sony či Bose. Výsledok je solídny, v danej cenovej kategórii veľmi dobrý, ale k absolútnej špičke má ďaleko. Naopak, transparentný režim patrí k silným stránkam.

Okolité zvuky znejú prirodzene a zrozumiteľne, takže sa dá bez problémov rozprávať aj bez toho, aby ste si museli dávať slúchadlá dole z hlavy. Pre niekoho však môže byť úroveň prepúšťania zvuku až príliš výrazná – ruchy z okolia sa v slúchadlách ozývajú hlasnejšie, než by bolo nutné, čo môže pri počúvaní hudby pôsobiť rušivo. Medzi doplnkovými funkciami zaujme aj priestorový zvuk so sledovaním





polohy hlavy, ktorý dokáže aj obyčajný stereo obsah rozšíriť do trojrozmernej scény a funguje prekvapivo dobre. Najviac to samozrejme oceníte pri filmoch a hrách. Pre hráčov je navyše pripravený aj špeciálny herný režim s nízkou latenciou, ktorý minimalizuje oneskorenie medzi obrazom a zvukom, čo ale v tejto triede pochopiteľne nie je žiadne novum.

Presuňme sa teraz ku ďalšej výraznej prednosti testovaných slúchadiel. Nothing Headphone (1) prinášajú v oblasti batérie čísla pôsobiace takmer neuveriteľne. So zapnutým ANC zvládnu až 35 hodín prehrávania (mne fungovali až 40 hodín) a pri vypnutom režime dokonca okolo 80 hodín. V praxi to znamená, že ak ich používate len na cestu do práce či školy, nabíjačku uvidíte možno raz za týždeň. Aj najdlhší let cez pol sveta zvládnu bez problémov a ostane vám aj rezerva na cestu z letiska.

Rýchle nabíjanie je ďalší silný triumf. Ak sa ponáhľate a batéria je prázdna, stačí päť minút na nabíjačke a slúchadlá vydržia hrať približne päť hodín (s vypnutým ANC). Na dochádzanie alebo krátky výlet úplne ideálne. Konektivita je zabezpečená cez Bluetooth 5.3 s podporou viacbodového pripojenia, takže ich môžete mať súčasne spárované s telefónom aj notebookom a plynule medzi nimi prepínať. Sem tam som vyzoroval občasné zaseknutie zvuku, avšak to sa výrobcovi určite časom podarí

vylepšiť. Prekvapivo spokojný som aj s kvalitou hovorov. Už spomínaných šesť mikrofónov, z toho štyri špecializované na snímanie hlasu s technológiou potlačenia okolitého hluku, dokáže zabezpečiť čistý a zrozumiteľný prenos v tichom aj mierne hlučnom prostredí.

Príjemca na druhej strane si ani neuvedomí, že hovor prebieha cez slúchadlá. Pri silnom vetre alebo v extrémnom hluku som zaznamenal občasné odseknutie časti slov, ale vo výsledku sa nejednalo o nič katastrofálne.

Po mesiac trvajúcim testovaní je jasné, že Nothing Headphone (1) nie sú len efektným dizajnovým experimentom. Hoci nejde o najlepšie slúchadlá v každej kategórii, výdrž batérie a fyzické ovládanie patria medzi ich silné stránky. Ich najväčšou prednosťou je však to, ako dobre do seba všetky prvky zapadajú a vytvárajú funkčný, premyslený celok.

Pre koho sú teda určené? Pre tých, ktorým sa zunovali uniformné čierne a minimalistické klapky na uši. Pre používateľov, ktorých unavujú nepresné dotykové gestá a ktorí chcú ovládanie, čo je jasné, spoľahlivé a hmatateľné. Rovnako tak sú určené pre technologických nadšencov, ktorí si radi ladia detaily a chcú si zvuk prispôbiť podľa seba. A tiež pre pragmatikov, ktorí ocenia kombináciu dlhej výdrže, spoľahlivého ovládania

a odolnosti v každodennej prevádzke. Naopak, ak hľadáte referenčný zvuk hneď po vybalení alebo požadujete absolútne najlepšie potlačenie hluku na trhu, tento model vás pravdepodobne neosloví.

S cenou pod 300 € navyše ponúkajú veľmi atraktívny pomer hodnoty a výkonu. Funkčne aj používateľským zážitkom sa blížia k vlajkovým lodiam Sony, Bose či Apple, no za citelne nižšiu sumu. Na záver by som chcel spomenúť ešte jednu dôležitú informáciu, a to aby ste dávali pozor, aby vám nespádli na drsnú zem (ako sa to omylom stalo aj mne), pretože kovové časti sa vám nepekne oderú.

Verdikt

Buď ich budete milovať, alebo nenávidieť, avšak kvalitu v zmysle audia im uprieť nedokážete.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Nothing	280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jedinečný dizajn	- Slabšie ANC
+ Kvalita spracovania	- Dizajn nie je pre každého
+ Pohodlie	- Zips na puzdre
+ Ovládanie	
+ Batéria	

HODNOTENIE:



Keychron M5

KTO NEVYSKÚŠAL, TAK NEPOCHOPÍ



Roky bola klasická myš štandardom, ktorý nikto zásadne nespochybňoval. Donedávna prosto málokto riešil, že jej tvar núti ruku do neprirodzenej polohy, pri ktorej sa kosti predlaktia prekrížia, a tým vzniká nadmerné napätie v zápästí. Vertikálne myši tento problém riešia prirodzenejším úchopom, znižujúcim svalovú aktivitu aj tlak na citlivý stredový nerv. Výsledkom, tak je, menšia záťaž pri dlhodobom používaní. Na trhu dnes už nájdete niekoľko výrobcov, ktorý sa opakovane snažia šľachtiť svoj vlastný vertikálny model a medzi ne, už aktuálne spadá aj Keychron. Ich myš s označením M5 spája ergonomický dizajn s parametrami, ktoré doteraz patrili výhradne herným modelom. Ide tak o zaujímavý pokus priniesť profesionálny výkon do segmentu, ktorý bol doteraz vnímaný ako výlučne komfortný bez toho, aby výsledok stál viac ako sto eur. S predmetnou myškou som sa posledné dva mesiace prehŕňal

po svojom stole a teraz vám môžem o jej kvalitách náležite poreferovať.

Ako dlhoročný používateľ vertikálnych myší som pri rozbalovaní Keychron M5 presne vedel, čo si mám všimnúť. Prvý dojem však nebol úplne presvedčivý. Povrch pôsobí sucho a drsne, takmer ako plast z 3D tlačiarne, čo je vo výraznom kontraste s pogumovanou istotou série Logitech MX (áno, na mojom stole je zo všetkých práve MX tá najšpinavšia a teda najviac používaná). Po pár dňoch som, ale zistil, že onen drsný povrch, má svoje opodstatnenie. Nezachytáva totižto odtlačky, nelepí sa na prsty a pôsobí dostatočne prakticky aj po dlhších hodinách práce. Konštrukčne je M5 pevná, bez vôle či vŕzgania, takže počiatočný dojem akéhosi prototypu z môjho pohľadu rýchlo vyprchal. Rozprávame sa o tele poskytujúcom prirodzený a pre niekoho, kto je na vertikálny tvar zvyknutý, takmer

okamžite pohodlný úchop. Vďaka širokej základni pôsobí myš istejšie ako napríklad Logitech MX Vertical, ktorá má tendenciu sa pri rýchlych pohyboch nakláňať. Veľakrát sa mi stalo, že som ju prudkým pohybom doslova prevalil na bok. Dvojica rolovacích koliesok, z ktorých jedno je horizontálne pod palcom, je výborným doplnkom pre prácu s rozsiahlymi tabuľkami či časovými osami. Aj tu, je však niekoľko kompromisov. M5 je jednoznačne tvarovaná pre stredné až väčšie ruky, takže používateľ s menšou dlaňou bude mať problém dosiahnuť na všetky tlačidlá. Oveľa väčším nedostatkom, je však práve onen, z pohľadu odpudzovania špiny, praktický povrch, keďže ten sťažuje zdvíhanie myši a niekedy vedie k nechcenému stlačeniu bočných spínačov. Po rokoch práce s viacerými modelmi takýchto myší viem, že práve toto je detail, ktorý dokáže pri dlhšej práci najviac vyrušovať. Je tu však aj ergonomický paradox. M5 svojím



dizajnom úspešne rieši polohu zápästia, no jej hladký povrch núti ruku neustále zovierať myš, aby neskĺzavala z úchopu. To znamená síce mierne, ale trvalé svalové napätie, čiže presný opak toho, čo má ergonomický tvar eliminovať. Nie je to vyložene kritická chyba, ale pre náročných používateľov môže byť rozhodujúca. Do ďalšej generácie preto očakávam, že Keychron predmetný model vylepší, a na bočné časti šasi, aplikuje nejakú formu pogumovania.

Ako som už v úvode uviedol, Keychron M5 stavia na špičkovej výbave, ktorú by mu mohla závidieť nejedna herná myš. Použitý je totižto senzor PixArt PAW 3950, ktorý ponúka citlivosť až 30 000 DPI a polling rate do 8 000 Hz pri káblovom a rovnako aj 2.4 GHz pripojení. V praxi je preto pohyb kurzora mimoriadne presný, bez oneskorenia či vyhladzovania a je úplne jedno, či ide o kancelársku prácu, úpravu fotografií alebo bežné používanie. Tu sa však ukazuje ďalší paradox. Takéto parametre sú pre vertikálnu myš skôr demonštráciou sily než reálnou potrebou. Pri svojej hmotnosti (95 g) a širokej základni, je M5 jednoducho príliš statická na rýchle, kompetitívne hranie. Na presné FPS strieľačky nie je stavaná, keďže rýchle pohyby ju ľahko vyvedú z rovnováhy. V pomalších žánroch, ako sú stratégie, RPG či budovateľské hry, však pôsobí z môjho pohľadu dostatočne komfortne a spoľahlivo, aj počas dlhých seansí, avšak na to nepotrebuje dosahovať uvedené cifry. Medzi silné stránky myšky patrí aj jej konektivita. M5 podporuje 2.4 GHz bezdrôtové pripojenie, Bluetooth 5.3 s možnosťou spárovanie troch zariadení súčasne a samozrejme aj káblový režim cez USB-C konektor. Čo sa týka výdrže batérie, tak pri 1 000 Hz dosiahnete viac ako dva týždne používania, čo je skutočne nadpriemer. Trošku mi tu však chýbal slot na uloženie malinkého USB donglu,

čo v prípade častého prenášania môže priniesť potencionálny problém straty kľúča. Spodná základňa si svojou šírkou nejakú zásuvku doslova pýta. Podľa sa teraz stručne porozprávať o softvéri. Všetko sa realizuje cez Keychron Engine, a to priamo vo webovom rozhraní, čím odpadáva nutnosť inštalovať aplikáciu. Nastavenia DPI, polling rate, makier či tlačidiel sa ukladajú priamo do pamäte myši, takže konfigurácia je rýchla a prenosná.

V segmente vertikálnych myší dnes prebieha zaujímavý generačný konflikt. Na jednej strane stojí overená, no starnúca dynastia Logitech, ktorá dlhé roky definovala pojem ergonomie, a na druhej, dnes už aj technologicky ambicióznou výzvovou Keychron. Model M5 svojím výkonom výrazne prekonáva oboch hlavných konkurentov, a teda MX Vertical aj Lift.

Oproti nim ponúka senzor PixArt PAW 3950 s citlivosťou až 30 000 DPI a polling rate do 8 000 Hz, čo sú hodnoty, o ktorých môže Logitech iba snívať. Pri porovnaní s MX Vertical pôsobí M5 citeľne rýchlejšie a presnejšie, no menej príjemne na dotyk. Suchý plast je síce stabilnejší na stole, no zhoršuje manipuláciu. MX Vertical naopak boduje pogumovaným povrchom a jednoduchším zdvíhaním, ale trpí dlhodobou známou poruchovosťou mikrosplínáčov. M5 je v tomto smere zatiaľ bez vážnych problémov a zároveň cenovo dostupnejšia. Porovnanie s modelom Lift ďalej jasne ukazuje odlišné zameranie oboch produktov. Zatiaľ čo Lift cieľi na menšie ruky, ponúka extrémne tichý chod a dvojročnú výdrž na jednu AA batériu. M5 je určená pre používateľov so stredne veľkou až veľkou dlaňou, ktorí uprednostnia výkon, rýchlejšiu odozvu a modernú konektivitu cez 2.4 GHz, Bluetooth 5.3 alebo USB-C. Kým Lift boduje pohodlím a tichosťou, M5 kontruje

funkčným horizontálnym kolieskom, nižšou hmotnosťou (95 g) a celkovo agresívnejšou ponukou za nižšiu cenu okolo 70 eur.

Keychron M5 prináša do sveta vertikálnych myší zaujímavú alternatívu. Spája špičkový senzor s funkciami, ktoré boli doteraz doménou herných modelov. V segmente, kde sa roky menili len farby a logá, M5 ponúka prepracovanejší hardvér, a výborný pomer ceny a výkonu. Nie je však bez chýb. Suchý plast s klzkým povrchom a väčšie rozmery môžu totižto byť problémom pre používateľov s menšími rukami. Napriek tomu ide o mimoriadne zaujímavú voľbu pre profesionálov pracujúcich s grafickými aplikáciami či používateľov, ktorým už nestačí Logitech MX Vertical, a chcú skúsiť niečo nové. Vďaka presnému senzoru a doplnkovému horizontálnemu koliesku je M5 ideálny nástroj pre „kreatívco“ hľadajúcich efektívny a spoľahlivý nástroj na každodennú prácu. Na druhej strane, hráči kompetitívnych FPS či minimalistí, ktorí preferujú jednoduché „plug-and-play“ riešenia, tu dôvod na kúpu nájdu len ťažko.

Verdikt

Zaujímavá alternatíva zo sveta vertikálnych myší.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 70€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výkonný senzor	- Klzkosť povrchu
+ Horizontálne rolovacie koliesko	- Nič pre malé ruky
+ Softvér bez inštalácie	- USB dongle nemá svoju zásuvku
+ Výdrž batérie	
HODNOTENIE:	★★★★☆

AeroBand Guitar

ŠKOLA HROU



Osobne milujem videohry až natol'ko, že ešte aj dnes dokážem stráviť desiatky hodín snahou poraziť jedného obzvlášť zákerného bossa. Po úspešnom zlikvidovaní takýchto náročných prekážok si dôsledne zapamätám tú frustráciu, stovky pokusov a moment, keď sa mi potili dlane, a už som tušil, že v tom najdôležitejšom momente zase o stotinu sekundy netrafím načasovanie. Pre mňa bol svet hudby presne takýmto bossom. Neporaziteľným, frustrujúcim a nech som sa už snažil zo seba dostať čo i len štipku audio kreativity, nakoniec to zakaždým skončilo katastrofálne. Pokusy so zobcovou flautou na základnej škole zneli skôr ako zúfalé pískanie potápajúcej sa lode než ako melódia. Hudba bola pre mňa cudzím jazykom. Nielenže som jej nerozumel, ale ani som ju nedokázal zmysluplne interpretovať. Keď už nám technológie majú pomáhať a búrať zdanlivo nezdolateľné prekážky, neodolal som možnosti otestovať zaujímavú elektrickú gitaru od AeroBand.

Lokálny distribútor mi ochotne zaslal tento gadget, s ktorým sa údajne dokáže naučiť tvoriť hudbu aj úplný hudobný analfabet. Čo myslíte, mal pravdu?

Vybal'ovanie a skladanie AeroBand gitary bolo prvým momentom, kedy som si uvedomil, že toto bude skutočne niečo iné. Telo je vyrobené z ľahkého, no prekvapivo pevného ABS plastu, vďaka čomu gitara nepôsobí ako krehký artefakt, ale skôr ako odolný kus hardvéru, ktorý sa nemusíte báť hodiť na zadné sedadlo auta. Nástroj sa ako taký skladá z dvoch častí, a to z tela a odnímateľného krku. AeroBand má v predaji aj praktické puzdro na prenášanie gitary, ktorú si tam viete uložiť v rozloženom stave. Cvaknutie a dve časti sa spoja do jedného celku. Zásadnou pointou je, že nie je potrebné napínať struny, ani nijako zložito ladit' – reálne struny sú v skrátenej forme len na tele. Celý proces pripomínal skôr skladanie high-tech zariadenia, než prípravu hudobného nástroja, čo už samo

o seba okamžite odbúrало psychologickú bariéru a môj strach začať zase na niečom brnkať. S obavami som položil prsty na hmatník, očakávajúc známu ostrú bolesť z čias, kedy som sa ako dieťa pokúšal hrať na akustickej gitare. Bolesť však neprišla. Namiesto drôtov, ktoré sa bežne zarezávajú do brušiek prstov, som sa dotýkal mäkkých silikónových strún s podsvietením umiestneným na vrchnej hrane. Unikátnosť tejto elektrickej gitary tkvie vo vytvorení tónu pomocou zopnutia presného bodu liniek na hmatníku. Takýto prístup je revolučný najmä pre začiatočníkov, alebo ľudí s fyzickými obmedzeniami ako je artritída, pre ktorých je tradičná gitara jednoducho príliš bolestivá, no aj napriek tomu sa chcem naučiť hrať.

Po počiatočnom nadšení z hardvéru, o ktorom ešte budem rozprávať v súvislosti s ovládacími prvkami a integrovaným reproduktorom, prišiel na rad softvér. Stiahol som sprievodnú aplikáciu

AeroBand, dostupný pre iOS aj Android. Jej spárovanie s gitarou cez Bluetooth trvalo len pár sekúnd. Oceňujem pomerne čisté a prehľadné rozhranie, ktoré podľa mňa nepôsobí odstrašujúco ani pre úplného začiatočníka. Spomínam si na časy, keď som na konzolách hrával legendárne diely Guitar Hero či Rock Band. Ak od AeroBand očakávate podobný štýl arkády, tak vás musím sklamať. V tomto prevedení síce ide o hravú formu učenia, ale rozhodne nie až tak bláznivú a frenetickú. Aplikácia vám dokáže v reálnom čase ukazovať, kam máte položiť prsty na virtuálnom hmatníku počas hrania špecifických skladieb. Žiadne noty, žiadne akordové diagramy, len čistý inštinkt a načasovanie. Absolvoval som pár začiatočnických kurzov, naučil sa prvotné formy prstokladu a už o pár minút neskôr som hral zjednodušenú verziu známej pesničky z retro rádia. Síce len jej časť, ale svete div sa, hral som ju správne. Ten pocit nečakaného úspechu bol opojný, a aj preto som chcel v tréningu a učení pokračovať. Okamžitá spätná väzba robí naozaj zázraky a človek má chuť aj po neúspešnom tóne začať odznova. Každý pohyb prsta, každé správne načasovanie sa okamžite premení na zvuk a vizuálnu odmenu. A práve v tom tkvie čaro AeroBandu. Nenápadne vás učí rytmus, koordináciu a svalovú pamäť, bez pocitu, že sa učíte.

Pre úplných hudobných analfabetov, čiže takých, akým som aj ja, je v prípade



tejto gitary doslova „zjavením“ funkcia zjednodušených akordov. Aplikácia dokáže barové akordy, postrach každého začiatočníka, premeniť na jednoduchšie verzie, ktoré zvládne aj človek s nulovou hudobnou sebadôverou. Zrazu som bol schopný hrať pesničky, ktorých realizácia by znamenala vykĺbiť si prsty. Fungovalo to ako pomocné kolieska na bicykli a dovolilo mi to sústrediť sa na rytmus a brnkanie bez toho, aby ma zložité prstoklady spomaľovali. Skutočný zlom nastal v momente, keď som objavil vstavané bicie slučky. Stlačením tlačidla umiestneného na vrchnej hrane tela gitary sa z tichého cvičenia stala malá „jam session“. Jednoduchý beat vychádzajúci z krásne hrajúceho

reproduktora premenil moje nemotorné, arytmičné brnkanie na niečo, čo zrazu malo pulz, energiu a prekvapivo aj groove – spomínate si na kultového červíka Jima zo série Earthworm Jim? Nehral som len samostatné noty, bol som priamo súčasťou konkrétnej pesničky. Táto funkcia je neoceniteľná pre rozvoj rytmu a načasovania, pretože okamžite počujete, ako zapadáte do celej koncepcie skladby. K tomu všetkému si treba uvedomiť, že táto gitara je vždy dokonale naladená. Žiadne krútenie ladiacej mechaniky, žiadne falošné tóny, žiadna frustrácia.

S novým sebedovedom som sa pustil do objavovania ďalších zákutí testovanej vzorky. Zahrať si rockový riff so zvukom





bendža alebo jednoduchú melódiu s tónmi klavíra? Žiadny problém. Táto všetrannosť mení cvičenie na neustále objavovanie. Každý nový zvuk pôsobí ako bonusový level, ktorý chcete okamžite vyskúšať. AeroBand však nie je len o zábave. Je plný detailov, ktoré dokazujú, že svojím spôsobom ide o seriózny nástroj, nielen hračku. Tlačidlo Capo umožňuje jedným kliknutím premeniť celú gitaru do inej tóniny, bez akéhokoľvek mechanického zásahu. V aplikácii si navyše môžete vybrať z pätnástich alternatívnych ladení, a to od klasického štandardu až po oblúbené Drop D a gitara sa im okamžite prispôbi. Pre obyvateľov bytov a nočné sovy je absolútnym darom z nebies prítomnosť 3,5 mm jacku pre slúchadlá, vďaka ktorému môžete trénovať v tichosti

kedykoľvek sa vám zachce, bez rizika, že na vás susedia zavolajú políciu. A hoci sa stále považujem za začiatočníka, dovoľm si povedať, že táto gitara môže fungovať aj ako plnohodnotný MIDI ovládač pripojiteľný cez USB-C k profesionálnym programom, ako sú napríklad Logic Pro či Ableton Live, ktoré jej dodávajú punc dlhodobej investície.

Aby som si zachoval novinársku objektivitu, musím byť úprimný. AeroBand gitara nie je náhradou za skutočnú gitaru. Je to skôr neuveriteľne prepracovaný a efektívny simulátor. Chýbajú jej pokročilé techniky, ktoré tvoria dušu tradičnej gitary – žiadny bending, prirodzené vibrato a tlmenie strún dlaňou, ktoré pôsobí skôr ako digitálny efekt než ako precízne gesto. Hmatník je občas až príliš citlivý,

takže zareaguje aj na nechcený dotyk. V určitom bode, ak by ste sa rozhodli pokračovať v učení, budete musieť prejsť na reálny nástroj, ale o to tu vlastne vôbec nejde. AeroBand sa nesnaží nahradiť Stratocaster, no aj tak je to stále len plastová gitara s nabíjateľnou batériou a desaťhodinovou výdržou. Jej misia je iná a podľa mňa aj dôležitejšia. Snaží sa vytvárať gitaristov. Je to nástroj pre veľmi špecifickú skupinu ľudí; pre úplných začiatočníkov, ktorých odrádza bolesť a zložitnosť; pre technologických nadšencov, ktorým sa lepšie učí cez softvér a napokon pre tých, ktorí majú fyzické obmedzenia, no nechcú sa vzdať hudby. Minimálne v mojom prípade sa to podarilo. Vďaka AeroBand gitare sa už nemusím považovať za hudobného analfabeta a môžem si zahrať viac než len trápnu karaoke kulisu.

Verdikt

Clapton sa vrátil!

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TygoTec	500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a konštrukčné spracovania	- Citlivosť hmatníku
+ Vždy naladená	- Nie je plnohodnotnou elektrickou gitarou
+ Aplikácia	
+ Výdrž batérie	

HODNOTENIE:



Google Pixel Watch 4

JE TOTO MOBIL SCHOPNÝ KONKUROVAŤ IPHONU?



Začnem, s ohľadom na nadpis tejto recenzie, netradične slovíčkom Apple. Jeho vláda sa zdala byť neotrasiteľná, postavená na pilieroch prémiového dizajnu, bezkonkurenčnej optimalizácie a takmer náboženskej oddanosti svojich nasledovníkov. Zdá sa však, že veci sa aktuálne začínajú meniť. Rok 2025 sa do kroník totižto zapíše ako rok, keď sa v brnení tohto giganta objavila prvá skutočne vážna trhlinka. Neprišla však v podobe geniálneho ťahu konkurencie, ale ako dôsledok vlastnej, takmer nepochopiteľnej arogancie. Aktuálna aféra, ktorú svet okamžite pokrstil menom „Scratchgate“, nie je len obyčajným hardvérovým prešľapom. Je to priam symbolický pád z piedestálu. Rozhodnutie Applu vymeniť v prémiovom iPhone 17 Pro osvedčený a odolný titán za mäkkší hliník, zatiaľ čo lacnejší model iPhone Air

si titánový rám ponechal, je strategickou chybou priam monumentálnych rozmerov. Zákazníci, ktorí zaplatili prémiovú cenu bez mihnutia oka, zrazu v rukách držia zariadenie, ktoré sa vám dokáže poškríabať a ohnúť už po pár dňoch používania. Internet nám tak zaplavili fotografie a videá doškriabaných, otlčených vlajkových lodí, ktoré vyzerajú, ako keby ich prešlo auto. Keď však kráľ nečakane krváca a jeho poddaní spochybňujú jeho autoritu, razom vstupuje do popredia konkurencia. Google so svojím Pixelom 10 Pro je síce na trhu s jemným náskokom, ale kvalitatívne rozhodne nevyzerá tak zúfalo ako jeho priamy konkurent s logom nahryznutého jablka. Dokážu však v tomto smere ponúknuť viac, než len prémiovú kvalitu konštrukcie? Na tieto, ale aj ďalšie otázky sa vám pokúsim dať odpoveď v nasledujúcich riadkoch.

Prvé zoznamovanie sa s novým Pixelom 10 Pro vo mne zanechalo maximálne pozitívny dojem. Mobil v kontexte vyššie spomínaného prešľapu Apple pôsobí ohromujúco. Zatiaľ čo majitelia najnovších iPhoneov často váhajú položiť svoj telefón na stôl bez ochranného krytu, Pixel zanecháva dojem pevnej skaly. Jeho dizajnový jazyk s charakteristickým foto modulom je síce už generácie dobre známy, no Google ho rokmi zdokonalil do elegantnej a okamžite rozpoznateľnej podoby. Kombinácia matného skla Gorilla Glass Victus 2 na zadnej strane a lesklého hliníkového rámu za mňa pôsobí vyložené luxusne, pričom mobil samotný v ruke vyvoláva pocit konštrukčnej celistvosti. Je to presne ten prémiový dojem, ktorý by ste od vlajkovej lode očakávali. Áno, bez obalu je povrch trochu klzký a lesklý rám ľahko priťahuje odtlačky prstov,



no tieto drobnosti nijako neuberajú na istote, ktorú telefón poskytuje.

Skutočná revolúcia sa však odohráva pod povrchom. Google predstavil implementáciu štandardu bezdrôtového nabíjania Qi2 s magnetickým zarovnaním, ktorá pre svet Androidu znamená významný medzník. Po rokoch závidenia MagSafe ekosystému konečne prichádza plnohodnotná alternatíva. To príjemné cvaknutie, ktoré nastane pri priložení telefónu k nabíjačke, držiaku v aute alebo magnetickej peňaženke, je priam návykové. Nejde



pritom len o pohodlie, ale otvorenie dverí novému trhu s príslušenstvom, ktorý bol doteraz pre Android používateľov nekonzistentný. Samozrejmosťou je odolnosť voči vode a prachu na úrovni IP68. Zostávajú tu aj typické pixel detaily, napríklad obrátené usporiadanie tlačidiel, kde je ovládač hlasitosti umiestnený pod tlačidlom napájania – musím povedať, že aj tentokrát som si musel zase zvykať.

Ak by som mal vybrať jednu disciplínu, v ktorej Pixel 10 Pro nielenže vyhráva, ale doslova deklasuje všetko ostatné na trhu, bol by to displej. Superlatívny typ „vynikajúci“ alebo „špičkový“ tu jednoducho nestačia. 6,3-palcový Super Actua LTPO OLED panel je totižto absolútna špička ľadovca. Pixel 10 Pro dokáže pri zobrazení na celej ploche dosiahnuť neuveriteľných 2 400 nitov a pri malých HDR plochách dokonca až 3 300 nitov. Čo to znamená v praxi? Znamená to, že aj počas najjasnejšieho letného dňa na priamom slnku vidíte na displeji všetko s dokonalou čitateľnosťou. Jeho farby sú živé a presné, HDR obsah na ňom vyzerá, ako keby ho niekto prehnal cez Photoshop, adaptívna obnovovacia frekvencia v rozsahu od 1 do 120 Hz zaisťuje dokonale plynulý pohyb pri scrollovaní a zároveň šetrí batériu pri statickom obraze. Zatiaľ čo iní výrobcovia sa sústredia na čo najtenšie rámčeky alebo rôzne zakrivenia, Google sa zameria na najdôležitejší parameter, a tým je použiteľnosť v praxi.

Presuňme sa teraz na opis čipu Tensor G5, keďže tu nám už začína testovaná vzorka trochu krívať. Predstavte si špičkové šasi Formuly 1 s dokonalou aerodynamikou a najlepšimi pneumatikami, no pod jeho kapotou ticho drieme motor z rodinného

sedanu. Presne taký pocit som mal z tohto čipu. Pri bežných úlohách však telefón funguje dostatočne spol'ahľivo. Pohyb v systéme Android 16, otváranie aplikácií alebo scrollovanie sociálnymi sieťami je krásne plynulé, a to predovšetkým vďaka perfektnej softvérovej optimalizácii Googlu. V týchto chvíľach máte pocit, že držíte v ruke pravú vlajkovú loď. Lenže akonáhle sa pozrieme na benchmarky, začína sa nám naša formula trochu rozpadat'. Tensor G5 zaostáva za konkurenciou ako Snapdragon 8 Elite alebo Apple A18 Pro až o 30 až 50 % a grafický výkon dosahuje len polovicu ich kapacity. Toto nie sú len nudné čísla, ale prosto kompromisy, ktoré pocítite na vlastnej koži.

Hranie náročnejších hier znamená prehrievanie, znížovanie výkonu a často aj nemožnosť zapnúť vyššie grafické nastavenia. To najhoršie však je, že daný výkonový deficit zasahuje aj do domény Pixelu a teda fotografovania. Pri snímaní v plnom rozlíšení cítite oneskorenie pri spúšti, ktoré je značne frustrujúce. Google prosto vsadil všetko na umelú inteligenciu. Tensor G5 má slabšie CPU a GPU, no jeho neurónová jednotka (TPU) je výrazne výkonnejšia, čo umožňuje beh pokročilých AI modelov priamo v telefóne. Google evidentne nechce súťažiť v hrubom výkone, ale snaží sa vytvoriť inteligentnejší telefón v duchu súčasnej technologickej moderny. Problém je, že v roku 2025 je tento kompromis priveľký. Vlajková loď za viac než 1 000 eur si jednoducho nemôže dovoliť výkonovo zaostávať o dve generácie.

Priama a nevyhnutná daň za neefektívny čip sa automaticky musí prejaviť v dĺžke výdrže batérie. Kapacita batérie síce

medzigeneračne mierne narástla, a to na 4 870 mAh, no výsledky výdrže sú katastrofálne. Reálne som sa dokázal pri stredne náročnom zát'ažovom teste dostať sotva na hranicu 10 hodín, čo keď si porovnáme s minuloročným Pixelom 9 Pro, ktorý vydržal 13 hodín, je jasný krok späť.

Zatiaľ čo konkurencia s efektívnejšími čipmi predlžuje výdrž o hodiny, Google ju naopak skrakuje. Telefón má problém prežiť jeden náročný deň a pri intenzívnejšom používaní, najmä pri fotení alebo hraní hier, budete hľadať nabíjačku už popoludní. Situáciu nezachraňuje ani rýchlosť nabíjania. Maximálny kábový výkon 30 W je v dnešnej dobe, keď niektorí výrobcovia bežne ponúkajú 100 W a viac, prinajmenšom úsmevný. Dobíť telefón z nuly na 55 % trvá pol hodiny.

V tomto svetle sa už spomínané magnetické nabíjanie Pixelsnap mení z luxusnej funkcie na nevyhnutnú barličku a je to pohodlný spôsob, ako priebežne cucat energiu počas dňa, aby ste sa vôbec dočkali večera. Batéria je bezpochyby najväčším sklamaním a Achillovou pätou celého mobilu. Je to daň za výkonnostné ambície Googlu v oblasti AI, ktorú však platí priamo používateľ.

Fotoaparát bol vždy alfou a omegou telefónov Pixel a ja so to ostatne naznačoval aj v tomto článku. Je to disciplína, kde Google dlhé roky definoval štandardy nie vďaka najlepšiemu hardvéru, ale vďaka softvérovej mágii a Pixel 10 Pro v tejto tradícii pokračuje. V oblasti statickej fotografie je mobil stále kráľom jednoduchosti a spol'ahlivosti. Vytiahnete telefón z vrečka, stlačíte spúšť a viete, že výsledok bude s 99 % pravdepodobnosťou vynikajúci. Výsledné fotografie (50 MPx hlavný, 48 MPx ultraširokohlý a 48 MPx teleobjektív) majú prirodzené farby, fantastický dynamický rozsah a úroveň detailov, ktorá vyráža dych. Portrétny režim je špičkový a schopnosť zachytiť momentky aj v náročných svetelných podmienkach je stále bezkonkurenčná. Je to fotoaparát, ktorý vám dáva istotu a na ktorý sa môžete plne spol'ahnúť.

Potom sú tu však AI funkcie, ktoré posúvajú hranice toho, čo považujeme za fotografiu na novú úroveň. Nový 100-násobný Pro Res Zoom je ukážkou sily generatívnej umelej inteligencie. Telefón nedokáže opticky priblížiť objekt na takú vzdialenosť a namiesto toho analyzuje dáta a doslova vykonštruje a dokreslí detaily, aby vytvoril použiteľný obrázok (je to identické ako u rok starej vlakovej lode Honoru). Po väčšinu času je výsledok pôsobivý a sem-tam si telefón vymyslí text na vzdialenej tabuli alebo zdeformuje tváre



ľudí. Nakoniec je tu surová matematika, ktorá odhaľuje limity softvérovej mágie.

Čo sa týka natáčania videá, napriek všetkým vylepšeniam a funkciám ako Video Boost, Pixel v tomto smere stále citel'ne zaostáva za iPhonom a dokonca aj za vlajkovými lod'ami od Samsungu. Obrazu chýba tá najvyššia úroveň detailov, stabilizácia nie je taká plynulá a celkové spracovanie je menej konzistentné. Dôvod je jednoduchý. Zatiaľ čo pri fotke má softvér zlomok sekundy na to, aby vykonal svoje kúzla, video vyžaduje nepretržitý a masívny výpočtový výkon v reálnom čase. A ten, ako už vieme, čipu Tensor G5 chýba.

Ak existuje dôvod, prečo by ste mali o Pixeli 10 Pro napriek jeho hardvérovým nedostatkom vážne uvažovať, je to už spomínaný softvér. Zážitok z používania čistého Androidu 16 s novým dizajnovým jazykom je jednoducho excelentný. Všetko je na svojom mieste, systém je prehl'adný, rýchly a bez zbytočného balastu. Nechýba ani prísl'ub Googlu, ktorý konkurencia nedokáže dorovnať, a to sedem rokov plnohodnotných aktualizácií operačného systému, bezpečnosti a nových funkcií. Kúpa Pixelu tak opäť nie je investíciou na dva roky, ale na podstatne dlhšiu dobu. Jadrom zážitku sú v prvom rade funkcie umelej inteligencie. Nástroje ako Magic Cue, ktoré sa snažia predvídať vaše potreby a ponúkať relevantné informácie priamo v kontexte konverzácie, sú ukážkou budúcnosti mobilných zariadení. Keď fungujú, je to skutočne užitočné a telefón vám sám ponúkne kontakt, o ktorý vás niekto žiada v správe, alebo zobrazí detaily rezervácie, o ktorej sa rozprávate. Problém je, že ich fungovanie je zatiaľ

nekonzistentné a často sa stane, že sa funkcia jednoducho neaktivuje, aj keď by mala a vy to od nej očakávate.

Google Pixel 10 Pro po mesiaci testovania vnímam ako rôznorodú koláž pocitov. Je to telefón, ktorý dokáže v jednej chvíli oslniť fenomenálnym displejom či magickými fotografickými schopnosťami, aby vás vzápätí sklamal slabou batériou a nepresvedčivým čipom. Google mal šancu využiť Apple „Scratchgate“ na definitívny úder, no jeho vlastné kompromisy mu podrazili nohy. Výsledkom je zariadenie, ktoré nateraz nemôže byť pre konkurenciu nejakým zásadným postrachom, no aj tak pôsobí ako fascinujúca alternatíva. Pre úzky okruh nadšencov fotografie, oddaných fanúšikov Googlu a tých, ktorí idú na ruku softvérovej inteligencii a podpore viac, než výkonu či výdrži.

Verdikt

Pre masového používateľa je Pixel 10 Pro príliš nevyrovnaný, no pre zasvätených je to azda najzaujímavejší (ne)dokonalý telefón súčasnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Google	1 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a prémiové spracovanie	- Výkon
+ Displej a jeho úroveň jasu	- Batéria a pomalé nabíjanie
+ Odolnosť	- AI funkcie sú nekonzistentné

HODNOTENIE:



Logitech MX Master 4

STARÉ HRIECHY SÚ PREČ, ALE...



O sérii myší MX Master od Logitechu ste už určite počuli. Tento ikonický kus hardvéru nájdete na stoloch grafikov, programátorov či manažérov. Dalo by sa povedať, že ide o symbol produktivity a v istom ohľade aj profesionálneho statusu. Ako človek s vysokými nárokmi na počítačové periférie som k testu štvrtej generácie pristupoval s rovnakou zvedavosťou, s akou sa občas vraciam k legendárnym herným sériám, aby som zistil, kam sa posunuli. Predchodca MX Master 3S bol svojho času takmer dokonalý. Vynikajúci senzor, fantastické rolovacie koliesko a ergonómia, ktorá sadla do stredne-veľkej až veľkej ruky ako uliata. Avšak z môjho pohľadu to trochu prekazil vlastný povrch, keďže jeho pogumovaný materiál sa po pár mesiacoch zmenil na lepkavú

pascu, prach a odtlačky. Pre prémiovú myš takéhoto ranku to bol problém. Ak vás zaujíma, či sa to podarilo odstrániť v najnovšej súčasnej generácii a čo všetko štvorka prináša, určite pokračujte v čítaní.

Nebudem chodiť okolo horkej kaše, či myši, a rovno poviem, že staré hriechy sú naozaj preč. Prvý dotyk s MX Master 4 predstavuje úľavu pre každého, kto trpel lepkavým povrchom predchodcu. Logitech konečne vypočul svojich zákazníkov – pogumovanie zmizlo a nahradil ho kvalitný textúrovaný plast s prémiovými silikónovými bočnicami, ktoré pôsobia čisto a trvácne. Myš si zachovala svoj ikonický tvar, lenže je o niečo väčšia a ťažšia (151 gramov oproti 141 gramov), čo pridáva na robustnosti, ale môže ubrať z obratnosti pri zdvíhaní. Bočné

tlačidlá viac vystupujú, horizontálne koliesko je dlhšie a presnejšie a kliky sú až o 90 % tichšie než pri 3S. Interakcia hlavného dvojspínačov prináša stále príjemnú hmatovú odozvu bez rušivého zvuku na pozadí. Skrutky na spodku sú konečne prístupné bez ničenia klzných plôch, takže výmena batérie je jednoduchá a širšie PTFE plochy zlepšujú sklz. MX Master 4 dokazuje, že Logitech počúva svojich zákazníkov, keďže vyriešil problémy s materiálmi, opraviteľnosťou a pohodlím, hoci drobné zmeny ergonómie môžu niektorým dlhoročným používateľom série pripadať skôr ako evolučný kompromis než revolúcia.

Hlavným technologickým tromfom, ktorým sa Logitech snaží obhájiť novú generáciu MX Master, je haptická odozva. Nejde však



len o obyčajné vibrovanie. V tomto prevedení dostávajú do pravej ruky rôzne typy vibrácií signalizujúce rozličné akcie – jemné cvaknutie pri prepnutí režimu rolovacieho kolieska MagSpeed, mierne chvenie pri konci dokumentu či decentný impulz pri zarovnávaní objektov vo Photoshope. Je to elegantné, prémiové a príjemne futuristické, no zároveň musím dodať, že podľa mňa nejde o funkciu, kvôli ktorej by som osobne bez váhania siahol po peňaženke. Zaujímavejšou novinkou, ktorá s haptickým systémom súvisí, je funkcia Action Ring.

Ide o digitálne kruhovú menu, ktoré sa zobrazí po stlačení nového tlačidla v opierke pre palec a potiahnutí myšou. Ponúka rýchly prístup k ôsmim príkazom, ktoré si môžete prispôbiť podľa vlastných potrieb – od spustenia ChatGPT až po ovládanie médií. Podpora haptiky v aplikáciách tretích strán je však nateraz vyložené minimálna a obmedzená na pár programov ako sú Adobe, Excel a Zoom.

Väčšina používateľov jej prínos v bežnej práci pravdepodobne nepocíti a po počiatočnom nadšení som sa aj ja vrátil ku klasickým klávesovým skratkám. Sú jednoducho rýchlejšie a navyše som na ne osobne viac navyknutý. Haptika aj Action Ring fungujú len s neustále spusteným softvérom Logi Options+, čo je problém najmä na firemných počítačoch s obmedzenými právami. Logitech otvára svoj haptický systém vývojárom, takže do budúcnosti môže pribudnúť viac podpory, no v súčasnosti ide skôr o technologický experiment. Kto si však chce do spomínaného kolieska

pridať vlastné skratky bez akejkoľvek spätnej väzby či vibrácií, má túto možnosť, pochopiteľne, k dispozícii.

Pod kapotou MX Master 4 sa skrýva podľa mňa asi najväčšie sklamanie celej myši, a to polling rate – frekvencia, s akou myš posiela dáta do počítača. Hoci ide o prémiový model kancelárskej myši s cenou presahujúcou 100 €, stále funguje len na frekvencii 125 Hz. V roku 2025 to pôsobí ako neprijateľný kompromis, najmä pri monitoroch so 120 či 144 Hz, kde kurzor pôsobí trhane a narušuje dojem plynulosti, aký by mal tento kráľ produktivity ponúkať. Prečo to Logitech urobil? Dôvody sú tri. Tým prvým je samotný protokol Logi Bolt, postavený na technológii Bluetooth Low Energy, ktorý uprednostňuje stabilitu a výdrž batérie pred výkonom. Ďalej je batéria – vyšší polling rate by výrazne skrátil deklarovanú 70-dňovú výdrž.

A napokon ide o segmentáciu trhu, ktorá má zachovať rozdiel medzi pracovnými myšami radu MX a hernými modelmi série G. Argument, že 125 Hz stačí na kancelársku prácu, však v roku 2025 jednoducho neobstojí. Myš si navyše nesie aj staré hriechy. Nemá internú pamäť, takže všetky nastavenia ostávajú viazané na softvér Logi Options+ a stále nemá miesto na uloženie Logi Bolt prijímača, ktorý sa tak ľahko pri preprave môže stratiť. Na druhej strane, senzor Darkfield s citlivosťou 8 000 DPI ostáva špičkou a funguje aj na skle, pričom nová anténa prináša stabilnejšie spojenie.

Nová generácia MX Master prináša výrazné zlepšenie materiálového spracovania, tichšie kliky a jednoduchšiu opraviteľnosť.



Jej hlavné inovácie, teda haptika a Action Ring, však z môjho pohľadu zatiaľ pôsobia skôr ako zaujímavý experiment než ako funkcie s reálnym prínosom. K tomu sa pridáva stagnácia v kľúčových oblastiach, ako je polling rate či absencia internej pamäte, a to napriek vyššej cene.

Pre majiteľov MX Master 3/3S ide o vítaný upgrade – zbavíte sa lepkavého povrchu a získate niekolko užitočných vylepšení, hoci nejde o plnohodnotnú novú generáciu. Pre nových používateľov ide o jednu z najlepších produktívnych myší, vďaka vynikajúcej ergonómii, koliesku MagSpeed a kvalitnému softvéru (ak vám ho v práci povolia). Treba však rátať s kompromisom v plynulosti – majitelia 144Hz a vyššou môžu byť z 125 Hz polling rate sklamaní, pretože myš jednoducho nestíha tempu moderného hardvéru.

Verdikt

Karty plusov a mínusov sú rozdané, voľba je len na vás.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Logitech	130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Pokračovanie ikonického dizajnu	- Stále nízky polling rate
+ Ergonómia a komfort	- USB kľúč nemá svoje miesto
+ Tiché a presné spínače	

HODNOTENIE:



ADATA microSDXC karta pre Switch 2

OPLATÍ SA?



Večné riešenie úložiska sa stalo tichým zabijakom moderného hrania. Neustále rozhodovanie o tom; čo vymazať, aby som mohol nainštalovať tamto a hento, nám berie čas, ktorý by sme radšej strávili s Linkom v Hyrule, či počas nočných online pretekov v novom Mario Kart. Najviac to cítiť pri prenosných konzolách. Pôvodný Switch bol v tomto ohľade takým malým zázrakom, keďže ukázal, že skvelý interaktívny zážitok nemusí stáť na fotorealistickej grafike, ktorá si vyžaduje kvantá dát. No aj on, časom logicky narazil na svoje limity, najmä kvôli pomalým microSD kartám. S príchodom jeho nástupcu, a teda systému Nintendo Switch 2 sa automaticky dostavil vyšší výkon a s ním aj oveľa vyššie nároky na kapacitu úložiska a prenosové rýchlosti. Switch 2 si ubuje svet, ktoré sme si na cestách doteraz mohli

len predstavovať, avšak má to práve háčik spojený s rozšírením základného úložiska (to je mimochodom, vrátane systémových procesov, 256 GB). Jednou zo spoločností, ktoré sa tento problém snažia riešiť je firma ADATA, ktorá nám do redakcia zaslala na test svoju Premier Extreme microSDXC Express s kapacitou 256 GB.

Rozbal'ovanie microSD karty zvyčajne nie je žiadny extra zážitok. V tomto prípade ide skôr o rutinu v štýle výmeny batérie v diaľkovom ovládači. Malá kartička ADATA Premier Extreme vyzerá v zásade ako stovky iných kariet, avšak to podstatné sa deje v jej vnútri. Pri detailnejšom pohľade si totižto všimnete nenápadný symbol EX 1 alias diskrétno znamenie príslušnosti k elitnému klubu expresnej rýchlosti. Výrobca zachoval klasický microSD formát. Žiadne nové sloty,

žiadny chaos. Jednoducho otočíte svoj nový Switch, vyklopíte jeho kovový stojan a do odhalenej zásuvky vložíte svoju kartu s kapacitou 256 GB alebo 512 GB. Zároveň tu, ale vzniká problém. Ako vysvetliť používateľovi, že dve identické karty môžu mať tak radikálne odlišný výkon? Premier Extreme je navonok obyčajná microSD kartička, no v jej vnútri sa nachádza úplne nová liga technológií. Áno, funguje aj so staršími štandardmi ako UHS-I. Je to ako jazdiť na Ferrari po pol'nej ceste, čiže technicky to je možné, no úplne zbytočné. Svoj pravý potenciál ukáže až v zariadení, ktoré s ňou dokáže držať krok, a tam spadá práve druhá generácia konzoly Switch.

Aby sme pochopili, aký veľký posun táto karta predstavuje, pomôžeme si dopravnou metaforou. Aktívne už cez rok testujem



aj automobily a tak mi teraz po rozume behá práve toto. Predstavte si dáta ako autá. UHS-I microSD karty boli okresky, kde ste mali vždy pre seba vyhradený jeden jazdný pruh s maximálnou povolenou rýchlosťou 90 km/h čo pri veľkej premávke znamenalo zápchy. ADATA Premier Extreme (štandard SD7.1) je naopak ekvivalentom jednorúroveň dialnice. Vďaka rozhraniu PCIe 3.0 x1, známemu z NVMe SSD, sa teoretická rýchlosť šplhá až k 985 MB/s. Je to ako transplantovať srdce z výkonného PC do miniatúrnej karty. Tok dát riadi radič Silicon Motion SM2708, vďaka čomu si ADATA môže dovoliť uvádzať odvážne čísla a to konkrétne; čítanie až 800 MB/s, zápis až 700 MB/s, teda parametre, ktoré ešte nedávno patrili do kategórie sci-fi a veľkých SSD. Lenže nejde len o kratšie nahrávacie časy počas hrania. Adopcia PCIe v prenosných konzolách znižuje technologickú priepasť medzi handheldmi a veľkými platformami.

Pre vývojárov znamená jednoduchšie portovanie hier, pre hráčov viac kvalitných titulov s minimom kompromisov.

Marketingové čísla sú jedna vec, no realita hernej praxe býva často úplne iná. Preto som túto malú kartičku vložil do nášho testovacieho kusu Nintendo Switch 2 a podrobil ju sérii testov, ktoré mali odhaliť jej skutočný charakter. Prvým testom bol presun dát. Vzal som objemný súbor s inštaláciou hry Mario Kart World o veľkosti 23.4 GB a presunul ho z internej pamäte konzoly na kartu ADATA a následne späť. Výsledky boli, a to poviem bez zveličovania, ohromujúce. Karta dosahovala špičkové rýchlosti až 727 MB/s pri čítaní (kopírovanie z karty do konzoly) a 629 MB/s pri zápise (kopírovanie z konzoly na kartu). Oproti starej UHS karte, kde by takýto presun trval vyše 6 minút, to ADATA zvládla za menej ako minútu. To sú minúty reálne ušetreného času, ktorý môžete venovať hraníu.

Druhý test bol síce už subjektívnejšej povahy a išlo o nahrávanie samotnej hry. Spustenie spomínaného MKW na starej karte znamenalo čakanie, ktoré sa zdalo ako večnosť. S kartou ADATA sa však tento zážitok dramaticky zmenil. Skok z menu konzoly priamo do otvoreného sveta nového Mario Kart bol takmer okamžitý. Špičkové rýchlosti sú síce pekné, ale čo sa stane, keď potrebujete na kartu zapísať skutočne masívny objem dát, napríklad pri stahovaní novej hry z eShopu? Na tento účel som simuloval prenos 85 GB súboru z PC. A tu sa ukázala pravá tvár testovanej karty. Po vyčerpaní rýchlej SLC cache klesla rýchlosť zápisu na stabilnú hodnotu 250 MB/s. Niektorí by mohli byť sklamaní, že to nie je marketingových 700 MB/s. Pravda je však taká, že aj táto hodnota je viac ako trojnásobná oproti tomu, čo dokážu najlepšie UHS karty.

Verdikt

Ak ste hráč, ktorý chce zo svojho Switchu 2 vyžmýkať absolútne maximum hneď od prvého dňa, jedna z dvoch dostupných ADATA kariet je pre vás jasnou kúpou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ADATA	62€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Rýchlosť	- Pri prenose objemných súbojov
+ Ideálne zdvojnásobenie kapacity vášho Switchu 2	zápis neprekročil hodnotu 250 MB/s

HODNOTENIE:



CMF Phone 2 Pro

MODULÁRNOSŤ AKO PREDNOSŤ?



Trh s lacnými smartfónmi je dnes vyložené prepchatý. Každý čo i len trocha renomovaný výrobca sa snaží uchmatnúť aspoň omrvinku z tohto segmentu, ktorý už dávno prestal byť o inováciách a začal pripomínať skôr kolotoč recyklovaných nápadov. A práve v tomto oceáne plastu a kompromisov sa znova vynára CMF, čiže mladšia, odvážnejšia a predovšetkým dizajnová drzá sesterská značka firmy Nothing. Prvý model prosto nazvaný Phone 1 ukázal, že aj rýdzo lacný smartfón vie zaujať inak než len nízkou cenou. A práve teraz prichádza jeho pokračovanie neprekvapivo pomenované CMF Phone 2, sľubujúce viac než len dizajnovú odlišnosť od konkurencie.

Predmetný mobil zaujme na prvý pohľad, samozrejme, svojím vzhľadom. Hoci je jeho konštrukcia primárne plastová, výrobca sa

snažil o trochu sofistikovanejší dojem v porovnaní s predchodcom. Ponúka rôzne povrchové úpravy: čierna a svetlozelená verzia majú textúru pripomínajúcu matné sklo, biela naopak disponuje povrchom podobným pieskovcu a ikonická oranžová dostala kovový nádych. Nám sa do redakcie dostal konkrétne zelený variant. Prémiový nádych navodzujú hliníkové prstence umiestnené okolo fotoaparátov a jasne viditeľné skrutky z nehrdzavejúcej ocele. Konštrukčne inak dobre zvládnuté šasi je citel'ne tenšie (7,8 mm) a ľahšie (185 g) ako pri prvej generácii a práve vďaka uvedeným rozmerom a tentokrát výraznejšie zaobleným hranám mobil padne perfektne do ruky a nereže vás do dlane ani pri silnejšom zovretí. Klúčovým prvkom dizajnu však zostáva predovšetkým modularita. Telefón disponuje odnímateľným krytom uchytaným pomocou transparentných

skrutiek a užívatelia si môžu vybrať z porcie rôznych doplnkov. Medzi tie spadajú nástavce na moduly fotoaparátov (rybie oko, makro), univerzálny kryt, peňaženka/stojan alebo pútko na zavesenie. Počas testovania som od distribútora nedostal ani jeden z týchto doplnkov, takže vám nemám ako sprostredkovať ich výhody či prípadne nevýhody v praxi.

Čo sa týka odolnosti, predmetná novinka ponúka certifikáciu IP54, čo je dozaista zlepšenie oproti IP52 pri Phone 1. Aj keď nový stupeň ochrany predstavuje progres a telefón tak prežije nápor striekajúcej vody, žijeme v dobe, keď sa už aj na lacný segment prenosných telefónov začínajú hrnúť očakávania prémiovej odolnosti. Použitie Panda Glass namiesto známejších verzií Gorilla Glass je ďalším indikátorom cieľeného podliezania magickej



hranice 250 eur. Uvedené lacnejšie sklo kryje jednu z hlavných predností mobilu, a to 6,77-palcový AMOLED displej. Ten sa totižto právom nemusí obávať ani komplexného porovnávania s drahšími konkurentmi, ostatne jeho rámiky voči šasi mobilu sú citel'ne tenučké, až som mal pocit, že toto nemôže byť telefón za dve stovky. Panel zvláda rozlíšenie 1080 x 2392 pxl, podporou 10-bitových farieb a HDR10+, čo znamená, že obraz zostáva dostatočne živý, ostrý, kontrastný a predovšetkým detailný. Z čoho som bol však vyložene prekvapený? Maximálnym jasom na úrovni 3 000 nitov (v top peaku), čo je o 50 % viac než pri prvej generácii. Nechýba ani obnovovacia frekvencia 120 Hz a hlavne rýchla dotyková odozva až 1 000 Hz, ktorú ocenia najmä hráči.

Čo to vrčí pod tou plastovou kapotou?

Budgetový kvázi Nothing poháňa čipset MediaTek Dimensity 7300 Pro 5G, vyrobený



4-nanometrovým procesom (uvádzam to zámerne, pretože v nižšej strednej triede sa nám stále môžu objaviť aj výrazne slabšie čipy). V tomto prípade však ide o osemjadrovú architektúru s konfiguráciou štyroch výkonných jadier Cortex-A78 s taktom 2,5 GHz a štyroch efektívnych jadier Cortex-A55 s frekvenciou 2,0 GHz. O

grafické spracovanie sa stará akcelerátor Mali-G615 MC2. Strojovni pomáha 8 GB operačnej pamäte typu LPDDR4X s možnosťou rozšírenia až o ďalších 8 GB prostredníctvom virtuálnej pamäte RAM Booster. Úložisko je UFS 2.2 a viete ho mimo základu s kapacitou 128 GB nahradiť verziou s 256 GB. K výrazným benefitom patrí prítomnosť slotu na pamäťovú kartu microSDXC s podporou kapacity až 2 TB, a to aj napriek tomu, že ide o hybridné riešenie, ktoré zdieľa priestor so sekundárnou SIM kartou. Dimensity 7300 Pro prináša približne 10 % nárast výpočtového výkonu a 5% zlepšenie grafického výkonu v porovnaní s predchádzajúcim modelom. Pozeral som na benchmarkové skóre a zistil som, že mobil je na úrovni približne 688 000 bodov v Antutu, čo v skratke znamená, že má potenciál výkonnostne sa udržať vo vyššej strednej triede, hoci niektorí konkurenti v podobnej cenovej hladine môžu ponúknuť ešte o niečo lepšiu motorizáciu.



V každodennom používaní a pri bežných formách interakcie som nezaznamenal s



výkonom žiadne problémy. Multitasking tento mobil zvláda bez problémov a načítavanie aplikácií je rovnako plynulé. Použitie pamäťových technológií LPDDR4X a UFS 3.2 síce nedosahuje úroveň najmodernejších štandardov ako LPDDR5 či UFS 3.1, no v kontexte toľko omieľanej cenovky ide stále o rozumnú voľbu. Čo sa týka už spomenutého herného potenciálu, ani tu sa testovaná vzorka z môjho pohľadu rozhodne nestratila. Napríklad také BGMI (Battlegrounds Mobile India) zvládol telefón rozbehnúť na 120 fps a PUBG na 90 fps – to všetko bez prehrievania. Pri graficky náročnejších tituloch som už musel pristúpiť na kompromis a zľaviť z vizuálnych nárokov, avšak napriek tomu sa to na celkovom zážitku z hrania nijako zásadne nepodpísalo. Pre používateľov s vysokými nárokmi na herný výkon však bude lepšie, ak si naštaria na Nothing Phone 3a Pro. Operačný systém (Nothing OS 3.2) stavia predovšetkým na čistom Androide 15, čiže bez zbytočného bloatvéru a ponúka bohaté možnosti prispôsobenia pomocou widgetov, ikon a animácií. Výrobca garantuje 3 roky hlavných aktualizácií a 6 rokov bezpečnostných záplat, to je v tejto cenovej kategórii nadštandard. Čo sa týka umelej inteligencie, v rámci nej viete aktivovať AI asistenta Google Gemini podržaním napájacieho tlačidla. Novinkou je aj funkcia Essential Space s dedikovaným tlačidlom na rýchle ukladanie a AI spracovanie obsahu. Ako som už však písal v recenziách na posledné Nothing telefóny, ide o funkciu, ktorá je stále vo vývoji a nateraz preto vykazuje isté nedokonalosti.

Ako fotí mobil za pár stoviek?

CMF Phone 2 Pro staval vo svojej triede na nečakanú výhodu, a to trojitý fotoaparát so zameraním na optický zoom. Hlavný 50 Mpx snímač dokáže zachytiť až o 64 % viac

svetla ako predošlý model a spolupracuje s AI spracovaním obrazu TrueLens Engine 3.0. Sekunduje mu ďalší 50 Mpx snímač s teleobjektívom, ktorý naopak ponúka dvojnásobné optické a až dvadsaťnásobné digitálne priblíženie. Celú výbavu uzatvára 8 Mpx ultraširokouhlý objektív s tým, že predná kamera má rozlíšenie 16 Mpx. Akokoľvek je hlavná trojica na papieri pôsobivá, vo výsledku to už trochu drhne. Primárny snímač síce zvláda produkovať solídne snímky za ideálnych svetelných podmienok, no nie vždy dokáže správne nastaviť HDR a občas trpí prehnaným farebným podaním respektíve miernou pre-expozíciou. Teleobjektív zaujme predovšetkým pri portrétoch alebo detailných záberoch a práve v takomto scenári podáva najlepšie výsledky, no v horšom svetle sa naopak výsledná kvalita stráca. Ultraširokouhlý fotoaparát má problém s presnosťou farieb a slabšími detailmi, čo sa najviac prejavuje logicky v noci. Neprítomnosť optickej stabilizácie obrazu (OIS) ďalej limituje kvalitu záberov pri slabom osvetlení, avšak to zase v danej triede nie je ničím šokujúcim. Samozrejmosťou sú aj tu AI funkcie, ako napríklad Auto Tone, Motion Photo, Portrait Optimiser či Ultra XDR, no ani tie nedokážu zakryť fakt, že ladeniu niektorých algoritmov by prospelo viac konzistentnosti. Farebné rozdiely medzi objektívmi sú viditeľné a portrétny režim mi počas fotenia dcéry často chýbne zameral hrany záberu.

Aj v takto príjemne tenkom šasi sa nachádza akumulátor s kapacitou 5 000 mAh. Vďaka energeticky úspornému 4 nm čipsetu, o ktorom už bola reč, ponúka batéria veľmi slušnú výdrž. Mobil zvládne v praxi približne dva dni bežného používania a jeden pri náročnejšom multitaskingu. Nabíjanie prebieha cez kábel s maximálnym výkonom 33 W. Za ideálnych podmienok stačí 20 minút na dobitie približne polovice batérie, avšak

očakávanou nevýhodou je absencia Qi cievky na bezdrôtové nabíjanie a rovnako tak aj fakt, že v balení žiadny adaptér nenájdete. Ďalším dielikom v rámci kompromisu je kvalita výstupného audia. Telefón má len jeden reproduktor (aj keď s funkciou Ultra Volume), čo poskytuje menej pohlcujúci zvukový zážitok, špeciálne v porovnaní so stereo reproduktormi, ktoré sa objavujú aj u niektorých konkurentov v danej cenovej relácii. Sensorová výbava zahŕňa v celku spolaživý optický snímač odtlačkov prstov umiestnený pod displejom, akcelerometer, gyroskop, senzor priblíženia, kompas, senzor okolitého svetla a lineárny vibračný motorček (X-axis) pre haptickú odozvu. Práve vibrácie v spojení s interakciou prehľadnej nadstavby nad operačným systémom prinášajú príjemnú užívateľskú skúsenosť.

CMF Phone 2 Pro štartuje na našom trhu so skutočne agresívnou cenou od 250 eur za variant s 8 GB RAM a 128 GB úložiskom, pričom verzia s 256 GB vás príde na pár desiatok eur viacej. V danom cenovom segmente čelí už spomínanej konkurencii ako Nothing Phone (3a) s lepšou výbavou fotoaparátov, Poco X7 Pro s vyšším výkonom, Redmi Note 14/15 Pro s dôrazom na rýchlosť a rozlíšenie snímačov, Samsung Galaxy A55/A56 so silným softvérovým zázemím a kvalitnými displejmi, či Motorolám ponúkajúcim rôzne kombinácie uvedených výhod.

Je teda CMF Phone 2 Pro len ďalším nevýrazným lacným mobilom? Osobne si myslím, že nie. Zariadenie má ale svoje muchy. Výkon nie je nadštandardný, zvuk je mizerný a fotáky by v noci potrebovali znova softvérovo zaškoliť. Ale za uvedenú cenu prináša skvelý displej, originálny dizajn, praktickú modularnosť, teleobjektív a hlavne čistý Android.

Verdikt

Ak nehľadáte len najvyššie čísla v benchmarkoch, ale telefón s osobnosťou, unikátnym dizajnom a pár zaujímavými trikmi v rukáve, druhá generácia CMF si vašu pozornosť rozhodne zaslúži.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Nothing	250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Štýlový dizajn	- Rýchlosť nabíjania
+ Nothing OS	len 33 W
+ Modularnosť	- Zvuk
+ Fotoaparát za ideálneho svetla	

HODNOTENIE:



Súťaž

Vyhrajte 3x HONOR CHOICE Portable
Bluetooth Speaker Pro Black

HONOR

Otázka: Aké dve farby si môžete zakúpiť na Slovensku?
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.12.2025

Kedy sa dočkáme nového Wonku?



Sony Pictures oznámilo, že pracuje na filme založenom na populárnej bábike Labubu.

Štúdiu sa podarilo získať práva na túto značku od firmy Pop Mart, ktorá je jej výrobcom a distribútorom. Tým že je film ešte vo veľmi skorom vývoji produkcie zatiaľ ešte nie je jasné či pôjde o animáciu alebo live-action spracovanie.

Postavička Labubu je výtvorom ilustrátora Kasinga Lunga, ktorého inšpirovala škandinávská mytológia. Postavy ako Labubu, Zimomo, Mokoko či Tycoco tvoria „The Monsters“ rodinu, ktorá si získala kultový status. Jeden z kľúčových faktorov úspechu Labubu je obchodný model, ktorý Pop Mart má tzv. „blind-box“ v ktorom sa figúrky predávajú v nepriehľadných baleniach,

takže zákazník nevie, ktorú verziu hračky dostane. Tento model niekedy nesie aj nie príliš pozitívny názov „moderný gambling“ kde fanúšikovia zažívajú napätie s unboxingom. Fanúšikovia sa ale ohradujú, že na rozdiel od bežného gamblingu aspoň získajú finančnú hodnotu späť vo forme bábiky – aj keď možno nejde o bábiku pre ktorú si blind box kúpili.

Sony očakáva, že film by mohol byť len prvým krokom k vybudovaniu franšízy. Ak sa príbeh ujme, môžu prísť ďalšie diely založené na ďalších charakteroch z Pop Mart sveta. Z pohľadu stratégie Sony sleduje typický príklad hollywoodskeho trendu, v ktorom štúdiá čoraz častejšie adaptujú populárne hračky, trendy, alebo zberateľské predmety do filmov (podobne ako Barbie alebo LEGO).

Sony má už skúsenosti s animáciou (napr. K-Pop Demon Hunters) a mohla by tak priniesť Labubu buď ako animovaný príbeh, alebo kombináciu animácie a hraného filmu. Otázkou je, či rovnako ako je to s každým trendom, aj Labubu ostane rovnako relevantné aj budúci rok.



Nick Jonas sa vracia do Jumanji



Štúdio Sony Pictures potvrdilo, že Nick Jonas sa vracia do pripravovaného nového pokračovania filmovej série Jumanji, pričom opäť obsadí svoj postavu Jeffersona „Seaplane“ McDonougha.

Okrem neho sa k obsadeniu pridávajú aj ďalší známi herci – napríklad Danny DeVito, Rhys Darby, Bebe Neuwirth, Lamorne Morris či Marin Hinkle. Režisérom filmu taktiež zostáva Jake Kasdan, scenár píše Jeff Pinkner a Scott Rosenberg, teda tím, ktorý stál aj za predchádzajúcimi dielmi. Natáčanie nového Jumanji filmu začalo v Los Angeles v novembri 2025 a malo by ísť o posledné pokračovanie tejto trilógie.

Nick Cage ako Gambino

John Woo a Nicolas Cage opäť spojili sily, a to takmer 30 rokov po ich kultovom filme Face/Off. Pripravovaný film Gambino by mal byť životopisom o známom newyorskom mafiánskom bossovi Carlovi Gambinovi.

Scenár napísali George Gallo a Nick Vallelonga a podľa posledných informácií sa bude zameriavať na to ako si Gambino, tichý a mimoriadne mocný muž a outsider zo Sicílie, vybuduje veľké impérium – taký pravý americký sen. Film by mal nahliadať aj na obdobie po jeho smrti, kde začne investigatívny novinár Jimmy Breslin odhaľovať skutočnú tvár tejto legendy cez výpovede ľudí, ktorí ho milovali ale sa ho aj báli.



Toy Story 5



Oblíbená animovaná franšíza sa vracia a tentokrát prináša novú, modernú kapitolu.

V novembri sme sa dočkali prvej filmovej upútavky pre film Toy Story 5 a už v teaseri je jasné, že naše oblíbené animované postavičky dostanú novú ešte zaujímavejšiu výzvu ktorou sú moderné technológie. Hlavným antagonizmom tohto dielu série sa stáva inteligentný zelený tablet v tvare žabky s menom Lilypad. Známe hlasy ako Tom Hanks (Woody) či Tim Allen (Buzz) sa do pokračovania vracajú, čo dodáva projektu nostalgický nádych.

Pokračovanie ale bude čeliť veľkej existenčnej otázke, či je naozaj už koniec tradičných hračiek.

Norimberg

ZLO MÁ ČASTO LUDSKÚ TVÁR



James Vanderbilt sa po rokoch písania scenárov rozhodol postaviť aj za kameru a znovu otvoriť jednu z najtemnejších kapitol 20. storočia. Ide o norimberské procesy, v ktorých spojenci prvýkrát v dejinách postavili pred spravodlivosť najvyšších predstaviteľov nacistického režimu.

Norimberg nie je klasickou rekonštrukciou súdneho tribunálu, skôr psychologickou hrou, ktorá sa odohráva v celách, vypočúvacích miestnostiach a nakoniec v súdnej sieni. Ťažisko filmu neleží ani tak na samotnom procese, ako na vzťahoch dvoch mužov – amerického psychiatra Douglasa Kelleyho (Rami Malek) a Hermanna Göringa (Russell Crowe). Göring, ríšsky maršal a jeden z najmocnejších mužov Tretej ríše, zostáva aj po jej páde presvedčený o vlastnej nedotknuteľnosti.

Vanderbilt vychádza z knihy Jacka El-Haiho *Nacista a psychiater* a stavia film na jednoduchej, no účinnej premise: Čo sa stane, keď sa ambiciózný, trochu márnivý americký lekár rozhodne „pitvať“

zlo? a urobí si z nacistického pohlavára svoj najdôležitejší objekt skúmania?

Neistý morálny kompas

Kelley prichádza do povojnového Nemecka s ideálmi a veľmi pragmatickým plánom. Chce nielen slúžiť spravodlivosti, ale aj napísať knihu, ktorá mu zabezpečí miesto v dejinách. Už jeho úvodné scény, od sebavedomého flirtovania vo vlaku, cez kartové triky, až po okázalé predvádzanie sa, jasne ukazujú, že nie je žiadnym bezúhonným morálnym arbitrom, ale človekom, ktorý si rád užíva pocit vlastnej dôležitosti.

Proti nemu stojí Göring, v podaní Russella Crowea, ktorého prítomnosť výrazne formuje atmosféru filmu. Crowe podáva jeden z najsilnejších hereckých výkonov za posledné roky. Jeho Göring je fyzicky impozantný a kamera ho často zámerne necháva dominovať záberu, no napriek tomu nepôsobí ako karikatúra či čisto démonická postava. Hrá ho ako človeka

s neotrasiteľným sebavedomím, narcisa, ktorý je presvedčený, že dejiny mu aj tak nakoniec dajú za pravdu. Vtipkuje, manipuluje, strieda angličtinu s nemčinou, hrá sa na chápacího starého vojaka, aj na ukrivdenú obeť. Crowe dokáže v jednej scéne kombinovať ľahký humor s chladnou krutosťou a pripomenúť, že za kultivovaným prejavom stojí človek, ktorý niesol zodpovednosť za milióny mŕtvych.

Dvojica, ktorá drží film pohromade

Chémia medzi Malekom a Croweom je jadrom filmu. Ich sedenia v cele sú písané ako série šachových partii, v ktorých sa obaja snažia získať výhodu. Kelley túži nazrieť do „mozgu nacistu“, Göring si zas z Kelleyho robí publikum, zrkadlo a nástroj. Postupne nie je celkom jasné, kto má navrch a kto koho viac využíva. Film otvorene ukazuje aj Kelleyho morálne zakolísanie. Jeho profesionálna zvedavosť a túžba po sláve ho vedú k tomu, že prekračuje hranice



lekárskej etiky, nechá sa vťahnuť do zvláštneho vzťahu, ktorý má d'aleko od neutrálnej pozície. Malek hrá postavu ako charizmatického, ale vnútorne neistého muža, ktorý si až neskoro uvedomí, ako ľahko sa nechal zmanipulovať'.

Ideály spravodlivosti

Vanderbilt však neostáva len pri psychologickom dueli. Do popredia sa postupne dostáva aj politický a právny kontext. Postava sudcu Roberta H. Jacksona, v podaní Michaela Shannona, reprezentuje idealistickú snahu nastaviť nový medzinárodný poriadok, definovať „zločiny proti ľudskosti“ a presvedčiť svet, že aj víťazi vojny musia konať v súlade s princípmi práva. Shannon, podobne ako v iných svojich úlohách, hrá muža, ktorého zdržanlivý humor a pragmatizmus skrývajú hlboké presvedčenie o tom, že to, čo robí, má historický význam. Žiaľ, film mu nedáva toľko priestoru, koľko by si zaslužil, a klúčová súdna konfrontácia medzi ním a Göringom pôsobí menej napínavo, než by mala.

Vedľajšie postavy

Vedľajšie postavy sú skôr načrtnuté, než plnohodnotne rozpracované. Richard E. Grant ako britský prokurátor David Maxwell Fyfe síce dostane jeden silný moment v súdnej sieni, ale inak ostáva v úzadí. Naopak, Leo Woodall, ako tlmočník Howie Triest, má niekoľko veľmi emotívnych scén, v ktorých film pripomína, že pri Norimbergu nešlo len o veľké mená a právne precedensy, ale aj o individuálne traumy ľudí, ktorí prežili.

Hollywoodsky rukopis

Formálne je Norimberg typickým „oscarovým“ historickým filmom v



tom najklasickjšom zmysle slova. Kamera Dariusza Wolského ponúka kombináciu ponurých ruín a elegantných interiérov a hudba od Briana Tylera podtrháva dôležitosť temných scén.

Film má takmer 150 minút, no plynie relatívne svižne, i keď prvá polovica by mohla byť kratšia. Napríklad flirtovanie Kellyho s novinárkou pôsobí zbytočne.

Inak je to veľmi dobre pozerateľný historický film, ktorý sa snaží diváka zároveň zaujať, aj niečo naučiť.

Minulosť ako zrkadlo súčasnosti

Tematicky je Norimberg filmom, ktorý veľmi jasne komunikuje paralely so súčasnosťou.

Repliky o tom, ako diktátori a ich aparáty dehumanizujú určité skupiny obyvateľstva, ako zneužívajú jazyk vlastenectva („urobil nás znovu Nemcami“), alebo ako sa aj „civilizované“ štáty dopúšťajú vlastných zločinov, sú mierené na dnešné publikum.

Film pripomína, že norimberské procesy mali byť nielen trestom za minulosť, ale aj varovaním pre budúcnosť. Varovaním, ktoré sme ako ľudstvo mnohokrát ignorovali.

Záverom treba povedať, že Norimberg nie je najhlbším, ani najodvážnejším film na túto tému. Norimberský proces (1961) od Stanelyho Kramera je dodnes oveľa komplexnejší a silnejší.

Vanderbilt často zjednodušuje právne, historické aj psychologické témy na známe hollywoodske postupy – veľké monológy, jasné priznania a rýchle katarzie. Kelleyho pokus „pochopiť zlo“ nakoniec pôsobí skôr ako sled výrazných viet než

ako skutočná analýza toho, ako sa ľudia radikalizujú a poddávajú autorite.

Ako celok je však Norimberg presvedčivým, miestami mimoriadne silným filmom so špičkovými hereckými výkonmi, ktorý dokáže sprístupniť zložitú kapitolu dejín širokému publiku.

Russell Crowe tu pripomína, prečo ho stále považujeme za veľkú filmovú hviezdu aj charakterového herca. Film si miestami až príliš zakladá na tom, akú veľkú a významnú kapitolu dejín spracováva, a občas to na ňom aj vidieť. Napriek tomu zostáva jeho hlavné posolstvo jasné: Zlo neprichádza v podobe komiksového zloducha, ale v podobe ľudí, ktorí sú nám nepríjemne podobní. A práve to je na ňom najdesivejšie.

„Pred začiatkom norimberských procesov je americký psychiater poverený vyšetrením nacistického lídra Hermanna Göringa. Jeho snaha pochopiť myseľ vojnového zločincsa sa však postupne mení na nebezpečnú posadnutosť. Dochádza to až do bodu, keď si musí položiť otázku: Dokáže hľadiť do tváre zla, bez toho, aby t'a poznačilo?“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
James Vanderbilt

Rok vydania: 2025
Žáner: Dráma / Historický / Thriller

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké výkony
- + dynamika medzi postavami
- + výborná kamera
- + soundtrack
- viacero scén je zbytočných
- vedľajšie postavy sú často málo rozpracované

HODNOTENIE:



Frankenstein

SILNÝ PRÍBEH ZNOVUZRODENIA ZNÁMEHO MONŠTRA



Guillermo del Toro sa vo svojom novom filme podujal veľkej úlohy, opätovného spracovania kultovej knihy od Mary Shelley. Film v novembri prišiel na obrazovky vďaka spoločnosti Netflix a už z prvých ukážok bolo jasné, že pôjde o veľkolepé spracovanie tohto mýtu a emocionálne nabitý filmový dej. Film, v ktorom sa divák stretne nielen s hrôzou z monštra, ale predovšetkým s ľudskosťou, vinou a zradou.

Pred začiatkom filmu príde koniec

Dej sa už tradične začína v ľadových pustatinách Arktídy, kde sa Victorom Frankensteinom vytvorená bytosť (Jacob Elordi) prebudí. Nie je len primitívnou a prázdnu schránkou, ako ho poznáme z iných spracovaní, del Toro predstavuje monštrum ako bytosť s vnútorným životom. Toto nie je pre fanúšikov prekvapením, del Toro je známy tým, že nadíŕa svojim monštrám. Táto bytosť hneď v úvode napadne svojho tvorcu,

no pomôžu mu námorníci, ktorí uviazli so svojou loďou v ľade. Nechápú, kto je Victor (Oscar Isaac) a ako sa tu ocitol, ale ešte väčšou záhadou je nadľudsky silné monštrum, ktoré ich napadlo, lebo sa Victora rozhodli chrániť. Tu sa začína príbeh oboch postáv – monštra i tvorcu.

Po úvodnej scéne sa vraciame späť do Victorovho detstva, primárne spojeného s jeho prísny otcom (Charles Dance) a mladším bratom Williamom (Felix Kammerer). Nie práve idylické dospievanie si Victor kompenzuje vedou, ktorá sa mu stáva útechou. Po tom, čo Viktor a William dospejú, William sa, na rozdiel od Viktora, zameria na rodinný život a zasnúbi sa s Elizabeth (Mia Goth). Victor dostáva zaujímavú ponuku na financovanie experimentu, ktorá prichádza od záhadného a charizmatického strýka Harlandera (Christoph Waltz). Victor nie je práve vzorom mravnosti, preto mu nie sú proti srsti neetické experimenty ako navrátenie života zosnulej osobe. Takto príde k životu monštrum. Na počiatku je

Victor zo svojho diela nadšený, časom sa však jeho nadšenie mení na nezáujem, potom na závisť a nakoniec na nenávisť. Po tom, čo sa Viktor dozvie pravý dôvod ukrytý za konaním a motívom svojho strýka, rozhodne sa zbaviť oboch naraz. Monštrum sa vyhýba osudu, ktorý pre neho Victor naplánuje a namiesto smrti uniká. Tu sa začína časť príbehu, ktorá ukazuje pravú hĺbku tejto osobnosti. Del Toro dal svojmu monštru hlas a perspektívu, v ktorej diváci sledujú jeho osamelosť, nevinnosť, zvedavosť, túžbu po dotyku a odmietnutie. Film nám ako divákovi poskytuje zamyslenie, nielen o tom, kto je monštrum, ale aj čo znamená byť človekom.

Známa predloha spracovaná s najväčším rešpektom

Základom adaptácie je klasický román Mary Shelley Frankenstein alebo Moderný Prométeus z roku 1818. Zaujímavé je, že Shelley mala v dobe napísania tejto knihy len 18 rokov. Pri porovnaní deja knihy a del Torovho spracovania si diváci v plnej miere

uvedomia, ako veľmi ostal režisér predlohe verný. Tu by som dodala, že aj keď predlohu rešpektuje, jeho podanie film posúva ešte do ďalšej, hlboko osobnej úrovne. Del Toro sám priznal, že pre neho išlo o spracovanie priam biblických rozmerov, pretože má s knihou vzťah už od detstva a monštrum dokonca vnímal ako svätca a patróna. Vo filme sa objavujú klúčové motívy románu – stvorenie a zodpovednosť, výstredné ambície vedca, izolácia, hľadanie lásky a prijatia. Del Toro zároveň pridáva nové vrstvy, v ktorých zobrazuje novorodeneckú fázu stvorenej bytosti – obdobie, kedy je nežný, zmätený a túžiaci po dotyku, čo Shelley vo svojom románe do takejto hĺbky nedefinovala. Výrazná je aj vizuálna stránka – detaily z viktoriánskej doby, kostýmy, architektúra, interiéry, všetko je prvotriedne prepracované, čo taktiež ešte viac podčiarkuje rešpekt k literárnej predlohe, ale zároveň svojský del Torov rukopis, ktorý poznáme a milujeme z jeho iných filmových spracovaní. Del Toro sa zameriava viac na epický, mýtický rozmer než na lacný horor.

Práve toto prispieva k tomu, že jeho filmy sú vždy brané ako niečo viac než bežné horory alebo hororové spracovania. Už typickým a veľmi silným prvkom del Tora sú rekvizity, ktoré v jednotlivých scénach môžeme vidieť až do úplných detailov. Prostetické doplnky aplikovali aj na samotnú Miu Goth, aby mohla stvárniť vo filme dve roly – Victorovu matku a Elizabeth. Aj napriek všetkým týmto prvkom je smutné, že sa del Toro naďalej rozhodol využiť špeciálne efekty. Toto je pre mňa jeden z najslabších bodov celej snímky, najmä kvôli tomu, aká veľká produkčná sila išla do celej vizuálnej stránky.

Filmové spracovanie, ktoré stojí pevne na svojich postavách

Frankensteinov príbeh dokáže byť silným len vtedy, ak má aj silné postavy. Del Toro



bol od začiatku produkcie vystavovaný kritike, keď si na stvorenie monštra vybral veľmi pekného herca, Jacoba Elordiho.

Hlavným dôvodom bola obava, že pri predchádzajúcich filmových stvárneniach monštra bol jeho vzhľad vždy druhotný a primárne sa dával dôraz na emocionálne rozpätie hereckého výkonu. Elordi, ako nováčik, nemal v tej dobe ešte za sebou snímky, kde by sa mohol divákovi predviesť, pretože sa primárne sústredil na teen drámy a seriály.

Kritici sa však, našťastie, mýlili, pretože Elordi ako monštrum je často vyzdvihovaný ako srdce filmu. Oscar Isaac ako Victor prináša intenzitu, ambíciu aj zraniteľnosť – vedec, ktorý sa stáva otcom, no zároveň tyranom, keď jeho dielo začne žiť vlastným životom. Obaja sa do postáv vžili, čím pomohli vyzdvihnúť výrazné emocionálne napätie medzi stvoriteľom a stvorením.

Čo trochu filmu neprospieva, je jeho dĺžka 2 hodiny 29 minút. Viaceré reflexívne scény pôsobia až veľmi ťažko a ich zredukovanie by určite prospelo, bez akejkoľvek straty dramatickej váhy. Primárne v týchto scénach dochádza aj k odklonu od hororového žánru, pod ktorým sa snímka snaží zaradiť. Tieto scény môžu preto sklamať fanúšikov,

ak očakávali bežný horor. V porovnaní s *Crimson Peak*, kde sa del Toro snažil viac dodržiavať prvky a scény, ktoré boli bližšie ku gotickému hororu. Vo *Frankensteinovi* trochu povolil z tohto prevedenia a väčší dôraz je dávany na poetiku postáv.

Monumentálny, ale nie dokonalý

Guillermo del Toro vytvoril Frankenstein, ktorého postavil nad rámec bežného hororu a ponúka divákovi skôr vizuálne nádherné spracovaný filmový mýtus, s až gotickým rozmerom o stvorení, ľudskosti, bolesti a otcovi, ktorý sa bojí vlastného „syna“.

Filmu nechýba emocionálna hĺbka hlavných postáv – predovšetkým vďaka Jacobovi Elordimu, ktorému sa podarilo zobraziť nielen hlboko ľudskú, ale aj mocnú a rovnako tragickú postavu. Toto profilovanie je rozhodne od del Tora silným krokom, ktorý priniesie nový pohľad na často zjednodušované filmové prevedenia tejto ikonickej postavy. Rozhodne nejde o monštrum, ktoré sa bojí ohňa. Treba si však dávať pozor, aby sa dielo s tak veľkým potenciálom nezačalo topiť vo svojej veľkosti.

„Guillermo del Toro nám opäť pripravil dych vyrážajúce filmové spracovanie, tentokrát knižnej predlohy od Mary Shelley. Prináša nám monštrum, ktoré má bližšie k ľudskosti ako jeho stvoriteľ.“

Mirka Glassova



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Guillermo del Toro

Rok vydania: 2025
Žáner: Dráma / Horor / Fantasy

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------------|---|
| + vizuálne spracovanie | - ženské herecké obsadenie |
| + obsadenie | - miestami hluché scény bez dejovej hĺbky |
| + rešpekt k predlohe | |

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

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

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie. Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článkov a textov dodaných redakcií 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)



THE PREDATOR FORCE 2.0

3 ROKY
ZÁRUKA

HELIOS NEO 16 AI

AŽ
**PROCESORY
INTEL® CORE™ ULTRA 9**
VÝKON NA ÚROVNI STOLNÉHO POČÍTAČA, KDEKOLVEK

AŽ NVIDIA® GEFORCE
**RTX™ 5070 TI
(992 AI TOPS)**
GPU PRE NOTEBOOKY

SVEDOK SKUTOČNEJ ČIERNEJ A BIELEJ
**16" WQXGA 16:10
OLED PANEL**
OBNOVOVACIA FREKVENCIA 240 Hz & ODOZVA 1 ms



Užívaj si PC hry na Helios Neo 16 AI
s 3 mesiacmi predplatného Game Pass.*

* Platia zmluvné podmienky.



Windows 11



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** |  **DATACOMP.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** |  **DATACOMP.SK**
Muži v modrom