

GENERATION

TÉMA

*OnePlus posúva hranice:
Nové trio produktov je tu!*

HRALI SME

Anno 117 – Pax Romana

VIDELI SME

Otec

RETRO

Chibi-Robo!

SÚŤAŽ



CREATIVE®



TESTOVALI SME

Lenovo Legion 5 15IRX10





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



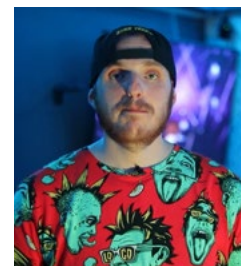
comparatives

2024

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

www.eset.sk

EDITORIÁL



Koniec je nový začiatok

Ja neviem, či mám, ale nemôžem si pomôcť. Začnem proste klasickou zbierkou klišé. Utielo to ako voda, dvanásť mesiačikov, zažltnutý kalendár, odviate vetrom a neviem čo ešte. Áno, rok s päťkou na konci je na konci a aj náš magazín Generation začína nový kalendárny rok, pozor, príde šok, januárom. Prvý mesiac a s ním spájané predsavzatia, z ktorých aj tak valná väčšina nepadne na úrodnú pôdu, štartuje svoje motory. O sľuboch daných samým sebe nebudeme vôbec radšej rozprávať. Tu, u nás, v lifestyle magazíne s veľkým G ste totižto medzi priateľmi a tí dobre chápu ako ťažké je sa po tom roku dať nielen fyzicky, ale hlavne psychicky dohromady. Máme vás radi a preto sme, napriek všetkému, stihli pripraviť obsahovo naplnené číslo plné zaujímavej zmesky noviniek. Poznáte to – softvér, hardvér, multimédiá, a tak ďalej. Všetko to, kvôli čomu sa k nám opakovane, mesiac čo mesiac, vraciate.

Chcel by som sa vám, v mene celej redakcie, poďakovať za vašu priazeň. Čo vidím a vnímam, tak vás teší pestrosť nášho obsahu, za čo som osobne nesmierne rád. Aj v roku 2026 vám preto môžem sľúbiť nielen onu pestrosť tém a testovaných produktov, ale predovšetkým našu neutíchajúcu chuť hľadať to, čo je inde prehliadané.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Mitsubishi Outlander PHEV

PRAVÁ JAPONSKÁ HRAVOŠŤ



Ak sledujete automobilový priemysel optikou herného nadšenca, príbeh Mitsubishi v Európe za poslednú dekádu pripomína vývojárske štúdio, ktoré sa po sérii legendárnych hitov ocitlo v kreatívnej kríze. Spomeňme len éru, keď Lancer Evolution dominoval rebríčkom ako Gran Turismo v zlatých časoch, alebo keď Pajero dávno pred trendmi definovalo open-world off-road. Tri diamanty vtedy znamenali nekompromisný japonský hardvér, vyladený na výkon aj odolnosť. Potom však prišli metaforicky povedané mikrotransakcie a redizajn. ASX ako prezlečený Captur, Colt ako takmer čisté Clio. Pre skalných fanúšikov značky zrodenej v krajine vychádzajúceho slnka to bol ekvivalent portu obrovskej AAA exkluzivity na mobilný telefón. Strácala sa duša a aura, ktorá dekády robila Mitsubishi výnimočným. Osobne som nesmierne rád, že po tom, ako som mal možnosť minulý rok otestovať uvedené francúzske kooperácie, sa nakoniec ku mne dostal aj najnovší Outlander PHEV. Nie ako patch, ani ako DLC, ale ako plnohodnotný sequel. A čo je najdôležitejšie,

je to opäť čistokrvný Japonec. Zatiaľ čo menšie modely vznikajú v Európe v rámci tol'ko opakovanej aliancie, Outlander sa rodí v japonskom Okazaki pod prísnyimi pravidlami filozofie remesla, inžinierstva a zodpovednosti za kvalitu. Japonci na to majú slovíčko Monozukuri. A akokoľvek papier a špeciálne ten v PR letádoch znesie veľ'a, tak v tomto prevedení nejde len o nejaký marketingový klam. Po týždni s modelom 2.4 Instyle+ 4WD (MY25) môžem povedať jedine – šógun sa vrátil a jeho katana je ostrejšia než kedykoľvek predtým.

Dizajnéri Mitsubishi postavili štvrtú generáciu Outlandera na filozofii I-Fu-Do-Do teda autentický a majestátny a výsledok tomu presne zodpovedá. V hernom jazyku to nie je rýchly scout ani tichý stealth operátor, ale čistokrvný tank, ktorého nemáte na ceste šancu prehliadnuť. Kým predchádzajúca generácia pôsobila uhladená a miestami až príliš nenápadne, nový model ide jasne iným smerom. S dĺžkou 4 710 mm a šírkou 1 862 mm sa síce stále formálne drží v segmente C-SUV no

vizuálne pôsobí ako auto o triedu vyššie. Predná maska Dynamic Shield už nie je len dizajnový podpis, ale trojrozmerná socha, kde masívne chrómové prvky zvierajú čiernu mriežku chladiča ako ochranný štít – ja som v tom videl dve čel'uste. Svetelný podpis je tentokrát rozdelený do dvoch úrovní, kde horné úzke LED pásy fungujú ako denné svietenie aj smerovky a v testovanej výbave sú navyše sekvenčné, takže svetlo elegantne tečie smerom von ako načítavajúci sa progress bar, zatiaľ čo hlavné adaptívne LED svetlá sú uložené nižšie v nárazníku. Musím povedať, že v noci pracujú s presnosťou chirurgického nástroja a vyrezávajú protiidúcich vodičov, zatiaľ čo zvyšok cesty nechávajú v plnom jase. Z profilu jasne vynikne celková čistota plôch a masívnosť siluety, pričom testovaný lak Black Diamond má v sebe efekt pripomínajúci klavírny lak, čím elegantne predznamenaáva interiérovú spoluprácu s Yamahou (o tej ešte bude reč). Dominantou bočného pohľadu sú 20 palcové disky vo výbave Instyle+, ktoré spolu s rozmerom pneumatík 255 45 R20 vyplňajú podbehy do

posledného milimetra a dávajú autu stabilný atletický postoj. Dizajn samotných diskov vo mne evokoval turbínové lopatky, a teda jasný odkaz na čiastočne elektrifikovaný pohon. Čo tu máme ďalej? Funkčné strieborné strešné lyžiny podčiarkujú outdoorový charakter a jasne hovoria, že Outlander nepatrí len do mesta. Zadná časť si berie inšpiráciu z legendárneho Pajera výrazným hexagonálnym prelisom na piatych dverách, ktorý nahrádza niekdajšie rezervné koleso, kým horizontálne LED svetlá s grafikou v tvare písmena T opticky rozširujú karosériu a v noci sú okamžite rozpoznateľné. Elektrické ovládanie kufra s bezdotykovým otváraním funguje spol'ahľivo a má presný bod spustenia, takže netreba za autom tancovať, aby sa dvere



konečne otvorili. Dizajn je celkovo podarený a je krásne vidieť z akej kultúry vzišiel.

Pod'me sa posadiť. Po otvorení, na moje prekvapenie, pomerne ľahkých dverí vás namiesto tvrdých plastov privíta vôňa kože a atmosféra, ktorú by ste od Mitsubishi ešte nedávno nečakali. Výbava Instyle+ posúva Outlander do prémiových vôd, kde sa už pokojne môže porovnávať s oveľa drahšími vozmi, ktoré som tento rok testoval, pričom kl'účovým prvkom je tu koža. Mäkká na dotyk, prirodzene dýchajúca a doplnená diamantovým prešívaním, ktoré pripomína interiéry luxusných limuzín. Palubná doska je horizontálne vrstvená, obšitá mäkkými materiálmi a doplnená poctivou hliníkovou lištou chladnou na dotyk, zatiaľ čo robustný stredový tunel s voličom prevodovky pôsobí ako ovládací prvok z leteckého simulátora. Predné sedadlá sú v rámci výbavy elektricky nastaviteľné s pamäťou a vybavené skutočnou masážnou funkciou s viacerými režimami. Pohodlné sú aj na dlhých trasách a nechýba im ani vyhrievanie a ventilácia. Pri prezeraní všetkých dostupných variantov ma zaujala sedemmiestna konfigurácia aj pri plug in hybride. Hoci je už tretí rad

určený skôr pre deti, strategicky ponúka cennú flexibilitu a po jeho sklopení vzniká veľ'korysý batožinový priestor presahujúci 490 litrov, respektíve takmer 1 400 litrov po sklopení druhého radu. Druhý rad je posuvný, s nastaviteľnými operadlami, vlastnou klimatizačnou zónou, vyhrievaním a USB portmi na nabíjanie všetkej palubnej elektroniky

vrátane klasickej elektrickej zásuvky. Pred vodičom sa na čelnom skle nachádza plnohodnotný head-up displej a rovnako musím dať palec hore aj za digitálne spätné zrkadlo, ktoré má kameru umiestnenú za zadným sklom – Kia EV9 ako aj Hyundai Santa Fe mali snímač klasicky vonku.

Pred vodičom sa nachádza 12,3 palcový plne digitálny prístrojový štít s výborným rozlíšením, hlbokou čiernou a rýchlymi animáciami. Ponúka klasický režim s kruhovými budíkmi a výkonovým metrom namiesto otáčkomera aj modernejší pohľad s mapou, asistenčnými systémami a detailným zobrazením toku energie. Tu môžete v reálnom čase sledovať spoluprácu elektromotorov a spaľovacieho motora. Centrálny infotainment s uhlopriečkou len 9 palcov síce veľ'kosťou už v roku 2025 pôsobí trochu konzervatívne a rámiky sú hrubšie než by sa patrilo, no systém samotný je svižný, prehľadný a spol'ahľivý, čo je za mňa osobne oveľa dôležitejšie. Bezdrôtové Apple CarPlay a Android Auto fungujú okamžite po nasadení a počas testu nevypadli ani raz. K dispozícii je aj vstavaná navigácia TomTom s aktuálnymi





mapami, no väčšina lokálnych vodičov asi aj tak siahne po Waze alebo Google maps v telefóne. Skutočným víťazstvom interiéru je však návrat k fyzickým ovládačom klimatizácie, ktorých mechanický chod je presný, hmatateľný a umožňuje ovládanie po pamäti bez odpútania zraku od cesty. V čase, keď konkurencia experimentuje s dotykovými plochami je toto malá, ale veľmi dôležitá ukážka zdravého rozumu a skutočného používateľského komfortu. V kontraste so zdravým rozumom však stojí kolekcia vyložene otravných zvukových bezpečnostných asistentov.

Pred každou jazdou sa tak musíte pomocou spínačov na volante preklikať cez menu a povypínať tie pískajúce srandy. A čo je najhoršie, nie je možné to celé nastaviť na jeden fyzický spínač, tak ako tomu bolo v mnou nedávno testovanom voze Colt. Za volantom umiestnený IR snímač pozornosti vodiča vám nebude tolerovať ani dvojsekundové

pozretie sa do spätného zrkadla a okamžite začne robiť zvukové scény.

Jednou z najpôsobivejších noviniek testovaného modelu je určite spolupráca s Yamahou, ktorá v prípade Outlandera neznamená len ďalšie logo v zozname výbav, ale skutočný posun v kvalite zvuku. Yamaha totiž nie je len výrobca reproduktorov, ale značka, ktorá vyrába hudobné nástroje a rozumie tak samotnej podstate vzniku audia, nie iba jeho reprodukcií a to sa výrazne podpisuje na charaktere celého systému. Vo verzii Instyle+ pracuje vrcholná zostava Dynamic Sound Yamaha Ultimate s dvanástimi reproduktormi vrátane subwoofera v kufri, výškových meničov v A stĺpkoch a rozsiahleho DSP spracovania, ktoré aktívne kompenzuje hluk od vozovky a upravuje zvuk podľa rýchlosti jazdy – akokoľvek som mal pocit, že dvere sú prehnane ľahké, tak hluk v kabíne je naopak aj pri vysokej rýchlosti minimálny. K dispozícii

sú viaceré zvukové profily a rozdiely medzi nimi sú počuteľné okamžite. Pri počúvaní pôsobia basy pevne a hlboko bez dunenia, skôr ako fyzický tlak než vibrácia plastov, stredy sú mimoriadne čisté s čitateľnými vokálmi a jemnými detailmi a výšky ostávajú kultivované aj pri vysokej hlasitosti. Priestorový obraz je široký a presný do takej miery, že máte pocit, akoby kapela hrala priamo pred vami. V porovnaní s bežnými systémami konkurencie pôsobí Yamaha oveľa dospelejšie, prirodzenejšie a vyslovene muzikálnejšie, čím robí z Outlandera jedno z najlepšie hrajúcich áut vo svojej triede.

Pod kapotou testovaného vozu pracuje benzínový štvorvalec 2.4 MIVEC, ktorý síce ponúka výkon 98 kW, no v praxi funguje prevažne ako generátor energie pre batériu a elektromotory, pričom kolesá mechanicky poháňa len pri vysokých rýchlostiach, alebo pri plnom zaťažení v paralelnom hybridnom režime. Skutočnú silu však tvoria dva elektromotory, predný s výkonom 85 kW a zadný so 100 kW, ktoré spoločne dávajú systémový výkon 225 kW a mohutný krútiaci moment. Vďaka tomu, že zadný motor je silnejší než predný, pôsobí auto pri akcelerácii prirodzenejšie, stabilnejšie a bez nepríjemného ťahania za volant – spomínate si ako som svojho času za ťahanie volantu kritizoval KGM? Najväčším technologickým posunom pre rok 2025 je nová batéria s kapacitou 22,7 kWh, ktorá spolu s vylepšeným kvapalinovým chladením a tepelným čerpadlom výrazne zvyšuje efektívnosť najmä v zime. Papierovo slubuje dojazd až 86 kilometrov a v reálnych mestských podmienkach sa bez problémov dostáva cez 70 kilometrov čistej elektrickej jazdy,

čo väčšine vodičov umožní jazdiť počas pracovného týždňa prakticky bez kvapky benzínu. Mitsubishi si zároveň, za mňa stále prekvapivo, naďalej drží rýchlonabíjací štandard CHAdeMO popri klasickom Type 2, čo umožňuje rýchle dopĺňanie energie na veľkých verejných staniciach, ale aj využitie vozidla ako záložného zdroja pre domácnosť. Treba však jedným dychom dodať, že CHAdeMO dnes nenájdete na všetkých stojanoch, kde je skôr DC štandardom CCS. Na rýchlonabíjačke sa batéria dostane na 80 percent približne za 38 minút, takže počas bežného nákupu si bez problémov doplníte elektrický dojazd na ďalšie dni, každopádne aj tu sa do toho pochopiteľne mieša veľa premenných.

Outlander PHEV je auto s dvoma diametrálne odlišnými tvármi a jeho reálna spotreba závisí výlučne od toho, či ho beriete ako plug in hybrid alebo len ako ťažký full hybrid. V ideálnom scenári, keď pravidelne nabijate doma alebo v práci, sa spotreba elektriny pohybuje okolo 23 až 25 kWh na 100 kilometrov. Pri bežnej domácej tarife to znamená približne tri a pol eura na sto kilometrov a reálny elektrický dojazd okolo 70 kilometrov – teda každodenné jazdenie prakticky bez benzínu. V momente, keď sa batéria vybijie, Outlander funguje ako klasický hybrid, no v meste a na okreskách si vďaka silným elektromotorom stále často pomáha elektrinou a spotreba benzínu sa drží okolo 6,5 až 7 litrov na 100 kilometrov, čo je na 2,1 tonové SUV so štvorkolkou výborná hodnota. Na diaľnici pri 130 km/h už fyziku neoklamete a spotreba stúpa na približne 9 litrov, takže na každodenné dlhé presuny naprieč republikou to nie je úplne ideálny spoločník. Z pohľadu vlastníctva je Outlander síce drahší na kúpu, ale mimoriadne lacný na mestskú prevádzku. Zároveň ťažko zjednodušenéj techniky spalovacieho motora bez turba a klasickej prevodovky, čo slubuje vysokú spoľahlivosť a dlhú životnosť. Vďaka silnej rekuperácii vydržia brzdy pokojne aj viac než 100 tisíc kilometrov.

Vyššie spomínaný pohon všetkých kolies S AWC nie je v Outlanderi len marketingová nálepka, ale priame dedičstvo z éry Lanceru Evolution prenesené do sveta elektromotorov, kde dokáže reagovať v milisekundách namiesto mechanických oneskorení klasických štvorkoliek. V praxi to znamená, že pri nájazde do zákruty systém jemne pribzdí vnútorné kolesá a pošle viac krútiaceho momentu na tie vonkajšie, stabilizuje rozdelenie výkonu a pri výjazde sa silnejší zadný elektromotor postará o elimináciu nedotáčavosti a následné razantné zrýchlenie. Výsledkom je až prekvapujúca agilita ťažkého SUV, ktoré v zákrutách pôsobí citeľne ľahšie,



než v skutočnosti je, a vodič má pocit, že mu technológia nenápadne pomáha trafiť ideálnu stopu ako jemný aim-assist v FPS hre. Charakter auta sa dá ďalej meniť cez sedem jazdných režimov – od vyváženého Normal, cez úsporné ECO a ostrý POWER, až po asfaltový režim Tarmac. Ten preferuje zadný náhon a robí z Outlandera na klukatých cestách nečakane zábavné auto. Ďalej tu máme režimy Gravel Snow a Mud, ktoré dávajú samozrejme zmysel mimo spevnených ciest. Podvozok je naladený skôr európsky, teda tuhšie a stabilne, a hoci na 20 palcových kolesách cítiť ostré nerovnosti, v meste aj na rozbitých okreskách pôsobí auto istým a dospelým dojmom. Brzdový systém je síce výkonný, no skutočnú radosť prináša práca s rekuperáciou pomocou pádiel pod volantom. Vodič si nimi volí intenzitu spomalenia – od voľného plachtenia až po silné brzdenie motorom. V meste sa tak dá jazdiť takmer jedným pedálom, pričom každý spomaľovací manéver zároveň dobíja batériu a mení bežnú jazdu na návykovú technickú hru s energiou. Akonáhle si uvedomíte, akú širokú variabilitu jazdy vám toto auto ponúka, začne vás neskutočne baviť, vyložené sa s ním budete chcieť hrať a skúšať nové a nové veci. Toto je tá pravá japonská hravosť.

Ešte než sa dostaneme ku finálnemu hodnoteniu, poďme si ešte rozobrať konkurenciu. Segment plug in hybridných SUV je dnes dostatočne preplnený a Outlander PHEV tu nevystupuje ako outsider, ale ako plnohodnotný boss fight pre skúsených veteránov. Proti Toyote RAV4 PHEV síce stojí mierne slabšia diaľničná efektívnosť, no Mitsubishi kontruje citeľne luxusnejším interiérom lepším odhlučnením, modernejším infotainmentom a hlavne sedemmiestnou konfiguráciou, ktorú Toyota vôbec neponúka. V porovnaní s Mazdou CX 60 PHEV hrá Outlander na podobnú prémiovú strunu. Má väčšiu batériu, citeľne lepší elektrický dojazd a komfortnejšie naladený podvozok, kým Mazda síce boduje

zadným náhomom a dizajnom, ale často schytáva kritiku za tvrdosť a nervózne reakcie. Naproti tomu Škoda Kodiaq iV zaujme obrovskou batériou a papierovým dojazdom cez sto kilometrov, no v plug in verzii prichádza len s predným náhomom. Pre každého, kto jazdí v zime na hory, je to zásadná slabina, zatiaľ čo Outlander ponúka plnohodnotné S AWC ako štandard. V praxi tak Mitsubishi nestavia len na číslach, ale na vyváženom mixe komfortu techniky elektrického dojazdu, pohonu 4x4 a každodennej použiteľnosti, ktorý mu v tomto segmente dáva veľmi silnú pozíciu.

Mitsubishi Outlander PHEV je za mňa jedno z najkomplexnejších plug-in hybridných SUV na trhu. Ponúka reálny elektrický dojazd cez 70 km, špičkový pohon všetkých kolies S-AWC, prémiový interiérový aj s možnosťou masážnych sedadiel a vynikajúce audio od Yamahy. Ako jeden z mála v segmente má DC rýchlonabíjanie (aj keď len CHAdeMO) a zároveň 7 miest na sedenie. Nie je lacný a na diaľnici bez batérie spotrebuje viac, no ako univerzálne rodinné auto pre mesto aj víkend je mimoriadne silný hráč.

Verdikt

Ak hľadáte technicky dospelé, univerzálne a poctivo japonské PHEV SUV bez zásadných kompromisov, Outlander je jeden z najsilnejších kandidátov vo svojej kategórii.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Mitsubishi	Cena s DPH: 51 900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Pôsobivý dizajn + Priestranosť interiéru + Infotainment + DC nabíjanie	- Vyššia spotreba na diaľnici pri vybití batérie
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Kia Sportage

KAMERA, KLAPKA, KIA...



Spoločnosť Kia prichádza s modernizovaným Sportage pre modelový rok 2026, a tentoraz si v úvode pomôžem filmovou tematikou. Kým piata generácia pôsobila ako odvážny film, ktorý šokoval vizuálnou extravaganciou, aktuálny facelift je jeho poctivý Director's Cut, a teda uhladenejší, dotiahnutejší a s lepšie zvládnutou réžiou v rámci detailov. A keď už sme pri filme, dnes sa na Sportage nebudem pozerat' ako na obyčajný spotrebič na presun z bodu A do bodu B. Pojmem to skôr z pozície filmového kritika sediaceho v prítmí garáže a pod neónovým svetlom si spoločne rozoberieme každý záber, každý strih aj každú použitú rekvizitu. Testovaná verzia 1.6 T-GDi AWD so 7-stupňovou dvojspojkovou prevodovkou vo výbave GT-Line tu jasne hrá rolu akčného hrdinu. Nie je to ekologicky zmýšľajúca snehová vločka ani úsporný komparz, ale poctivý benzínový charakter s turbom,

štvorkolkou a roztrhaným bielym tielkom. V nasledujúcich, a ako je už mojim zvykom neortodoxne poskladaných kapitolách, sa pozrieme na výpravu v podobe dizajnu, na kaskadérske kúsky jazdných vlastností, na praktické rekvizity v interiéri a kufrí aj na postprodukcii, teda výbavu a technológiu. Pohodlne sa usad'te, keďže premietačka už beží a logo Kia práve zasvietilo na plátne.

Ak bol pôvodný Sportage piatej generácie tak trochu experimentálny art-film, ktorý publikum rozdelil na dva tábory, facelift MY26 pôsobí ako čistokrvný sci-fi veľ'kofilm v štýle Denisa Villeneuvea. Veľ'a emócií, veľ'a formy, ale súčasne aj pevná režížná ruka. Dizajnový jazyk konečne dozrel a nepôsobí už ako náhodný zhluk rôznych nápadov, ale skôr ako ucelená vízia. Najväčší dejový zvrat prichádza vpredu, kde nájdeme bumerangové denné svietenie a nový systém hviezdnej mapy

inšpirovaný modelmi EV9/EV6. Ten stavia na vertikálnych svetlometoch rámujuúcich masku ako strážne veže nejakej futuristickej pevnosti. Práve tieto veže auto opticky rozširujú a pridávajú mu pri pohľade spredu autoritu, akoby si náš pomyselný hrdina medzi dielmi odskočil na rok do posilky a vrátil sa s hranatejšou sánkou. V GT-Line úprave nečakajte žiadnu bižutériu v podobe lacného chrómu, keďže ten tu nahrádza klavírna čierna s ostrými líniami efektne pohlcujúcimi svetlo. Spodné nasávacie otvory sú širšie, agresívnejšie a vyzerajú, akoby si ich dizajnéri požičali z prúdových motorov lietadla. S dĺžkou 4 540 mm pôsobí Sportage z profilu ako šprintér zakľaknutý v blokoch, a19-palcové disky GT-Line s efektným geometrickým vzorom mu dávajú ešte výraznejší technologický šmrnc. Čierne lemovanie podbehov a prahov nám d'alej znižuje optické ťažisko, aj keď svetlá výška ostáva na úrovni



bežného mestského SUV (cca 170 mm). Zadok si necháva základný tvar, no svetlá dostali rovnako menšie úpravy. Tenšia a ostrejšia LED grafika a hlavne prepojenie pomocou úzkej lišty naprieč celým kufrom zozadu krásne opticky rozširujú toto za mňa celkovo vizuálne pôsobivé autíčko.

Po otvorení dverí sa scéna presúva logicky do kokpitu, ktorý by pokojne obstál aj ako mostík Enterprise v modernom Star Trek. Kia tu totižto trafila mix futurizmu a praktickosti, kde sa dominantou stal veľ'ký zakrivený panel s dvojicou 12,3-palcových displejov. Zakrivenie nie je len nejakým prvoplánovým efektom, ale predovšetkým ergonomická finta, keďže informácie sú natočené k vodičovi a kabína vás tak príjemne obkolesí všetkou tou modernou technikou. Kia softvér som chválil už opakovane pri testoch oveľa drahších áut tejto automobilky a je príjemné zistiť, že ani pri Sportage sa kvalita nijako nemení, ba čo je super, dokonca nastal aj nejaký ten upgrade – akokoľvek si môžete nastaviť rôzne makrá na fyzické spínače volant, tak napríklad pre mňa vždy otravné pípanie asistentov prekročenia rýchlosti teraz viete jednoducho umlčať pridržaním tlačidla Mute, čo je perfektná a praktická vec.

Palubná doska kombinuje mäkké plasty, kovové prvky a v GT-Line s Premium Packom aj alcantaru na výplniach dverí, takže to nepôsobí ako lacná kulisa, ale ako poctivo postavená scénografia. Tu nám však na scénu vtrháva zloduch menom Piano Black. Povrchová úprava, ktorá síce vyzerá skvelo, avšak to len do momentu než sa na ňu zadívate po pár týždňoch jazdenia. Následne už nebudete robiť nič iné len počítat' škrabance a leštiť ten ako tak zachovaný zvyšok. Na stredovej konzole okolo voliča prevodovky síce funguje presne ako odrazové efekty od J. J. Abramsa, avšak, ako som už spomenul, nebude to trvať dlho a začne vám to celé

výškami, takže aj bežné počúvanie v aute zrazu pôsobí o triedu dospelejšie.

Pod kapotou sa nachádza benzínový štvorvalec 1,6 T GDi s výkonom 180 koní a krútiacim momentom 265 Nm, v tomto prevedení bez mild-hybridu. Z praktického hľadiska to znamená jednoduchšiu techniku a o niečo ľahšie auto, no zároveň aj výrazne menej okamžitej akcelerácie v porovnaní so staršou verziou, ktorá mala elektrickú výpomoc. Musím vám povedať, že po tom, ako som mal v rámci testov za sebou viacero čistokrvných električiek som si na toto lenivé rozbiehanie musel dlho zvykať. Motor však zostáva príjemne kultivovaný, tichý a na bežné jazdenie pôsobí dostatočne pružne, pričom pri dlhšej záťaži pomáha aj medzichladič turba, ktorý lepšie drží výkon v teplejšej prevádzke. Systém pohonu všetkých kolies (AWD) v Sportage využíva elektrohydraulickú medzinápravovú spojku. V bežných podmienkach sa auto správa ako predkokolka, čo šetrí palivo. Akonáhle však senzory zaznamenajú preklz predných kolies (alebo pri prudkej akcelerácii, či jazde v zákrute), systém v zlomku sekundy pošle krútiaci moment na zadnú nápravu. Reakcie sú rýchlejšie ako klapka na začiatku záberu. Tento systém síce nie je stavaný na prechod Saharou keďže nemá uzávierky diferenciálov ani redukciu, ale v kontexte „mestského dobrodruha“, ktorý sa v zime potrebuje dostať k lyžiarskemu stredisku po zasneženej ceste, alebo prejsť po rozmočenej pol'nej ceste k chate, funguje excelentne. Funkcia Terrain Mode (sneh, blato, piesok) d'alej upravuje logiku trakčnej kontroly, prevodovky a reakcie na plyn, čím maximalizuje príľnavosť na rôznych povrchoch. Sedemstupňový dvojspojkový automat radí vo všeobecnosti hladko, avšak ako som spomenul, tak pri rozjazdoch vždy nastane krátke zaváhanie. V športovom režime dokáže prevodovka fungovať oveľa živšie a dynamickejšie. Spotreba sa ustálila v priemere na 9 litrov na 100 kilometrov. V





meste sa dalo jazdiť približne o jeden liter menej, no na diaľnici pri tempe nad limit vie ísť spotreba bez problémov cez 11 litrov. Nie je to rekord v triede, lenže kombinácia výkonu a neraz aj pohonu všetkých kolies si jednoducho vypýta svoju daň. Pozitívom je dostatočne veľká až 54 litrová nádrž, ktorá vám pri normálnom tempe bez problémov umožní najazdiť viac než 600 kilometrov.

Jazdný prejav Sportage GT-Line by som jedným slovom označil ako dynamický. Podvozok je síce mierne tuhší, no veľmi dobre vyvážený a v praxi pôsobí dospelejšie, než by ste od SUV tejto triedy čakali. Vpredu pracuje MacPherson, vzadu viacprvková náprava a v tejto výbave hrá veľkú rolu elektronicky riadené pruženie, ktoré priebežne mení charakter tlmičov podľa povrchu aj štýlu jazdy. V komfortnom režime auto pekne filtruje krátke nerovnosti a kabínu drží mimo chaosu slovenských

ciest, pričom zároveň nestráca kontrolu ani v rozbitých zákrutách a drží stopu s prekvapivou istotou. Po prepnutí do športového režimu pritvrdí, zmenší náklony karosérie a ochotnejšie sa oprie do zákruty, pričom pomáha aj jemné pribrzdovanie kolies, ktoré tlmí typickú SUV nedotáčavosť. Veľkým plusom po facelifte je odhlučnenie, pretože aj pri 130 km/h je aerodynamický hluk nízky, motor pri ustálenom tempe takmer nevnímateľný a výraznejšie sa ozvú najmä 19-palcové pneumatiky pri jazde po nespevnenom povrchu.

Čo sa týka priestoru pod vekom piatych dverí tak v spalovacej verzii máme kufr o veľkosti 591 litrov s tým, že jeho priestor je veľmi dobre využiteľný, keďže má pravidelný tvar bez zbytočných výčnelkov a nakladacia hrana je v rozumnej výške. Po sklopení druhého radu sedadiel získate 1 780 litrov. Zadné operadlá sú navyše

delené v pomere 40:20:40, takže si viete sklopiť len stred a prestrčiť lyže či iné dlhé predmety, pričom stále odveziete štyroch ľudí, a praktické je aj sklápanie páčkami priamo z kufra, ktoré spraví z prestavby interiéru otázku pár sekúnd. Po sklopení vznikne takmer rovná plocha s miernym stúpaním, takže veľké krabice, kočík alebo aj núdzové prespanie sa tu dajú zvládnuť bez akrobatických výkonov. K tomu pridajte 12 V zásuvku, háčiky na tašky, jasné LED osvetlenie, dvojité dno na drobnosti a povinnú výbavu, a v tejto výbave dokonca aj elektrické ovládanie piatych dverí.

Po siedmych dňoch jazdenia mám jasno. Nová Kia Sportage v uvedenej motorizácii je rozumnou voľbou pre rodiny, ktorým elektrifikácia automobilového priemyslu stále nič nehovorí. Za prijateľnú sumu dostanú vizuálne pôsobivé moderné auto s tradičným motorom a na konci dňa tak ocenia nie len priestor a pohodlie počas jazdy, ale aj slušnú spotrebu.

Verdikt

Vizuálne a technicky uhladenejší a hlavne dospelejší benzínový SUV poctivec.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Kia	45 090€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Komfort pre posádku	- Lenivosť pri rozjazde
+ Vyvážený podvozok, dobré odhlučnenie na diaľnici	- Piano Black ako magnet na škrabance
+ Priestorový kufr	- Spotreba na diaľnici
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA AUTO

Xpeng P7

ELEKTRICKÝ MAGNUM OPUS



Viete, kde sa aktuálne rodí budúcnosť automobilov? Ak si myslíte, že v Nemecku, Japonsku alebo Kalifornii, je čas zbystriť pozornosť. Nové pravidlá sa totiž píšú v čínskych technologických huboch ako Kanton a Šen-čen. Jedným zo silných symbolov tejto pre nás nesmierne vzdialenej technologickej kultúry je aktuálne aj v našich končinách distribuovaný model vozidla XPeng s označením P7. Aby ste pochopili XPeng, nemôžete myslieť na tradičnú automobilku. Predstavte si firmu zrodenú v cloude, ktorej DNA naprogramoval He Xiaopeng, muž, ktorý neprichádza zo sveta motorov, ale z digitálnej smršte internetového boomu a z prostredia giganta Alibaba. Jeho vízia bola už od prvej idey jasná: auto nie je len stroj, auto je inteligentné zariadenie na kolesách. Preto XPeng nezačínal s plechmi a zväračkami, ale s kódom a umelou inteligenciou. Ich autá sú v prvom rade sofistikovaný softvér, ktorý ovláda o nič menej kvalitný hardvér. Za mňa

sú to jednoducho smartfóny, do ktorých môžete nasadnúť a už v roku 2025 pocítiť záblesk budúcnosti automobilovej prepravy. Ambície XPengu sa totižto nekončia pri cestách tak ako ich poznáme dnes. Ich investície do dcérskej spoločnosti XPeng AeroHT, ktorá vyvíja lietajúce autá a eVTOL (elektrické lietadlá s vertikálnym vzletom a pristátím), nie sú len sci-fi rozmarom. Už dnes majú tisíce predobjednávok na vozidlo kombinujúce šesťkolesovú dodávku s odnímateľným dronom pre pasažierov. K tomu si pripočítajte vývoj humanoidných robotov menom Iron, pomáhajúcich pri výrobe v ich továrňach. XPeng jednoducho nemyslí v kategóriách áut, ale v kategóriách komplexného ekosystému inteligentnej mobility. Model P7 je tak len jedným dielikom ovej väčšej a ambicióznejšej skladačky. Najsilnejší dôkaz, že tento ich prístup skutočne mení zavedené tradície produkcie vozidiel potvrdil aj samotný Volkswagen,

symbol nemeckého inžinierstva. Ten totižto pred časom zaklopal na dvere XPengu a vznikla investícia 700 miliónov dolárov, ktorá rozhodne z ich strany nebola len o peniazoch. Bolo to priznanie. Priznanie, že po desaťročiach, keď svet učil Čínu, ako vyrábať autá, prichádza historický zlom a veci sa menia. Dnes sa nemecký gigant učí od desaťročného čínskeho startupu. Ak chcete vedieť, ako dopadol môj viac ako týždňový test vozidla P7 od XPengu rozhodne vám odporúčam pokračovať v čítaní.

Akokoľvek je už dnes vo svete predstavená nová generácia modelu P7, my sa ešte spoločne porozprávame o tej, v úvodzovkách staršej, avšak kvalitatívne preskakujúcej drvivú väčšinu v súčasnosti u nás predávaných elektromobilov. S dĺžkou 4 888 mm a masívnym rázvorom 2 998 mm je P7 prosto impozantný kus auta, ktorý svojimi proporciami patrí do vyššej strednej



triedy. Dizajn je esenciou minimalistickej elegancie. Žiadne zbytočné prelisy, žiadne falošné otvory. Len čisté, plynulé línie, nízka silueta (1 450 mm), zapustené kl'učky a jasne identifikovateľný svetelný pás X-BOT, ktorý sa tiahne celou šírkou prednej a zadnej časti a slúži ako komunikačný nástroj. V čom konkrétne? Pulzuje pri nabíjaní či odomýkaní. Je to auto, ktoré vyzerá, akoby práve zišlo z filmového plátna Cyberpunkového trháku formátu Blade Runner. Ja viem, ja viem. Túto metaforu tu už posledný rok ohýbam pomerne často a nemajte strach, uvedomujem si to. Aj preto som tentokrát v podnápise siahol po pojme Magnum opus, ale k tomu sa ešte len dostanem. P7 je skrátka vizuálne fascinujúci sedan, priam obsesívne upriamený na čo najdokonalejšiu aerodynamiku. Mnou testovaná verzia Performance prináša dvere s automatickým dovieraním a bezrámové uloženie okien (toto sa v cenovej relácii 55-tisíc, čo bola cifra testovanej vzorky, dnes dá považovať za raritu). Spomínam to zámerne, keďže XPeng má v predaji aj verziu s názvom Wing Edition, ktorá miesto tradičného systému otvárania dverí prináša v prednom rade zdvih smerom hore, a teda v štýle Lamborghini. Čo sa týka kvality spracovania karosérie v rámci exteriéru, nemám dôvod P7 čo i len trochu hanit'. Všetko k sebe pasuje, tak ako má.

Ona minimalistická óda pokračuje aj po nasadnutí. Palubná doska je zredukovaná na dva displeje a dostatočne veľký volant, čo vpredu vytvára pocit obrovského priestoru. Materiály ako Nappa koža (príplatková verzia) a mäkké plasty pôsobia na dotyk aj na pohľad prémiovo, bez akéhokoľvek praskania počas jazdy. Priestor na zadných sedadlách je adekvátny, ale vzhľadom na takmer trojmetrový rázvor by človek predsa len asi čakal o niečo viac. Každopádne, čo

sa týka priestoru pre šoféra a spolujazdca, ktorých rozdelí uje gigantický stredový tunel s množstvom odkladacích priestorov, tak pohodlie a priestor je bezkonkurenčný. Rovnako hodnotím ozvučenie značky Dynaudio, ktoré tu prezentuje vysúvajúce sa reproduktory v rohoch prednej palubovky ako aj reproduktory umiestnené priamo v sedačkách – počas telefonovania, máte možnosť si vychutnávať krásne zrozumiteľné 3D audio. Zvuk v kabíne je celkovo dobrý, hlavne aj preto, že auto je od zvyšku sveta takmer dokonale odhlučnené a aj pri jazde na diaľnici si so svojimi spolujazdcami môžete pokojne zahrat' na tichú poštu, ale nečakajte, že dôjde na nejaké vtipné vetičky. Máme tu vyhrievanie ako aj odvetrávanie sedadiel (v rámci fúkania na zadok, tak ide výhradne len o predný rad), Qi nabíjačku s protišmykovým povrchom určenou aj pre skladacie telefóny a sklenenú strechu so zatmavením. Pri horúcich dňoch môže byť práve materiál strechy trochu problém, ale zase na druhú stranu, absolútne dokonalá (opakujem; dokonalá a dokonalo

fungujúca aplikácia bez latencie) vám umožňuje toto autíčko ovládať z druhého konca sveta, a tak si ho viete vychladiť s patričným predstihom. Keď už spomínam aplikáciu, ktorú tak veľmi glorifikujem, trochu sa pri nej zdržím. Ovládať vozidlo na diaľku je dnes čoraz častejšie a v prípade elektromobilov špeciálne. XPeng však z pozície vlastnej filozofie musel predsa len priniesť niečo viac než nastavenie nabíjania, predohrev a zmeny teploty v kabíne. Táto firma vám tak dáva možnosť hýbať s autom, aj keď v ňom nesedíte (výborné počas parkovania v tesných priestoroch), odomykať, zamykať, blikať, trúbiť, otvárať kufor, nahrávať z kamier na USB a určite by sa našlo ešte niečo, čo som si počas tých ôsmich dní nestihol všimnúť.

Všetky systémové procesy pritom ovláda Qualcomm Snapdragon 8155 aj za asistencie grafického procesoru, ktorý môžete korigovať cez operačný systém Xmart. To nás teraz pekne vrátilo späť práve k hlavnej dotykovej obrazovke. Necelých pätnásť palcov veľký



panel usadený elegantne a trochu netradične hlboko do stredu palubovky nemá okolo seba žiadne fyzické spínače. Pravdou však je, že akokoľvek som zástanca klasického spôsobu ovládania áut, P7 ma ohúril v tom, ako efektne využíva to minimum tlačidiel na volante a pod ním. Dve rolovacie kolieska a zopár spínačov vám v kombinácii s intuitívnymi vrstvami stačí na rýchlu obsluhu základných funkcií vozu a všetko ostatné viete v sekunde prepnúť priamo na spomínanej obrazovke – aj tu platí, že žiadna latencia alebo oneskorenie pri interakcii vás nebude otravovať. Ak by som vám teraz mal sem vypísať všetky softvérové možnosti testovaného vozidla, recenzia by sa obsahovo zmenila na román od nejakého ruského autora. Preto teraz vymenujem len to, čo považujem za dôležité. Grafické rozhranie je vizuálne štylizované ako OS v mobilných telefónoch. 360 stupňové kamery ostré ako britva umožňujú softvéru nielen riadiť auto v rámci autonómneho režimu, ktorý nám EÚ v súčasnosti dovolí (tu ide o XPilot 2.5), ale súčasne aj zobrazovať 3D model diania okolo vozu s patričným dôrazom na detail. Nechýba tu klasický internetový prehliadač, možnosť sledovania videí (pokojne aj počas jazdy), aplikácie od výmyslu sveta a v neposlednom rade dokonca modus určený na meditovanie. Každý jeden deň, čo som v P7 sedel, som vlastne našiel niečo nové, čo ma v rámci nastavení a možností prekvapilo. Takto si predstavujem budúcnosť.

Než si spoločne preberieme jazdné vlastnosti, podme sa pozrieť ešte na kufor. Keď sa na XPeng P7 pozeráte z boku, jeho pozvoľna klesajúci profil strechy by vás mohol zvädzať k tomu si myslieť, že ide o takzvaný liftback, a že sa kufor otvára súčasne so zadným oknom. Realita je však taká, že ide naozaj o sedan. Kufor s objemom 440 litrov je skôr priemerný a v tejto triede vás nijako zásadne neohúri – navyše prístup do jeho zadnej časti je limitovaný konceptom sedanu. Ďalším problémom je skutočnosť, že európska verzia P7 nemá frunk. Jeho miesto zabralo tepelné



čerpadlo, ktoré je štandardnou výbavou a zvyšuje efektívnosť v chladnom počasí. Je to logický a praktický kompromis, ktorý ale uberať možnosť uloženia vecí v prednej časti vozu. Práve tam sa skrýva slušný elektrický základ, ktorý je na Slovensku dostupný v dvoch hlavných verziách. Long Range RWD ponúka pohon zadných kolies s výkonom 203 kW (276 k), krútiacim momentom 440 Nm a zrýchlením na stovku za 6,7 sekundy, zatiaľ čo výkonnejšia AWD Performance pridáva pohon všetkých kolies, systémový výkon 348 kW (473 k), krútiaci moment 757 Nm a šprint na 100 km/h za pôsobivých 4,1 sekundy. Obe verzie využívajú batériu s nominálnou kapacitou 86,2 kWh (z toho 82,7 kWh využiteľných) s modernejšou NCM chémiou, ktorá podľa WLTP ponúka dojazd až 576 km, no v realite mi to v rámci teplejšieho počasia s AWD verziou dalo maximálne 450 km. Stále ide o veľmi slušné hodnoty. Najväčším limitom je samotná architektúra, keďže P7 stojí na staršej 400-voltovej platforme, čo papierovo znamená maximálny nabíjací výkon okolo

175 kW a čas z 10 na 80 % približne 29 minút. Skutočnosť však v tomto smere bola taká, že ani raz sa mi nepodarilo dostať nad 110 kW.

P7 je za mňa stelesnením takmer dokonalého elektromobilu. Áno, mohli by ste mi oponovať absenciou 800-voltovej platformy (tá je samozrejme už v spomínanej novej generácii obsiahnutá), avšak treba si uvedomiť, že ide o vôbec najstarší model automobilky Xpeng, ktorá funguje len dekádu, a už vo svojom najdlhšie predávanom aute dokázala siahať na úplný strop v porovnaní s konkurenciou v rámci celého sveta. Jazdiť v P7 je z môjho pohľadu, ako jazdiť na obláčiku s jadrovým pohonom – precízne vyladený podvozok ide ruka v ruke s brzdným systémom a inteligentnou rekuperáciou.

Tento voz myslí nie len na prémiové pohodlie, ale aj bezpečnosť vás, ako aj celej vašej rodiny, a dokáže pomocou systémov korigovať kritické situácie na našich rozbitých cestách, a ako bonus povykrúcať desiatky krkov zakaždým, keď vyrazíte cez mesto.

Verdikt

Je to skrátka elektrický Magnum opus.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: XPeng	Cena s DPH: 49 000€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Futuristický a elegantný dizajn	- Menší kufor
+ Hardvér a softvér	- 400-voltová platforma
+ Bezpečnosť	
+ Ostrosť kamier	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

OnePlus posúva hranice

NOVÉ TRIO PRODUKTOV JE TU!



Globálna technologická značka OnePlus odhalila tri nové produkty, ktoré rozširujú jej portfólio a cieľia na užívateľov hľadajúcich vysoký výkon, prémiový dizajn a dostupnú cenu. Medzi novinkami nájdeme model OnePlus 15R, tablet OnePlus Pad Go 2 a inteligentné hodinky OnePlus Watch Lite.

OnePlus 15R: Vlajková loď s výkonom na maximum

OnePlus 15R je prvým telefónom na globálnom trhu vybaveným čipsetom Qualcomm Snapdragon 8 Gen 5, vyvíjaným 24 mesiacov v spolupráci s OnePlus. Nový model ponúka o 36% vyšší výkon CPU, o 11% lepší výkon GPU a o 46% rýchlejšie spracovanie AI oproti predchádzajúcej generácii. S pamäťou LPDDR5X Ultra RAM a úložiskom UFS 4.1 je zaistená blesková odozva systému aj aplikácií.

Telefón má batériu 7 400 mAh s podporou 80W SUPERVOOC rýchleho nabíjania a technológie Silicon Nanostack zaisťujúce dlhú životnosť.

Hlavnou devízou je 6,83" LTPS 1,5K AMOLED displej s obnovovacou frekvenciou 165 Hz, maximálnym jasom 1 800 nitov a možnosťou znížiť jas až na 1 nit na nočné použitie. Displej dopĺňa ultrazvuková čítačka odtlačkov prstov a dedikovaný čip Touch Response.

Fotografické schopnosti zahŕňajú 32Mpx selfie kameru, 50Mpx hlavný fotoaparát a 8Mpx ultraširokouhlý objektív so záberom 112 °. Nový algoritmus DetailMax Engine zlepšuje kvalitu snímok, zatiaľ čo nahrávanie 4K videa pri 120 fps umožňuje jednoduchú úpravu akčných záberov. Telefón je dostupný vo výrazných farbách Charcoal Black a Mint Breeze s technológiou

Velvet Glass a vysokou odolnosťou proti vode a prachu (IP66/IP68/IP69/IP69K).

OnePlus Pad Go 2: Tablet pre prácu aj zábavu

Tablet OnePlus Pad Go 2 prináša 12,1" displej s pomerom strán 7:5 a vysokým pokrytím obrazovky 88,5%. Jemnosť 284 pixelov, 98% pokrytie DCI-P3 a jas 900 nitov spolu s podporou Dolby Vision zaisťujú pútavý vizuálny zážitok.

O výkon sa stará MediaTek Dimensity 7300-Ultra na 4nm procese. Tablet má batériu 10 050 mAh s 33W SUPERVOOC nabíjaním, ktorá umožňuje až 15 hodín videa, 53 hodín hudby a až 60 dní v pohotovostnom režime. Funkcia reverzného nabíjania umožňuje použiť tablet ako powerbanku.



Novinkou je podpora stylusu OnePlus Pad Go 2 Stylo, ktorý ponúka nízku latenciu a rýchle nabitie. Tablet beží na OxygenOS 16 a prináša AI nástroje pre produktivitu aj zábavu, podporuje multitasking až s tromi oknami a efektívne prepojenie s telefónmi OnePlus. K dispozícii je v dvoch farbách: Lavender Drift a Shadow Black, pričom Shadow Black ponúka aj slot pre SIM kartu s podporou 5G.

OnePlus Watch Lite: Inteligentné hodinky na každodenné použitie

Hodinky OnePlus Watch Lite kombinujú elegantný ultratenký dizajn s praktickými funkciami pre zdravie a šport. Ponúkajú



Wellness Overview pre sledovanie srdcového tepu, spánku a duševnej pohody, ďalej funkciu Mind and Body Evaluation, ktorá sa učí vzorce vášho tela a vyhodnocuje dennú úroveň stresu a energie, a viac ako 100 športových režimov vrátane behu, tenisu či skákania cez švihadlo.

Vďaka duálnemu GPS pásmu a funkciám na prenos srdcovej frekvencie sú ideálne aj pre aktívnych užívateľov. Hodinky bežia na optimalizovanom RTOS, podporujú párovanie dvoch zariadení súčasne a vydržia až 10 dní na jedno nabitie.

Rýchle nabitie 10 minút poskytuje energiu na 24 hodín prevádzky. S hrúbkou 8,9 mm, váhou 35 g a 1,46" AMOLED displejom s

jasom až 3 000 nitov sú hodinky pohodlné na celodenné nosenie a nočné sledovanie.

Ceny

Zariadenie zakúpite na OnePlus.com a u autorizovaných predajcov:

- **OnePlus 15R** – 12+256 GB vo farbách Charcoal Black a Mint Breeze za 699 EUR / 12+512 GB vo farbe Charcoal Black za 799 EUR
- **OnePlus Watch Lite** – 179 EEUR (nabíjacia základňa Watch – 29,99 EUR).
- **OnePlus Pad Go 2** – 8+128 GB Wi-Fi za 349 EUR / 8+256 GB 5G za 449 EUR (Stylo za 79 EUR a ochranné puzdro za 39,99 EUR)

ONEPLUS

OnePlus 15R
OnePlus Pad Go 2
OnePlus Watch Lite

December 17



Fractal Design odhaľuje pripravovanú skrinku Epoch XL

NADČASOVÝ MINIMALIZMUS VO VÄČŠOM BALENÍ



Spoločnosť Fractal Design, jedna z najobľúbenejších značiek medzi hráčmi aj PC nadšencami, rozširuje rodiny skriniek rady Epoch. Novinka z názvom Epoch XL pokračuje v dizajnovom smere pôvodného modelu, no prináša väčší vnútorný priestor, lepšiu kompatibilitu s tými najvýkonnejšími komponentmi a ešte lepšie chladenie.

Fractal Design je dlhodobo známy tým, že sa nesnaží zaujať extrémnymi tvarmi či okázalými prvkami. Namiesto toho stavia na nadčasovej estetike, čistom modernom dizajne a kvalite spracovania, ktorá sa v segmente počítačových skriniek radí medzi špičku.

Epoch XL túto filozofiu posúva ďalej s minimalistickými líniami, jemnými vizuálnymi prvkami a dôrazom na funkčnosť, ktoré vytvárajú elegantný základ pre high-end počítačové zostavy moderných hráčov či profesionálov.

Viac priestoru, lepšie chladenie

Kľúčovou novinkou je väčší objem skrinky, ktorý umožňuje jednoduchšiu montáž a nasadenie aj tých najväčších a najvýkonnejších komponentov. Záujemcov poteší, napríklad, podpora grafických

kariet s dĺžkou až 372 mm, čo predstavuje bezproblémovú kompatibilitu so súčasnými vlnkovými loďami od AMD aj NVIDIA.

Fractal Design sa pri modeli Epoch XL výrazne sústredil na prietok vzduchu. Predný aj horný panel preto využívajú veľkoryso perforovanú "mesh" konštrukciu, ktorá umožňuje prirodzené prúdenie vzduchu. Súčasťou balenia sú aj tri vysokovýkonné ventilátory Momentum 12 s lopatkami z LCP materiálu a ložiskami FDP, ktoré patria medzi najtichšie a najspoľahlivejšie na trhu.

Tieto prvky spoločne zabezpečujú, že aj tie najvýkonnejšie grafické karty či procesory dokážu v skrinke pracovať v optimálnych teplotách bez potreby extrémne vysokých otáčok.

Fractal Design dlhodobo patrí k lídrom v oblasti logického vnútorného rozloženia. Epoch XL ponúka modulárne riešenia, množstvo miesta pre kabeláž, podporu objemnejších radiátorov pre vodné chladenie a intuitívnu montáž komponentov. Výsledkom je zostava, ktorá sa nielen ľahko stavia, ale zároveň pôsobí čisto a profesionálne, čo ocenia aj hráči, ktorí si viac zakladajú na estetike svojho herného priestoru, či profesionáli, ktorých

počítačové zostavy bývajú vystavované zrakom zákazníkov či kolegov.

Čistý dizajn s prémiovými detailmi

Exteriér skrinky stavia na triezvom, no elegantnom vzhľade. Minimalistická silueta, jemné textúry a moderná mriežkovaná estetika dopĺňajú drobné prvky, akými sú textilné uško pre jednoduché otvorenie bočnice či laserom gravírovaný hliníkový štítok s logom značky.

Epoch XL bude dostupná v niekoľkých variantoch s plnými aj temperovanými bočnicami:

Epoch XL Black Solid
Epoch XL Black TG Light Tint
Epoch XL White TG Clear Tint
Epoch XL Black TG RGB Light Tint
Epoch XL White TG RGB Clear Tint

Vďaka širokej ponuke si tak používatelia môžu vybrať prevedenie, ktoré najlepšie zapadne do štýlu ich hernej zostavy. Nové XL modely radu Epoch by mali byť dostupné už dnes a my pilne pracujeme na plnohodnotnej recenzii, ktorá vám snáď tento kúsok priblíži ešte viac, ako predošlé riadky.

KINGSTON
FURY



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

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

Kúpite tu:



www.kingston.com

© 2025 Kingston Technology Europe Co LLP a Kingston Digital Europe Co LLP, Kingston Court, Brooklands Close, Sunbury on-Thames, Middlesex, TW16 7EP, Anglicko. Tel: +44 (0) 1932 738888 Fax: +44 1932 785 469. Všetky práva vyhradené. Všetky obchodné značky a registrované obchodné značky sú majetkom ich príslušných majiteľov.

Stále používate Windows 10?

SKONČILA PODPORA A ČO ĎALEJ? AKÉ SÚ MOŽNOSTI?



Windows 10 bol uvedený už v roku 2015 a rýchlo sa stal jedným z najpopulárnejších operačných systémov Microsoftu. Bohužiaľ od 14. októbra 2025 už nedostáva žiadne bezpečnostné ani funkčné aktualizácie. Microsoft všetkým odporúča prechod na Windows 11, využiť program Extended Security Updates (ESU) alebo prejsť na alternatívny operačný systém. Ako túto situáciu vyriešiť?

Systém je bez aktualizácií výrazne zraniteľnejší

Ak stále používate Windows 10, mali by ste zvážiť čo d'alej. Bol skvelý systém, ale jeho čas sa naplnil. Predstavte si ho ako obľúbené auto, ktoré jazdí a poznáte všetky jeho chyby, ale výrobca vám oznámi, že už naň nebude dodávať náhradné diely. Každá d'alšia cesta je risk a presne to sa stalo s Windows 10.

Microsoft síce všetkých s dostatočným predstihom varoval, no veľké percento používateľ'ov tieto slová nebralo vážne a nepodniklo žiadne opatrenia. Neznamená to, že Windows 10 je od októbra nepoužiteľ'ný. Ak používate počítač v domácnosti v off-line režime napr. pre prácu s dokumentmi alebo staršie hry, môže dobre slúžiť d'alšie roky (rovnako ako to staré auto pre krátke jazdy).

Ak sa však s počítačom pripájate na internet a spracúvate na ňom citlivé údaje (prihlasujete sa do banky, rôznych e-shopov a podobne), vystavujete sa potencionálnemu riziku.

Nechcete zmenu?

Ako prvé je vhodné zvážiť program Extended Security Updates (ESU), prostredníctvom ktorého Microsoft nad'alej poskytuje kritické a dôležité bezpečnostné aktualizácie. ESU už nepridáva do Windows nové funkcie a nerobí opravy pre bežné chyby, ale je zárukou, že počítač bude nad'alej bezpečný aj v online svete.

Pre koncových spotrebiteľ'ov je ESU k dispozícii na rok (do októbra 2026), pre firmy a organizácie môže byť dostupný aj dlhšie (obvykle až 3 roky po ukončení podpory OS). Ide o platenú službu, ktorá pre bežných spotrebiteľ'ov stojí pre jeden počítač 30 USD (28€) na rok a pre firmy od 61 USD pre prvý rok. Cena sa zvyšuje každý rok, takže pri platenej podpore do roku 2028 celkové náklady za tieto aktualizácie predstavujú pre firmy až 427 USD! Týmto krokom chce Microsoft motivovať všetkých, čo doteraz tento problém „odkladať“, aby ho začali čo najskôr riešiť. ESU je naozaj len „dočasné riešenie“.

Dôležité je pripomenúť fakt, že v EÚ táto kauza dostala aj politický rozmer, pretože sa začali ozývať rôzni aktivisti a organizácie, spájajúci tento problém s environmentálnymi cieľmi – obmedzenie elektro odpadu a podpora dlhšej životnosti zariadení. Microsoft sa rozhodol k malému ústupku a pre domácich spotrebiteľ'ov bude v EÚ ešte rok poskytovať bezplatne ESU, ale firemní zákazníci si musia za aktualizácie zaplatiť.

Windows 10 vs Windows 11

Najlogickejším riešením je prechod na Windows 11, ktorý je moderným nástupcom Windows 10 a podpora je tu garantovaná minimálne do roku 2031. Hoci Windows 11 pôsobí modernejšie a čistejšie, konzervatívni používatelia môžu mať pocit, že stratili časť možností, na ktoré sú zvyknutí. Starší Windows 10 mal nižšie nároky na hardvér a funguje lepšie na starších PC s 4GB RAM a staršími CPU. V niektorých starších hrách preto môže dosahovať mierne lepšie výsledky.

Windows 11 má vyššie nároky na veľkosť RAM, ale zároveň dokáže byť efektívnejší pri multitaskingu, má rýchlejší štart a lepšie využíva moderné procesory a moderné SSD. Na notebookoch prináša až o +11 % lepšiu výdrž batérie. Na novších počítačoch je celkovo rýchlejší, úspornejší, produktívnejší a efektívnejší.

Windows 11 nie je len o kozmetických zmenách. Jedenástka je vďaka Auto HDR, DirectStorage alebo lepšej integrácii s Xbox Game Pass výhodná aj pre novšie hry. Windows 11 prináša vyššiu bezpečnosť, lepší výkon, moderné rozhranie, nové možnosti a... Má aj svoje muchy a vyššie nároky, ale predstavuje budúcnosť, ktorú Microsoft aktívne podporuje a pre budúce hry to je nevyhnutnosť. Do systému sú postupne integrované nové funkcie ako napr. AI s Copilot, zatiaľ čo s Win10 sa už nepočíta a tak už nedostáva žiadne update, len tie najnutnejšie bezpečnostné záplaty.

Prechod na Windows 11

Nie každý počítač zvládne plynulý prechod na Windows 11. Ak máte počítač z roku 2018 alebo novší neváhajte a rovno sem inštalujte jedenástku. Všetky nové počítače

sú samozrejme osadené novými procesormi a preto nebude problém nainštalovať na ne Windows 11. Dokonca je to vhodnejšie ako skúšať tam inštalovať staršie Windows.

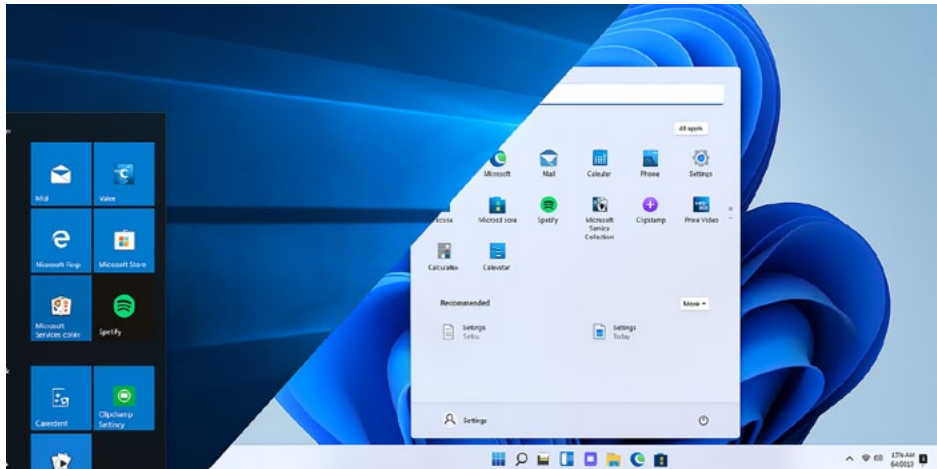
Počítače z rokov 2016–2017 (typicky s Intel 6. a 7. gen, alebo AMD Ryzen 1000/2000) oficiálne nie sú podporované, ale Windows 11 na nich rozhodíte a aj výkonovo postačia. Odporúča sa však upgradovať veľkosť RAM ideálne spolu s výmenou napr. SATA SSD za výkonnejší a väčší NVMe SSD disk.

Hoci Windows 11 rozhodíte aj na 8 GB, za rozumné minimum sa dnes považuje 16 GB, optimálne možno až 32 alebo 48 GB pamäte. Ceny pamäťových modulov v závere roku 2025 trochu vystrelili, ale tu naozaj nemá veľký význam prílišná snaha šetriť. RAM vždy treba vyberať citlivo a s rozumom. Keď potrebujete výkon (napr. pre prácu s grafikou, strih videa, streamovanie alebo hry), bude si to vyžadovať vyššie investície ako pre počítač na kancelársku prácu. Určite však nemá zmysel kúpiť tie najvýkonnejšie RAM, keď si s nimi vaša základná doska neporadí.

NÁŠ TIP: S výberom vhodných komponentov pre váš počítač vám môže pomôcť konfigurator spoločnosti Kingston, ktorý nájdete na stránke www.kingston.com/configurator. Stačí sem zadať presný model notebooku, alebo základnej dosky a do sekundy získate zoznam kompatibilných pamäťových modulov a SSD diskov.

Ani pri diskoch nemá význam kupovať tie najmenšie 256 GB alebo 512 GB disky, ale rovno investujte minimálne do kapacity 1 TB (ideálne 2 TB a viac). Väčšie disky totiž bývajú rýchlejšie a väčšiu kapacitu časom oceníte. Aktuálne najrýchlejšie sú NVMe SSD disky piatej generácie označované ako Gen5 alebo Gen5, napr. Kingston FURY Renegade G5.

Aby ste však dokázali využiť ich plný potenciál potrebujete novšiu základnú dosku a procesor s podporou PCIe 5.0. Len vtedy



dokážu disky piatej generácie dosiahnuť maximálne rýchlosti v rozmedzí 10–14 GB/s. Disky sú síce spätne kompatibilné so staršími platformami PCIe 4.0, no v nich bude disk fungovať obmedzený na rýchlosti štvrtej generácie (cca 7 GB/s).

Kúpa nového G5 disku do staršieho PC má zmysel len keď plánujete v krátkom čase kompletný upgrade na novší počítač. V opačnom prípade vám odporúčame kúpiť skôr cenovo výhodnejší PCI 4.0 disk (napr. Kingston NV3 s rýchlosťou čítania 6GB/s alebo Kingston KC3000 s rýchlosťou 7GB/s).

Upgrade staršieho PC pre W11

U počítačov z roku 2015 a starších prechod na Windows 11 už nedáva zmysel. Väčšinou totiž nemajú TPM 2.0 a UEFI Secure Boot, čo sú povinné požiadavky na Windows 11. Microsoft tvrdí, že vďaka prítomnosti TPM 2.0 a Secure Boot zaznamenali podniky až o 60 % menej bezpečnostných incidentov v porovnaní s Windows 10, čo aj pre bežného používateľa to znamená pokojnejší spánok a menšiu pravdepodobnosť, že sa stane obeťou ransomvéru či iného škodlivého softvéru.

Aj keď sa to dá obísť a Windows 11 by sa vám mohlo podariť nainštalovať, tieto počítače

už zaostávajú aj výkonovo a nepomôže moc ani ich prípadný upgrade. Je lepšie zvážiť inštaláciu Linux alebo rovno kúpu celého novšieho PC, ktorý s novými Windows 11 vydrží minimálne do toho roku 2031.

Operačný systém Linux je na staršom hardvéri vhodnejšou voľbou, pretože má nižšie systémové nároky než moderné verzie Windows a dokáže bez problémov bežať aj na počítačoch z roku 2010 či 2015. Vďaka pravidelným aktualizáciám a otvorenému zdrojovému kódu poskytuje vyššiu úroveň bezpečnosti, pričom komunita rýchlo reaguje na nové hrozby. Pre bežného používateľa to znamená stabilný systém, ktorý nezaťažuje výkonovo slabší hardvér a zároveň znižuje riziko útokov akými je už spomínaný ransomvér.

Kedy zostať na Windows 10?

Na staršom PC dáva Windows 10 zmysel len keď používate aplikácie, ktoré „na Linuxe nemajú alternatívu“ a sú pre vašu prácu nevyhnutné. Existuje však množstvo programov, ktoré môžete použiť ako plnohodnotnú náhradu alebo alternatívu k Windows aplikáciám. Namiesto MS Office sú v Linux verzii dostupné LibreOffice, OnlyOffice alebo WPS Office, ako grafické editory poslúžia GIMP alebo Krita a ako alternatívu k Adobe Premiere môžete využiť Kdenlive alebo DaVinci Resolve. Mnohé profesionálne nástroje majú svoje ekvivalenty, hoci niektoré pokročilé funkcie tu môžu chýbať. Pre používateľ'ov prechádzajúcich z Windows odporúčame distribúcie ako Linux Mint alebo Ubuntu, ktoré sú používateľ'sky priateľivé a majú dobrú podporu hardvéru.

Starší počítač s Windows 10 môžete nad'alej využívať keď ho používate offline napr. ako multimediálne centrum (prehrávač domáceho archívu hudby a filmov), na hranie starších hier, alebo na ovládanie špeciálnych zariadení (3D tlač, CNC, plotter a pod.). Raz sa so však starým Windows 10 budete musieť rozlúčiť a preto zvážte všetky svoje možnosti a rozhodnite sa kým je ešte čas.

Clair Obscur prepisuje históriu



Tak a ďalší rok máme za sebou. A to znamená, že máme za sebou už aj tú najdôležitejšiu hernú udalosť roka, The Game Awards. Počas nej došlo, no dajme tomu k očakávaným, ale predsa len prekvapujúcim udalostiam, ktoré navždy prepísali históriu udalostí. Tou hlavnou udalosťou bola hra Clair Obscur: Expedition 33, ktorá vyhrala všetko, čo mohla, pričom šlo o viac menej stale len indie hru.

Clair Obscur: Expedition 33 je výbornou hrou s dokonalým soundtrackom, pohlcujúcou hrateľnosťou, trocha frustrujúcim ťahovým súbojom a temným surrealistickým príbehom. Je to prvotina štúdia Sandfall Interactive, francúzskeho štúdia založeného

odpadlíkom z Ubisoftu, ktorý cítil, že ťahové súboje majú stále čo povedať, a tak sa spolu s kamarátmi rozhodli v roku 2019 vytvoriť hru. Výsledok, o šesť rokov neskôr, je nasledovný: cena za najlepšiu réžiu, cena za najlepšiu výtvarnú prácu, cena za najlepšiu hudbu, cena za najlepšiu herecký výkon, cena za najlepšiu nezávislú hru, cena za najlepšiu debutujúcu indie hru, cena za najlepšie RPG a cena za najlepšiu hru roku.

Clair Obscur: Expedition 33 vyhral deväť z celkovo jedenástich nominácií. Nezískal len cenu Players' Voice, teda cenu o ktorej rozhodujú výhradne hráči hlasovaním (o ostatné kategórie sa stará odborná porota), ktorú získalo free-to-

play RPG Wuthering Waves a taktiež cenu za najlepší dizajn zvuku, ktorá putovala do rúk tvorcov Battlefield 6.

Táto hra, ktorej sa dostalo uznania naprieč celým herným svetom, vo svojich kategóriách porazila také hry ako je Death Stranding 2: On the Beach, Kingdom Come: Deliverance II, Donkey Kong Bananza, Ghost of Yōtei, Silent Hill f, Avowed, Monster Hunter Wilds či The Outer Worlds 2.

Prirodzene, The Game Awards 2025 nebolo len o Clair Obscur: Expedition 33. Uznanie je treba priznať aj ostatným víťazom. Cenu za najlepšiu pokračujúcu hru, teda hru, ktorá je stále updatovaná a vylepšovaná, získal No Man's Sky, ktorý prešiel strastiplnú cestu od hororového vydania k uznávanému vesmírnemu survivalu. Cenu za najlepšiu akčnú hru získal podmanivý roguelike Hades II, cenu za najlepšiu akčnú adventúru zasa Hollow Knight: Silksong.

Z kategórií je určite treba poukázať na kategóriu „Najlepšia simulácia/stratégia“, ktorej cena poputovala hre Final Fantasy Tactics – The Ivalice Chronicles, remasteru kultovej hry z PlayStation 1, ktorej výnimočnosť bola poriadne ocenená až teraz, 28 rokov po vydaní originálu.



Zomrel Vince Zampella



Vince Zampella, človek, ktorý bol jedným z kľúčových osobností pri znovunavrátení série Battlefield do prvej ligy so súčasným hitom Battlefield 6, tragicky zahynul tesne pred Vianocami pri ťažkej autohavárii v Los Angeles. Jednou z prvých hier, na ktorých pracoval, ak nie vôbec prvá, bola Medal of Honor: Allied Assault, dodnes vynikajúca strieľačka z obdobia druhej svetovej vojny. Vince následne pomohol spoluvytvárať sériu Call of Duty a o mnoho rokov neskôr založil štúdio Respawn Entertainment, ktoré vytvorilo sériu Titanfall. Pamätať si ho môžeme aj z pamätnej scény z E3 2018, kde Vince doslova sediac v hľadáisku ohlásil Star Wars Jedi: Fallen Order. Vince bol talentovaný vývojár, človek, ktorý sa nebál riskovať a hráč srdom i dušou. Odpočívaj v pokoji.

Bond odložený



No nebol by to rok, ak by sa nejaká nová očakávaná hra neodložila. Tentokrát sa to týka 007 First Light, hry o mladom Bondovi, ktorý len práve nastupuje na dráhu veľkého špióna. Našťastie nejde zatiaľ o žiaden tragický posun. Pôvodný dátum 27. marec 2026 už neplatí a po novom hra vyjde 27. mája 2026, teda o dva mesiace neskôr. 007 First Light pri ohlásení musel najviac potešiť Slovákov, pretože úvodná misia, a teda vôbec prvá misia Bonda, sa bude odohrávať v našej krajine, konkrétne v Tatrách a priľahlých obciach, vrátane letiska (Popradské?). Hra bude akčnou špiónskou adventúrou odohrávajúcou sa v otvorených leveloch pripomínajúcich Hitmana. To nie je náhoda, keďže 007 First Light vyvíjajú tí istí vývojári z IO Interactive. Titul vyjde na PC, PS5, XSERIES a NS2.

Reštart Starfieldu



Myslím si, že sa môžeme zhodnúť na tom, že Starfield má svoje problémy hlboko zakorenené kdesi hlboko vo svojom jadre. Aj z toho dôvodu sa aj napriek snahám tvorcov updatmi, vylepšeniami, či pridaním buginy nepodarilo zo Starfieldu urobiť zábavnejšiu hru. To sa možno (ale fakt len možno) zmení chystaným updatom, ktorý je insidermi (tí informácie leakli) nazývaný ako Starfield 2.0 a má byť podobný vylepšeniam, ktoré priniesli veľké updaty pre Cyberpunk 2077. Informácie je ale treba brať s rezervou. Vylepšení sa má dočkať predovšetkým engine, ktorý by tým pádom mohol prekonať bariéry, ktoré robila zo Starfieldu tzv. loading simulátor. Bezloadingové lietanie z planét do vesmíru a naopak by bolo veľkým vylepšením. Nuž uvidíme, čo Bethesda ohlásí.

Star Wars: FotOR



Nie, nejde o preklep. Nová éra začína. Zabudnite na KotOR, teda Knights of the Old Republic a privítajte FotOR, Fate of the Old Republic. Star Wars: Fate of the Old Republic bude novým akčným RPG projektom (kto vie, možno dostane aj pokračovanie ako KotOR), ktorý vzniká pod taktovkou režiséra Knights of the Old Republic. Nakol'ko pôjde o akčné RPG, už teraz môžeme rovno zabudnúť na pauzovací real time z KotORov. Hru má podľa informácií ťahať dopredu predovšetkým jej príbeh a pamätne postavy, pričom má ponúkať aj rozhodnutia, ktoré nás priklonia buď k strane svetla alebo temnej strane Sily. Star Wars: Fate of the Republic je len na začiatku vývoja a tak niekto ko rokov ešte bude trvať, kým z nej niečo uvidíme. Ak ale vývojový proces prežije. Spomeňte na Star Wars 1313.

Nové Lary ohlásené



Sedem rokov od vydania zatiaľ posledného Shadow of the Tomb Raider boli ohlásené dve úplne nové hry s Larou Croft v hlavnej úlohe. Hry majú názov Tomb Raider: Legacy of Atlantis a Tomb Raider: Catalyst. Tomb Raider: Legacy of Atlantis má byť remakom alebo lepšie povedané reimagináciou prvého dielu. Vzhľadom na to, že Lara bude v hre vedieť používať aj priťahovací hák, je možné povedať, že sa tvorcovia inšpirovali aj prvou reimagináciou Tomb Raider Anniversary, v ktorej ho Lara používala. Tomb Raider: Catalyst má byť na druhej strane úplne novou hrou série, ktorá zachytáva už staršiu Laru. Hra sa podľa informácií má celá odohrávať v Indii. Zatiaľ čo Tomb Raider: Legacy of Atlantis má plánované vydanie na budúci rok, Tomb Raider: Catalyst by sa mal k nám dostať 2027.

Odklad Deus Ex Remastered



Po tom, čo bol ešte tento rok ohlásený remaster legendy Deus Ex, mnohí z nás sa rozhodne potešili. Ved' už dlho čakáme práve na túto kyberpunkovú klasiku. Avšak, po prvých záberoch nás nadšenie rozhodne prešlo. Plochá grafika, všetky povrchy lesklé ako oči opilca, nepatrične svetlé miestnosti a celkovo vlastne veľmi lacný feeling. Reakcie hráčov na video boli vskutku hrozné. Našťastie sa dnes Aspyr rozhodol ohlásiť odloženie hry na neurčito. Hru našťastie nezrušili – ved' prečo by sme chceli remaster Deus Ex zrušený, že áno? Len ten remaster chceme v o dost' lepšej verzii. Podľa všetkého tvorcovia sa o to aj pokúsia, avšak to bude nejaký čas trvať. To, že to nebude záležitosť jedného týždňa hovorí aj fakt, že Aspyr vracia peniaze všetkým tým, čo si hru predobjednali.

Chibi-Robo!

BIZARNÝ EXPERIMENT



Píše sa rok 2006 a herný priemysel stojí na prahu novej éry. Microsoft so svojim Xboxom 360 už naplno rozbieha generáciu vysokého rozlíšenia (ja osobne si spomínam na svoj prvý HD Ready televízor práve v súvislosti s kúpou druhej generácie Xboxu), Sony sa chystá vyslať do sveta technicky prehýpanú PlayStation 3 a Nintendo v tichosti dokončuje revolúciu s kódovým označením „Revolution“, ktorú čoskoro spoznáme ako Wii. Uprostred tohto hluku marketingu, výkonnostných pretekov a honby za fotorealizmom pomaly doznieva jedna z najnepochopenejších a zároveň najkreatívnejších konzol v histórii, Nintendo GameCube. Fialová krabička na obed, ako jej mnohí posmešne hovorili, bola pritom útočiskom hier, ktoré sa nebáli byť čudné, riskantné a osobité. V čase, keď PlayStation 2 dominovala trhu, Nintendo stavilo na bizarnosť a čistú hrateľnosť. Práve v tejto ére vznikli dnes kultové značky Luigi’s Mansion, Pikmin, Doshin

the Giant či Odama. Hry, ktoré by na iných platformách pravdepodobne nikdy nevznikli.

V tomto období sa na pulkoch objavila aj nenápadná hra s krkolomným názvom Chibi-Robo!. Na obale svietil drobný strieborný robot, ktorý nad hlavou máva vlastnou zástrčkou ako kovboj lasom. Pre väčšinu hráčov to bol len ďalší detský titul od Nintendo, odsúdený k ignorancii v prospech drsných strieláčiek a športových simulátorov. Dnes však vieme, že Chibi-Robo! nebola len tak nejaká infantilná arkáda. Bola to labutia pieseň jednej celej filozofie herného dizajnu, ktorá dávala prednosť srdcu pred polygónmi a empatii pred deštrukciou.

Ak chceme skutočne pochopiť DNA tohto dnes už zabudnutého projektu, musíme sa vrátiť späť do minulosti. Za projektom nestáli interné tímy Nintendo, ale externé štúdio Skip Ltd., ktoré založil Kenichi Nishi alias tvorca späť so slávnou „Love-de-Lic“

školou dizajnu. Nishi začínal v legendárnom SquareSofte a podieľal sa na tituloch ako Chrono Trigger či Super Mario RPG (obe tieto ikony sme si už v našej retro sekcii rozoberali), no klasické JRPG postavené na zabíjaní a zbieraní skúseností ho postupne prestali naplňovať. Túžil vytvárať hry, kde by progres nebol meraný násilím, ale mierou porozumenia a lásky, ktorú hráč vnáša do sveta. Po odchode zo Square založil štúdio Love-de-Lic, kde vznikla kultová hra Moon: Remix RPG Adventure. Namiesto hrdinu, ktorý ničí monštrá, ste opravovali škody, ktoré po ňom zostali a zbierali lásku namiesto skúsenostných bodov. Práve táto myšlienka sa stala aj základom Chibi-Robo!. Vývoj sa však pôvodne rozbiehal pod vydavateľstvom Bandai ako klasická point-and-click adventúra, v ktorej mal robot brániť dom pred zlodejmi v štýle filmu Sám doma. Projekt sa dostal do vývojového pekla a hrozilo jeho zrušenie. Zlom nastal, keď sa prototyp dostal do rúk

génia Shigeru Miyamota. Ten v malej postave robotíka uvidel potenciál a prišiel s klúčovým nápadom. Jeho elektrická šnúra sa nemala stať len dekoráciou, ale centrálnou hernou mechanikou. Práve v tej chvíli sa z pasívnej adventúry stala hra o manažmente energie, hľadání zásuviek a neustálom balansovaní medzi rizikom a bezpečím. Zmizli zlodeji, pribudla batéria, napätie a intímny príbeh jednej rozpadávajúcej sa rodiny. Pod taktovkou Nintendo sa Chibi-Robo! definitívne premenil na unikát, aký herná scéna dovtedy nepoznala. Navonok pôsobí hra ako pastelová rozprávka inšpirovaná Amerikou 60tych rokov. Oblé tvary, sýte farby a retro-futuristický dizajn pripomínajú Príbeh hračiek (Toy Story) či Jetsonovcov. Lenže pod týmto sladkým povrchom sa ukrýva (bez srandy) jeden z najtemnejších príbehov, aké kedy Nintendo vyrozprávalo.

Dej sa odohráva v dome rodiny Sandersonovcov, kam prichádza Chibi-Robo ako darček pre malú Jenny. Jeho úloha znie jednoducho – robit’ ľudí šťastnými. Avšak, Sandersonovci sú všetkým, len nie šťastnou rodinou. Otec je nezodpovedný muž v strednom veku, ktorý uteká pred realitou do sveta hračiek a nostalgie, míňa posledné peniaze na zberateľské kúsky a odmieta niest’ zodpovednosť. Matka sa snaží držať domácnosť pokope, no vyčerpávajú ju dlhy, upratovanie aj neustále hádky. Postupne sa uzatvára do seba, uvažuje o rozvode a jej tiché nočné sedenia v kuchyni patria k najsilnejším momentom celej hry. Najtragickejšou postavou je však malá Jenny. V dôsledku toxikkej atmosféry prestala rozprávať, komunikuje iba kvákaním, nosí žabiu čiapku a verí, že je zakliata. Je to jej detská obrana pred traumou, ktorú hráč postupne pomáha liečiť cez symbolické žabie prstene.

Dom obývajú aj rôzne hračky, ktoré po zotmení ožívajú, no na rozdiel od spomínaného sveta Príbehu hračiek, oveľa intenzívnejšie riešia existenciálne krízy, vojnové paranoje či pocit zbytočnosti. Starý Giga-Robo v pivnici, dávno vybitý a zabudnutý, sa stáva metaforou starnutia a nepotrebnosti. Všetky tieto drobné príbehy vytvárajú ťažko opísateľnú atmosféru príjemnej melanchólie, ktorá vás núti premýšľať nad tým, či sa dá rodina zachrániť obyčajnou, tichou starostlivosťou. Hrateľnosť stojí na jednoducho, no geniálnom základe. Vašou úlohou je získavať takzvané body šťastia za vykonávanie dobrých skutkov. Upratujete, pomáhate, počúvate, opravujete. Všetko je však obmedzené batériou. Každý váš krok potrebuje energiu a vy musíte neustále hľadať zásuvky, do ktorých pripájate vlastnú zástrčku. Nabíjanie nie je pasívnou animáciou, ale



aktívnym úkonom, ktorý vytvára napätie aj uspokojenie zároveň. Tento rytmus vybitia a dobíjania je základným pulzom celej hry.

Upratovanie sa tu mení na meditáciu. Drhnutie špiny z podlahy pomocou zubnej kefy má hypnotický efekt a každá vyčistená škrvna ponúka okamžitú odmenu v podobe bodov. Postupne si dokupujete výbavu ako vrtuľku na spomaľovanie pádu, blaster na obranu proti mechanickým pavúkom, radar na hľadanie tajných miest, či striekačku na manipuláciu s tekutinami. Avšak, súbojový systém je suverénne najsľabsou stránkou hry a pôsobí skôr ako povinný doplnok než ako plnohodnotný prvok. Dôležitou súčasťou je aj denný a nočný cyklus. Každý deň má svoj časový limit a vy si musíte starostlivo plánovať, ktorej časti domu sa budete venovať. Tento tlak niektorých hráčov frustroval, no zároveň nútil k efektívite a dodával hre štruktúru.

Audiovizuálne spracovanie je kapitola sama o sebe. Hudba nevzniká ako tradičný podklad, ale ako výsledok vášho pohybu. Každý povrch znie inak, každý krok vytvára tón, ktorý sa spája do procedurálnej melódie. Drhnutie, nabíjanie, otváranie zásuviek. Toto všetko má svoj vlastný hudobný rytmus. Grafika je jednoduchá, no práve vďaka mierke pôsobí dom giganticky. Stoličky sú mrakodrapy, koberec nekonečná planina. Atmosféru dotvára svetlo, tieň a tlmený mumľavý dabing postáv, ktorý paradoxne emocionalitu ešte navyšuje. Dom Sandersonovcov je navrhnutý ako komplexný, postupne sa odhaľujúci labyrint. Obývačka slúži ako úvodná zóna, kuchyňa je plná nebezpečenstiev, Jennyina izba je farebným chaosom, spáľňa rodičov temným symbolom rozpadu vzťahu a pivnica s Giga-Robom sa stáva miestom finálneho vyvrcholenia. Napriek tomu, že sa z Chibi-Robo! stal kult, komerčný úspech nikdy neprišiel. Nasledovné diely série sa postupne vzdialili od pôvodnej myšlienky. Park Patrol odstránil intimitu domova,

japonská dvojka sa nikdy nedostala na západ, experimenty na 3DS zostali zabudnuté a Zip Lash definitívne zabil dušu značky premenou na tuctovú a nudnú plošinovku.

Dôvody neúspechu pôvodnej hry boli podľa mňa jasné. Vyšla jednoducho neskoro, na konci životného cyklu GameCube. Marketing nevedel vysvetliť, prečo by niekto mal zaplatiť plnú cenu za „simulátor upratovania“ na mŕtvu konzolu a detská grafika odradila tých, ktorí by najviac ocenili dospelý príbeh. Dnes sa originálne mini DVD vo fólii predáva za viac než tisíc eur a jeho hodnota bude časom ešte určite rásť.

Pozerať sa na Chibi-Robo! optikou roku 2025 je z môjho pohľadu fascinujúce. Je to hra, ktorá predbehla dobu dôrazom na empatiu, ticho a každodenné maličkosti. Áno, má technické nedostatky, otravného sprievodcu aj občas nezvládnutú kameru. No to všetko sú len drobné škrabance na inak výnimočnom a po stránke atmosféry jedinečnom diele. Ak by ste chceli skúsiť zahrat’ si tento netradičný projekt a vlastniť konzolu Nintendo Switch 2, pôvodný Chibi-Robo! sa nachádza v platenom online balíčku Nintendo klasík.

Verdikt

Každá rodina by mala mať svojho Chibiho.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Adventúra	Skip Ltd.	Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Silný a emotívny príbeh	- Kamera	
+ Hrateľnosť točiaca sa okolo batérie	- Súbojový systém	
+ Procedurálna hudba		
+ Atmosféra		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Metroid Prime 4 Beyond

MODERNÁ STRIELAČKA NA NOVEJ GENERÁCII NINTENDA



Nemusíme sa tváriť, striel'ačky, obzvlášť tie z pohl'adu prvej osoby (FPS), nikdy neboli žánrom, v ktorom by Nintendo vynikalo. Značku Metroid si japonský gigant hýčka a vie, akú má cenu, preto si na každom novom pokračovaní dávajú naozaj záležať. Séria Metroid začala ešte v roku 1986 a stala sa základným kameňom žánra sidescrolling akčných hier s postupným objavovaním, ktoré v dnešnej dobe poznáme pod pojmom Metroidvania (keďže dve najvplyvnejšie hry v tomto žánri boli Metroid a Castelvania). Metroid zožal úspech a pokračovania na konzolách Nintendo sa dostavovali s niekoľ'koročnými rozstupmi. Postupne sa z tejto série vyvinula podséria Metroid Prime, ktorá zmenila žáner na FPS. Tvorcovia zachovali všetky dôležité prvky, neohrozenú hlavnú hrdinku Samus, exotické vesmírne zóny, zbrane a vylepšenia, ktoré hráči na Metroid-e zbožňovali a z Metroid Prime sa stala séria, ktorá prináša štvrté pokračovanie, prvýkrát na Nintendo Switch 2.

Vývojári z Nintendo nám už pri ohlásení konzoly predstavovali nové možnosti

Joy-conov, medzi ktoré patrí aj využívanie Joy-conu ako PC myši. Joy-con položíte pripájacou stranou na rovnú plochu a bočné tlačidlá fungujú ako l'avé a pravé tlačidlo na myši. Aj keď to pôsobí ako veľmi príjemná možnosť, tvar ovládača nie je prispôbený tomu, aby sa takto držal pohodlne a síce je mierenie týmto spôsobom efektívne, nevydržíte takto hrať dlho. Metroid je ideálnou hrou, na ktorej to môžete vyskúšať, v ideálnom prípade by ste si tento mód zapínali len pri náročných bojoch a bossfightoch. No a práve v tých nový Metroid obzvlášť vyniká!

Exotická planéta, útroby lodí a tovární

Metroid Prime 4 si dáva za úlohu vás v prvom rade očariť vizuálmi niekde na pomedzí sci-fi a mystickej fantasy. Zatiaľ čo úvod je čisté sci-fi s mimozemskou civilizáciou a robotmi, prostredie sa veľmi rýchlo mení na fantastické objavovanie tajomstiev prastarej rasy, obdivovanie zabudnutej architektúry a snových

sekvencií. Stále to však bude sci-fi s mimozemšťanmi a robotmi. Prostredie ako hlavný t'ahúň hry funguje na jednotku, vizuály vám na novom Nintende Switch vyrazia dych, budete sa predierať džungl'ou, ktorá je obzvlášť príjemná na pohl'ad, no mňa osobne uchvátili industriálne prostredia, ktoré sprevádza kakofonický gitarový soundtrack, za aký by sa nehanbili ani nové vydania Doomu. Trochu je škoda, že veľkú časť otvoreného sveta tvorí púšť, po nej sa však môžete preháňať na parádnej motorke, pripomínajúcej tie z filmu TRON, takže cestovaním nestrávite viac času ako je nevyhnutné a tak sa väčšinu hry môžete kochať naozaj krásnymi kulisami, ktoré idú d'aleko nad priemer toho, na čo sme u hier z dielne Nintendo zvyknutí.

Logický open world corridor shooter

Vyzerá to, ako keby som do medzititulku pospájal náhodné slová a keď sa na to takto pozerám, naozaj to nedáva veľmi

zmysel, ale Metroid Prime 4 sa naozaj snaží byť presne tým. Napriek akčnému úvodu má hra množstvo logických pasáží, ktoré nie sú síce ničím výnimočné, povedal by som, že sú až generické, no veľmi príjemne zapadajú do celej dejovej línie ohl'adom mystických schopností hlavnej hrdinky a objavovania tajomstiev prastarej civilizácie.

Dovolím si ešte jednu výčitku voči logickým pasážam, možno sa to dalo v nastaveniach niekde vypnúť, ale hra je od výroby nastavená tak, aby vám expresne rýchlo začala dávať pri logických úlohách rady a tipy. Ak niečo na videohrách naozaj nemám rád, je to podceňovanie jednoduchého logického úsudku hráča (áno, aj hráča FPS).

Ako som už spomínal, väčšinu hry strávite na pústej planéte, ktorá je pomyselnou prepájacou lokalitou medzi všetkými ostatnými. Keď prižmúrite oko, viete ju považovať za otvorený svet a je vidieť, že tvorcovia sa veľmi snažili, aby ste ju tak aj vnímali, hoci v tomto žánri nepôsobí prirodzene. Ostatné lokality, ktoré púšť prepája, sú miestami, kde sa odohráva ten spomínaný corridor shooter (lineárna chodbová striel'ačka) – aby som teda moje vysvetl'ovanie medzititulku uzavrel.

Metroid Prime 4 sa snaží tieto aspekty prepojiť do niečoho, čo má naozaj dobrú hrateľnosť, len sa vám niekedy môže stať, že práve nemáte chuť na presne tú časť hry, v ktorej sa nachádzate. Ak si chcete sadnúť za hru a postrieľať nejakých mimozemšťanov, ale hra od vás práve požaduje, aby ste našli a pozapínali generátory v obrovskej elektrárni s minimom nepriateľov, asi z toho nebudete nadšení.

Hru si viete uložiť len v špeciálnych komorách na niektorých miestach mapy a keď padnete v boji (pozn. to sa pravdepodobne nebude stávať úplne

často), vráti sa stav hry do podoby, v ktorej ste ho uložili. To niekedy znamená siahodlhé utekanie po chodbách a riešenie logických úloh, ktoré ste už vyriešili. Pozitívom je, že sa vám to, našťastie, nestane pri bossoch.

Vylepšenia, gadgety, spojenci, bossovia

Nový Metroid prichádza so všetkým, čo k typickej hre tohto žánru patrí. Dôležitým aspektom každej Metroidvania sú vylepšenia a tie vám v priebehu hry umožňujú robiť nové veci, ktoré ste predtým nemohli. Zvyčajne sú to nové druhy pohybu. Samus dostane hneď v úvode hry možnosť zmeniť sa na gul'u, čo vám pomôže dostať sa do úzkych chodieb a otvorí niekoľ'ko side-scrolling pasáží, ktoré sú stále príjemným závanom nostalgie, no neskôr sa dostanete aj k motorke a d'alším typom presunu. Vylepšenia sú dávkovane príjemným tempom takže vás vždy v hre poteší niečo nové. Niektoré majú technologický pôvod, no niektoré vychádzajú z mystickej povahy žánru, čo tvorí ideálny mix.

Jedným zo skorších vylepšení je aj skener, ktorým môžete oskenovať všetko, čo nepoznáte a dostanete o tom krátku informáciu. Toto skenovanie je zároveň nekom pre l'udí, ktorí si chcú naplniť „pokédex“ a budú v leveloch hl'adať všetko, čo sa dá naskenovať, aby si vyplnili hernú encyklopédiu na 100 percent.

Samus je síce totálne neohrozená hlavná hrdinka hry a všetky ostatné postavy sú len nepodstatnými vedl'ajšími charaktermi, tvorcovia si však dali záležať a vytvorili sériu spojencov, ktorí vás sprevádzajú počas určitých pasáží hry. Opäť raz, nie je to niečo, čo by spôsobilo revolúciu v žánri, ale videl som vo videohrách už aj horšie napísané vedl'ajšie postavy. Navyše,

hranie so spojencami vás aspoň na chvíľu vytrhne zo stereotypu a nebudete si tak v boji musieť dávať pozor len na to, aby ste zostali nažive vy, ale občas aj kontrolovať, aby sa váš part'ák nedostal sám pod najväčšiu paľbu a tým nepadol v boji.

Ďalším aspektom ktorý výborne narúša tempo hry sú kreatívne vymyslené bossovia. Bude to znieť možno ako príliš uletené prirovnanie, ale v niečom mi pripomínali bossov z nových dielov Legend of Zelda.

Aby som to vysvetlil – väčšina z nich má nejakú mechaniku, vďaka ktorej je boss nesmrteľný a vy sa cez túto fázu musíte dostať za pomoci svojich gadgetov a vylepšení, prísť na spôsob, akým mu rozbijete obranu a až vtedy môžete doňho v krátkom časovom okne strieľať. Bossovia vás ohromia svojou veľkosťou i skvelým grafickým spracovaním.

Metroid Prime 4 je stále krásnou hrou, no nie vždy bude hrou, ktorú sa vám chce hrať. Kampaň (15 až 20 hodín) má dlhé momenty, počas ktorých stretnete minimum nepriateľov, niekoľ'ko repetitívnych momentov s tými istými nepriateľmi a možno vás niektoré mechaniky budú vytáčať.

Vo svojom jadre je však Metroid zábavnou striel'ačkou, vizuálnou žranicou a priemernou až podpriemernou logickou hrou. Tento rozpor nevyhnutne pochádza z toho, že Nintendo fakt nie je špecialistom na FPS hry, no nejakým spôsobom vie väčšinou priniesť dobrú hrateľnosť.

Verdikt

Metroid Prime 4: Beyond je vizuálnym skvostom a moderne vyzerajúcou FPS, čo u Nintendo nie je úplne zvykom. Hra chce byť veľa vecami naraz a nie vždy táto kombinácia vychádza, avšak, ak ste fanúšikom žánru a legendárnej Metroid série, najnovšie pokračovanie má všetko, čo môžete od Metroid hry očakávať.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS Metroidvania	Nintendo	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Skvelé vizuály	- Často monotónne pasáže - Logické pasáže podceňujú hráča	
+ Výborne vymyslení bossovia		
+ Dávkovanie nových mechaník tak, aby hra neomrzela		
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

A.I.L.A.

HRA UMELEJ INTELIGENCIE



Podľa názvu to možno vyznie tak, že ide o hru, ktorú vytvorila AI, ale v skutočnosti to tak nie je. Samozrejme, že ju vytvorili ľudia. Avšak samotný koncept obsahuje možno aj niečo, čo nás v budúcnosti čaká. V A.I.L.A. hráte za človeka, ktorý skúša videohry (práca snov?) a jedného dňa dostane VR, v ktorej umelá inteligencia vytvára hry podľa preferencií samotného hráča a to takým spôsobom, že ho skúma, skenuje a prispôbuje sa mu. Čo by na tom mohlo dopadnúť zle? No hneď niekoľko vecí. Podľa me sa pozrieť na to, či tento titul stojí za vaše ťažko zarobené peniaze.

Prvá vec, ktorú by som chcel dať do pozornosti je, že táto recenzia mala vyjsť oveľa skôr, avšak kvôli chybe samotnej hry sa to trochu predĺžilo. Samotných „glitch“ totiž bránil v postupe a nakoľko sa to stalo vo veľmi skorom štádiu hry, recenzia na takej malej vzorke jednoducho nemohla vzniknúť. Čo sa vlastne stalo opíšem nižšie. Ako som už spomínal, hráte za testera hier – Samuela. Príbeh sa odohráva v budúcnosti, kde drony

doručujú zásielky priamo na váš balkón, takže ak vám to práca umožňuje, nemusíte z domu vôbec vychádzať. Proste utópia. Samuel vlastní veľký byt, mačku a niekoľko zamknutých dverí, do ktorých nemôže vstúpiť... Všetkého sa mu dobre darilo, teda až do momentu, keď sa objavila A.I.L.A.

Virtuálna realita, ktorá so sebou nesie umelú inteligenciu. Ako som písal v perexe, ide o to, aby hráč dostal jedinečný zážitok prispôbený jeho osobnosti, spomienkam a preferenciám. Znie to síce skvelo, no ja osobne by som mal malé obavy, aké šialenstvo by na mňa v takom prípade čakalo.

A.I.L.A. (nakoľko jej dali podobu slečny, budem ju ďalej osloviť bez akronymu, aby sa to dalo skloňovať) berie spätnú väzbu vážne a snaží sa každú hru posúvať na novú úroveň. V úvode vás čakajú len tri miestnosti a televízor, pomocou ktorého sa prepínaním presúvate do ďalšej reality či cyklu, kde nachádzate

predmety potrebné na postup. Prvý zážitok je pomerne rýchly a po rozhovore s Ailou vám okamžite poskytne „upgrade“. No a v tomto bode sa mi hra zasekla. Vypol sa prúd a televízia zhasla, čo logicky znamená, že nemôže postupovať ďalej. Vtedy som to ešte nevedel a hodinu a pol som pátral v ostatných troch miestnostiach. Až potom som pozrel gameplay dema (v tom čase nebolo nič iné dostupné) a tam som sa dozvedel, že v istom bode sa má televízia rozsvietiť. Po niekoľkých reštartoch a reinstaláciach sa nakoniec rozsvietila, ale len na pár sekúnd. Musel som reagovať rýchlo a na tretí pokus som sa konečne dostal ďalej. Samotný zážitok bol síce dosť pokazený, no ak od toho odhliadnem, vôbec to nevyzeralo márne.

Ide v podstate o kombináciu psychologického a survival hororu. Problém je v tom, že ani jedno z nich nie je dotiahnuté do konca, čo je trochu škoda. Predlohou bol jednoznačne Resident Evil, pretože aj práca s inventárom je podobná, ale nepoužíva sa v takej miere



a veľakrát som na to zabudol. Súbojový systém je priemerný a plný chýb. Paradoxne, AI nepriateľov je na žalosťnej úrovni – často sa zasekávali, nevedeli prejsť jednoduché prekážky ako dvere či schody a niektorí neútočili ani vtedy, keď ste stáli priamo pred nimi, pokiaľ ste sa nepriblížili na presne určenú vzdialenosť.

Osobne ma najviac bavili rozhovory s Ailou. Síce som nemal vždy na výber z odpovedí, ktoré by hru posunuli novým smerom, rozhodne však boli zaujímavé a napínavé (miestami).

Aila s vami začne interagovať aj mimo hry, čo určite nie je dobré znamenie, no ako to celé dopadne, samozrejme, neprezradím. Prezradím však to, že mám doma vlastnú chytrú domácnosť, ktorú som si postupne skladal a snažím sa do nej integrovať aj AI a o takejto úrovni môžem zatiaľ len snívvať. Mne by napríklad vôbec neprekážala, keďže presne vie, ako mám rád čaj či kávu.

Späť k hre. Znova musím použiť slovo „paradoxne“ – príde mi trochu problémové, že najzaujímavejšie na celej videohre bolo sledovanie Samuela a Aily. Ich vzájomné interakcie, budovanie atmosféry, ale ani to nebolo úplne dotiahnuté do konca. Celá hra je dobrá, no akoby na žiadnom z troch frontov nebola dokončená. Čo je škoda.



Mohol by som teraz začať hovoriť o audiu a vizuále, no ide o Unreal Engine 5, čo znamená, že pôsobí veľmi solídne a vierohodne, ale táto hra nie je úplne o tom.

Môžem povedať, že aj na SteamDecku beží výborne (klobúk dole). Audio samotné je dokonalé a vtiahne vás do deja. Vyzdvihol by som dabing oboch hlavných protagonistov, ktorý ma pozitívne prekvapil. V tomto smere nemám čo vytknúť, nenarazil som ani na žiadne grafické bugy.

Z level dizajnu by som najviac vytkol „neviditeľné steny“, ktorých bolo miestami až príliš. Na druhej strane oceňujem, že vás hra „nevedie za ruku“ a často musíte

rozmyšľať či dokonca hádať. Možno sa nájdú hráči, ktorým to bude prekážať, no ja som za to vďačný – Aila sa snaží, aby ste nevedeli rozoznať, či ste v realite alebo v hre, a presne takto to má vyzerať.

Verdikt

Nad hodnotením A.I.L.A som musel dlho rozmyšľať. V niektorých veciach je výborná, v niektorých priemerná a na miestach, kde by mala byť intenzívna, je nudná kvôli zlej AI. Celkovo ale nemôžem povedať, že by hra pôsobila katastrofálne, ale práve naopak.

Aj vďaka prechodu do reality, kde sa to začne tiež komplikovať, to celé naberie na obrátkach a budete to chcieť dohrať, lebo vás zaujme koniec a hra, ktorá toto dokáže si určite zaslúži vašu pozornosť.

Robert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
horor	Pulsatrix Studios	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ vizuál	- hrozná AI	
+ dialogy medzi Ailou a Samuelom	- nepriateľ'ov	
+ odkaz na AI v budúcnosti	- veľa neviditeľ'ných stien	
+ diverzita hier	- kostrbatý súbojový systém	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Anno 117 – Pax Romana

PRIŠLO, VIDELO, ZVÍTAILO



Chvil'ku to trvalo, mnohí už možno boli nervózni, ale predsa len to prišlo. Máme tu nové Anno! Na pokračovanie populárnej budovateľskej série sme si tentokrát počkali až šesť rokov, hoci nemôžeme povedať, že by to bolo nudné čakanie. Vývojári nás totiž zatiaľ zásobovali kvalitnými DLC do Anno 1800, z ktorého sa aj vďaka nim vykľul najlepší diel série. V mojom rebríčku dokonca prekonal aj srdcovku v podobe 1404, a tej som sa počas vysokoškolských čias nahral stovky hodín. Tentokrát si Ubisoft na nás vytiahol poriadny dobový skok a z devätnásteho storočia sa presúvame do princípatu v Rímskom cisárstve, konkrétne do roku 117. Autori si šikovne vybrali obdobie tzv. rímskeho mieru (vid'. Pax Romana), ktorý trval približne dve storočia a je označovaný za zlatý vek tejto slávnej ríše – vyznačoval sa stabilitou, rozmachom obchodu a diplomacie a relatívnym mierom, čo je pre sériu ideálne zasadenie.

Pokiaľ ste so sériou, ktorej počiatky siahajú do roku 1998, ešte nemali tú česť, vedzte, že ide o budovateľskú stratégiu,

kde osídľujete ostrovy a usilujete sa, aby prosperovali. Dôraz je kladený na budovanie infraštruktúry, precízne riadenie ekonomiky prostredníctvom obchodu a plánovania výrobných reťazcov, a plnenie rôznorodých úloh. Samozrejme, nedeje sa to vo vákuu, proti sebe máte umelú inteligenciu či iných

hráčov, z ktorých sa môžu stať nepriatelia či spojenci. Pridajte si k tomu ešte objavovanie všetkých zákutí mapy, nadväzovanie diplomatických vzťahov a občasné námorné boje a máte pred sebou zábavný mix, ktorý vás dokáže zabaviť na poriadne dlhú dobu. Pozitívom je, že to výborne funguje



aj v prostredí Ríma. Po prvom zapnutí hry zaujme veľmi dobré UI (po vyskúšaní dema som mal menšie obavy, našťastie, v plnej verzii sa nemám na čo sťažovať), no zároveň všetko pôsobí familiárne, najmä ak ste fanúšikmi predchádzajúceho dielu. Ale nebojte sa, Pax Romana prináša aj zaujímavé novinky. Jednou z nich je možnosť zvoliť si štartovaciu lokalitu – na výber je slnečné Latium, ktorého ostrovom dominujú rieky a hornatý povrch, a pochmúrny a daždivý Albion, kde si zas musíte poradiť s ostrovmi plnými mokradí a nepriateľských keltských kmeňov. Nemôžem povedať, že by šlo o dve samostatné hry, rozdielov sa však nájde dosť a ak budete chcieť uspieť, nebudete môcť ignorovať ani jednu provinciu.

V tomto bode sa vrátim k objasneniu základnej mechaniky, ku ktorej sa viaže moja posledná poznámka. Hry z tejto série vždy boli o postupnom rozvoji vašich ostrovov a odomykaní nových produkčných reťazcov, aby ste prilákali vyššie vrstvy obyvateľstva a mohli vyrábať komplexnejšie produkty. Chcete byť úspešní? Určite nemôžete zostať na jednom ostrove, pretože ten vám neposkytne všetky potrebné suroviny na uspokojenie všetkých potrieb obyvateľov – a tak ich musíte buď nakupovať, alebo importovať z ďalšieho vlastného ostrova, resp. provincie. Niektoré veci si jednoducho v Latii nevytvoríte, nevytvoríte ich ani v Albion, a naopak. Preto musíte taktizovať a na vyšších úrovniach si najskôr poriadne premyslieť, čo chcete urobiť a či sa vám to oplatí. Zopár chybných krokov dokáže vaše impérium rýchlo priviesť do bankrotu.

Rozdielne provincie

Ale podme späť k rozdielom medzi dvomi provinciami. Viac si ich budete všimáť v Albion, kde vás hra postaví pred dôležitú voľbu – vydáte sa cestou romanizácie tamojšieho obyvateľstva, skúsíte zachovať



ich vlastnú kultúru, alebo si vyberiete harmonické spoluzitie? Tieto voľby sú nielen viditeľné (napríklad keltské budovy sú viac späté s prírodou, zatiaľ čo tie rímske pôsobia viac mestsky, civilizovane), ale majú aj vplyv na hrateľnosť, keďže každá vetva obyvateľstva si žiada čosi iné a dokáže vyrobiť / vypestovať čosi iné. Reťazec obyvateľstva je tak oproti Latii o čosi komplikovanejší. Z hrateľnosti hľadiska je potrebné zmieniť aj močiare, do ktorých Kelti umiestňujú množstvo budov a prinášajú trochu väčšie náklady na výstavbu, keďže sú prepojené drevenými chodníkmi. Tento problém – nepotrebujem (podľa toho, ako sa na to pozeráte, mne sa ich špecifický vizuál a ďalšia vrstva stratégie páčili) však budete môcť postupom času vyriešiť. Ako, to si už budete musieť zistiť sami.

Mnohí hráči sa tešili na kampaň, ale tu musím nadšenie trochu schladiť. V podstate ide iba o trochu predĺžený a nevyrazný tutorial. Chválim možnosť vybrať si, či váš guvernér bude muž alebo žena, čo sa potom trochu prejaví, samotný príbeh je však povrchný, nejde príliš do hĺbky a mám pocit, že vývojári mali väčšie plány, ktoré nestihli

uskutočniť. Príbeh o politických intrigách, upevňovaní moci Ríma a zrade mal veľký potenciál, začal sa dobre a dočkali sme sa aj slušného dejového zvratu, po ktorom som sa tešil na vyvrcholenie a pomstu. Chyba lávky! Namiesto vygradovania to potom akosi vyšumelo a zrazu sa to skončilo. Zaujímavým impulzom bola aspoň časť kampane, ktorá sa odohrávala v Albion – problém s rebelujúcimi Keltmi totiž môžete riešiť dvomi spôsobmi. Tvorcovia navyše veľmi opatrne našli apújú okolo kontroverzného témy otroctva, ktorá je úplne potlačená do úzadia, hoci otroci boli významnou súčasťou Rímskej ríše. V tomto mohli byť trochu odvážnejší.

Pax Romana prináša aj väčšie zameranie na pozemný boj, z čoho som spočiatku nebol úplne nadšený, ale nakoniec mi to neprekážalo. Nie je to žiadne terno, svoju úlohu však plní a nejde o nedopečený polotovár. Okrem obranných stavieb, ako sú múry či veže, máte na výber zopár jednotiek na blízko, na diaľku a na obliehanie, pričom na vyššej úrovni je dôležité naučiť sa, ako všetko správne zladíte, pretože umelá inteligencia je agresívna a boju na súši sa zrejme nevyhnete. O niečo viac som si už námorné bitky. K dispozícii máte tri triedy lodí, ktoré si odomykáte prostredníctvom technologického stromu, a opäť to má čosi do seba. Ignorovať ich nesmieme, pretože moria sú plné nebezpečných pirátov, ktorí túžia iba po jednom – ničť vašu flotilu a obchodné cesty.

Hrá sa to skvele, ale...

A ako sa to všetko vlastne hrá? Vynikajúco, samozrejme! Vyššie spomínané základy sú návykové a jednoduché na pochopenie, no na to, aby ste ich zvládli úplne, istý čas budete potrebovať. Ani neviem povedať, ktorá časť je pre mňa najčarovnejšia. Začiatky, keď staviate prvé domčeky, zamestnávate drevorubačov, rybárov či pekárov, plánujete, kde by sa asi tak





hodilo trhovisko či krčmu a v budúcnosti aj chrám, aby svojimi bonusmi ovplyvnili čo najviac okolitých budov... Tie sú magické.

A keď sa o dvadsať hodín neskôr pozeráte na niekoľko svojich prosperujúcich ostrovov, ktoré sú prepojené obchodnými trasami a navzájom sa zásobujú surovinami a produktmi, ktoré potrebujú, z oka vám hľadám vypadne aj slzička. Do toho všetkého potom riešite prosby od občanov, organizujete festivaly, pátrate po odborníkoch, vyberáte božstvá, ktoré budete vzývať, ale aj výskum odomykajúci nové vylepšenia, ktoré vám a obyvateľom vašich ostrovov zjednodušia život. Zabudnúť, samozrejme, nesmieme ani na bezpečnosť ostrova – okrem vojakov budete potrebovať hasičov, akýchsi strážcov zákona a zdravotníkov. Masívne požiare, rozbroje v uliciach či morovú epidémiu totiž neradno ignorovať.

Čo sa týka väčších novínok, potešila ma možnosť aktívnej pauzy, keď si všetko môžete dôkladne naplánovať. Vývojári taktiež lákali na diagonálne stavanie, ktoré poskytuje nové možnosti, ako plánovať mesto. Ak ešte doplnia nejaké dekorácie, aby nezostávalo prázdne miesto, všetko bude tip top. K dispozícii je aj multiplayer, priznám sa však, že ten som nevyskúšal. Vychutnať si ho môžete kooperačne, kompetitívne aj kombináciou oboch, pričom kamarátov



dokážete prizvať aj do svojej singleplayerovej hry. Zároveň ale musím upozorniť, že hráči po vydaní hlásili jeho padanie, takže ak sa ho rozhodnete vyskúšať, opatrne.

Keď už som sa venoval novinkám... Nie je ich málo, niektoré sú väčšie, iné menšie, a pozdávajú sa mi, pri žiadnej z nich som si však nepovedal, že toto je „game changer“. Aj napriek celkovo pozitívnemu dojmu sa tak Anno 117 nevyhne porovnaniam s minulým dielom, pričom nie vždy z nich vychádza ako víťaz. V istých momentoch sa hrá až príliš podobne, čo môže u veteránov vyvolať pocit istého deja vú. Aby ste ma chápali, nechcem, aby tvorcovia vymýšľali koleso, keď už to predchádzajúce funguje výborne, ale vylepšiť sa dalo ešte viac.

Nádherný staroveký Rím

Naopak, vychváliť musíme grafickú stránku a úžasnú atmosféru, po týchto stránkach hra jednoducho exceluje. Už minulý diel ponúkal pohľad, ktoré vyrážali dych, ale Pax Romana ide ešte ďalej. Od skromných domov najnižších vrstiev obyvateľstva cez honosné vily tých vyšších až po majestátne koloseum, každý stavebný stupeň je vizuálne malým sviatkom. Staroveký Rím tu navyše nie je len kulisou, ale pulzujúcim svetom. Mestá pôsobia organicky, ulice sú plné života a keď si kameru priblížite na obyvateľov,

možno si aj trochu povzdychnete, aké by to bolo zaujímavé žiť v tej dobe (potom si, samozrejme, rýchlo uvedomíte, že nenormálne ťažké a nebezpečné). Krása hry si vyžiadala malú daň v podobe o čosi vyšších hardvérových nárokov a nie úplne ideálnej optimalizácie, ale verím, že to druhé opravami ešte vyladia. Okrem toho sa na technickú stránku nemôžem sťažovať, hra mi nepadla ani raz a vyhlasiť mi aj výraznejšie bugy.

Anno 117: Pax Romana je veľmi silný prírastok do série, ktorý exceluje vo všetkom, čo na nej hráči milujú – budovateľskej a relaxujúcej hrateľnosti, vizuálnej prezentácii a skvele zvládnutej atmosfére minulosti. Samozrejme, musím pripomenúť, že je na začiatku svojho cyklu a pokiaľ si ju zapnete ihneď po Anno 1800, nebude ľahké zvyknúť si na menšie množstvo obsahu (nie je ho málo, ale chápete ma). A práve podobnosť s minulým dielom a nevýrazná kampaň bránia tomu, aby som Pax Romana označil za veľdielo. Jednoducho ide skôr o výborné pokračovanie osvedčeného konceptu než o revolúciu, čo však v konečnom dôsledku nie je negatívom.

Záver

Ak máte radi budovateľské kúsky a láka vás možnosť starania sa o vlastnú rímsku provinciu, Anno 117: Pax Romana vám ponúkne desiatky hodín premyslenej a návykovej zábavy. Medzi stratégiami je to jednoducho vládca, ktorého sa oplatí nasledovať.

Pavol Hirka

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Stratégia	Ubisoft Mainz	Ubisoft
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Nádherný vizuál starovekého Ríma	- Občas sa to hrá až príliš podobne ako 1800	
+ Návyková a komplexná hrateľnosť	- Nevýrazná kampaň	
	- Hardvérovo trochu náročnejšie	
HODNOTENIE:		★★★★☆

RECENZIA STOLOVÁ HRA

Gwint

ČO TAK PARTIČKU GWINTU?



Witcher 3 bolo vynikajúce RPG s otvoreným svetom, ktoré v mnohom predbehlo svoju dobu. Jednou z „drobností“, ktoré ju robili tak výnimočnou bola práve hra v hre Gwint (po anglicky Gwent) – taktická kartová hra, ktorá neodmysliteľne patrila ku všetkým krčmám vo Witcherovskom svete. Medzi hráčmi sa pomerne rýchlo vytvorili dva tábory. Tí, ktorí Gwint zbožňovali a v hre zbierali všetky kartičky, ku ktorým sa vedeli dostať a potom tí, ktorí sa rozhodli túto príležitosť ignorovať. Na to, že Gwint bol bočný projekt, ktorý mal len podporiť najlepšiu Witcher hru, to dotiahol naozaj ďaleko.

Podstata je jednoduchá, každý hráč ma balík, ktorý si dopredu poskladal z kariet jednotiek a schopností jednej z piatich frakcií. Obaja hráči si na začiatku potiahnu 10 kariet a potom sa striedajú vo vykladaní jednotiek. Zvyčajne sa hrá na tri víťazné

kolá a každé kolo vyhrá ten hráč, ktorý má na konci kola silnejšiu armádu. Medzi kolami sa bojisko vyprázdni a je na taktike hráčov, ktoré karty zahrajú hneď v prvom kole, a ktoré si nechajú do ďalších.

Považujem sa za znalca Gwintu a hral som ho vo všetkých jeho doterajších podobách. Bol mojou hlavnou zábavkou vo Witcher 3: Wild Hunt, hral som jeho online kompetitívnu podobu a hral som takisto dve offline hry, ktoré fungovali na princípe tejto kartovej hry. Tieto dve hry považujem za vrchol zábavy, ktorú Gwint vie priniesť.

Online kompetitívny Gwint prišiel presne v dobe, keď sa s online kartovými deck-buildermi roztrhlo vrece. Tvorcovia si uvedomili, že veľá hráčov chce otvárať balíky s digitálnymi kartičkami a potom sa z nich snažiť poskladať zmysluplný balík. Bolo jasné, že za to nadšenci

Witchera budú ochotní platiť a tak ste si vedeli veľmi rýchlo za peniaze kúpiť rôzne balíky s kartami, ktoré boli silnejšie alebo s pohyblivými obrázkami. Mašina na peniaze fungovala niekoľko rokov, no trh s digitálnymi kartovými hrami je pomerne neľútostný a Gwint musel vypnúť servery, pretože udržanie hry stálo viac, než vedeli tvorcovia vytiahnuť z fanúšikov. Na konci 2023 sa tvorcovia z CD Project Red Gwintu vzdali, no štafetu prevzali fanúšikovia a online Gwint si viete dodnes zahrať s komunitne balansovanými kartami.

Offline sa nám Gwint predstavil okrem Witchera 3 aj v dvoch samostatných videohrách – Thronebreaker a Rogue Mage. Zatiaľ čo Thronebreaker bol plnohodnotným ťahovým RPG, v ktorom ste chodili po krajine a všetky boje vyhodnocovali súbojmi v Gwinte, Rogue Mage bol rogue-lite hrou na štýl Slay the



Spire, ktorá mechanicky vychádzala z Gwintu. Všetky tieto pokusy, o ktorých tu píšem sú dôkazom toho, že systém, ktorý Gwintu vytvoril CD Projekt Red pre Witchera 3 stál za to, aby sa s ním pracovalo d'alej.

Po tejto dlhoročnej histórii sa kartičky s postavami zo sveta Witchera dostávajú konečne aj do fyzickej podoby. Aby som nekrivdil a bol presný, fyzické kartičky Gwintu sme už raz mali možnosť vidieť. Boli súčasťou zberateľskej edície Witcher 3: Wild Hunt. Tentoraz však po prvýkrát vychádzajú ako plnohodnotná stolová hra. O jej lokalizáciu a preklad pre český

a slovenský trh sa postaral český Xzone. V krabici na vás čakajú dve brožúrky, jedna so základnými pravidlami Gwintu, ak ich náhodou ešte neovládáte, a druhá s ponukou herných módov, plánom hry, niekoľkými kartónovými žetónmi na zaznačovanie skóre a 446 kariet, z ktorých si môžete postaviť svoj balík.

Papierový plán hry, má z druhej strany pekný plagát s ústrednými postavami z Witchera. Plán hry je ale poprehýnaný a ak by ste si ho chceli zavesiť na stenu, museli by ste ho najprv poriadne vyrovnať. Hra tak trochu počíta s tým,



že Gwint už viete hrať, ale ak ho aj hrať neviete, základné koncepty vám vysvetlí v krátkej 12-stranovej brožúrke, prevedie vás schopnosťami kariet, jednotlivými frakciami a na konci nechýba súhrnný prehľad. Ten nájdete aj na pomocných kartách, ktoré sú vyhotovené samostatne pre každú frakciu.

Pät' farieb Gwintu

Karty sú v premyslenom plastovom inserte, rozdelené podľa piatich frakcií, ktoré poznáte z predošlých Gwint hier. Nájdete tam modré Severné kráľovstvo, zelený Scoia'tael, čierny Nilfgaard, fialové Skellige a červené Príšery. Tieto frakcie sú všetkým hráčom známe z predošlých hier a známa vám bude aj väčšina kariet. Táto krabica sa naozaj snaží čo najvernejšie simulovať Gwint, ktorý ste si mohli zahrať vo Witcher 3: Wild Hunt.

Každá frakcia má svoje ikonické karty, no v každej nájdete aj základné karty, ktoré môžete použiť v každej frakcii. V jednotlivých frakciách nájdete 5 kariet veliteľov a z nich si musíte vybrať jedného, ktorý váš balík povedie. Každý veliteľ má originálnu schopnosť, takže by ste si ho mali vybrať tak, aby čo najlepšie kooperovala s kartami v balíku.

Každá frakcia má svoje ikonické schopnosti. Severné kráľovstvo si vie ľahko posilniť veľké množstvo jednotiek; Príšery sa spoliehajú na kvantitu a vedľa si ľahko dostať na stôl množstvo slabších

jednotiek; Nilfgaard sa spolieha na špehov, používate ich na nepriateľskej strane stola, aby ste si mohli potiahnuť viac kariet; elfovia zo Scoia'tel sa vedľa prispôsobiť bojisku a Skellige má berserkerov, ktorí sa vedľa meniť na svoje silnejšie verzie.

Každá frakcia je zastúpená množstvom kariet, z ktorých by ste mali vedieť poskladať niekoľko druhov balíkov. Keď sa pozriete na karty, hneď sa vám vybaví Witcher 3, odkiaľ tieto karty pôvodne pochádzajú. Obrázky kariet vyzerajú omnoho lepšie než na obrazovke.

Výukové hry

Každá frakcia je v krabici zastúpená viac ako 80 kartami, avšak na zostavenie balíka ich potrebujete len 30 a toto rozhodovanie by vás na začiatku mohlo veľa ľahko odradiť od hrania.

Tvorcovia preto medzi kartami vyznačili 'štartovací balíček' pre jednotlivú frakciu, aby ste mohli začať hrať bez dlhého rozmýšľania, ako by mal vyzeráť funkčný balíček. Stačí si nájsť karty označené hviezdíčkou a môžete začať hrať. Postarali sa aj o to, aby boli balíky celkom vyvážené.

Zároveň sú tieto balíky skvelým odrazovým mostíkom pri tvorbe balíkov. Možno si na začiatku povieť, že chcete len vymeniť niekoľko kariet, aby ste ďalej rozvinuli jednu z myšlienok balíka, no so základnou znalosťou pravidiel budete po chvíli schopní postaviť si vlastný funkčný balík.

Módy

Gwint bol vo svojej podstate vždy duelom pre dvoch hráčov. V brožúrke s módmi ale nájdete aj pravidlá pre troch až piatich hráčov. To môže priniesť komplikovanejšie herné situácie a ak s Gwintom začínate, určite si prvé hry zahrajte v dvojici. Okrem toho v brožúrke nájdete aj pravidlá pre turnaj, pokročilý režim aj sólo.

Čo mi naopak chýba, je nejaký formát, v ktorom si môžete tvoriť balík z obmedzených možností, napríklad draftovaním kariet alebo nejaký systém postupného vylepšovania balíka. Som si istý, že niekto príde s fanúšikovskou verziou týchto pravidiel, ak už náhodou neprišiel, hre by výrazne pridalo na znovuhrateľnosti. Aby som bol fér, to čo nájdete v krabici už teraz poskytuje množstvo znovuhrateľnosti a v každej frakcii viete poskladať minimálne dva druhy balíkov, ktoré budú od seba úplne odlišné.

Ešte viac Gwintu!

Ak by vám 80 kariet na frakciu prišlo málo, tvorcovia na vás mysleli. Spolu so základnou hrou vychádza 5 boosterov, pre každú frakciu jeden, ktoré do hry pridávajú viac hrdinov, navyše sú tieto hrdinovia v nablýskanej foil verzii s alternatívnymi obrázkami, takže budete mať pocit, že ste naozaj zahrali vzácnu kartu. V každom balíku nájdete sériu desiatich kariet, ktoré môžu obohatiť vašu hru.

„Gwint: legendárna karetní hra“ je v prvom rade artefaktom, ktorý poteší každého fanúšika Witchera a Gwintu. Pri českej verzii som narazil na niekoľko nedostatkov v preklade, napríklad jedna karta odkazovala na kartu, ktorá sa v krabici vôbec nenachádza a až po chvíli googlenia som prišiel na to, že sa tá karta volá inak a tak som ju hľadal zbytočne. Napriek tomu, že nemôžete brázditi po kraji a vylepšovať si svoj balíček, je Gwint príjemnou zábavou, ktorú otočíte aj viackrát za večer.

Verdikt

„Gwint: legendárna karetní hra“ je verným prenesením rovnako legendárnej minihry v jednej z najúspešnejších RPG hier našej generácie.

Hra skvelo funguje a vyzerá na stole a množstvo kariet v základnom balení vám vystačí na mnoho dlhých zimných večerov.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: kartová	Výrobca: Xzone	Zapožičal: Xzone
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Vizual kariet + Legendárna hra, ktorú pozná každý fanúšik Witchera + Rýchle rozloženie a vysvetlenie pravidiel	- Nedokonalosti spôsobené prekladom - Absencia limitovaného módu	
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Roborock Qrevo Curv 2 Pro a F25 Ultra

Spoločnosť Roborock, globálny líder v inteligentnej domácej robotike, prináša dve revolučné novinky. Robotický vysávač Qrevo Curv 2 Pro a tyčový vysávač F25 Ultra predstavujú riešenia pre hĺbkové čistenie, bezúdržbovú prevádzku a hygienu bez chémie.

Qrevo Curv 2 Pro ponúka sací výkon HyperForce 25 000 Pa. Revolučný AdaptiLift Chassis s všesmerovými kolieskami umožňuje robotovi aktívne sa zdvihnúť a prekonať prahy aj koberce s vlasom až 3 cm. Navigačná veža LiDAR sa vďaka RetractSense automaticky zasunie pod nábytok, robot s výškou pod 8 cm upraxe najt'ažšie dostupné miesta. Hlavná kefa DuoDivide a bočná FlexiArm bránia namotávaniu vlasov do dĺžky 40 cm. Stanica Hygiene+ 3.0 perie mopy v horúcej vode 100 °C s elimináciou 99,99 % baktérií a suší teplým vzduchom. Inteligentná

navigácia rozpozná viac ako 200 typov prekážok vrátane domácich miláčikov, SmartPlan 3.0 navrhne ideálny postup upratovania. Vysávač stojí 1329 EUR, v uvádzacej ponuke 1137 EUR.

Tyčový vysávač F25 Ultra kombinuje mokré a suché vysávanie s parným čistením VaporFlow, ktorá generuje paru 150 °C a eliminuje 99,99 % baktérií. WaveFlow s horúcou vodou 86 °C odstraňuje mastné škvrny. FlatReach 2.0 umožňuje položiť vysávač do roviny 180° pre čistenie pod nábytkom s výškou 12,5 cm. Po upratovaní sa vysávač v stanici sám vyčistí parou a horúcou vodou, vysuší sa a JawScrapers zabráňuje namotávaniu vlasov. SlideTech 2.0 s umelou inteligenciou ovláda pohyb kolies, vďaka čomu vysávač pociťovo nič neváži. Vysávač stojí 799 EUR, v uvádzacej zľave 570 EUR.



Samsung Micro RGB



Samsung rozširuje svoju prémiovú sériu Micro RGB o nové veľkosti a prináša do domácností revolučnú zobrazovaciu technológiu. Pre rok 2026 predstavuje šesť modelov s uhlopriečkami 55, 65, 75, 85, 100 a 115 palcov, ktoré vytvoria nový štandard domáceho kina.

Srdcom série je technológia Micro RGB využívajúca červené, zelené a modré LED diódy s veľkosťou menšou než 100 mikrometrov. Každá dióda svieti samostatne, čo umožňuje presnú kontrolu jasu aj farieb. Technológia Micro RGB Precision Color 100

dosahuje 100 % farebného priestoru BT.2020 podľa certifikácie VDE, vylepšený svetelný zdroj s pokročilým tlmením garantuje živé podanie.

Za spracovanie obrazu zodpovedá procesor Micro RGB AI Engine Pro s čipsetom umelej inteligencie. Technológia 4K AI Upscaling Pro a AI Motion Enhancer Pro zabezpečujú jasný obraz s plynulým pohybom, funkcie Micro RGB Color Booster Pro a Micro RGB HDR Pro posilňujú jas a sýtosť. Technológia Glare Free minimalizuje odlesky.

Televízory ponúkajú funkciu Vision AI Companion s konverzáciou cez Bixby. Používatelia môžu komunikovať s televízorom, žiadať odporúčania filmov alebo využívať tlmočenie v reálnom čase či generované tapety. Zvukovú stránku obohacuje Dolby Atmos, systém Adaptive Sound Pro prispôsobujúci zvuk obsahu a miestnosti, Q-Symphony pre prepojenie s ďalšími zariadeniami Samsung a priestorový audiosystém Eclipsa Audio.

Nové televízory Micro RGB sa predstavia na veľtrhu CES 2026 od 6. do 9. januára v Las Vegas.

HONOR Magic8



Spoločnosť HONOR ohlásila európsky debut série Magic8, ktorá zahŕňa vlajkovú loď Magic8 Pro a model strednej triedy Magic8 Lite. Série prináša popredné certifikácie odolnosti, pokročilú technológiu batérií a funkcie umelej inteligencie.

Magic8 Pro je poháňaný platformou Snapdragon 8 Elite Gen 5 s nárastom výkonu CPU o 20 % a GPU o 23 %. Displej LTPO OLED s uhlopriečkou 6,71 palca podporuje adaptívnu frekvenciu 1–120 Hz a jas 6000 nitov s ochranou NanoCrystal.

Telefón je 10x odolnejší proti pádu vďaka certifikácii SGS 5-Star Drop Resistance a má krytie IP68 a IP69K. Ultra nočný kamerový systém zahŕňa hlavný 50Mpx snímač s OIS, 200Mpx teleobjektív s 3,7x optickým zoomom a 50Mpx ultraširokouhlý fotoaparát.

Krémikovo-uhlíková batéria 6270 mAh ponúka výdrž 2,5 dňa s podporou 100W káblového a 80W bezdrôtového

nabíjania. Dostupný v farbách Sunrise Gold a Black.

Magic8 Lite získal certifikáciu SGS Triple-resistant Premium Performance za odolnosť voči pádu z 2,5 metra a krytie IP68 + IP69K.

Procesor Snapdragon 6 Gen 4 s chladiacim systémom VC Ice Cooling a 7500mAh batériou zabezpečuje výdrž 3 dni.

Telefón funguje v teplotách od -30 °C do 55 °C. Displej OLED 6,79 palca ponúka rozlíšenie 1,5K, 120Hz a jas 6000 nitov s 3840 Hz stmievaním.

Fotoaparát 108Mpx s OIS a stabilizáciou CIPA 5.0 zaručuje ostré snímky. Dostupný v farbách Forest Green, Midnight Black a Reddish Brown. Dostupnosť Magic8 Pro bude zverejnená 15. januára, Magic8 Lite v prvých februárových dňoch.

Govee Ceiling Light Pro

GOVEE CEILING LIGHT PRO

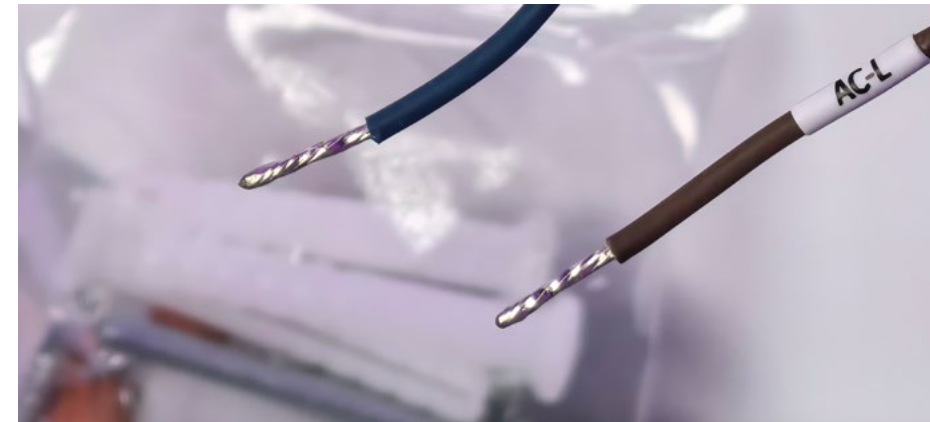


Poznáte ten pocit. Roky budujete svoj herný brloh, ktorý pred partnerom kódomo nazývate pracovňou. PC máte vyladené tak, že každý ventilátor svieti inou farbou. Elektrický stôl by pokojne povozil menšieho slona a prekrýva ho podložka veľ'kosti koberca. Herné kreslo stálo viac než vaše prvé auto a tak isto má viac páčok než kokpit Boeingu. A potom sa v tom dokonalom chráme technológií pozriete hore a uprostred stropu visí smutná, zaprášená gul'a z mliečneho skla plná zdochnutého hmyzu. Pozostatok čias, keď bol Elán v hitparáde a internet pískal cez dial-up. V lepšom prípade v nej bliká (ne)inteligentná žiarovka z IKEA so svietivosťou dušičkovej sviečky a farebným spektrom od blede-žltej po ešte bledšiu. Osvetlenie je dnes, a potvrdí vám to každý, kto niekedy točil video na YouTube, streamoval na Twitchi alebo nechcel pri

home-office vyzerat' ako zombík týždeň po apokalypse, úplný základ. Svetlo mení náladu, ovplyvňuje vnímanie priestoru a, priznajme si, robí ten drahý hardvér na stole ešte krajším. Aj preto sa výber skutočne inteligentného stropného svetla môže stať tou pomyselnou čerešničkou na torte. Spoločnosť Govee má v ponuke model, ktorý je cenovo dostupný a funkciami sa bez ostychu vyrovná násobne drahšej konkurencii. Reč je o Govee Ceiling Light Pro (H60A6), o ktorom vám poviem viac v nasledujúcich riadkoch.

Model Pro je citel'ne väčší než bežné stropné svetlá. Priemer 38 cm z neho robí kúsok, ktorý si na stropu už určite všimnete, no vďaka približne trojcentimetrovej hrúbke stále pôsobí moderne, nezat'ažuje priestor, a preto ani v nízkych izbách nevyvoláva pocit, že vám niečo visí nepríjemne blízko

nad hlavou. Konštrukcia je kompletne plastová, čo je z praktického hľadiska plus, keďže svetlo sa ľahko montuje a celkovú manipuláciu s ním zvládne aj nežnejšie pohlavie. Od produktu s prívlastkom „Pro“ by som síce čakal aspoň symbolický kovový prvok, ale to už je skôr moja profesionálna deformácia – raz sa z tých mobilov fakt zbláznim. V balení nájdete okrem svetla a prehľadnej dokumentácie aj kompletnú výbavu na jednoduchú inštaláciu. Ak máte sadrokartónový strop, je to hračka. Štyri skrutky, rozperky do sadrokartónu a máte hotovo za 5 minút. Ak bývate v starom paneláku s poctivým železobetónom, pripravte si príklepovú vrtáčku, dobrý vrták a pevné nervy. Podľa návodu musíte vyvrtat' štyri diery, aj keď s ohľadom na nízku váhu svetla samotného si osobne myslím, že dve do kríža sú dostatočné. Govee dodáva v balení rozperky aj skrutky. Pred zapojením



treba mať samozrejme rešpekt. Zo stropu vám zvyčajne trčia tri (alebo v starších bytoch dva) káble; Fáza (L – hnedý/čierny), Nulák (N – modrý) a Uzemnenie (PE – žltó-zelený). Svetlo Govee je celoplastové a má dvojité izoláciu, takže nepotrebuje uzemňovací vodič. To je ten žltó-zelený kábel, ktorý vám teraz trčí zo stropu a neviete čo s ním. Jednoducho ho zaizolujete alebo nechajte nezapojený v slepej svorke (aj tie nájdete v balení). Svetlo má vlastné rýchlospojky, do ktorých káble len zasuniete a zaistíte proti vytiahnutiu. Žiadne skrútkovanie malých skrutiiek plochým skrútkovačom, zatiaľ čo balansujete na špičkách. Toto je obrovské plus. Len menšia poznámka. Svetlo vyžaduje klasický vypínač a ak máte doma niečo komplikovanejšie (napríklad stmievač), nebude to fungovať správne. Govee potrebuje konštantné napätie 230 V a stmievanie rieši interne elektronicky. Ak ho zapojíte na stmievač, bude blikat', bzučať alebo sa vôbec nezapne.

Samotné svetlo, keď je vypnuté, pripomína obyčajný biely kruh. Zaujímavejšie veci sa dejú až po rozsvietení, pretože konštrukcia je rozdelená na dve nezávislé svetelné zóny. Spodná časť slúži ako hlavné osvetlenie a veľká plocha s mliečnym difúzorom dokáže vyprodukovať intenzívnu bielu aj plné farby. Vrchná zóna je akýsi svetelný prstenec smerujúci do stropu a ten vytvára efektne ambientné podsvietenie, vďaka ktorému pôsobí Govee modernejšie než tradičná konkurencia. Svetelný výkon je 4 300 lúmenov. Len pre porovnanie; tak klasická 60 W žiarovka má asi 800 lúmenov a stará 100 W žiarovka približne 1 600 lúmenov. Govee Ceiling Light Pro tak svieti ako päť 60-wattoviek naraz, čo v praxi znamená, že jednu väčšiu obývačku či garáž osvieti bez akýchkoľvek problémov. Spodná časť svetla používa kombináciu RGB a samostatných bielych LED čipov (2700K-6500K), takže biela farba nie je len mix červenej, zelenej a modrej, ale skutočná teplá či studená biela s dobrým podaním farieb. Vďaka tomu jedlo nevyzerá sivasto, plet' v zrkadle nevrhá modrý nádych a pri práci máte svetlo, ktoré pripomína to z kancelárie, nie z diskotéky.

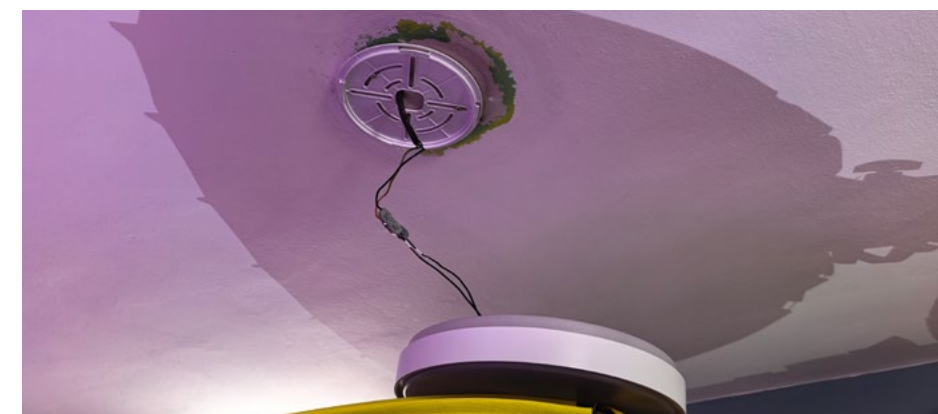
Druhá časť tajomstva je takzvané „IC“, teda nezávislé ovládanie segmentov. Model Pro má celkovo 120 svetelných zón, ktoré možno riadiť samostatne, takže svetlo nemusí svietiť len jednou farbou. Môžete mať červený okraj, fialové prechody, modrý stred a dynamické animácie, ktoré pôsobia plynulo a prirodzene. Pri plnom výkone si svetlo vypýta 48,5 W, čo je vzhľadom na jeho jas stále veľmi slušné. V reálnej prevádzke však na 100 % pôjdete len výnimočne a pri bežnom večernom osvetlení sa spotreba počas mesačného testovania pohybovala priemerne okolo 10 až 15 W.

Aplikácia Govee Home je aj v tomto prípade mozgom celého systému. Bez nej je svetlo len drahší kruh na stropu, ktorý zapnete vypínačom, ale tým jeho potenciál končí. Pri používaní cez mobil, tablet či PC sa vám však otvorí široká paleta funkcií vrátane viac než šesťdesiatky scén a animácií. Nájdete tu prírodné efekty ako východ slnka, les či polárnu žiaru, sezónne režimy typu Vianoce či Halloween aj filmovo ladené náladočky plné farebných prechodov. Vďaka RGBIC segmentom a duálnemu svieteniu dokáže svetlo vytvoriť atmosféru, ktorá má k bežnému RGB svieteniu asi tak ďaleko ako 4K HDR k CRT televízoru. Pre kreatívcov je tu DIY režim, kde si vlastnú scénu doslova namalujete. Nastavíte farby, segmenty, prechody, rýchlosť aj smer animácie. Ide jednoducho o prekvapivo komplexný editor a zároveň spoľahlivý spôsob, ako stratiť tri hodiny života pri



ladení efektu rotujúceho majáku alebo pulzujúceho srdca. Nechýba ani hudobný režim, ktorý známi Govee produktov dobre poznajú. Stropné svetlo síce má vlastný mikrofón, no keďže ten je umiestnený vysoko, reaguje skôr na buchnutie dverí než na basy z reproduktorov. Výsledkom je tak svetlo, ktoré v tomto režime bliká mimo rytmus. Akonáhle však máte doma iné zariadenie identického výrobcu, ktoré je vybavené mikrofónom, a to samo o sebe bude umiestnené bližšie k zdroju nejakého hluku, viete si daný rytmus jednoducho previazať so všetkými svetlami v dome, vrátane tých na stropu.

Govee Ceiling Light Pro sa už na obale chváli logom Matter, čiže univerzálneho štandardu, ktorý sľubuje jednoduchú a spoľahlivú komunikáciu medzi smart zariadeniami bez ohľadu na značku. Na papieri to znie ako koniec uzavretých ekosystémov. V praxi je to však žiaľ, skôr ruská ruleta s Wi-Fi.





Najčastejšie problémy sú dva. Nestabilita pripojenia a nespolačnosť odozva. Svetlo sa na Matter prihlási, chvíľu funguje a potom sa bez varovania prepne do stavu „No response“, či už v Apple Home alebo Google Home. Ďalším slabým miestom je Wi-Fi keďže Govee používa Matter cez Wi-Fi namiesto novšieho protokolu Thread. Wi-Fi modul v svetle je navyše zjavne citlivý na moderné mesh siete, ktoré spájajú 2,4 a 5 GHz pod jedným názvom. Výsledkom sú výpadky, oneskorenia alebo situácie, keď sa zapne len jedna z dvoch svetelných zón. Wi-Fi Matter zariadenie visí na vašej sieti ako notebook či tablet, takže pri väčšej



záťaž je jedným z prvých, ktoré vypadne. Thread by tieto problémy riešil, no Govee ho nepodporuje. Implementácia Matteru od Govee navyše pôsobí nedotiahnuto a zraniteľne voči každému malému výkyvu v sieti. Pre technicky zdatných užívateľov existuje obchádzka cez Homebridge, ktorá býva prekvapivo stabilnejšia než oficiálne Matter riešenie, no pre bežného používateľa je to komplikované riešenie. Ak by ste preto chceli kúpiť predmetné svetlo vyslovene kvôli Matter podpore a chcete ho ovládať len cez Apple Home alebo Home Assistant, zatiaľ to neodporúčam. Matter tu pôsobí skôr ako beta funkcia. Na každodenné používanie je spoľahlivejšia buď priamo Govee aplikácia, alebo cloudová integrácia cez Alexa alebo Google Assistant.

Povedzme teraz, že ste svetlo nainštalovali, Matter práve drží a systém sa tvári stabilne. Aké sú tu teoretické scenáre využitia? Ráno oceníte napríklad funkciu „Sunrise“, ktorá

30 minút pred budíkom postupne mení farby od tmavočervenej cez oranžovú až po jasnú teplú bielu, takže sa nebudíte do tmy, ale do simulovaného východu slnka, ktorý vďaka výkonu svietivosti pôsobí prekvapivo presvedčivo. Pri práci zase využijete studenú bielu okolo 6 000 K a vysoký jas, keďže svetlo je rovnomerné, mäkké a nevrhá ostré tieň, takže text aj dokumenty sú perfektne čitateľné a sústredenie ide automaticky hore. Večer naopak prichádza čas, keď Govee ukazuje, prečo ho majú radi hráči.

Vypnete hlavné svetlo, necháte len zadné podsvietenie odrážané od stropu a nastavíte si jemnú tyrkysovú alebo fialovú, čím získate ideálne podmienky na hranie. Miestnosť nie je úplne tmavá, monitor sa neleskne a oči netrpia. A keď príde filmový večer, funkcia DreamView spojí stropné svetlo s podsvietením za televízorom s tým, že kamera pri TV sníma obraz a podľa deja mení farby v celej miestnosti. Výbuch



auta rozsvieti strop oranžovo, scény pod vodou v Avatarovi zafarbí izbu do modra. Je to v rámci atmosféry jedinečný doplnok.

Ak sa chceme na Govee Ceiling Light Pro pozrieť objektívne, treba ho porovnať s tým, čo ponúka konkurencia v zhruba podobnej cenovej hladine. V tejto kategórii narazíte najmä na Philips Hue Enrave/Infuse, Nanoleaf Skylight a lacnejšie LED svetlá od Xiaomi, respektíve Yeelight. Philips Hue hrá na istotu a používa rokmi overený Zigbee protokol, ktorý je extrémne stabilný, má výbornú aplikáciu, natívnu podporu Apple HomeKit a pôsobí prémiovejšie aj materiálovo.

Na druhej strane je drahší, menej svieti a neponúka segmentové RGB efekty ako Govee. Nanoleaf Skylight je naopak úplne iná liga. Ide o modulárne panely, aké si môžete vyskladať do ľubovôle tvaru, bežia na Thread a pôsobia vyložené futuristicky. Ich odvrátenou stránkou je otravná inštalácia (viac vŕtania) s tým, že dizajn nemusí sadnúť každému a cena je rovnako vysoká. Xiaomi a Yeelight sú alternatívou pre tých, ktorí chcú ušetriť, keďže tieto svetlá stoja často pod 100 eur, ale nesú si svoje kompromisy, medzi ktoré spadá; horšie podanie farieb,

občas pomalé reakcie a celkovo slabší softvér. V tomto kontexte pôsobí Govee Ceiling Light Pro ako zlatá stredná cesta. Svetlo je výrazne jasnejšie než väčšina konkurencie. Disponuje bohatými RGBIC efektmi a skvelým podsvietením, no stále zostáva lacnejšie než Hue a vizuálne zaujímavejšie než bežné Xiaomi svetlá.

Za približne 100 eur dostanete 4 300 lúmenov, segmentové RGBICWW, duálne svietenie a možnosti, ktoré dokážu úplne zmeniť atmosféru miestnosti vo vašom dome alebo byte. Hardvérovo ide o vynikajúci produkt, ktorý pôsobí výkonovo aj funkčne výrazne drahšie, než v skutočnosti reálne stojí.

Áno, Matter implementácia zatiaľ nie je dokonalá a aplikácia je pre nováčikov zo začiatku trochu mäťúca, no v tejto cenovej kategórii ide skôr o drobné kompromisy než zásadné chyby. Ak hľadáte svetlo, ktoré ponúka maximálnu variabilitu, silný jas, zábavné efekty aj kompatibilitu s Govee ekosystémom, je to výborná voľba. Ak však požadujete absolútnu stabilitu a nulovú údržbu, klasické riešenia typu Hue budú stále istota. Podľa mňa? Recenzované svetlo na strope zostáva. „Neon City“ nálada pri večernom hraní



Cyberpunku jednoducho nemá konkurenciu a za stovku dnes nič podobne pôsobivé nezoženiete. Osobne svetlo ovládam primárne cez aplikáciu a mám nastavené automatické časové profily na celý týždeň, takže sa oň prakticky nemusím starať. Aj preto mi je úplne jedno, že po vypnutí a opätovnom zapnutí klasickým vypínačom si často svetlo nepamätá posledný zvolený efekt či scénu.

Úprimne povedané, ak by si niekto kupoval toto svetlo s úmyslom používať ho bez aplikácie, tak úplne minie pointu a v podstate vyhodí stovku zbytočne. Je to totiž zariadenie postavené na scénach, farbách, automatizácii a smart funkciách.

Verdikt

Ak chcete za približne 100 eur rozsvietiť izbu technológiou, ktorá vyzerá aj pôsobí ako z oveľa vyššej triedy, Govee Ceiling Light Pro je ideálna voľba.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TygoTec	Cena s DPH: 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Jednoduchá inštalácia	- Svetlo si dlhodobo nepamätá nastavenie
+ Vysoká svietivosť	- Matter nefunguje stopercentne
+ Skvelá atmosféra pre hranie, filmy aj prácu	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Epomaker TH99

96%



Klávesnice boli dlho považované za obyčajné periférie, nutné zlo a čisto spotrebný materiál. Sivé, béžové a neskôr čierne plastové dosky, do ktorých sme bezmyšlienkovite búrili v kanceláriách. Neskôr sa však objavila komunita a s ňou dopyt po hutnom, jemnom, maslovom zvuku a po spínačoch, ktoré nie sú len bežným tlmičom prstov, ale v nadnesenom zmysle malými hudobnými nástrojmi. Dnes máme na trhu hromadu dirigentov, ktorí sa vám pri výbere novej klaviatúry snažia votrieť do priazne, a práve preto je čoraz náročnejšie zorientovať sa v záplave značiek a technológií. Práve preto som sa rozhodol, že rovnako ako v roku 2025, aj v tom nasledujúcom sa vám budem snažiť prinášať tie najzaujímavejšie klávesnice od zavedených aj začínajúcich výrobcov. Táto recenzia sa zameria na model TH99 od Epomakeru, ktorý podľa mňa dobre ukazuje, ako sa dnes stiera rozdiel medzi prémiovými a cenovo dostupnými klávesnicami. TH99 sa profiluje ako potenciálny zabijak vlajkových lodí a zároveň ako produkt s ambíciou ponúknuť seriózny zážitok za rozumné peniaze.

Keď človek strávi roky pri klávesniciach všetkých možných tvarov a výmyslov, začne si viac všímať, čo mu pri práci skutočne pomáha a čo je len módný rozmar. Posledná dekáda priniesla vlnu minimalizmu. TKL modely odhodili numerický blok a malé 60 a 65 percentné verzie osekali aj zvyšok. Je to fajn, ak píšete alebo hráte, no menej fajn, keď vám dennú rutinu diktujú tabuľky a čísla. A práve preto ma vždy zaujme formát 96 %. TH99 si z plnohodnotnej klávesnice berie všetko

podstatné, len to zbalí do kompaktnejšieho a ergonomickejšieho pôdorysu. Má 102 klávesov, numerický blok ostáva tam, kde ho intuitívne očakávate, a myš si môžete držať bližšie k telu. Niektoré klávesy sú síce posunuté či menšie, ale vaše telo si na to rýchlo zvykne. Na prvý pohľad nepôsobí TH99, ako nejaký dizajnový šperk. Je to kus poctivého ABS plastu, ktorý ide čisto na ruku praktickosti. Lícovanie je pevné, tvary jednoduché a farby zdržanlivé, doplnené drobným akcentom modrej. Je to ten typ



klávesnice, ktorý sa nestratí na upratanom stole ani v chaotickom pracovnom kúte. Už pri prvých úderoch je cítiť mierne pruženie konštrukcie, ktoré pramení z gasket mount systému. Tu nejde o chybu, ale o vlastnosť, keďže vnútorný blok so spínačmi je uchytý cez mäkké tesnenia, takže pri písaní jemne pracuje a tlmi dopady. Pôsobí to živo, prirodzene, akoby sa klávesnica prispôbovala rytmu vašich rúk.

TH99 si môžete prispôbiť už pri kúpe výberom spínačov. Najväčší záujem púta lineárna varianta Creamy Jade, ktorá je z výroby výborne premazaná, má ľahký chod, kratšiu dráhu a tichý, hlboký zvuk. Naproti tomu Flamingo pôsobia tradičnejšie, sú o niečo ťažšie a ich kombinácia POM a polykarbonátu sa používaním postupne ešte viac vyhladzuje. Keďže ide o plne hot-swap klávesnicu, môžete si vyskúšať aj iné 3 až 5-pinové spínače. Pri písaní Creamy Jade ukazujú svoj talent naplno, keďže klávesnica kontrolovane pruží a stabilizátory sú dobre naladené. Veľké klávesy teda nehrkajú. TH99 je tichšia než väčšina mechanických modelov, no zároveň si zachováva vlastný charakter. V hrách reaguje rýchlo a spoľahlivo, keďže odozve 1 000 Hz. Jedinou výraznejšou nevýhodou je vyšší profil prednej hrany, ktorý si pri dlhšom hraní vypýta opierku zápästia. Konektivita ponúka tri spôsoby pripojenia. Najistejšie je už tradične klasické káblové

USB-C so stabilnou odozvou. Druhým režimom je bezdrôtový 2.4 GHz adaptér, ktorý je prekvapivo rýchly, veľmi stabilný a uložený v tele klávesnice hneď vedľa fyzických prepínačov. Tretím režimom je Bluetooth, ktorý umožní prepínať medzi tromi zariadeniami. Bluetooth nie je ideálny na hranie, ale na prácu a multitasking je výborný. O napájanie sa stará batéria s kapacitou 4 000 mAh. Bez podsvietenia vydrží veľmi dlho, no pri zapnutom RGB ide výdrž výrazne dole a pri bežnom používaní sa dostanete na približne týždeň. Indikácia batérie cez klávesovú skratku je trochu nešikovná, ale dá sa s tým žiť.

Softvér, ako taký, patrí medzi slabiny. TH99 nepodporuje QMK ani VIA, takže detailné úpravy na firmvérovej úrovni nehrozia. Epomaker Driver je funkčný, ale zastaraný a nie veľmi prehľadný. Prehliadače ho niekedy označia za podozrivý súbor a funguje len pod Windows. Najpraktickejší postup je preto nasledovný: nainštalovať, nastaviť, uložiť do pamäte klávesnice a následne ho odinštalovať.

Aby bolo hodnotenie férové. TH99 treba porovnať s tým, čo dnes ponúka konkurencia. Keychron V5 či Q5 sú stále etalónom, najmä vďaka podpore QMK a VIA a jednoduchému servisu. Hliníkové modely Q série sú pociťovo o triedu vyššie, ale aj citelne drahšie. Pri plastovom V5



má však TH99 navrch hlavne zvukom priamo z krabice a často aj lepšími základnými spínačmi, kým Keychron boduje najmä svojím softvérom. Akko 3098B je vzhľadovo podobná alternatíva. TH99 však pôsobí dospelšie vďaka lepšiemu tlmeniu a modernejším spínačom. Akko má síce prepracovanejší softvér, no zvukovo zostáva o krok za Epomakerom. To som, ale vypíchal len malú vzorku, aby som vás zbytočne nezmiatol, keďže výber podobných modelov naprieč inými značkami je tu logicky oveľa širší.

Verdikt

Celkovo ide o klávesnicu, ktorá ponúka výborný pomer ceny a výkonu, skvelý zvuk, výborné spínače a spoľahlivú konektivitu. Keby mal výrobca softvér aspoň na priemernej úrovni, bol by to takmer bezchybný produkt.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Epomaker	Cena s DPH: 70€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn + Modulárnosť + Plnohodnotný numerický blok + Konektivita	- Bez QMK a VIA - Softvér - Batéria pri zapnutom RGB
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

POCO F8 Pro

HERNÁ BEŠTIA ZA ROZUMNÝ PENIAZ



Hranice medzi strednou triedou, zabíjakmi vlajkových lodí a prémiovým segmentom sa rok od roku stenčujú a z kedysi jasných kategórií ostáva skôr cenový chaos. Mobilné telefóny dnes bežne stoja tol'ko, čo priemerná mesačná mzda, a práve do tohto prostredia prichádza na scénu POCO F8 Pro. Do redakcie nám dorazil približne pred mesiacom a priznám sa, že som k nemu prístupoval s miernou opatrnosťou. POCO má totižto povest' značky, ktorá vie ponúknuť veľkú muziku za rozumné peniaze, lenže tento rok je situácia o čosi komplikovanejšia. Prvýkrát totiž predstavilo aj model F8 Ultra, čím sa F8 Pro automaticky ocitol v zvláštnej role „toho uprostred“. Nie je to komfortná pozícia, keďže musí pôsobiť prémiovo, ale zároveň nesmie byť až príliš dobrý. Po štyroch týždňoch, počas ktorých som F8 Pro používal ako svoj hlavný telefón, od bežnej redakčnej práce,

cez strih videí na Instagram až po nočné herné maratóny v Zenless Zone Zero, mám minimálne v jednej veci jasno. Tento telefón je zaujímavou kombináciou surového výkonu a kompromisov. V nasledujúcich riadkoch sa pozrieme na každý jeho detail a spoločne zistíme, či si POCO F8 Pro naozaj zaslúži vašu pozornosť a predovšetkým vaše ťažko zarobené peniaze.

Prvý kontakt s POCO F8 Pro vyvoláva zvláštny pocit dejã vu. Dizajn je povedomý, no zároveň je cítiť jemný posun vpred. Testovaný kus dorazil vo farbe Pro Blue, ktorú sa nebojím označiť za vizuálne veľmi atraktívnu. S rozmermi 157,5×75,3×8 mm a hmotnosťou 199 gramov nejde o žiadne malé zariadenie, no v ruke pôsobí prekvapivo vyvážené. Zadná strana je zo skla s matnou úpravou, ktorá je príjemná na dotyk, nešmýka sa a takmer vôbec

nezbiera odtlačky prstov. Pre každého, kto rád používa telefón bez puzdra, je to veľká výhoda. Mierne zaoblenie zadného panela smerom k hliníkovému rámu zlepšuje ergonómiu a telefón netlačí do dlane ani pri dlhšom hraní. Rozloženie tlačidiel je klasické a intuitívne, všetko máte presne tam, kde to palec očakáva. Jedinou výčitkou ostáva absencia 3,5 mm jacku. Áno, dnes už všetci fungujeme bezdrôtovo, no POCO bolo vždy značkou pre nadšencov a tí by túto možnosť podľa mňa stále ocenili. Dominantou zadnej strany je masívny modul fotoaparátov, ktorý zaberá takmer celú šírku hornej časti. Má to však jednu praktickú výhodu – telefón sa na stole nekýve. Dizajn pôsobí čisto, industriálne, miestami pripomína Pixely, no stále si zachováva vlastný rukopis POCO. Šošovky sú chránené kovovými prstencami, čo dodáva zariadeniu pocit robustnosti. Nechýba ani certifikácia IP68, teda plná

odolnosť voči prachu a vode pri ponorení do hĺbky 1,5 metra po dobu 30 minút. Ešte nedávno išlo o výsadu len drahších modelov. V porovnaní s F8 Ultra, ktorý sa chváli odolnejším vrchným sklom než v minulej generácii, sa však F8 Pro musí uspokojiť so staršou generáciou Gorilla Glass.

Displej je jednou z tých vecí, na ktorých sa dnes pri mobiloch nemôže šetriť, a pri POCO F8 Pro ide jednoznačne o jednu z jeho najsilnejších stránok. Použitý AMOLED panel s 12-bitovou farebnou hĺbkou má uhlopriečku 6,59 palca, rozlíšenie 1.5K (1156×2510 pxl) s hustotou 419 ppi a adaptívnu obnovovaciu frekvenciu v rozsahu 1 až 120 Hz vďaka LTPO technológii. Celé to podčiarkuje maximálny jas až 3 500 nitov a podpora Dolby Vision, HDR10+ či 2160 Hz PWM stmievania. Výrobcom pri jase často prehávajú, no pri testovanej vzorke sa maximálny peak skutočne priblížil udávanej hodnote. V praxi to znamená špičkovú čitateľnosť aj na priamom slnku a výborný zážitok zo sledovania HDR obsahu s hlbokou čiernou a živými farbami. Kalibrácia je tradične ladená do vivid štýlu, no v nastaveniach nechýba ani P3 či sRGB režim pre presnejšie farby. Rozlíšenie je vzhľadom na veľkosť panelu rozumným kompromisom medzi ostrosťou a výdržou batérie, keďže je cítiť jemnejšie než Full HD+, no zároveň menej náročné než 2K panel v drahšej Ultra verzii. Obraz nepôsobí zrnitým dojmom ani voľným okom.

Nie všetko je však ideálne. Hoci sú rámy okolo panelu tenké, nie sú úplne symetrické a spodná hrana je o niečo hrubšia. Väčším problémom sú však agresívne zaoblené rohy displeja. V niektorých hrách, konkrétne v Call of Duty Mobile či Diablo Immortal, sa kvôli nim mierne orežú časti používateľského



rozhrania. Konkrétne ide o mini-mapu alebo počítaadlo munície. Nie je to však fatálne. Dá sa to vyriešiť úpravou takzvanej Safe zóny v nastaveniach hier, no pri zariadení s prívlastkom Pro ide o detail, ktorý zamrzí.

Pod kapotou drieme Snapdragon 8 Elite s jadrami Oryon, vyrábaný 3 nm procesom. Aj keď ide o starší čip z minulého roku, stále sa tu v rámci budúcnosti rozprávame o predimenzovanom výkone. Výsledkom je totižto surová sila, ktorá v benchmarkoch atakuje hranicu 3,2 milióna bodov. Telefón reaguje okamžite a bez zaváhania. Áno, verzia v modeli F8 Ultra je ešte o niečo extrémnejšia, no rozdiel mimo laboratória prakticky nepocítite.

F8 Pro je rýchlejší než drvivá väčšina smartfónov, ktoré dnes kúpite v cene do siedmich stoviek, a to s obrovskou rezervou. Testovaná konfigurácia s 12 GB RAM a 512 GB rýchlim UFS úložiskom tomuto výkonu sekunduje bez akýchkoľvek slabých miest. Hry sa načítavajú takmer okamžite, veľké aktualizácie miznú z notifikačnej lišty rýchlejšie, než si

stihnete urobiť kávu, a multitasking je úplne bez stresu. Dlho v pamäti ostávajú aj aplikácie, prepínanie medzi nimi je okamžité a jediným občasným limitom je skôr agresívnejší battery manažment od Xiaomi než samotný hardvér. Z pohľadu výkonu tu naozaj nemám čo kritizovať.

Pri hraní som telefón rozhodne nešetril. Žiadne rýchle kolá v nenáročných arkádach, ale dlhé hodinové seansy v tých najťažších tituloch, ktoré dnes mobilný svet ponúka. Testoval som pri izbovej teplote, so zvýšeným jasom, aktívnym herným režimom a stabilným Wi-Fi pripojením a tu je niekoľko zistení. Zenless Zone Zero beží na vysokých detailoch stabilne a plynulo aj po desiatkach minút, bez cítiťelných prepádov výkonu, pričom ani rozľahlejšie lokácie tejto ikonickej RPG nespôsobili žiadne spomalenia. Rovnaký výsledok som zaznamenal aj v Genshin Impact, Honkai: Star Rail či Call of Duty Mobile, kde si telefón bez problémov držal maximálne snímkové frekvencie a reagoval okamžite. Pri dlhšej záťaži sa síce jemne zahrieval, ale nikdy to nedosiahlo kritickú hranicu,





ktorá by spustila čo i len minimálne obmedzenie výkonu, takže hranie ostáva konzistentné aj po dlhšom čase.

Veľmi príjemne mňa mobil prekvapil aj vo Wuthering Waves. Akokoľvek ide o projekt, ktorý je známy slabšou optimalizáciou, tak aj tu F8 Pro opäť ukázal silu rok starého čipu. Softvérové dopočítavanie snímkov síce spraví obraz plynulejším, no zároveň mierne spomalí odozvu ovládania, takže na kompetitívne hranie je lepšie túto konkrétnu funkciu vypnúť. Skutočným esom v rukáve je však emulácia. Vďaka hrubému výkonu Snapdragona 8 Elite je možné hrať aj PC hry cez emulačný program Winlator či klasiky z konzol ako Nintendo Switch



alebo PlayStation 2 v plne hrateľných snímkových frekvenciách. V kombinácii s externým ovládačom sa tak zrazu F8 Pro zmení na vreckovú hernú konzolu. Aj pri takomto scenári stabilita výkonu ostávala dostatočne vysoká a straty výkonu boli minimálne, čo len jasne potvrdzuje, že z pohľadu gamingu ide o jeden z najsilnejších smartfónov svojej triedy.

Fotoaparáty boli tradične slabším miestom väčšiny smartfónov od POCO a F8 Pro sa to snaží aspoň čiastočne zmeniť. Nie všade sa mu to však darí. Hlavný 50 MPx snímač Light Fusion 800 je poctivý pracant, ktorý cez deň produkuje ostré zábery s typickým „POCO lookom“ v ktorom sú farby mierne presýtené, kontrast vyšší, obloha modrejšia, tráva zelenšia, jednoducho ide o ideálne fotky pripravené priamo na sociálne siete. V noci pomáha optická stabilizácia aj svetelná clona a automatický nočný režim dokáže vytiahnuť prekvapivé množstvo detailov aj z tmy. Šum je držaný na uzde, hoci občas na úkor jemných textúr, ktoré po priblížení pôsobia trochu rozmazane. Veľkým pozitívom je 50 MPx teleobjektív s 2,5-násobným optickým zoomom, ktorý

je v tejto triede cennou prednosťou. Na portréty je ideálny, skreslenie tváre minimálne, rozostrenie pozadia prirodzené a do približne 5-násobného priblíženia je kvalita vlastne stále veľmi slušná. Síce nemá logicky dosah ako periskop vo F8 Ultra, no na bežné mestské fotenie je tento rozsah často praktickejší.

Kde však POCO F8 Pro vyslovene zlyháva, je ultraširokohlý fotoaparát. Použitý 8 MP snímač pôsobí v roku 2025 ako relikť minulosti a v telefóne tejto cenovej kategórie jednoducho nemá čo hľadať (ono je to v podstate je ten istý snímač aký bol použitý v predchádzajúcom modeli). Detaily sú mákké, rohy výrazne rozmazané a dynamický rozsah slabý. Za ideálnych svetelných podmienok sa ešte dá hovoriť o použiteľnom výsledku, lenže hneď ako klesne svetlo, kvalita padá veľmi rýchlo. Čo sa týka videí, tak tie zvláda F8 Pro veľmi slušne na hlavnom objektíve aj teleobjektíve, so stabilným 4K pri 60 fps a dobrou stabilizáciou. Ultrawide však opäť zaostáva, keď je prakticky odkázaný na Full HD alebo citeľne slabšie 4K, čo len potvrdzuje jeho druhoradú rolu v celom foto systéme. Keď už však spomínam video, nemôžem opomenúť ani audio. Veľkým marketingovým ťahákom je totižto spolupráca so značkou Bose. Predovšetkým musím, ale uznať, že to nie je len nálepka na krabici. Stereo reproduktory sú jedny z najlepších, aké som v tejto triede kedy počul. Zvuk je plný, má prekvapivú hĺbku a basovú zložku (samozrejme, v limitoch fyziky). Pri sledovaní filmov alebo hraní hier bez slúchadiel je priestorový efekt presvedčivý. V porovnaní so Samsungom S25 FE, ktorý znie plechovejšie, je POCO F8 Pro schopné uspokojiť nejdného audiofila.

Novinka má batériu s kapacitou 6 210 mAh, čo je číslo, ktoré by ešte pred pár rokmi patrilo skôr do sveta hrubých šasi než do štíhleho 8 mm smartfónu. V praxi je výdrž jednoducho vynikajúca. Pri



bežnom používaní, ktoré v rámci mojej metodiky testovania zahŕňa sociálne siete, fotenie, kombináciu 5G a Wi-Fi a zhruba 4 - 5 hodín zapnutej obrazovky, som končil deň so 40 - 50 % zostávajúcej kapacity. Pre väčšinu používateľov to znamená dva dni bez nabíjačky. Pri nepretržitom hraní náročných titulov vydržal mobil viac než 6 hodín, čo je nadpriemer aj medzi herne zameranými telefónmi. Nabíjanie tomu ešte pridáva body, keďže cez 100 W adaptér sa z nuly na plnú kapacitu dostanete zhruba za 40 minút. Krátke ranné nabitie počas sprchy úplne stačí na celý deň. Jedinou skutočnou nevýhodou v tejto oblasti je absencia bezdrôtového nabíjania, ktoré má drahší F8 Ultra. Pre niekoho detail, pre iných citeľný kompromis.

Softvérovo beží F8 Pro na Androide 16 s nadstavbou HyperOS 3 a Xiaomi si ľubuje dlhú podporu aktualizácií aj bezpečnostných záplat, čo je rozhodne dobrá správa do budúcnosti. Systém je rýchly, plynulý a dobre optimalizovaný, animácie uhladené

a prepojenie s ďalšími Xiaomi zariadeniami funguje tradične intuitívne a bez zaváhania. Nechýbajú ani rôzne AI funkcie na úpravu fotiek či prácu s textom, ktoré telefón tiež zvláda svižne. Bohužiaľ, úplne sa nepodarilo vyhnúť starému neduhu Xiaomi zariadení, o ktorom vám aj ja opakovane referujem, a to v podobe predinštalovaných aplikácií a hier pochybnej kvality. Väčšinu z nich síce možno odinštalovať, no opäť sa musím opakovať, keďže pri telefóne s označením Pro by už človek čakal čistejší prvý dojem. Reklamy integrované priamo v systéme som našťastie nezaznamenal.

V konkurencii vlastných súrodencov aj etablovaných značiek si POCO F8 Pro stojí veľmi sebedovo, najmä ak sa naň pozeráme očami pomeru ceny a výkonu. V porovnaní s drahším F8 Ultra, ktorý som ja osobne síce netestoval, viem napriek tomu jeho profil prečítať aspoň na základe technických špecifikácií. Pro verzia ako taká, na papieri stráca najmä v oblasti fotoaparátov. Ultra ponúka periskopický

5-násobný zoom, kvalitnejší ultraširoký snímač a bezdrôtové nabíjanie, no rozdiel v cene 150 - 200 eur vyvažuje takmer identickým hrubým výkonom a veľmi podobnými základnými parametrami. Oproti Samsungu Galaxy S25 FE ťaží POCO z výrazne výkonnejšieho čipu Snapdragon 8 Elite, ktorý má navrch hlavne v hrách, emulácii a celkovej efektívnosti, zatiaľ čo Samsung boduje konzistentnejšími fotoaparátmi, lepším ultrawide snímačom a silným ekosystémom. Súboj s Xiaomi 15T Pro vyzerá podľa tabuliek ako typické vykrádanie samého seba, kde Xiaomi ponúka podobný výkon, lepšie fotoaparáty s logom Leica, no aj vyššiu cenovku.

Z pohľadu čísel a výbavy mi tak POCO F8 Pro vychádza, ako racionálna voľba pre tých, ktorí chcú maximum výkonu, obrovskú batériu a extrémne rýchle nabíjanie za čo najnižšiu cenu a sú ochotní prejsť zopár vyššie vypísaných kompromisov.

Verdikt

Ak chcete maximálny výkon a výdrž, to všetko za rozumné peniaze a dokážete oželiť pár prémiových detailov, POCO F8 Pro je to najlepšie po čom môžete dnes siahnuť.

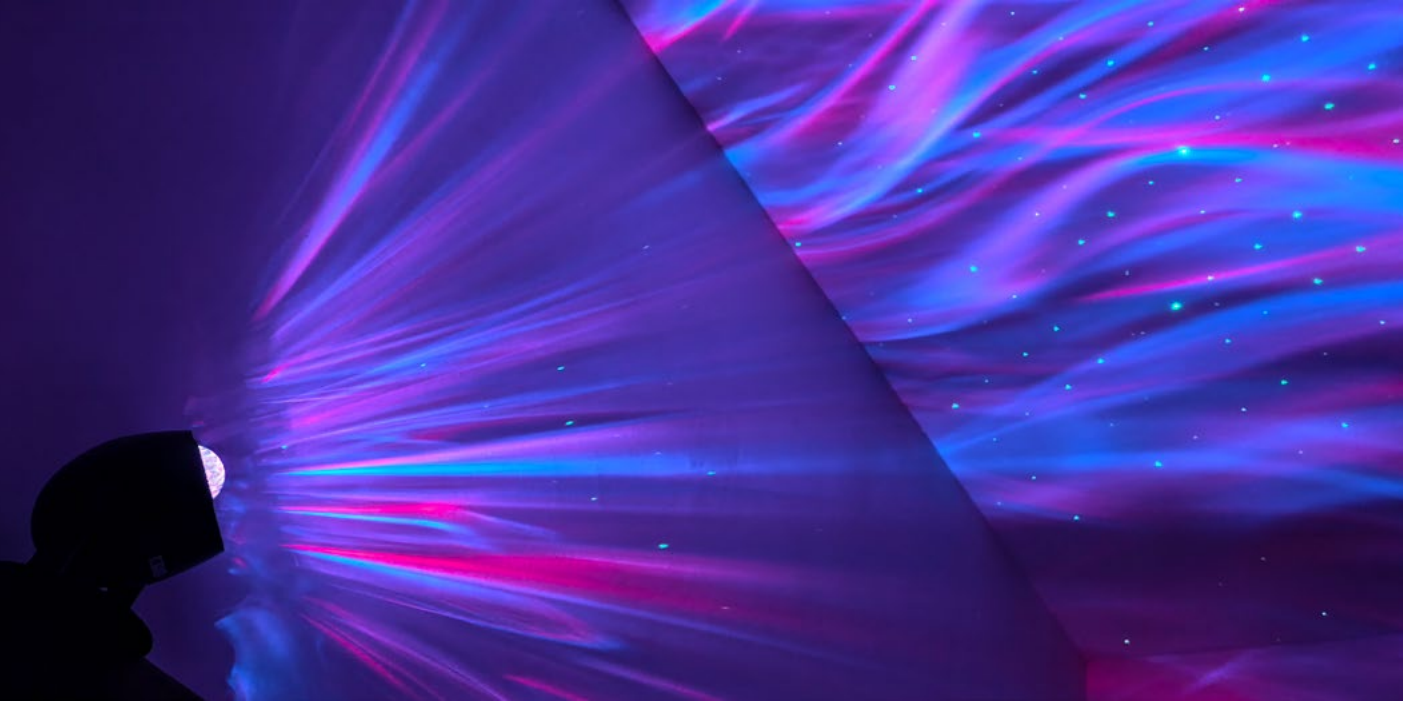
Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 629€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Brutálny výkon	- Chýba bezdrôtové nabíjanie
+ Výdrž batérie	- Predinštalovaný balast
+ Displej	- V EU bez adaptéru
+ Rýchle nabíjanie	
+ Zvuk	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Govee Star Light Projector

ZAKLÍNAČ DETÍ: GOVEE STAR LIGHT PROJECTOR



Svet technológií dnes žije najmä honbou za vyššími číslami. Viac hertzov, viac teraflopov, viac jadier, prosto viac a zase viac. Sem-tam sa mi zdá, že takmer každý nový produkt, ktorý testujem, si'ubuje rýchlosť a výkon cez to všetko, že to od neho vlastne koncový zákazník ani nemusí na prvú dobrú vyžadovať. O to zaujímavejšie pôsobí zariadenie, ktorého hlavnou úlohou nie je zrýchľovať, ale skôr naopak spomaliť a priniesť pokoj namiesto výkonu. Keď sa mi v redakcii na stole zjavila škatul'a s nápisom Govee Star Light Projector, očakávania boli skromné. Govee je značka známa najmä medzi fanúšikmi inteligentného osvetlenia, takže bolo ľahké predpokladať, že pôjde o ďalší estetický doplnok, ktorý urobí pár pekných efektov a tým to skončí. Lenže akonáhle som projektor dovliekol domov a všimla si ho moja osemročná dcéra, veci sa začali rýchlo meniť. V dnešnej prestimulovanej dobe plnej digitálnych háčikov pulzujúcich modrým svetlom sa totiž deti uspávajú dosť ťažko. Neraz je to doslova rituál, ktorý sa často natiahne na absurdnú dĺžku. Vyjednávania, posledné otázky dňa, ešte jedna rozprávka, jeden dúšok vody. A tak začala naša malá rodinná misia, pri

ktorej sme skúmali dopady nenápadného projektora na instantný večerný pokoj.

Akokoľvek tento čisto plastový projektor nepôsobí v rukách nejakým prémiovým, jeho skutočná sila sa ukáže až po zapnutí. Govee tu používa systém Dual Lamp Bead, ktorý kombinuje dva svetelné zdroje: laser pre jemne trblietavé hviezdy a RGBW LED pre dynamickú, plynulú sa meniacu hmlovinu. V tme vás okamžite zaujme obrovské pokrytie projekcie – je to až 60 – 62 m², čo v praxi pôsobí, akoby projektor doslova premaloval

steny aj veľkých izieb jemnými farbami a svetelnými prechodmi. Nie je to však bez chybičiek. Jednak v balení chýba napájací adaptér a jediné, čo tam okrem projektora a papierovej dokumentácie nájdete, je USB-C kábel. A potom osobne ovel'a horšie vnímam spracovanie fyzických tlačidiel, ktoré sú ploché, bez podsvietenia a v tme prakticky neviditeľné. Pri zariadení určenom na používanie práve v tme pôsobí tento detail za mňa až komicky. Govee však evidentne nechce, aby ste projektor primárne ovládali tlačidlami. Chce vás presmerovať



do aplikácie Govee Home, ktorá je skutočným centrom celého produktu.

Bez aplikácie Govee Home je tento projektor v podstate len zbytočne drahá nočná lampa. Pre bežných používateľov je tu akýsi Easy Mode obsahujúci vyše 50 prednastavených scén rozdelených do kategórií ako Aurora, Relaxation, Natural, Emotions či Festival. Stačí jedno ťuknutie a celá vaša izba razom zmení atmosféru. Pre Nelku to bolo ideálne „zapni a pozeraj“ riešenie. Potom prichádza Pro Mode, kde sa naplno ukazuje, čo všetko Govee zvláda. V časti Operations môžete detailne ovládať rýchlosť vln, jas, smer pohybu, veľkosť efektov či spôsob, akým hviezdy pulzujú. Ide o komplexnú úroveň ladenia, ktorú vo svete ambientného osvetlenia často nenájdete. A v sekcii DIY, ktorú poznáte dobre aj z iných svetiel identického výrobcu, sa otvára priestor pre tvorbu vlastných scén vrátane možnosti samostatne riadiť laserové hviezdy aj LED hmlovinu. Môžete mať len jemnú polárnu žiaru, statické hviezdy, alebo vlastnú kombináciu oboch. Nechýba ani Fun Mode s hudbným režimom, ktorý synchronizuje svetlo s rytmom zvuku snímaného cez mikrofón telefónu. Táto hĺbka možností je však zároveň problém. Pre mňa ako technologického novinára, čo už mal tú česť s rôznymi formátmi elektroniky, je to paráda, ale pre moju ženu, ktorá chcela Nelke jednoducho pustiť „nočnú oblohu“, to bola spočiatku bariéra.

A tu sa dostávam k jadru celej recenzie a k dôvodu, prečo som tento projektor nakoniec naozaj ocenil. Počas mesiaca sme si s Nelkou vytvorili pevný večerný rituál, ktorý fungoval lepšie než akokoľvek netflixovská rozprávka. Prestali sme sa prehrávať desiatkami scén a vybrali sme

si kombináciu, ktorá jej najviac vyhovovala: Smart Sleep Mode, ktorý počas 30 minút plynulo stlmí jas a simuluje západ slnka. Do toho zvuk dažďa cez vstavaný reproduktor a vlastná DIY scéna, v ktorej som vypol laserové hviezdy a nechal len pomalú, jemne pulzujúcu hmlovinu v teplých jantárových a zelených tónoch. A práve toto spojenie funguje z psychologického hľadiska prekvapivo dobre. Deti sa v tme často boja a projektor mení strašidelný strop na magickú oblohu, čím znižuje napätie aj úzkosť. Farby pritom zohrávajú rovnako dôležitú rolu, keďže výskumy potvrdzujú, že teplé jantárové odtiene najúčinnejšie upokojujú, zatiaľ čo studené modré svetlo môže pôsobiť rušivo. Najzaujímavejšie však je, že po pár týždňoch sa projektor pre Nelku stal psychologickou kotvou. Keď sa zapne naša scéna a zaznie dažď, jej mozog automaticky prepne do spiacieho režimu. Vytvorila si pozitívnu asociáciu so spánkom, niečo ako jemný podmienený reflex. V tej chvíli už nejde o hardvér samotný, ale o rituál, ktorý je prostredníctvom neho spustený. Apropos, čo sa týka hluku, ten je minimálny a cez to všetko, že sme hardvér mali umiestnený fakticky len meter od postele, bolo možné pri ňom pohodlne zaspávať.

Ja osobne, už z povahy svojej profesie, musím byť fanúšikom inteligentnej domácnosti. Preto som bol zvedavý na integráciu projektora s jednotlivými asistentmi. Výsledok bol však len polovičný. Alexa a Google Assistant fungujú výborne. Ovel'a slabšie sú však Matter a Apple HomeKit. Aj keď projektor Matter podporuje a jeho pridanie do HomeKitu bolo jednoduché, všetka funkcionálnosť sa končí pri základnom zapnutí a vypnutí. Žiadna zmena scén, farieb, žiadny Sleep Mode ani ambientné audio. Všetko pokročilé ostáva



uzamknuté v aplikácii Govee. Je to obrovská premrhaná príležitosť, najmä pri produkte, ktorý by z natívnej Apple integrácie mohol ťažiť najviac. Vo finále som však vlastne nadšený. Je mi jedno, aké sú tlačidlá, pretože aj tak všetko ovládam cez aplikáciu. Adaptéry sa nám doma povalujú hromada a HomeKit vlastne nevyužívam. Namiesto toho som získal zariadenie schopné uspať svoju často hyperaktívnu dcéru aj inak než sledovaním SpongeBoba.

Verdikt

Ak hľadáte technológiu, ktorá nielen zaujme, ale dokáže aj priniesť skutočný pokoj do detskej izby či vašej spálne, Govee Star Light Projector je ideálna voľba.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TygoTec	Cena s DPH: 75€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kvalita projekcie	- V balení nenájdete adaptér
+ Obrovské pokrytie miestnosti	- Bez aplikácie Govee sa nezaobídete
+ Vstavaný reproduktor	
+ Možnosti aplikácie	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Acer Predator Triton 14 AI

AGRESÍVNY VÝKON SO ŠTÍPKOU MÝTICKÉHO PÁTOSU



Položím vám, potenciálnym záujemcom o ďalší herný notebook, hneď na úvod jednoduchú otázku: chcete prenosný tank, alebo normálny laptop, ktorý vás nezlomí po ceste do školy či práce, ale cez to všetko stále zvládne Cyberpunk na vysoké detaily? Výrobcovia ako Acer, Asus či Razer sa nás už roky snažia presvedčiť, že obe tieto veci sa dajú jednoducho skĺbiť a výsledkom je kategória ultrabookov na steroidoch. Do nej patrí aj Acer Predator Triton 14 AI. Už samotný názov znie ako zaklínadlo: „Predator“ si ľubuje agresívny výkon, „Triton“ pridáva štipku mýtického páťosu a skratka „AI“ dnes jednoducho nemôže chýbať. Ak rozmýšľate nad kúpou poriadneho herného železa, oplatí sa čítať ďalej. Tento model som totiž podrobil dôkladnému testu. Bol so mnou vo vlakoch, kde sa snažil zmestiť na labilný stolík, v kaviarňach, kde jeho OLED bojoval s

jesenným slnkom, aj počas noci s Cyberpunk 2077, keď sa na plné obrátky roztočené ventilátory snažili nezobudiť celý dom.

V čase, keď pri tvorbe laptopov veľa výrobcov využíva prémiové plasty a horčíkové zliatiny, Acer jednoducho vzal kus hliníka a celé šasi vyfrézoval pomocou CNC. Výsledkom je telo, ktoré je pevné, nič sa na ňom neprehýba ani nevŕzga, a keď ho chytíte do ruky, cítite v prvom rade chlad kovu a poctivú konštrukciu. Hmotnosť okolo 1,6 kg je pri 76 Wh batérii za mňa veľa, ale slušná. Najväčšiu pozornosť si však po otvorení vrchného veka okamžite zoberie oblasť pod klávesnicou. Nachádza sa tam sklenená opierka dlaní, pod ktorou sa skrýva veľký haptický touchpad. Sklo je jednoliate od kraja po kraj a aktívnu plochu touchpadu naznačujú jemné svetelné líšty, takže aj bez hmatovej hrany rýchlo viete, kam

položiť prsty. Touchpad nemá mechanický klik, funguje cez haptickú odozvu podobne ako na MacBookoch a vibráciou simuluje stlačenie, pričom intenzitu si v systéme viete upraviť. Po pár dňoch používania na mňa kliknutie pôsobilo dostatočne prirodzene. Horšie však je, že sklo je magnet na odtlačky, takže ak neznášate šmuhy, pripravte si handričku. Pri tomto notebooku ju budete používať často.

A keď už som takto netradične v úvode skočil rovno do otvoreného notebooku, tak pri tom aj zostaním. Klávesnica je našťastie skôr klasika, a to v tom najlepšom zmysle slova. Acer neskočil na trend extrémne plytkých spínačov a ponúka zdvih okolo 1,7 mm, čo je vo svete notebookov rozdiel, ktorý pri písaní okamžite cítite. Písať dlhé texty je na tomto stroji vyslovene príjemné a mini LED RGB podsvietenie už je len



tou povestnou čerešničkou. Podsvietenie si môžete pochopiteľne prispôbovať cez Predator softvér, hoci v praxi som už na konci prvého dňa skončil pri statickej bielej. Portová výbava je na dnešné pomery dostatočne bohatá. K dispozícii sú dva USB-C porty (jeden s podporou Thunderbolt 4, druhý USB 3.2 Gen 2, oba zároveň zvládnu fungovať ako 140 W DC-in), dva USB-A 3.2 Gen 2, HDMI 2.1, kombinovaný 3,5 mm audio jack a nechýba ani čítačka microSD kariet. Práve tá posledná poteší menej, najmä ak používate fotoaparát s plnohodnotnými SD kartami, takže donglu sa pravdepodobne aj tak nevyhnete. Napájanie je vlastná kapitola. Pribalený 140 W USB-C adaptér je v praxi jediný spôsob, ako z notebooku dostať plný Turbo výkon. Cez iné USB-C nabíjačky siete Triton zvládne kancelársku prácu a pomalé dobíjanie, ale pri hrách okamžite zhadzuje výkon GPU a jednoducho potrebuje viac energie. Myšlienka jedného univerzálneho USB-C kábla je teda skôr teória, v praxi si k nemu stále musíte pripáliť aj uvedenú tehu.

Acer použil 14,5-palcový OLED panel s rozlíšením WQXGA+ (2 880 × 1 800 pxl), ktorý je presne tým typom technológiou, čo vám raz a navždy pokazí chuť na bežné IPS. Čierna je skutočne čierna, nie tmavošedá s podsvietením, každý pixel svieti sám za seba a keď má byť vypnutý, jednoducho zmizne. Kontrast je prakticky nekonečný, farby sú brutálne živé a pokrytie 100 % DCI-P3 a cez 190 % sRGB patria do kategórie, v ktorej grafikovi jemne trhne okom. Panel je navyše kalibrovaný a verifikovaný, takže už z výroby dostanete veľa presných farieb, bez žltých nádychov či prepálených tónov pleti. Špeciálne v hrách to celé pôsobí fenomenálne a už v úvode spomínaný Cyberpunk 2077 s

neónmi odrážajúcimi sa v kalužiach Night City vyzerá ohromujúco. HDR obsah tu má pri špičkovom jase okolo 500+ nitov (v HDR režime) a dokonalej čiernej úplne inú dynamiku než na bežných monitoroch. Obnovovacia frekvencia 120 Hz je ideálnym kompromisom pre uvedené rozlíšenie (vyššie hodnoty by už aj tak narážali na limity GPU) a v kombinácii s veľmi nízkou odozvou OLED panelu (1 ms) dostanete plynulosť, pri ktorej 120 Hz na OLED-e pôsobí čistejšie než 165 Hz na priemernom IPS. Žiadny výrazný ghosting, minimum rozmazania, pohyb je krištáľovo čistý.

Pri displeji musím spomenúť aj jeden špecifický paradox. V balení totiž nájdete aktívny stylus. Ten vyzerá ako seriózne pero, podporuje protokoly AES 2.0, USB 2.0 a MPP 2.5, má 4 096 úrovní tlaku a podporu náklonu. Automaticky vám napadne, že ide o ideálny stroj na kreslenie či ručné poznámky priamo do OLED panela, lenže nie. OLED displej podporuje len dotyk prstom, pero na obrazovke vôbec nefunguje. Všetky tlakové úrovne a náklon využijete výlučne na

veľkom sklenenom haptickom touchpade, ktorý sa tak mení na malý grafický tablet. Je to super pre tvorcov, ktorí radi kreslia na ploche a nie priamo na displeji, ale zároveň to vyvoláva pocit miernej schizofrénie – máte fantastický dotykový OLED panel, pero v krabici, a aj tak kreslíte na touchpade.

Pod kapotou sa odohráva malá revolúcia. Výrobca stavil na najnovšiu platformu Intelu Lunar Lake, konkrétne na procesor Intel Core Ultra 9 288V. Ten je dôležitý hlavne preto, že znamená koniec jednej éry a RAM už nie je na doske, ale priamo pri procesore v rámci riešenia Memory on Package. Dostanete tu 32 GB LPDDR5x na frekvencii 8 533 MT/s s nízkou latenciou a spotrebou, ale bez možnosti upgradu. Ak teda chcete investovať peniaze do notebooku s vidinou neskoršieho navýšenia RAM, toto nie je model určený pre vás. Intel zároveň definitívne zavesil na kliniec Hyper-Threading. Čip má 8 jadier a 8 vlákien, pričom kombinácia výkonných P-jadier (Lion Cove) a efektívnych E-jadier (Skymont) je nastavená tak, aby bol čip čo najúspornejší,





nie aby lámal rekordy v Cinebench. V jednovláknových úlohách a bežnej práci pôsobí bleskurýchlo, aplikácie štartujú svižne a väčšina hier beží veľmi komfortne, no pri ťažkom multitaskingu či renderingu sa už vedľa 24-jadrových HX monštier typu Core i9-14900HX prejaví, že ide metaforicky skôr o šprintéra než vzpierača.

Procesoru sekunduje grafika NVIDIA GeForce RTX 5070 Laptop GPU na architektúre Blackwell. Technologicky je to lahôdko. Štvrtá generácia Ray Tracing jadier, piata generácia Tensor jadier, DLSS 4 s pokročilým Frame Generation a GDDR7 pamäť s masívnou priepustnosťou. Problém je, že všetka táto paráda má k dispozícii len 8 GB VRAM, čo je v roku 2025, v notebooku za takmer 3 000 eur, pomerne nemilé. Pri natívnom rozlíšení 2 880 × 1 800 pxi sa moderné AAA tituly s vysokými textúrami vedia veľmi rýchlo oprieť o limit VRAM, čo znamená škrt v nastaveniach. Na Ultra textúry v náročnejších tituloch môžete pokojne zabudnúť, skôr sa budete motať okolo High respektíve Medium. Pre hardcore hráča, ktorý chce mať pokoj na päť rokov dopredu ide skôr o zaujímavý kompromis. Pre kompetitívne hry alebo rozumnejšie nastavenia vo veľkých tituloch však ide stále o výkonnú a modernú kartu. Dopĺňa ju 2 TB

SSD PCIe 4.0, ktoré poskytne dost miesta na hry aj dáta a rýchlosťou nesklame.

Nálepka AI prináša v tomto prevedení pár zaujímavých výhod. Základom je NPU integrovaná v čípe Lunar Lake s výkonom 48 TOPS. Microsoft stanovil pre kategóriu Copilot+ PC hranicu 40 TOPS, Triton 14 AI ju teda s rezervou prelieza a spĺňa všetky podmienky pre moderné AI notebooky. V praxi to znamená, že dokáže spúšťať určité AI modely lokálne, bez internetu a bez toho, aby zbytočne zatiažoval GPU. Pri videohovoroch sa to prejaví cez Windows Studio Effects, kde vám NPU rozmaže pozadie, upraví pohľad očí tak, aby ste pôsobili, že sa pozeráte do kamery aj pri čítaní textu, a odfiltruje hluk v pozadí, pričom to má minimálny vplyv na výdrž batérie. Ak pracujete s menšími lokálnymi jazykovými modelmi alebo generatívnou grafikou, NPU ich vie citelne zrýchliť. V hrách zatiaľ umelá inteligencia v tomto prevedení veľkú úlohu nehrá, tie stále stoja hlavne na GPU. Aj keď Microsoft už sľubuje funkciu Auto SR, teda automatické zvyšovanie rozlíšenia pomocou AI bežiacie na NPU, v čase testovania bola podpora hier v tomto smere skôr symbolická. Takže je AI v názve testovaného modelu revolúcia?

Zatiaľ skôr investícia do budúcnosti. Dnes vám ušetrí trochu batérie pri Zoomoch a Teamsoch, o rok či dva môže byť klúčom k inteligentnejším hrám a aplikáciám.

Prvý týždeň môjho testovania prebiehal v maximálne pozitívnom duchu. OLED displej, klávesnica a elegantné hliníkové telo ma bavili natoľko, že som Triton vláčil všade so sebou a potichu sa usmieval, keď som zachytil zvedavé pohľady v kaviarni. Inštalácia hier vďaka rýchlemu SSD a Wi-Fi 7 prebehla bleskovo (za predpokladu, že máte doma vhodný router a rovnako rýchly internet). V druhom týždni som však pristúpil k tvrdším podmienkam a nastala realita v podobe zvýšeného tepla a hluku. Chladenie AeroBlade 3D s dvomi ventilátormi, odparovacou komorou, grafénom a tekutým kovem síce pracuje, čo mu sily stačia, ale keď RTX 5070 a Core Ultra 9 idú na plné obrátky, teplota v mieste tesne nad klávesnicou sa vie dostať k štyridsiatke a viac, hliníkové šasi postupne roznesie teplo do všetkých strán a hranie na kolenách je skôr forma tepelnej depilácie než relaxu. Modus Turbo navyše v zmysle hluku mení notebook na malý vysávač a Balanced síce ukludní uši, ale ukrojí zhruba 10 – 15 % výkonu. Čo sa týka tretieho týždňa, ten bol o boji so

softvérom PredatorSense. Raz sa spustil a ponúkal mi všetky možné nastavenia ventilátorov a RGB, inokedy som na ikonu klikal úplne zbytočne, reštartoval systém, zabíjal procesy v Správcovi úloh a googlil riešenia na Reddite, čo je pri notebooku za takúto cenu úprimne dosť frustrujúce. Štvrtý týždeň bol už skôr o zmierení. Naučil som sa, že na každú cestu beriem originálnu nabíjačku, že pri hraní automaticky siaham po slúchadlách a že občasné vrtochy softvéru jednoducho ignorujem, lebo ten vizuálny zážitok z OLED displeja a celkový pocit z tohto herného stroja za to proste stále stojí.

Herný výkon som testoval jednak v natívnom rozlíšení 2 880 × 1 800 pxi a rovnako tak v 1 920 × 1 200 pxi, aby som nasimuloval rôzne scenáre, s akými sa používateľ bežne stretne. Cyberpunk 2077: Phantom Liberty bol, pochopiteľne, ultimálny test a pri nastavení 2 880 × 1 800 pxi, Ray Tracing Ultra, DLSS Quality a Frame Generation sa hra držala okolo 50 – 60 FPS. Hratel'né to určite bolo, ale občas bolo cítiť, že 8 GB VRAM je na hrane, najmä pri rýchlejšej jazde mestom, kde sa objavili drobné záseky. Stačilo však prepnúť na 1 920 × 1 200 pxi a zrazu som mal 80+ FPS, plynulosť šla dramaticky hore a na 14-palcovom displeji to stále vyzeralo výborne. Tu sa pekne ukazuje sila DLSS 4. Naproti tomu Alan Wake 2, teda hra, ktorá už prakticky vyzerá ako film, dala RTX 5070 zabráť ešte viac. Na High s nízkym ray tracingom sa hra v natíve motala okolo 30 – 40 FPS, takže až kombinácia zníženého rozlíšenia a DLSS v režime Performance dostala prezentáciu na stabilných 60 FPS, pričom akékoľvek ambície ohľadom path tracingu môžete pri tejto karte rovno zahodiť. Na druhej strane, pri kompetitívnych tituloch ako Counter-Strike 2 a Valorant sa Lunar Lake procesor zase raz ukázal v tom najlepšom svetle a bežne som dosahoval 200+ FPS, čo v spojení so 120



Hz OLED panelom s prakticky okamžitou odozvou vytváralo perfektný pocit z hrania. Pre e-sporty je tento stroj ako stvorený, samozrejme za predpokladu, že k nemu pripojíte poriadnu myš a klávesnicu.

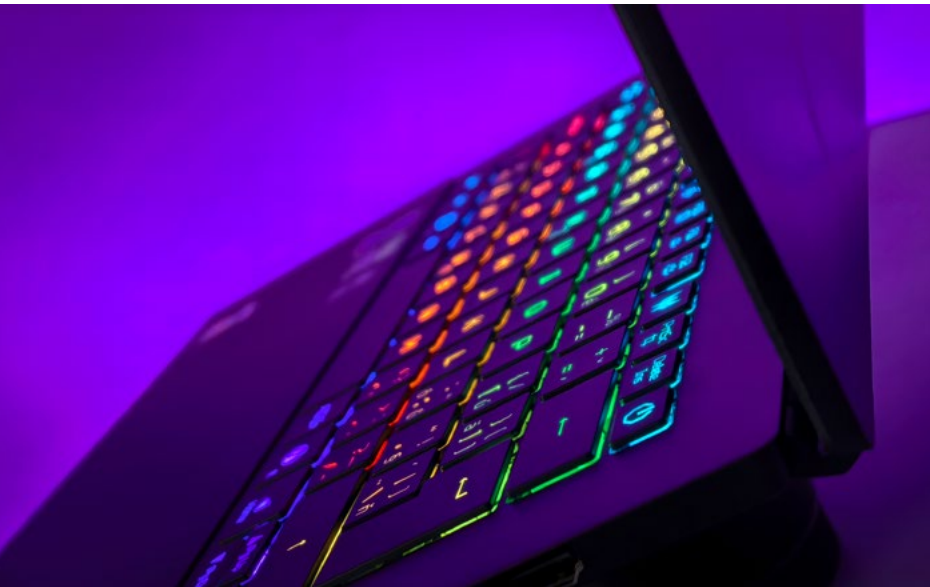
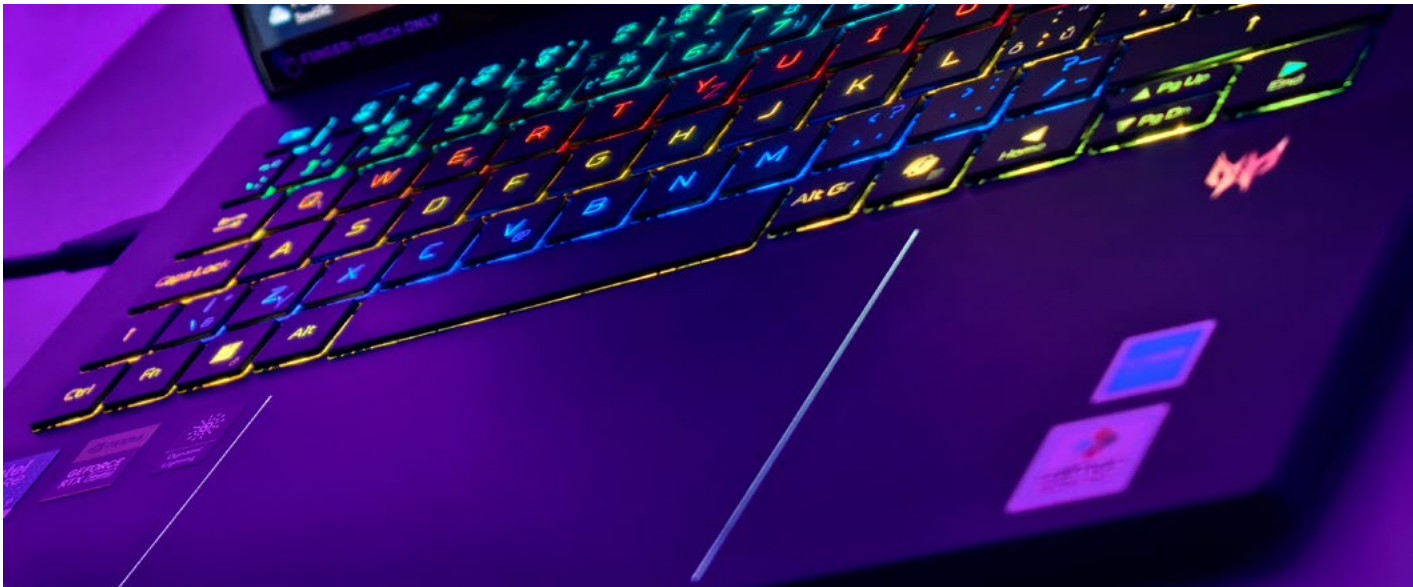
Triton 14 AI stojí v ringu proti súperom, ako sú ASUS ROG Zephyrus G14 (2025) a Razer Blade 14 (2025). Na papieri ide o veľmi podobnú ligu. 14,5" OLED 120 Hz u Aceru proti 14" OLED 120 Hz (často aj s G-Syncom) pri G14 a 14" 3K OLED 120 Hz pri Razeri, ktorý sa už, našťastie, OLEDu tiež nebojí. Triton stavia na Inteli Core Ultra 9 (Lunar Lake), G14 ide do boja s AMD Ryzen AI 9 HX 370 a Blade 14 s novou generáciou Ryzen AI 9; grafiky sa točia okolo RTX 5070 (prípadne 5060/5070 Ti pri niektorých konfiguráciách G14), takže rozdiely sú skôr v detailoch. ASUS G14 je podľa mňa najväčší reálny rival. Má lepšie reproduktory, veľmi slušnú portovú výbavu, stabilný softvér (najmä ak sa spoliehate na komunitný G-Helper) a silnejší multicore výkon vďaka AMD. Razer Blade 14 je naopak dizajnový perfekcionista s minimalistickou unibody konštrukciou, ale za citelne vyššiu cenu. Acer sa tak tlačí do pozície zlatej strednej cesty. Konštrukčne a materiálmi sa pozerá smerom k Razeru, cenovo sa drží bližšie pri Asuse a pridáva vlastný

podpis v podobe skleneného touchpadu s podsvietením a stylusom. Acer Predator Triton 14 AI je fascinujúce zariadenie a dôkaz toho, kam sa technológia posunula. Ponúka výkon, o akom by sme pred piatimi rokmi hovorili len v súvislosti s hernými desktopmi, no dnes sa bez problémov zmestí do malého ruksaku. Samozrejme, nie je bez chýb. 8 GB VRAM pôsobí ako časovaná bomba, softvér PredatorSense občas potrebuje exorcistu, nabíjanie je zbytočne vyberavé a pribalené pero, ktoré nefunguje s dotykovým displejom tak, ako by laik intuitívne čakal, je čírym paradoxom. Ale keď sa pozriete na ten OLED displej, veľa z týchto nedostatkov jednoducho zmizne. Keď sa dotknete precízne opracovaného hliníkového tela, cítite kvalitu. A keď začnete písať na jeho klávesnici, nechcete prestať. Vďaka 76 Wh batérii a úspornému procesoru Intel Lunar Lake dokázal Triton 14 AI počas môjho testovania fungovať v kancelárskom režime reálne 8 – 9 hodín, kde perfektne zvládal prácu s dokumentmi, prehrávanie videa a bežný multitasking. Pri hraní sa, pochopiteľne, výdrž dramaticky skracuje na približne hodinu a pol, no to je daň, s ktorou musí rátať každý, kto si kupuje herný ultrabook.

Verdikt

Ak ste typ používateľ'a, ktorý chce to najnovšie, vizuálne najpôsobilivejšie a zároveň prenosné, a dokážete odpustiť svojmu stroju jeho občasné vrtochy výmenou za unikátny štýl a prémiové spracovanie, Triton 14 AI je presne pre vás.

Filip Voržáček



DJI Mini 5 Pro

KRÁL' ULTRALAHKÝCH DRONOV JE SPÄŤ



Sériu DJI Mini môžeme vnímať ako evolúciu domácich maznáčikov. Najprv malé, rozkošné a trochu nemotorné, neskôr to zrazu behá po byte ako zmyslov zbavené až máte pocit, že o chvíľu vyskočí z okna, aby preskúmalo svet. Prvý Mini bol skromný pionier, ktorý sa pýšil tým, že nevážil viac ako väčšia čokoládová tyčinka a nevyvolával paniku ani na úrade pre civilné letectvo. Mini 2 už nabral sebedôveru a lietal d'alej, natáčal ostrejšie videá, ale stále pôsobil skôr ako technicky precízne vyrobená hračka z Kinder vajca. Mini 3 si uvedomil, že ak chce konkurovať 'profilkom, musí to dať aj takzvané na výšku, aby uspokojil Tik Tok generáciu. Mini 4 už bol ten hyperaktívny súrodenec, vybavený senzormi a kamerou, ktorý všetkým kričí do ucha, že veľkosť je len číslo. Toto moje historické okienko je, samozrejme, klasicky pritiahnuté za vrtule, ale myslím si, že perfektne

pasuje k tomu, čo prichádza d'alej. Budem vám totiž rozprávať o najnovšom DJI Mini 5 Pro, ktorý chce definitívne pochovať všetky predsudky o tom, čo dokáže lietajúci hardvér s hmotnosťou cca 250 gramov. Za zapožičanie dronu d'akujeme spoločnosť [SmartWear](#).

Na priložených fotografiách si okrem uvedenej novinky môžete pozrieť aj náš redakčný DJI Mini 3 Pro (áno, ten má za sebou už hromadu kolízií, a preto vyzerá ako vyzerá, ale zázrakom stále funguje), aby ste si mohli porovnať dizajnový skok medzi generáciami. Mini 4 Pro síce na fotkách nie je, no výrazné rozdiely oproti štvorke rozhodne nezostanú bokom a práve nimi teraz začneme.

Ak existuje jeden dôvod, prečo vôbec uvažovať nad Mini 5 Pro, je to 1-palcový

CMOS senzor. Tento rozdiel oproti 1/1.3" senzoru z Mini 4 Pro je presne ten moment, keď skratka „mini“ už prestáva byť synonymom kompromisu. Výsledok? Koniec šumu, koniec vyblednutých farieb a najmä koniec výhovorkám typu „veď je to malý dron, čo by si chcel“. Tento malý komár totiž komplexnosťou letu dýcha na krk Air 3S, ktorý je väčší, ťažší a výrazne drahší. Fotky v 50 MP RAW sú ostrejšie, čistejšie, farebne plnšie a v postprodukcii znesú omnoho viac ťahania za posuvníky bez toho, aby sa vám pred očami rozpadli na hromadu nesúrodých kociek. Nočné scény konečne nevyzerajú ako nakrútené na starom mobile, ale ako zachytené serióznou optikou so svetelnosťou (šum ustupuje a pribúdajú detaily). Vo videu sa karta obracia ešte výraznejšie. 10-bitový D-Log M s 14 EV dynamického rozsahu znamená realistickú oblohu, ktorá nie je

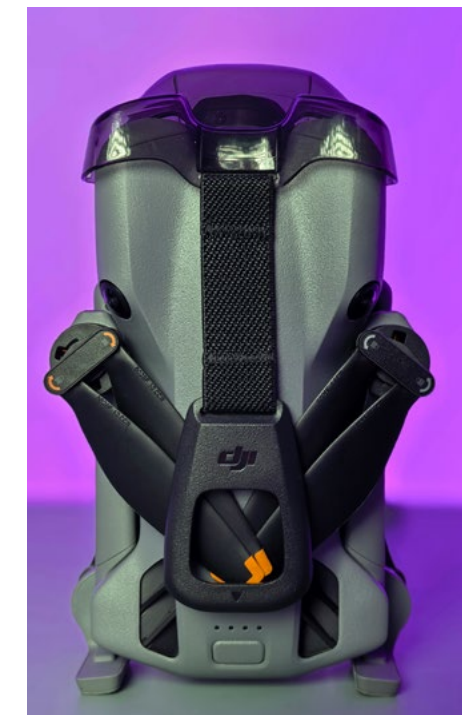


len vypálenou bielou machuľou a tiene, ktoré nepripomínajú blato po rodinnom výlete do Nízkych Tatier. Navyše tu konečne máme 4K 120 fps a 1080p 240 fps, teda spomalené zábery, za ktoré sa človek nemusí hanbiť ani na veľkom plátne, nieto ešte na Instagrame.

Preto tu skratka „Pro“ prestáva byť len marketingovou nálepkou. Mini 5 Pro už nie je len najlepší dron pre začiatočníkov, ale plnohodnotný pracovný nástroj pre kohokoľvek, kto to so vzdušnou tvorbou myslí vážne. A všetko toto pritom stále lieta v tele, ktoré väčšinou nepresahuje magických 250 gramov. Zistil som totiž, že výrobca deklaruje váhu do 250 g, ale niektoré kusy môžu túto hranicu prekročiť. Aj keď je to vlastne vo finále úplne jedno, keďže ako určíte viete, tak na Slovensku máte síce s dronom s váhou do 250 gramov možnosť lietať bez licencie,

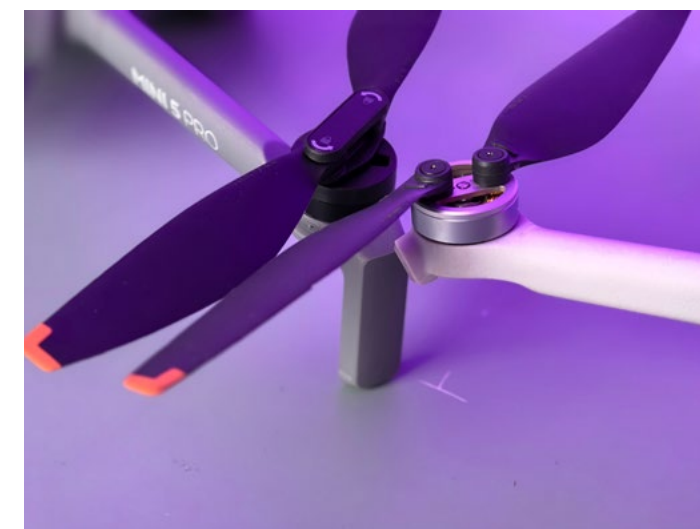
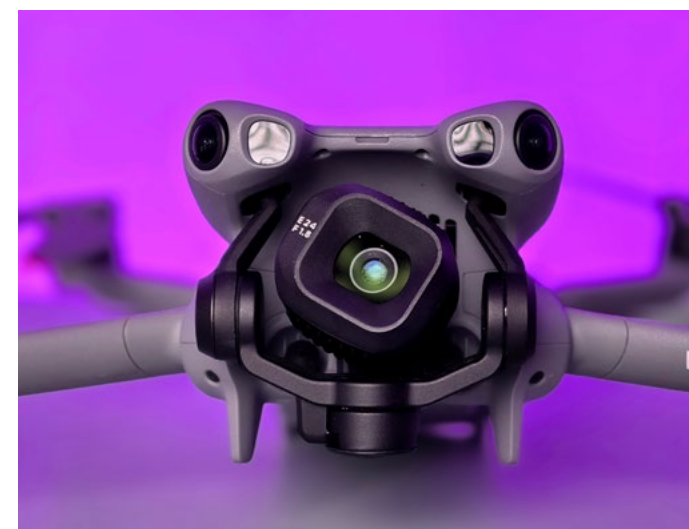
ale len v prípade, že nie je vybavený kamerou, čo pri lietajúcich DJI zariadeniach všeobecne neplatí, takže pozor na to.

Ďalšia veľká zmena prichádza v podobe 3-osového gimbalu s až 225° rotáciou. Daná rotácia odomyká úplne nové kreatívne pohyby, ktoré boli donedávna vyhradené omnoho drahším strojom (nejednen z dielne DJI sme už testovali). V čom teda osobne vidím najväčší prínos? Preletíte nízko nad lesom, kamera sa najprv díva do korún stromov, potom sa plynule prekllopí až kolmo k zemi a to všetko v jednom stabilnom zábere. Modus MasterShots, s ktorým mnoho skúsených pilotov pracuje najradšej, sa dočkal čerstvých choreografií a výsledok pôsobí miestami až psychedelicky. Je jasné, že 90 % pilotov túto funkciu možno ani nikdy nevyužije naplno, ale zostávajúci 10 % (vrátane mňa) bude



mať nový dôvod, prečo s Mini 5 Pro posúvať vlastné hranice kreativity. Mini 5 Pro neukazuje zuby len v kamere, keďže posilnil aj hardvér umiestnený pod vrtulami. Odolnosť voči vetru sa aj podľa mojich testov a porovnaní vyšplhala na hranicu cca 12 m/s, čo znamená, že tento plastový komár už nie je len ekvivalentom igelitky trepotajúcej sa vo vetre. Stabilita vo vzduchu je citeľne solídnejšia a zrýchlenie stúpania je svižnejšie než pri predchodcovi.

Všesmerové snímanie prekážok tentoraz dopĺňa dopredu orientovaný LiDAR, čiže ten diel, ktorý chýbal, ak ste chceli lietať po západe slnka alebo v šere bez hroziacej srdcovej príhody. K tomu ešte hádam to najdôležitejšie a to 42 GB interného úložiska čo konečne rieši akékoľvek zabudnutie alebo poškodenie microSD karty v teréne. Avšak nie





všetko je tu ideálne. Akokol'vek sa pri veľmi silnom vetre a výskytoch poryvov dron väčšinu času tváril stabilnejšie než minulé generácia, stále sa našli momenty, keď samotná kamera vypadla z plynulej linky a strelila na sekundu bokom. Boli to však ojedinelé situácie.

Kým sa dostanem k opisu výdrže batérie, spomeniem jednu užitočnú a jednu praktickú zmenu. Mini 5 Pro sa automaticky zapne už pri rozložení ramien bez toho, aby ste sa museli zdržiavať stláčaním fyzického spínaču – túto vec som chválil aj pri recenzovaní Mavic 4 Pro. A teraz väčšia bomba. V

případe poškodenia vrtúl už nemusíte nič šraubovať ako rachitický hodinár. Klik, cvak, hotovo. Žiadne skrutkovače a padnuté mikroskrutky. Konečne máte jednoduchý spôsob výmeny poškodenej vrtule a vďaka nemu ste za pár sekúnd späť vo vzduchu. Možno je to pre vás úplná zbytočnosť, avšak ako niekto kto opakovanne trpel pri tomto v minulých generáciách zbytočne komplikovanom procese, zatiaľ čo som v teréne klácal na kolenách uprostred polnej cesty a snažil sa nájsť malý kus kovu v hromade prachu, vám poviem, že z môjho pohľadu ide o veľkú pomoc. Spomínaná výdrž jednej batérie je rovnako fajn, aj keď som

čakal trochu viac. Pri reálnom lietaní sa stále pohybujeme okolo 25 až 30 minút, v závislosti od vetra a toho, či ste dnes mali café latte alebo espresso. Na papieri je to síce asi o dve minútky viac oproti Mini 4 Pro a Mini 3 Pro, ale po iných revolučných skokoch som čakal aj v tejto oblasti trochu viac snahy. Áno, verzia Battery Plus dokáže vytiahnuť výdrž až k hraničným 50+ minútam, ale táto sranda sa v EÚ oficiálne neponúka, takže tu zostávame v tomto smere naďalej dosť ochudobnený.

Na záver možno povedať, že DJI Mini 5 Pro technicky bez zaváhania stanovuje nový zlatý štandard v mini kategórii. Kvalita obrazu, stabilita vo vetre, inteligentné funkcie a kompaktné rozmery, ktoré stále umožňujú vložiť dron do vrečka bundy z neho robia produkt, ktorý v danej cenovej triede nemá reálneho konkurenta.

Sú tu však aj kompromisy. Výhoda „úplnej slobody“, ktorá bola dlhé roky hlavným argumentom mini série, sa v tomto prípade dostáva pod tlak legislatívy. Hoci nejde o zásadnú prekážku (pre našinca vlastne vôbec žiadnu), je potrebné s ňou počítať hlavne v zahraničí. Rozdelenie cieľovej skupiny je teda jasné.

Pre začiatočníkov, ktorí chcú občas spontánne polieť na dovolenke bez administratívnych náležitostí (tu je dôležité vedieť pravidlá danej krajiny kam na dovolenku idete), je stále logickejšou voľbou Mini 4 Pro či jednoduchší Mini 4K. Pre tvorcov, kreatívov a náročnejších používateľov, ktorí už majú registráciu zvládnutú alebo s ňou nemajú problém, predstavuje Mini 5 Pro najlepšiu kombináciu výkonu, prenosnosti a profesionálnej obrazovej kvality, akú je dnes možné v segmente ultraľahkých dronov dostať. A čo je vôbec najdôležitejšie, tak neutrátiť pri tom viac než tisíc eur.

Verdikt

Vrchol v rámci kategórie ultraľahkých dronov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
SmartWear	820€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 1-palcový senzor s výrazným posunom v obrazovej kvalite	- Už to nie je do 250 gramov
+ Špičková stabilita vo vetre a isté ovládanie	- Batéria by si žiadala viac šťavy
HODNOTENIE:	
★★★★★	



DOSTUPNÉ OD 05.02.2026
MÔŽETE KÚPIŤ NA WWW.PGS.SK

PGS
PLAY GO SMART

Epomaker P87

PROSÍM SI DVE KILÁ HLINÍKA A ZABALIŤ



Epomaker. Značka, ktorá ešte pred pár rokmi pôsobila ako undergroundový klub pre hrstku fajšmekrov, čo si potrpia na lubrikovaných spínačoch rovnako, ako iní na dobre vyzretom víne. Ak by sme sa vrátili do roku 2019, našli by sme za značkou partiu nadšencov, ktorí sa rozhodli dokázať jednoduchú vec – aj jednoduchý človek s občasnou chuťou rozbiť prasiatko si zaslúži klávesnicu, ktorá kliká a píše ako keby bola odliata od samotného majstra bez toho, aby musel predávať obličku na internete. Epomaker odvtedy narástol z malej butikovej dielničky na jedného z vrcholových kazateľov mechanickej a pomaly aj magnetickej renesancie. Jeho dnešné portfólio sa oháňa hot-swap PCB, vlastnými spínačmi, PBT krytkami a dizajnmi, ktoré by ste si mohli vystaviť na stenu namiesto obrazu. A niekde medzi týmto startup príbehom vznikla aj mnou aktuálne testovaná klávesnica P87, o ktorej vám tradičnou formou poviem viac než len to, že nesie logo uvedenej firmy.

Tí, čo pravidelne sledujú moje odhaľovanie kvalít pre lokálneho hráča menej známych

výrobcov klávesníc, vedia, že práve značky ako Epomaker si štandardne potrpia na šasi odliatom z kovu. Model P87 nie je výnimkou. CNC frézované hliníkové telo tu pôsobí dojmom, že by bez väčšej ujmy zvládlo pád z tretieho poschodia alebo aj menší vojnový konflikt. Toto je presne ten typ hardvéru, ktorý po položení na stôl ostane prikovaný na mieste ako trezor (už váha 1,8 kg robí svoje, a keď si to spojíte so spodnými

silikónovými nožičkami, tak je to istejšie). O ohýbaní či vŕzganí pri agresívnom písaní / hraní nemôže byť ani reči a z hľadiska mechanickej stability ide o prémiový extrakt robustnosti. Dizajn je pritom veľmi kultivovaný a v istom smere vlastne rezervovaný. Strieborné vyhotovenie (v predaji je aj čierny variant), ktoré som dostal na testovanie, pôsobí moderne, elegantne a nenápadne harmonizuje s pracovným



stolom bez toho, aby zretel'ne odkazovalo na koho sa tu primárne cieľi. Na prvý pohľad, v zmysle výzoru, ide skôr o nástroj pre architektov či priemyselných dizajnérov, ktorí ocenia poctivé materiály a čisté línie. Eloxovaný povrch je príjemne hladký a prekvapivo zvláda odpudzovať aj odtlačky prstov. Na zadnej hrane sa nachádza mierne mimo stred umiestnený USB-C konektor (nebudem vám klamať, s mojou psychikou to jemne zamávalo), zásuvka pre USB dongle a fyzický prepínač režimov pripojenia.

Súčasný svet mechanických klávesníc žije mnohými mániami – v prvom rade RGB svetelným cirkusom a v neposlednom rade zvukovým prejavom. Epomaker P87 sa zameriava na druhú oblasť. Hoci aj medzi nepriehľadnými klávesmi presvitá slušné podsvietenie a na pravej strane nad smerovými šípkami sa nachádza malá, no efektná RGB linka, ovela zaujímavejšie je na tom práve tlmenie. Máme tu päť vrstiev, kam spadá spongia, EVA pena, latexová podložka, IXPE plát pod spínačmi a PET vrstva pre finálne potlačenie rezonancií. Je to viac vrstiev komfortu, než mám ja vo svojich bežeckých topánkach. Ich spoločnou úlohou je eliminovať kovovú rezonanciu a dopriať podporu tomu špecifickému, hladko zaoblenému zvuku, ktorý komunita s úctou nazýva „deep thock“.

Tu však prichádza dôležitá vec, keďže „thocky“ neznamená „tichý“. Päťvrstvová penová architektúra neslúži na to, aby ste mohli písať v noci pri spiackej polovíčke, ale aby klávesnica mala akýsi cveng. Tento model to zvláda perfektne. Žiadny dutý kovový dojazd ani neželané dozvuky sa nekonajú. S testovanými lineárnymi spínačmi Zebra som bol v tomto ohľade rovnako maximálne spokojný a opäť platí, že s nimi viete obslúžiť nielen hranie, ale aj kancelársku prácu. Nie je to síce vyložené nástroj do kancelárie, ak sa nechcete stať medzi kolegami nepriateľom číslo jeden (spomínaný zvuk sa môže stať po čase iritujúcim). Na druhej strane treba vyzdvihnúť stabilizátory predmazané z

výroby, a to bez hrkania či klepotu, čo pri pre built riešeniach nie je samozrejmosťou. Gasket mount konštrukcia zároveň pridáva príjemné tlmenie dorazu bez prehnanej pružnosti. Z môjho pohľadu ide presne o ten typ komplexného zážitku, ktorý odôvodňuje investíciu cca 120 € a ušetrí vám hodiny strávené s mazivom a skrutkovačom.

Použitie klávesy sú z kvalitného double-shot PBT v profile Cherry, ktorý mnohí (vrátane mňa) považujeme za ideál pri písaní. Sú odolné, príjemne textúrované a len tak nezačnú lesknúť – aj keď, ako som už písal vyššie, RGB podsvietenie v tomto prípade nepresvitá a vytvára len jemnú ambientnú auru okolo klávesnice. Esteticky to môže pôsobiť veľmi čisto, no pre ľudí pracujúcich prevažne za tmy to môže občas predstavovať problémy. Platforma ďalej ponúka hot-swap koncepciu s podporou 3 až 5-pinových spínačov, takže ak sa vám zvukový profil mnou testovaných Zebra switchov nepáči, výmena za tichší či úplne iný typ je otázkou minút. Aj z tohto pohľadu je P87 solídny základom pre budúci tuning. Epomaker v rámci softvéru aj naďalej boduje. Podpora VIA je presne to, čo robí z tejto klávesnice nielen vizuálne a konštrukčne prémiový produkt, ale plnohodnotný pracovný nástroj. Open-source prístup, rýchle mapovanie skratiek priamo v prehliadači a absencia podozrivého proprietárneho softvéru z nej robia vysoko flexibilné riešenie pre každodenné používanie. O to viac zamrzia drobné hardvérové prešlapy, ktoré dokážu niektorých prekvapivo vyvieť z miery. Hlasitý „KLAK“ pri stlačení otočného ovládača hlasitosti v pravom hornom rohu nepasuje k prémiovému statusu. Taktiež prepínač režimov pripojenia bez akéhokoľvek popisu vám bude pri prvých dňoch používania vnášať do práce chaos.

Epomaker P87 disponuje akumulátorom s kapacitou 4 000 mAh, čo na papieri vyzerá solídne, avšak realita je na tom už o niečo horšie. Samozrejme, všetko závisí od zvoleného režimu pripojenia (Bluetooth stále



žerie menej energie než 2.4 GHz prenos cez USB kľúč) a tak isto aktivovaného alebo deaktivovaného RGB podsvietenia. Osobne sa pri plnom vytížení podarilo klávesnicu udržať od nabíjania zhruba päť dní s tým, že som s ňou dennodenne pracoval. Apropos, z herného hľadiska sa Epomaker P87 rovnako nenechá zahanbiť. Polling rate na úrovni 1 000 Hz a udávaná odozva okolo 3 ms sú parametre, ktoré zvládnu aj rýchle FPS prestrelky bez akéhokoľvek zasekávania či ghostingu. Plná NKRO podpora navyše znamená, že môžete stlačiť ľubovoľné množstvo kláves naraz a klávesnica z toho nebude v rozpakoch. Aj keď jej elegantný dizajn neodkazuje na typické herné náradie, tak vidíte, že výkonovo má táto TKL krásavica všetky predpoklady na to, aby zvládla aj kompetetívne projekty.

Epomaker P87 je krásny paradox. Tvrdý ako tank, prepracovaný vo vnútri, s geniálnou podporou VIA a výbornými zvukovými základmi. Nie je to však tichý spoločník do kancelárie a batéria vám rozhodne nedopraje týždne slobody. Ak hľadáte hliníkovú TKL platformu s perfektným softvérom a plánujete si ju časom doladiť podľa seba, P87 vám za mňa rozhodne spraví radosť a súčasne vám nevyrabuje peňaženku.

Verdikt

Klávesnica, ktorá má všetko potrebné na to, aby zapadla aj do vašej jaskyne.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapoíchal: Epomaker	Cena s DPH: 120€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a pevnosť konštrukcie	- Zvuk mediálneho kolieska
+ Modulárnosť	- Batéria by mohla byť silnejšia
+ Pociť z písania a hrania	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

Timekettle W4

BABYLONSKÁ RYBKKA



V dejinách sci-fi literatúry a vizuálnej tvorby nájdeme len málo nápadov, tak elegantných a prevratných, ako Babylonská rybka z Adamsovho Stopárovho sprievodcu po Galaxii. Ak nevieť o čom je reč, ide o tvora, ktorý po vložení do ucha okamžite prekladal akýkoľvek jazyk a niečo podobné by ste našli aj vo svete Star Treku, kde túto rybku suploval odznak na uniformách. Symbol tohto porozumenia, ktorý pomáha prekonať jazykové bariéry dnes v realite oživa aj v rukách spoločnosti Timekettle. Tá vznikla v roku 2016 v Shenzhene. Založili ju duo Alex Qin a Leal Tian s cieľom vytvoriť prekladateľské zariadenia, ktoré pôsobia prirodzene a sú dostupné pre každého. Následná rýchla expanzia do USA len potvrdila ich globálne ambície. Vývoj značky prešiel z jednoduchého hardvéru na prepracovaný ekosystém, poháňaný vlastnou technológiou HybridComm.

Od jednosmerného prekladu vo WT2 Plus cez obojsmerný WT2 Edge až po takmer nulovú latenciu v X1. Jednalo sa o technologický pokrok podporený systémom Babel OS a laboratóriom AI Translation Lab, ktorý ukázal, že Timekettle nepredáva len slúchadlá, ale neustále sa vyvíjajúcu platformu - preto ten rýchly nárast ich popularity a to hlavne na západe. Najnovší model Timekettle W4, ktorý sa ocitol aj v našej redakcii, prináša ďalší krok, a to konkrétne preklad cez kostné vedenie zvuku. Viac, ako mesiac som predmetnú novinku testoval a snažil sa ju dostať do rôznych scenárov, kde je jazyková bariéra alfou a omegou. Ak vás preto zaujíma, ako daná novinka obstála, určite pokračujte v čítaní.

Timekettle W4, čoby duo slúchadiel s vlastným dobíjajúcim dkom, rozhodne nie

je nejaký lacný kus hardvéru (máme tu primárne použitý kov s drsným povrchom). Kvalita spracovania je na vysokej úrovni a minimalistická estetika vo farebných prevedeniach Midnight Blue alebo Sandy Gold pôsobí za mňa elegantne a moderne - nám sa do rúk dostala vyložené luxusná zlatá. Klúčovým dizajnovým prvkom je takzvaná semi-in-ear konštrukcia (čiastočne v uchu), ktorá ich odlišuje od open-ear (otvoreného) dizajnu drahšieho modelu W4 Pro. O tom vám ešte budeme referovať v samostatnej recenzii, ale predsaden sa v tomto texte určite neubránim menšiemu porovnávaniu. Tento prístup má svoje špecifické výhody. Slúchadlá sedia v uchu pevnejšie a poskytujú lepšiu pasívnu izoláciu od okolitého hluku, čo oceníte nielen pri preklade, ale aj pri telefonovaní. To znamená, že v hlučnom prostredí, keď potrebujete spraviť rozhovor jeden na jedného, máte

dostatočné odizolovanie od šumu okolia a môžete sa sústrediť na samotné interview. Pri dlhodobom nosení však vie byť tento typ konštrukcie pre niektorých používateľov klasicky menej komfortný v porovnaní s otvoreným dizajnom, ktorý na uchu prakticky necítite. Rozdielne filozofie oboch modelov sa však najvýraznejšie prejavujú na ich nabíjajúcich puzdách. Zatiaľ čo model W4 Pro prichádza s masívnym, takmer až neohrabaným puzdrom, ktoré sa dá rozdeliť na dve časti, aby ste jednu polovicu mohli formálne podať svojmu obchodnému partnerovi. Puzdro modelu W4 je oveľa kompaktnejšie. Je o celých 40 % menšie a podstatne praktickejšie na každodenné nosenie vo vrecku. Ono je to vlastne logické, keďže na rozdiel od W4 Pro produktu cieľom do zasadačiek a so širšou ponukou režimov snímajúcich, sa W4 profiluje v prvom rade na pohodlie na cestách.

Pod elegantným telom Timekettle W4 sa skrýva technológia, ktorá na papieri znie skutočne takmer ako sci-fi. Namiesto klasických mikrofónov, ktoré zbierajú všetko od vášho hlasu po trúbenie áut za oknom, tu pracuje onen systém kostného vedenia zvuku. Ide o senzor Bone-Voiceprint snímajúci vibrácie priamo z kostí lebky, keď hovoríte. Výsledkom je prekladač, ktorý počuje vás a nie vaše okolie, tak ako som písal vyššie ohľadom onoho rozhovoru v hlučnom prostredí. Senzor dopĺňa duálny mikrofón a séria algoritmov na potlačenie šumu, takže W4 zvláda konkrétne prostredie s hlukom do 100 dB. Môžete mi veriť, že nejde len o PR cifru, keďže som testovanú vzorku vystavil simulovanému prostrediu hluku ulice, reštaurácie či výstavisku a vo všetkých prípadoch obstál. O všetko sa



starý systém Babel OS 2.0, ktorý nepôsobí ako bežný prekladač slov bez kontextu, ale skôr ako digitálny tlmočník schopný uvažovať sám za seba. Aby to bolo možné využíva jazykové modely typu ChatGPT, čiže umelú inteligenciu. Vie rozlíšiť slová, ktoré znejú rovnako, ale znamenajú niečo iné. Výrobca konkrétne hovorí o 98 % presnosti a latencii 0,2 sekundy, čo sú pekné čísla, kde s latenciou môžem plus-mínus súhlasiť (v prípade ak nemáte aktivované LLM), ale 98 % presnosť platí len pri jasnej a pomalej reči. Keď človek zrýchli, používa slang alebo frázy s kultúrnym podtextom, AI občas zabľúdi. Zaujímavé bolo aj to, že systém niekedy tápe pri rozlišovaní medzi tykaním a vykaním. Je to síce detail, ale v konverzácii vie pôsobiť zvlášť. Slúchadlá fungujú

v tandeme so sprievodnou aplikáciou Timekettle, dostupnou pre iOS aj Android. Aplikácia je prehl'adná, rýchla a spol'ahlivá, presne tak, ako by mala byť. Umožňuje párovanie, výber jazykov (aktuálne 42 jazykov a 95 akcentov) a sťahovanie offline balíčkov. Tých je zatiaľ 13 jazykových párov, čo síce nie je univerzálny prekladač sveta, ale na cestovanie úplne stačí, aj keď pozor, v rámci ponuky nie je podporovaný ani slovenský a ani český jazyk. Základom je režim jeden na jedného, kde si dvaja jedinci vložia po jednom slúchadle do ucha, nastaví konkrétnu reč a plynulo sa tak môžu porozprávať. Druhým rovnako užitočným modusom je režim počúvaj a prehrávaj, ktorý je vhodný napríklad na prednášky s tým, že okrem prekladu v





hovorenej forme viete preklad sledovat' aj formou textu na obrazovke svojho telefónu a d'alej s ním pracovat' v rámci AI – napríklad si nechat' vygenerovat' súhrn.

Timekettle W4 fungujú aj ako bežné bezdrôtové slúchadlá na počúvanie hudby a telefonovanie. Práve tu sa však ukazuje ich najväčší kompromis. Kvalita zvukového prednesu pri hudbe je, diplomaticky povedané, podpriemerná. Zvuk je plechový a z môjho pohľadu vyložene neatraktívny, s takmer úplne absentujúcimi basmi. Toto však nie je vyložene chyba, ale skôr dôkaz o cielenom inžinierskom rozhodnutí. Meniče a celé ladenie slúchadiel sú optimalizované pre frekvenčné pásmo ľudského hlasu, aby bol preklad čo najzrozumiteľnejší. Nejde teda o to, že by Timekettle nevedel vyrobiť dobre hrajúce slúchadlá, ale o to, že sa rozhodol vyrobiť excelentné slúchadlá na reprodukciu reči. Hudba je tu len doplnkovou

funkciou. Čo sa týka batérie a výdrže môžete očakávať výdrž okolo 4 hodín, pričom nabíjacie puzdro poskytne ďalších približne 10 hodín prekladu. Pri bežných telefonických hovoroch ona technológia kostného vedenia tak isto prispieva k čistejšiemu prenosu hlasu a stabilné pripojenie zabezpečuje Bluetooth 5.3.

Ja osobne som do tohto testu nemal možnosť vyskúšať akúkoľvek konkurenciu voči produktom Timekettle, každopádne existuje aj lacnejší variant. V porovnaní s bežnými slúchadlami ako Google Pixel Buds, ktoré tiež ponúkajú funkciu prekladu, je W4 jasným víťazom. Kým Pixel Buds sú primárne určené na hudbu a integráciu s ekosystémom Google, kde je preklad len doplnkom, W4 je od základu navrhnutý pre čo najpresnejší a najplynulejší preklad, obetujúc pritom kvalitu hudobnej reprodukcie.



Ako vidíte, tak Timekettle W4 nie je tá dokonalá, neviditeľná Babylonská rybka z našich sci-fi snov. Stále je to kus vyvíjajúcej sa technológie, ktorej sa musíte do istej miery prispôbiť, aby fungovala optimálne. Jej zvukový prejav pri počúvaní hudby je sklamaním a vysoká cena ju v očiach mnohých určite odsunie bokom. Avšak, v jednej kľúčovej disciplíne W4 absolútne dominuje.

Brilantné využitie technológie kostného vedenia na riešenie najväčšieho problému prekladačov v reálnom svete, a to okolitého hluku. Tam, kde konkurencia tápe, W4 poskytuje čistý a presný preklad. Pre špecifickú skupinu používateľov, či už pre častého cestovateľa, ktorý sa potrebuje dohovoriť na rušnom trhovisku v zahraničí, pre medzinárodného obchodníka na hlučnom veľtrhu, alebo pre človeka snažiaceho sa vybaviť úradné záležitosti v preplnenej hale, nie je Timekettle W4 len nejakou nerelevantnou hračkou. A hoci to ešte nie je tá sľubovaná utopia bez bariér, je to zatiaľ ten najlepší pohľad do budúcnosti, aký si za peniaze môžete kúpiť.

Verdikt

Hoci to ešte nie je tá sľubovaná utopia bez bariér, je to zatiaľ ten najlepší pohľad do budúcnosti, aký si za peniaze môžete kúpiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TygoTec	Cena s DPH: 350€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn a konštrukčné spracovanie	- Podpriemerná kvalita zvuku pri počúvaní hudby
+ Revolučná presnosť prekladu	- V offline balíčku
+ Výdrž batérie	nenájdete Slovenčinu
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA
HARDWARE

Nanlite FS-300B

KVALITNÉ SVETLO, KTORÉ SI MÔŽETE DOVOLÍŤ



Pamätáte si ešte na začiatky milénia, keď sa trh s počítačmi lámal na dve strany? Na jednej strane sme mali hotové zostavy od Dellu či HP – spol'ahlivé, drahé a nie vždy vyskladané podľa predstáv. Na druhej strane stáli nadšenci, ktorí v zaprášených obchodoch hľadali najvýkonnejšiu grafiku, procesor a dosku, aby si poskladali vlastné monštrum. Bol to svet kompromisov a znalostí, ale aj radosť z maximálneho výkonu za rozumnú cenu. O dve dekády neskôr zažíva podobný prerod aj profesionálne osvetlenie pre tvorcov obsahu. Dondávná platilo, že ak ste chceli seriózny výkon, museli ste investovať do drahých systémov so zložitými balastmi a príslušenstvom, ktoré pripomínalo skôr hollywoodske štúdio než domácu dielňu. Nečakane sa do popredia dostáva Nanlite FS-300B, ktoré pôsobí ako surová grafická karta pre počítačových

nadšencov – bez pozlátka, ale s čistým výkonom. Nanlite nám ukazuje, že trh jednoducho dozrel. Už to nie je len o boji medzi lacným a drahým tovarom. Dnes si môžeme vybrať nástroje presne podľa konkrétnych úloh a vašich potrieb.

Na prvý pohľad je zrejmé, že toto štúdiové svetlo vychádza z filozofie jednoduchosti a integrácie. Riadiaca jednotka, napájanie aj samotné telo sú spojené do jedného kompaktného celku. Pri komplexnom používaní ide o skutočný dar, lebo vás neotravujú žiadne zamotané káble ani hľadanie miesta pre externý adaptér. Stačí zapojiť jeden kábel do zásuvky a môžete svietiť. Rýchlo, jednoducho a bez zbytočného stresu. Rozdiel medzi úsporami a investíciami výrobcu je však na prvý pohľad zreteľný. Najväčším triumfom je robustný, celokovový držiak v tvare

U, ktorý bez problémov unesie aj ťažké modifikátory a v porovnaní s plastovou verziou konkurencie pôsobí ako z inej ligy. Premysleným detailom je aj integrovaný držiak na dáždnik priamo v konštrukcii. Estetiku dotvárajú bočné panely s imitáciou karbonu, ktoré síce funkčne nič nepridávajú, ale dávajú telu moderný šmrnc.

Potešilo ma aj ovládanie, ktoré zostáva maximálne intuitívne – k dispozícii sú dva voliče, jedno tlačidlo a prehľadný OLED displej. Menšie kompromisy sa však nájdu aj tu. Štýl písma na displeji nemusí vyhovovať každému a napájací kábel nemá uzamykací mechanizmus, čo pri nešťastnom pohybe môže viesť k nechcenému odpojeniu. Ide o detaily, ktoré si často všimnete až keď sa stanú problémom. Naopak výhodou je prítomnosť univerzálneho bajonetu Bowens S-mount. Vo svete osvetlenia



je to ekvivalent USB-C štandardu, ktorý otvára dvere k obrovskému ekosystému modifikátorov, a to nielen od Nanlite, ale aj od desiatok ďalších výrobcov. Vďaka tomu som si v štúdiu mohol prehodiť svoj najväčší softbox z jedného svetla na druhé a neriešiť žiadne redukcie.

Podľa me sa teraz pozriem na ďalší dôležitý aspekt štúdiových svetiel – kvalita svietenia. S maximálnym príkonom 350 W dokáže toto svetlo vyprodukovať prekvapivo silný výkon. S priloženým reflektorom v balení je možné dosiahnuť až 38 720 luxov vo vzdialenosti jedného metra a to pri 5600K. V jednoduchosti to znamená, že predmetné svetlo má veľak silu na rozdávanie. Bez problémov zvládne úlohu hlavného zdroja aj pri veľkých softboxoch či iných difúzoroch, ktoré bežne spájajú poriadny kus výkonu. Využíva pritom väčší COB čip, než je v jeho kategórii štandardné, čo zabezpečuje rovnomerný lúč bez nepríjemných hotspotov v strede. Skutočná flexibilita však prichádza s bi-color funkcionalitou. Rozsah od 2700K do 6500K umožňuje plynulý prechod od teplej, intímnej atmosféry až po ostré denné svetlo, a to bez potreby gélových filtrov. Farby zostávajú mimoriadne verné, čo potvrdzujú aj hodnoty CRI 96 a TLCI 97. Inými slovami, odtiene pleti aj jemné farebné nuansy budú pôsobiť prirodzene. Ušetríte tak množstvo času pri farebných korekciách v postprodukcii. Zaujímavosťou je, že Nanlite nezostal len pri základnej výbave. Model FS-300B dostal dve funkcie, ktoré poznáme z drahšej série Forza – Maximum Output Mode a Constant Output Mode. Prvý režim vytvára zo svetla maximum výkonu pri akejkol'vek farebnej teplote, zatiaľ čo ten druhý udržiava konštantný jas aj pri jej zmene. To je kľúčové najmä pri videu, kde potrebujete stabilnú expozíciu



ktoré svetlo extrémne skonzcentruje do jedného bodu. Tým síce namerajú vysokú hodnotu v strede lúča, no za cenu nerovnomerného osvetlenia a výrazného hotspotu, čo rozhodne nechcete. Naopak, Nanlite FS-300B so svojím väčším čipom a širším reflektorom cieľi na rovnomernejší a plynulejší rozptyl svetla, čo je v drvine väčšine reálnych situácií, najmä pri použití softboxov, oveľa žiaducejšie. V tomto prípade nižšie číslo na papieri znamená v praxi vyššiu kvalitu použiteľnosti svetelného lúča. Prvé svetlo, ktoré sa tu dá porovnávať s Nanlite FS-300B je Aputure Amaran 200x S, kde sa stretáva surový výkon s jemnejšou technológiou. Nanlite ponúka 300 W čistého svetla, zatiaľ čo Amaran s duálnym modrým LED čipom sľubuje vyššiu presnosť farieb a lepšie SSI skóre pre prirodzenejšie podanie pleti.

Teoreticky má Amaran navrch, no v praxi zaostáva – jeho plastový držiak pôsobí krehko, LCD displej je zle čitateľný a vyšší udávaný výkon je výsledkom úzkeho reflektora, ktorý zároveň vytvára nepraktický hotspot. Hoci je aplikácia Sidus Link sofistikovanejšia než NANLINK od Nanlite, rozdiel v cene (300 € za FS-300B oproti 350 € za Amaran) spolu s robustnejšou konštrukciou robia z Nanlite jednoznačného víťaza v pomere cena/výkon. Druhým rivalom je Godox SL300III Bi, ďalší 300 W bi-color monolight s podobnou filozofiou. S priloženým reflektorom udáva o niečo vyšší výkon, no dostanete k tomu väčšie rozmery a hmotnosť, čo môže byť v menších štúdiách rozhodujúce. Obe svetlá používajú bajonet Bowens a majú takmer identické CRI/TLCI

hodnoty. Rozdiel je však v ekosystéme a ovládaní. Nanlite stavia na integrovanom Bluetooth a aplikácii NANLINK, zatiaľ čo Godox kombinuje vlastnú aplikáciu s tradičným 2.4 GHz diaľkovým ovládačom, často predávaným samostatne. Výber medzi nimi závisí teda skôr od preferencie značky, veľkosti štúdia a spôsobu, akým chcete svetlá ovládať. Ovládanie cez aplikáciu NANLINK je pohodlné a spoľahlivé, umožňuje meniť jas, teplotu farieb aj efekty na diaľku.

V priebehu používania som však zaznamenal občasné oneskorenie pri zmene nastavení, takže stále zostáva výhodou mať možnosť aj manuálneho ovládania priamo na svetle. Treba tiež brať do úvahy, že FS-300B je špecializovaný štúdiový nástroj – v balení nenájdete prepravné puzdro, DMX ovládanie ani možnosť napájania z batérie. Pre mňa to znamená, že ide o svetlo, ktoré plne využijem v stabilnom štúdiu prostredí, kde jeho kompaktnosť, výkon a flexibilita stoja za všetky kompromisy.

Najdiskutovanejším aspektom Nanlite FS-300B je hlučnosť jeho ventilátora. Pri nahrávaní zvuku v tichej miestnosti som si všimol, že ventilátor je počuteľný, najmä keď je mikrofón umiestnený v blízkosti svetla. Dá sa s tým však pracovať – v momente, keď som svetlo umiestnil vo vzdialenosti dvoch až troch metrov, hluk ventilátora prakticky zanikol. Nanlite samozrejme ponúka aj tichý režim, ktorý ventilátor úplne vypne, ale tu nastáva kompromis, keďže výkon svetla sa zníži len na štvrtinu. Pri dlhšom používaní som si všimol aj mierne vlny horúceho vzduchu nad svetlom, čo



ma nútilo byť opatrný a sledovať teplotu v rámci dlhého nakrúcania. Hlučnosť je jednoducho daňou za integrovanú konštrukciu a všetky komponenty generujúce teplo umiestnené v jednom kompaktnom tele. Alternatíva s pasívnym chladením alebo externým balastom by síce bola tichšia, ale zároveň by znehodnotila hlavné prednosti tohto zariadenia.

Po mesiaci testovania vnímam Nanlite FS-300B ako produkt, ktorý mení pravidlá hry vo svojej kategórii. Nie je to svetlo pre každého, ale pre svojho ideálneho používateľa predstavuje takmer dokonalú

a cenovo extrémne výhodnú voľbu. Kto je teda tým ideálnym používateľom? Určite YouTuber, fotograf, streamer alebo majiteľ malého produkčného štúdia, ktorého prioritou je získať maximálny, kvalitný a flexibilný bi-color svetelný výkon v prostredí, kde je vždy k dispozícii elektrická zásuvka.

Ktorýkoľvek tvorca ceniaci si surovú silu a robustnú konštrukciu viac než mobilitu v teréne (absencia batérií a puzdra), pokročilý systémová integráciu (chýbajúce DMX) alebo absolútne ticho pri nahrávaní. Naopak, kto by sa mal poobzerať inde? Profesionáli, ktorí pre svoju prácu nevyhnutne potrebujú napájanie z batérií na natáčanie v exteriéroch, DMX ovládanie pre komplexné zostavy vo veľkých štúdiách alebo pracujú v extrémne tichom prostredí, kde by aj najmenší šum ventilátora mohol zničiť záber. Pre nich sú určené drahšie modely ako Nanlite Forza alebo high-endové svetlá od Aputure.

Verdikt

Ak spadáte do vyššie vyprofilovaného tvorca, sotva by som vám v tejto cenovej relácii vedel odporučiť lepšie štúdiové svetlo.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Focus Nordic	Cena s DPH: 300€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Svetelný výkon	- Výhradne AC
+ Integrovaný adaptér v tele	napájanie (bez možnosti batérie)
+ Ovládanie aplikáciou	- Kábel napájania
+ Kovová konštrukcia	bez zámku
HODNOTENIE:	★★★★☆

Gigabyte AMD Radeon RX 9070 XT Gaming OC ICE 16G

ROVNAKÝ VÝKON, ALE V BIELOM KABÁTE



Grafické karty Radeon RX 9070 XT už od svojho uvedenia dokazujú, že AMD to v aktuálnej generácii myslí vážne. Výborný pomer ceny a výkonu, citel'ný posun v efektívite aj vyzretejšia podpora moderných technológií robia z tohto modelového radu veľ'mi zaujímavú voľbu pre hráčov, ktorí nechcú alebo si nemôžu dovoliť investovať do toho najvyššieho high-endu. Gigabyte patrí medzi spoločnosti, ktoré túto triedu kariet berú poctivo. Verzia RX 9070 XT GAMING OC, ktorú sme mali možnosť vyskúšať už dávnejšie, bola veľ'mi dobrým príkladom. Ako však v testoch dopadla táto karta v bielom prevedení indikovaným písmenkami ICE v jej mene?

Tentokrát ku nám zavítala vizuálne výraznejšia alternatíva modelu, ktorý sme v redakcii už testovali – Gigabyte Radeon RX 9070 XT GAMING OC ICE 16G. Ako už názov napovedá, ide o biele prevedenie,

ktoré cieľ predovšetkým na zostavy ladené do svetlých farieb. Otázka však znie, ide len o kozmetickú úpravu, alebo ponúka ICE verzia aj niečo navyše?

ICE dizajn - konečne biela karta bez kompromisov

Najväčším a v podstate jediným zásadným rozdielom oproti štandardnej čiernej verzii je dizajn. Gigabyte tu stavil na kombináciu matnej bielej, svetlosivých detailov a decentných strieborných akcentov, pričom výsledok pôsobí elegantne a čisto. Nejde iba o lacno pôsobiacu prefarbenú kartu, ale ICE verzia má jasnú identitu a v bielych alebo pastelových skrinkách bude vyzerat' výborne. To sa mi potvrdilo vďaka testovaniu skrinky Fractal Design Epoch XL v bielom prevedení, do ktorej sa presunul celý môj testovací setup. Chladič karty zostal konštrukčne rovnaký

ako pri čiernom modeli, čo znamená robustný trojslotový systém s trojicou WINDFORCE ventilátorov a kvalitným backplate-om, ktorý je takisto ladený do bielej farby. RGB podsvietenie je prítomné len veľ'mi striedmo, riešené podsvietením loga Gigabyte na bočnej strane karty, čo ocenia najmä používatelia, ktorí nechcú, aby im zostava svietila ako vianočný stromček. Rozmery karty sú rovnaké ako pri štandardnej RX 9070 XT GAMING OC, takže pri inštalácii je stále nutné počítať s dostatočne veľ'kou skriňou. Na druhej strane, karta pôsobí pevne, kvalitne a bez akýchkoľvek náznakov kompromisov.

Technické parametre bez prekvapení

Po stránke hardvéru sa ICE verzia nijako nelíši od čierneho prevedenia. Stále ide o plnohodnotnú Radeon RX 9070 XT



s 16 GB GDDR6 pamäte, 256-bitovou zbernicou a továrenským pretaktovaním v rámci edície GAMING OC. Gigabyte opäť ponúka mierne zvýšené takty oproti referenčným hodnotám AMD, čo sa v praxi prejavuje stabilným výkonom bez potreby manuálneho ladenia. Napájanie je riešené klasicky cez trojicu 8-pin konektorov a spotreba zostáva v medziach, ktoré sú pre túto triedu kariet očakávané. Výstupné konektory predstavuje dvojica DisplayPortov (2.1b) a dva HDMI (2.1a), čo bohato postačuje aj pre náročnejšie viacmonitorové zostavy.

Stále dostatočný výkon

Keďže ide o identický hardvér, ako pri už testovanom čiernom modeli, ani herný výkon sa nemení. Všetky grafické karty Radeon RX 9070 XT sú postavené na architektúre RDNA 4.0 a grafický čip samotných kariet nesie označenie Navi 48. Toto spojenie znamená 5 nm TSMC N4P FinFET proces výroby, 4096 shading jednotiek, 256 TMUs, 128 ROPs, 64 compute units, 64 RT jadier, 128 Tensor jadier a 16 GB GDDR6 VRAM s 256 bit mostíkom.

RX 9070 XT ponúka teoretický výkon 48.66 TFLOP, čo je oproti 37.32 TFLOP ponúkaných staršou RX 7800 XT vcelku pokrok. Radeon RX 9070 XT bez problémov zvláda moderné hry vo vysokých a ultra detailoch v rozlíšení 1440p a vo väčšine prípadov si poradí aj s 4K, najmä ak hráč využije technológie ako FSR. V rasterizačnom výkone karta stále patrí medzi to najlepšie, čo AMD ponúka v tejto cenovej kategórii. Ray tracing síce stále nie je jej najsilnejšou stránkou v porovnaní s konkurenčnými riešeniami od NVIDIA, no v praxi je už plne použiteľný a v mnohých tituloch nepredstavuje zásadný kompromis. Stabilita výkonu bola počas testovania bezproblémová a

karta si držala takty aj pri dlhšej záťaži, čo len potvrdzuje, že chladiaci systém WINDFORCE má dostatočnú rezervu.

Ray-tracing a FSR na novej úrovni?

Po stránke softvéru, respektíve funkcionality kariet a smerovania herného dizajnu sa už dlhšie vedie debata. Na jednej strane zástancovia tradičného zobrazovania za pomoci rasterizácie, na druhej milovníci ray-tracingu.

Ako som písal už pred pár rokmi, spoločnosť AMD bola pár rokov mierne zaskočená, keď s touto funkcionalitou prišla jej konkurencia, no moderné Radeon karty už majú aj natívnu podporu ray-tracingu a dokonca v pár veciach dokážu zelenému tímu nielen konkurovať, ale ho aj porážať. Na mysl mám najmä open-source funkcionalitu ako FSR, ktorá za pomoci strojového učenia dokáže generovať „chýbajúce“ snímky obrazovky či na monitor vykresliť obraz ponášajúci sa na vyššie rozlíšenie bez toho, aby ho naozaj musela renderovať.

Novinkou po stránke výkonu je najnovšia verzia FSR s kódovým označením Redstone, ktorá posúva výsledné FPS vo viacerých hrách na ešte lepšie hodnoty. Aj vďaka tomu je teraz boj vo vyššej strednej triede ešte vyhrotenejší. Gigabyte k svojim produktom na svojej stránke bežne ponúka viacero zaujímavých programov a táto karta nie je výnimkou. Okrem bežných driverov je však v ponuke iba Gigabyte Control Center (GCC), aplikácia, ktorá pod svoje krídla berie všetky doterajšie Gigabyte a Aorus utility, v ktorej je možné kartu nielen monitorovať, ale aj mierne taktovať, meniť podsvietenie či nastavovať krivky ventilátorov.

Testovanie

Za účelom testovania bola karta osadená na matičnej doske Aorus X670E Pro X, spolu s procesorom AMD Ryzen 7 7800X3D a 32 GB DDR5 6000 MT/s RAM.

Hry boli testované s kartou v základných nastaveniach s automatickým boost taktom. Všetky hry boli testované v rozlíšení 1080P, 1440P a 4K. Pri testovaní v moderných hrách si Gigabyte RX 9070 XT Gaming OC ICE viedla výborne.

Zhrnutie

Gigabyte AMD Radeon RX 9070 XT GAMING OC ICE 16G neprináša žiadne technické prekvapenia, čo je presne jej najväčšia výhoda. Ide o osvedčený, výkonný a dobre chladený model RX 9070 XT, ktorý teraz prichádza v atraktívnom bielom prevedení. Ak ste už čítali našu recenziu čiernej verzie, presne viete, čo od tejto karty čakať. ICE edícia k tomu pridáva len jeden, no pre mnohých rozhodujúci faktor, a to dizajn, ktorý konečne zapadne do svetlej zostavy bez nutnosti robiť kompromisy inde. A teraz je aj cenovo dostupnejšia o cca 150 eur, ako v čase vydania modelovej rady RX 9070 XT.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Gigabyte	Cena s DPH: 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ obstojné teploty + skvelý výkon v 2K aj 4K + nižšia cena + biely dizajn	- stále mierne zaostáva v RT za konkurenciou
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Aorus FO27Q5P

NEKOMPROMISNÁ RÝCHLOSŤ A DYCHBERÚCI OBRAZ ZÁROVEŇ



Vždy sa poteším, keď dostanem možnosť otestovať novinky na poli monitorov. Možno preto, že som mierny masochista, pretože návraty z výšin 300+ HZ a OLED panelov späť do krajiny 165Hz IPS panelu vždy bolia, ale hlavne pre to, že rád zistujem, aké úžasné produkty si budem môcť bez nahnevania mojej lepšej polovičky finančne dovoliť o pár rokov. Vždy, keď dotestujem OLED monitor, vo mne ešte dlho rezonuje pocit, že ak si človek raz zvykne na skutočnú čiernu, návrat späť je takmer nemožný. Posledné generácie OLED panelov sa posunuli míľovými krokmi, či už ide o farebné podanie, kontrast alebo hernú odozvu. Spoločnosť Gigabyte a najmä jej prémiová značka AORUS tento trend sledujú veľmi pozorne a postupne uvádza modely, ktoré cieľia ako na hráčov, tak profesionálov, no popritom sa neboja posúvať hranice v tom, čo má herný monitor dokázať.

Keď sa vo svete monitorov povie výraz „absolútna špička“, najmä čo sa týka herných monitorov, stále veľká časť ľudí si predstaví značky ako Samsung, LG, alebo Zowie. No stále viac a viac hráčov si určite uvedomuje, že Gigabyte a Aorus majú v ponuke nadmieru konkurencieschopné kusky, ktoré navyše ponúkajú množstvo funkcionality, ktorá vylepší herný zážitok alebo celkovo ul'ahčí život. Model AORUS FO27Q5P, ktorému som sa mohol pozrieť na zúbok, kombinuje 27-palcový OLED panel, rozlíšenie 1440p a – teraz sa podržte – až 500Hz obnovovaciu frekvenciu. Áno, päťsto. A hoci si človek povie, že je to číslo, ktoré už hranie ani nepotrebuje, je to presne ten prvok, ktorý ho ako monitor technicky posúva nad väčšinu konkurencie.

Obal a jeho obsah

Balenie monitora FO27Q5P pôsobí prémiovo, hoci rozmery samotnej krabice

ostávajú v rámci štandardu pre 27-palcové OLED modely. Po otvorení ma privítal tradičný polystyrénový „sendvič“, v ktorom bola starostlivo uložená základňa stojana, jej rameno, externý napájací zdroj a všetky potrebné káble. Samotný monitor bol umiestnený bezpečne pod vrchnou vrstvou výplne a jeho konštrukcia pôsobila rovnako robustne ako pri iných AORUS modeloch. Stojan sa dá do tela monitora zacvaknúť bez použitia náradia, čo znamená, že celé zostavenie nezaberie viac než pár minút. Aj po postavení na stôl je cítiť, že konštrukcia je pevná, nehojdá sa a pôsobí dostatočne prémiovo, aby zodpovedala očakávaniam v tejto cenovej kategórii.

Základné parametre a ergonómia

Samotná ergonómia je v prípade tohto monitora výborná, keďže ponúka až

130-milimetrovú výškovú nastavitel'nosť, náklon v rozsahu od - 5 do + 20 stupňov, otočenie do strán o dvadsať stupňov v oboch smeroch a, samozrejme, aj pivot, ktorý umožňuje používať panel na výšku, hoci kto by ho používal na výšku, všakže. V rámci konektivity sa tu nachádzajú dva HDMI 2.1 porty, DisplayPort 2.1 UHBR20, MiniDP 2.1 UHBR20 a dokonca aj DisplayPort 1.4 (HBR3) out. Taktiež nemôže chýbať USB hub s dvojicou USB 3.2 portov a jedným USB-C, ktorý dokáže notebooku alebo inému zariadeniu dodať až tridsať wattov výkonu. Nechýba ani USB uplink pre spojenie s počítačom a dvojica klasických 3,5-milimetrových audio konektorov pre slúchadlá a mikrofón. Veľkým bonusom je zabudovaný KVM switch, ktorý umožňuje ovládať napríklad pracovný notebook a herný počítač jediným súborom periférií. Prepínanie je rýchle a intuitívne, rovnako ako samotné OSD menu, ktoré ovláda joystick umiestnený v spodnej časti monitora. Pre tých, ktorí preferujú komfort softvéru, je tu aj aplikácia OSD Sidekick v rámci Gigabyte Control Center, ktorá umožní upravovať všetky nastavenia bez toho, aby ste sa museli dotknúť tlačidiel monitora.

Blížšie parametre a funkcionalita

FO27Q5P je monitor postavený pre ľudí, ktorí chcú tú najplynulejšiu možnú hernú skúsenosť. Jeho 1440p rozlíšenie je ideálnym kompromisom medzi detailmi a dosiahnuteľnými FPS, no to, čo upúta najviac, je vyššie spomínaná extrémna obnovovacia frekvencia 500 Hz. V spojení s odozvou 0,03 ms a OLED technológiou to znamená prakticky dokonale plynulý obraz bez rozmazania pohybu a oneskorenia. Monitor podporuje AMD FreeSync Premium Pro, je kompatibilný aj s G-Syncom a dominuje mu QD-OLED panel tretej generácie, ktorý prináša až 99-percentné pokrytie farebného spektra DCI-P3. Kontrast s hodnotou okolo 1 500 000:1 je pre OLED absolútne typický a antireflexná vrstva pomáha výrazne tlmiť svetelné odrazy. Aj keď jeho maximálny jas nepatrí medzi špičku HDR monitorov, obraz pôsobí v praxi fantasticky najmä vďaka nekompromisnej čiernej a presnému lokálnemu riadeniu pixelov. Zaujímavosťou sú aj zabudované reproduktory, ktoré síce nenahradia dedikované audio, no sú stále použiteľné na bežné sledovanie videí či občasné hranie.

OLED panel a nutná starostlivosť

OLED panely sú známe tým, že poskytujú úžasný obraz, no zároveň vyžadujú istú dávku starostlivosti. Najväčším rizikom je vypal'ovanie statických prvkov, tzv. burn-



in. FO27Q5P však prichádza vybavený najnovšími technológiami ochrany OLED Care AI, ktoré pracujú úplne automaticky. Monitor dokáže nepatrnými posunmi obrazu znižovať riziko neustáleho zobrazovania rovnakých pixelov, stmieva statické prvky používateľského rozhrania, deteguje nečinnosť a prispôbuje jas, aby sa predišlo poškodeniu obrazovky. Nechýba ani funkcia Pixel Clean, ktorá vie regenerovať potenciálne poškodené pixely. Hoci z krátkodobého testovania neviem objektívne zhodnotiť odolnosť voči vypal'ovaniu po rokoch používania, je zrejmé, že AORUS k tejto téme pristupuje zodpovedne a implementuje všetky dostupné postupy ochrany.

Pocity po používaní

Počas testovania som nemal k dispozícii žiadnu extrémnu grafickú kartu, „iba“ AMD Radeon RX 7800 XT, čo je skôr vyššia stredná trieda než absolútne high-end riešenie. Aj tak však monitor dokázal ukázať, čoho je schopný, a to najmä v hrách, kde som sa vedel priblížiť k vyšším FPS hodnotám. V rýchlych tituloch ako Valorant či Counter-Strike 2 bolo cítiť rozdiel okamžite – pohyb pôsobil výnimočne ostro, reakcie boli bleskové a v kombinácii s OLED farbami išlo o zážitok, ktorý by som si najradšej nechal natrvalo. V singleplayer kúskoch zas dominovali farby a kontrast, pričom obraz často pôsobil živšie, než som bol doteraz pri herných monitoroch zvyknutý. FO27Q5P je jednoducho



monitor, pri ktorom má človek pocit, že ak by sa mal rozhodnúť medzi rýchlym a krásnym, tu nič také riešiť nemusí. Oboje má naraz a vo vrcholovej kvalite.

Zhrnutie

AORUS FO27Q5P predstavuje monitor, ktorý kombinuje extrémnu obnovovaciu frekvenciu, OLED technológiu, vynikajúcu farebnú presnosť a moderné funkcie, akými sú KVM prepínač či prepracovaný systém starostlivosti o panel. I

de o produkt pre náročných hráčov a používateľov, ktorí chcú nielen konkurenčnú výhodu, ale aj špičkový vizuálny zážitok. Jeho cena je síce nateraz vysoká a určite nezapadne do kategórie dostupných monitorov, no ak človek hľadá riešenie bez kompromisu, Aorus FO27Q5P patrí medzi to najlepšie, čo sa dá v tejto uhlopriečke a kategórii momentálne kúpiť.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Aorus	Cena s DPH: 900€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ AMD FreeSync Pro + Nvidia G-Sync podpora + 500Hz obnovovacia frekvencia	- Vysoká cena
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Redmi Note 15 Pro (4G)

ANI DIVÁ SVIŇA SA V TOM NEVYZNÁ



Redmi Note od Xiaomi sa roky profiloval ako zlatý štandard strednej triedy a teda voľba, ktorá dávala zmysel nie len študentom, ale aj ľuďom, čo telefón používajú denne a naplno. Stačí si spomenúť na staršie modely, ktoré ešte mesiace po vydaní trónili na špičke rebríčkov predajnosti po celom svete. Lenže dnes už je problém preraziť v segmente strednej triedy bez toho, aby ste nepočítali maržu pomocou pinzety. Konkurencia tak šliape na päty aj takému gigantu, akým je značka Xiaomi, a každý ich nový telefón je preto pod veľkým tlakom. Výnimkou nie je ani mobil Redmi Note 15 Pro, ktorý som po mesiaci poctivého používania prestal brať len ako ďalší nový model, ale skôr ako malú ukážku toho, čo sa so strednou triedou dnes vlastne deje.

Osobne z duše neznášam, keď sa počas testovania hardvéru musím prezliecť za

detektíva Colomba, aby som vlastne zistil, koľko zdanlivo identických, ale výbavou a spracovaním predsa len odlišných verzií, sa skrýva za jedným a tým istým názvom recenzovaného produktu. Xiaomi na domácom trhu seká elektroniku ako Baťa cvičky, a aby nám to tu v Európe patrične okorenili, tak tie isté verzie priváza v pozmenenej forme ku nám. Na lokálnom trhu si tak aktuálne môžete objednať novú radu Redmi Note 15, ktorá je však voči tej čínskej pomerne osekaná. Celkovo tu máme k dispozícii päť modelov, kde pri niektorých verziách ide o drobnosti, ale pri iných o dosť zásadné veci. Preto si pred kúpou dobre overte, aký model vlastne platíte, a to aj čo do podpory 5G. Mne sa totižto na test dostal do rúk Redmi Note 15 Pro 4G, ktorý má voči svojej 5G verzii oblejší dizajn, hranatejší ostrovrček fotoaparátov a tak isto menší displej. Konštrukčná stránka sa v

tejto konkrétnej verzii drží plastového rámu a rovnako tak plastového chrbtu s matnou textúrou. Nejedná sa o povrch, ktorý by dokázal odolávať zbieraniu odtlačkov prstov, a tak už po pár minútach začnete telefón inštinktívne leštiť o nohavice. Celkové rozmery 163 x 76 x 8 mm a váha 196 gramov sú ruka v ruke so spomínanými obľými hranami zárukou, že vám telefón nebude z ruky vypadávať. Výrobca pri 4G verzii zabezpečil krytie IP65, a komu by to bolo málo a mal by chuť si ten chrbát miesto trenia o nohavice radšej umyť pod tečúcou vodou, bude si musieť priplatiť za 5G model.

Ak niekde Redmi Note 15 Pro 4G odmieta robiť kompromisy, tak je to displej a v praxi je to jeho najväčšia zbraň a zároveň najlepším argument, prečo ho vôbec brať vážne aj napriek iným slabším stránkam. Dostanete 6,77-palcový AMOLED s FHD+ rozlíšením 1

080 x 2 392 pxl, ktoré je pri tejto uhlopriečke úplne v poriadku. Obráz je dostatočne jemný, pixely pri bežnej vzdialenosti neuvidíte a nižšie rozlíšenie navyše pomáha batérii aj výkonu, lebo GPU nemusí zbytočne vykresľovať viac bodov než treba. Xiaomi síce máva nad hlavou číslom 3 200 nitov, lenže to je špičková hodnota na malú časť obrazovky a na krátky moment (typický HDR peak), no podstatné je, že v automatike na priamom slnku je čitateľnosť naozaj výborná a správy, mapy či hľadáček fotoaparátu ostávajú kontrastné aj bez toho, aby ste si museli tieniť rukou. Plynulosť rieši 120 Hz panel, síce bez LTPO, takže frekvencia neskáče plynule od 1 Hz, ale skôr sa prepína v skokoch podľa obsahu.

Výsledok však pôsobí presvedčivo a HyperOS vďaka tomu vyzerá rýchlejší, než by ste čakali. Plusom sú aj farby a multimédiá kde 10-bit zobrazenie pomáha prechodom bez pruhovania, HDR10+ a Dolby Vision robia zo streamovania malé vreckové kino a OLED čierna je skutočne čierna, nie tmavosivá. Pridajte PWM stmievanie, ktoré je fajn poistka pre citlivejšie oči pri nízkom jase, a máte displej, ktorý je v tejto triede nadštandard. Rámiky okolo neho sú symetrické a relatívne tenké, takže telefón pôsobí moderne, a čítačka odtlačkov v displeji je rýchla a presná, hoci ide o optiku, takže mokré alebo veľmi studené prsty jej vedú občas skomplikovať život. Rovnako tak umiestnenie je trochu nižšie, než by bolo ergonomicky ideálne, špeciálne pri odomýkaní jednou rukou.

MediaTek Helio G200 Ultra znie síce ako niečo z budúcnosti, lenže v skutočnosti ide o šikovnú marketingovú alchýmiu a tak pod kapotou bežia dve staršie jadrá Cortex-A76 na 2,5 GHz a šesť úsporných Cortex-A55 na 2,0 GHz na 6 nm procese. Nie, nepíše sa nám rok 2018, akokoľvek to tak podľa tejto zostavy vlastne na papieri vyzerá. Na bežné používanie má telefón výkonu dosť a systém pôsobí svižne, lenže grafika Mali-G57 MC2 je ekvivalentom upchatého WC, do ktorého sa môžete snažiť naliať akékoľvek náročnejšie hry, ale výsledok



bude vždy sotva podpriemerný. PUBG či CoD sú hrateľné skôr na stredných až nižších detailoch, ale pri náročných AAA mobilných tituloch typu Genshin či podobných sa pripravte na najnižšie nastavenia a cez to všetko občasný prepady snímkov – toto jednoducho nie je mobil pre hráčov. Pamätajte, že to pritom ako tak veľkorysý (8/12 GB LPDDR4X a 256/512 GB), lenže úložisko UFS 2.2 už dnes pôsobí ako ručná brzda; inštalácie, loadinky a presuny veľkých súborov budú dlhšie a ak prichádzate z rýchlejšieho UFS 3.1/4.0 telefónu, ten rozdiel v okamžitej odozve si všimnete. Pochvalu si zaslúži aspoň microSD slot, lebo fyzické rozšírenie pamäte je v strednej triede čoraz väčšia rarita a offline zberatelia dať ho ocenia viac než ďalšie cloudové služby. Tepelne je to celé ako tak uspokojivé (mimo náročných hier), ostatne 6 nm a staršia architektúra znamenajú, že pri bežnej záťaži ostáva mobil chladný. Pri dlhšom hraní sa teplo konkrétne zbiera hlavne hore pri fotoaparátoch, no plastové telo ho neprenesie do dlane tak agresívne, a výrazné throttlovanie prichádza až po čase.

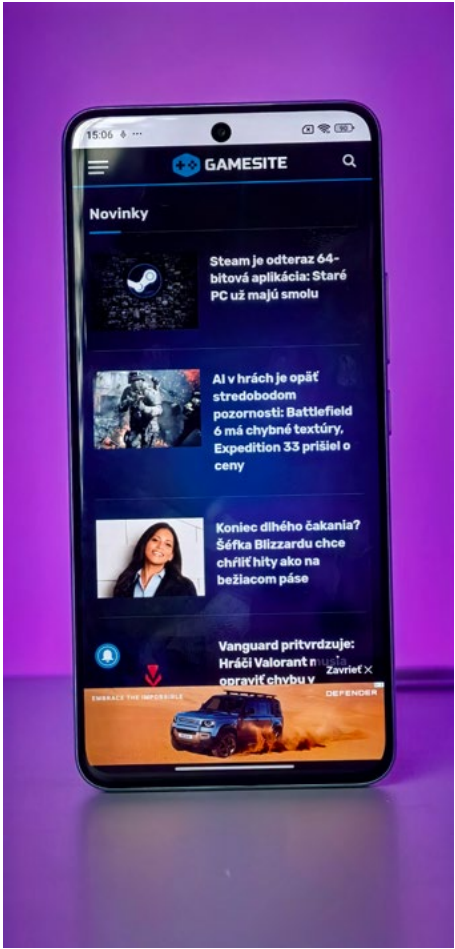
Softvérovo sme na Androide 15 s nadstavbou HyperOS 2.0. Vizuálne je HyperOS za mňa stále veľmi podarený, otvorene sa inšpiruje iOS (oddelené notifikácie a ovládacie centrum, zaoblené ikony, pekné animácie) a ponúka obrovskú dávku prispôbenia. Od zamknutej obrazovky v štýle magazínu cez témy až po detailné nastavenia Always-on režimu.

Verzia 2.0 pridáva aj AI hračky ako mazanie objektov z fotiek či rozširovanie obrázkov, ktoré fungujú prekvapivo dobre, aj keď na slabšom čípe niekedy s obmedzeniami alebo s pomocou cloudu, takže si občas pár sekúnd počkáte. Plynulosť systému je pritom obstojná, aplikácie sa držia dlhšie v pamäti a prepínanie medzi nimi pôsobí svižne, akoby sa mobil snažil maskovať, že pod kapotou nie je žiadny pretekár. Nanešťastie vás však aj tu bude otravovať bloatware a reklamy.

Po prvom spustení vás čaká slušná zásoba predinštalovaných aplikácií a rôznych „bonusov“, ktoré sa síce vo väčšine dajú odinštalovať, ale prvých pár desiatok minút strávite skôr upratovaním než užívaním si nového telefónu. A reklamy? Tie sú ten horší level.

Skúsený používateľ si ich vie povypínať a obmedziť, no bežný človek bude mať pocit, že si nekúpil telefón, ale predplatné na billboardy v kapse. Na druhej strane, z hľadiska podpory Xiaomi si ubuje pri Redmi Note približne tri veľké aktualizácie Androidu a okolo štyroch rokov bezpečnostných záplat, takže s Androidom 15 by to malo dotiahnuť až k Androidu 18, len treba rátať s tým, že stredná trieda dostáva updaty spravidla pomalšie než vlajkové lode.

Fotoaparát tu Xiaomi predáva ako hlavný tromf a na papieri to vyzerá ako malá revolúcia, lenže realita je o niečo horšia. Hlavný snímač je 200 MPx Samsung ISOCELL S5KHPE s veľkosťou 1/1,4", svetelnou clonou okolo f/1,65–f/1,7, optickou stabilizáciou a rýchlym zaostrovaním. Z 200 MPx spraví systém 12,5 MPx záber, čo zvyšuje citlivosť a drží šum na uzde. Cez deň sú výsledky naozaj výborné a na fotke máte veľké detaily, široký dynamický rozsah, príjemne živé farby s tým, že ostrosť sa drží celkom konzistentne naprieč celou scénou. Plnohodnotný režim 200 MPx má zmysel skôr ako špecialita do ideálneho svetla, keď chcete maximálne detaily alebo veľkú tlač, no zaplatíte za to obrovskými súbormi a typicky slabším



dynamickým rozsahom, takže to nie je niečo, čo by ste chceli používať' nonstop. Veľké rozlíšenie hlavnej kamery sa hodí najmä na priblíženie bez skutočného teleobjektívu a pri dvojnásobnom zoome telefón jednoducho vyreže stred fotky a stále to vyzerá veľ'mi čisto, takže portréty alebo priblíženie sú pekné a použiteľ'né.

Pri štvornásobnom priblížení už musí rezat' oveľa viac, takže kvalita klesá, obraz je mäkkší, pribúda šum a telefón to potom umelo doostruje, čo síce stačí na



sociálne siete, ale nie na detailné pozeranie. Ultraširoká kamera je naopak slabšia sama o sebe. Má nízke rozlíšenie, nevie dobre zaostrovať' a fotky sú menej ostré (hlavne v rohoch), s horším kontrastom a farbami, pričom v noci je prakticky nepoužiteľ'ná.

Tretí 2 MPx snímač berte ako ekvivalent apendixu – reálne vám nepomôže a lepšie detailné zábery spravíte hlavnou kamerou s dvojnásobným zoomom.

Naopak predná 32 MPx kamera je príjemná, selfie z nej lezú ostré a aj protisvetlo zvláda dobre, aj keď' video je len 1080p pri 30 fps. Celkovo je video slabina celého mobilu. Zabudnite na 4K, ostáva len spomínaných 1080p. Stabilizácia je síce slušná, ale detaily sú vyložené priemerné.

Redmi Note 15 Pro 4G v sebe skrýva batériu s obrovskou kapacitou 6 500 mAh, čo je výrazný skok oproti bežným 5 000 mAh a Xiaomi to dosiahlo vďaka modernej technológii so silicon carbon anódou, ktorá má vyššiu energetickú hustotu, takže do podobného priestoru natlačí viac energie a telefón pritom ostáva relatívne tenký. V praxi z toho vychádza výdrž, ktorú si zamilujete, keďže kombinácia veľkej batérie, úspornejšieho staršieho

čipu, absencie žravého 5G modemu a efektívneho AMOLED displeja znamená bežne dva až dva a pol dňa na jedno nabitie a pri náročnejšom scenári pokojne okolo osem až deväť hodín zapnutej obrazovky. Na víkend mimo civilizácie viete odísť aj bez nabíjačky, ak sa trochu uskrníte.

Nabíjanie má výkon 45 W, čo pôsobí ako krok späť' oproti 67 alebo 120 W, no dáva to zmysel, pretože silicon carbon batérie sú citlivejšie na teplo a pri vyššej hustote sa horšie chladia, takže Xiaomi radšej obmedzilo prúd, aby batéria vydržala v dobrej kondícii po dobu niekoľkých rokov. Čo sa týka nabíjania, tak na polovicu kapacity sa dostanete za 30 minút a plné nabitie trvá zhruba 70 až 75 minút.

4G verzia Redmi Note 15 Pro je zvláštny mix, ktorý vie byť skvelý aj otravný zároveň. Má výborný displej, brutálnu výdrž a cez deň dokáže hlavnou kamerou vyprodukovať' pekné snímky, no platíte za to starším výkonom, chýbajúcim 5G, pomalším úložiskom a videom len v 1080p.

Plus treba rátať' aj s bloatwarem a reklamami v systéme. Hodí sa pre ľudí, ktorí chcú hlavne veľkú obrazovku, veľa batérie a veľa miesta na dáta a nehrajú náročné hry ani netočia seriózne videá.

Verdikt

Telefón s výborným displejom a brutálnou výdržou, ktorý je však plný kompromisov.

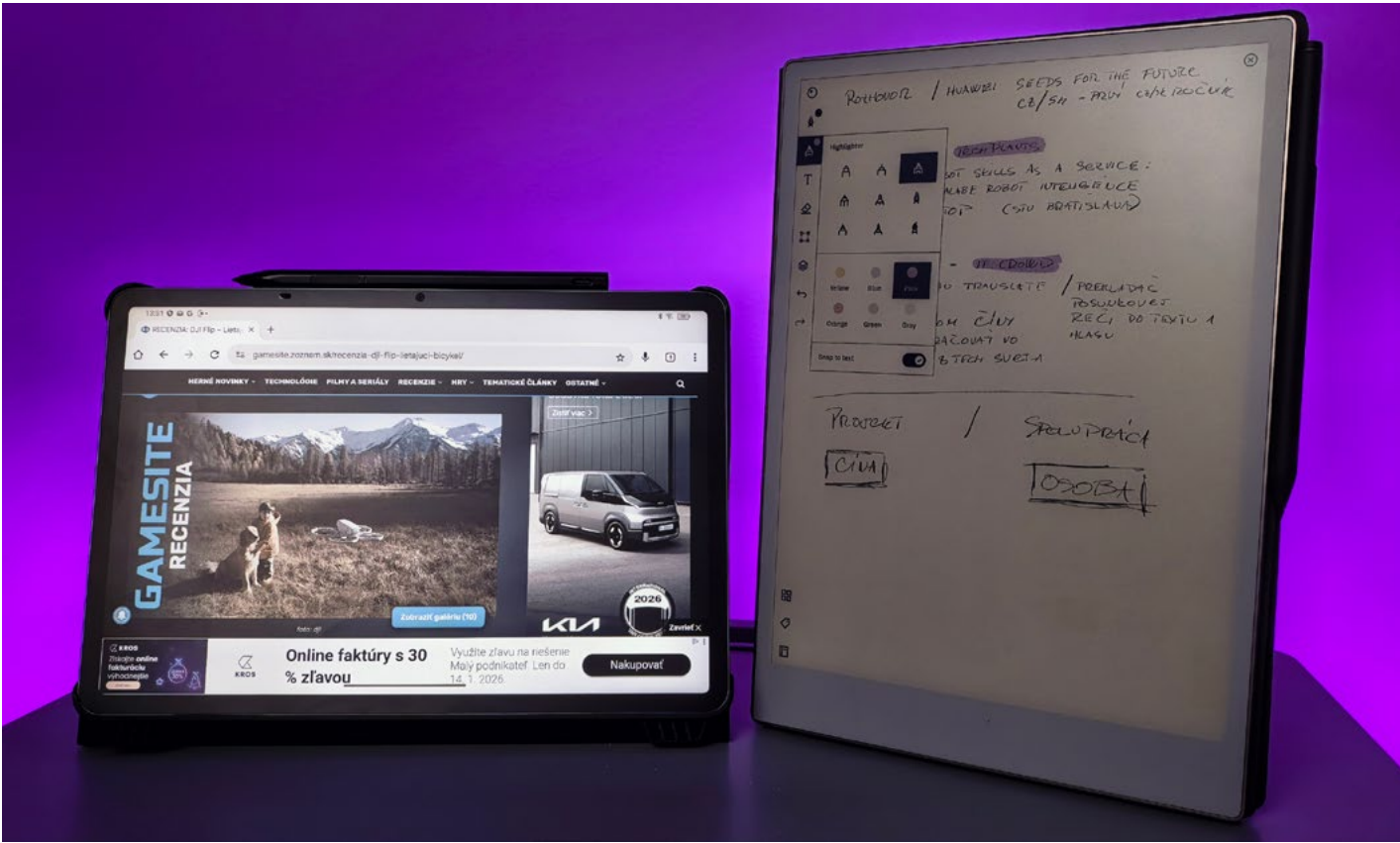
Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Xiaomi	450€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ AMOLED panel	- Cena
+ Batéria	- Bez 3,5mm
+ Hlavný modul	audio vstupu
+ Úložisko	- Starší čipset
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA HARDWARE

TCL NXTPAPER 11 Plus

DIGITÁLNY PAPIER

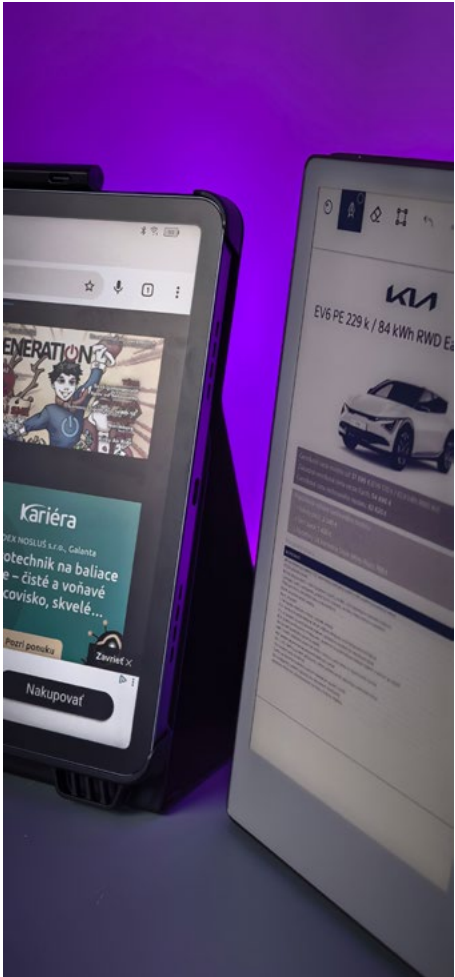


Posledné roky boli pre segment tabletov opäť' plodným obdobím. Na jednej strane stáli zase raz zbytočne extrémne drahé modely od Apple a Samsungu, ktoré sa snažia nahradiť' notebooky. Na strane druhej nás zaplavovali lacné čínske dosky na krájanie cibule, ktoré šetria presne tam, kde by z pohľadu používateľ'a nemali. A niekde medzi tým nám poriadne vyrástla tretia kategória, tablety, ktorým nejde prvoplánovo o benchmarky, no aj tak v istom smere dokážu konkurenciu celkom ľahko preskočiť. Asi už tušíte, že narážam na zariadenia s takzvanými papierovými displejmi. Či už ide o E-Ink kúsky ako Kindle, Kobo, reMarkable či Onyx Boox, alebo klasické LCD s matnými úpravami typu Huawei PaperMatte, cieľ' je vždy rovnaký: Menej odleskov, lepšia čitateľ'nosť' na dennom svetle a povrch, po ktorom sa stylus nešmýka ako po skle. Lenže mnohé riešenia (vrátane matných fólií) končia kompromisom a to zrnitosťou, slabším kontrastom a obrazom, ktorý

vás núti žmúriť' ako zvärača bez prilby. TCL, známe najmä svojimi televízormi, tvrdia, že ich NXTPAPER 4.0 je úplne na inej úrovni. Že nejde o obyčajnú fóliu, ale o úpravu panelu na úrovni nanoštruktúr. Ak vás zaujíma, či je to len ďalšia PR fráza, alebo reálny rozdiel, čítajte ďalej.

Kým väčšina výrobcov produkuje čoraz lesklejšie sklenené chrbty, ktoré sa po pár minútach premenia na galériu odtlačkov, TCL ide opačným smerom a stavia na matný, nenápadný finiš. A podľa mňa to funguje. Tablet pôsobí dospelšie, praktickejšie a hlavne s ním nemusíte zaobchádzať' „v rukavičkách“. Telo je z hliníkovej zliatiny, takže v ruke cítiť' pevnosť, aj príjemný prémiový efekt. Pri rozmeroch 260,5 x 176,8 x 6,5 mm patrí medzi tenšie 11-palcové tablety a práve hrúbka 6,5 mm je číslo, ktoré oceníte. Zadná strana vo farbe Dark Gray vyzerá skutočne luxusne a jej povrch pripomína skôr satén než drsný kov, nešmýka sa a nezbera masťotu tak

agresívne ako sklo. Hmotnosť' okolo 500 g je v tejto triede skôr priemerom, no vďaka vyváženiu tablet nepôsobí ťažkopádne. Na šírku sa drží príjemne, problém prichádza až pri dlhšom držaní v jednej ruke na výšku, napríklad pri čítaní v posteli, kde vám zápästie časom začne vypovedať' službu – ja osobne to riešim položením spodnej hrany na brucho alebo paplón. Rozloženie tlačidiel je klasické, no TCL pridalo jeden detail, ktorý dáva celému zariadeniu zmysel. Textúrovaný NXTPAPER spínač. Jedným stlačením okamžite aktivuje Max Ink Mode, teda režim, ktorý sa snaží správať' ako elektronický papier. V ére dotykových menu je dedikované hardvérové tlačidlo na zmenu vizuálneho režimu, z môjho pohľadu, výborným nápadom. Citeľ'ne totižto zvyšuje komfort používania a nič nestojí. Z tabletu je zrazu čítačka, bez hľadania v nastaveniach. Na bokoch sú mriežky pre štyri reproduktory a USB-C port, no tu nám vyskakuje prvý problém. Je to iba USB 2.0, čo je na pomery dnešných trendov jednoducho slabé. Ak



budete cez kábel často presúvať' veľké súbory, pripravte sa na pomalé prenosi okolo 30 až 40 MB/s, teda na tempo, ktoré dnes pôsobí až komicky. Displej chráni tvrdené sklo s vysokým stupňom odolnosti, takže bežné veci ako napríklad kl'úče by ho nemali poškriabať'. Otáznik však visí nad tým, ako sa bude matná textúra správať' po roku či dvoch, či sa papierový povrch nezačne postupne vyhladzovať'. Počas testu som nič také nezaznamenal, ale čas je v tomto smere jediným skutočným sudcom.

TCL NXTPAPER 11 Plus stojí a padá na technológii NXTPAPER 4.0, ktorá sa roky vyvíjala od prvých, skôr experimentálnych generácií až po dnešnú verziu. Kým NXTPAPER 1.0 kedysi skúšal fungovať' takmer bez klasického podsvietenia a doplácal na slabý kontrast, novšie generácie pridali podsvietenie, jas a matnú úpravu. Štvrtá verzia však ide ešte ďalej a stavia na dvoch veciach: CPL a nanolitografii povrchu. CPL, teda kruhovo polarizované svetlo, znie tak trochu ako marketing, kým si to neporovnáte s bežným IPS, ktorý vyžaruje lineárne polarizované svetlo a pri dlhšom pozeraní vie niektorým ľuďom unavovať' oči rýchlejšie. NXTPAPER sa snaží svetlo zmäkčiť'. takže displej menej žiari a viac toho ukazuje, podobne ako keď' sa pozeráte na zospodu osvetlený papier a nie



priamo do zdroja svetla. Druhou výhodou je povrch. Nejde o lacnú matnú fóliu ale o kontrolovanú textúru na úrovni nanometrov, ktorá rozptyľ'uje odlesky bez toho, aby obraz vyzeral zaprášene, výsledkom je výborná čitateľ'nosť' pri okne, pod žiarivkou aj vonku v tieni a často aj možnosť' nastavenia nižšieho jasu, čo šetrí batériu. Panel má 11,5 palca, 2,2K rozlíšenie (1440 x 2200 px) a okolo 229 ppi, čo na papieri síce nie je žiadne terno, ale matná štruktúra prirodzene vyhladzuje hrany, takže obraz pôsobí celistvo. Jas 500 nitov je tak isto skôr priemerom, lenže práve vďaka minimálnym odleskom býva v praxi čitateľ'nejší než vyššie čísla na lesklých displejoch, hoci na priamom letnom slnku stále bude mať' navrch E-Ink. Tak isto si na tejto obrazovke nebudete užívať' tmavé scény vo filmoch. Veľ'kým plusom je 120 Hz, vďaka čomu je scrollovanie, listovanie PDF, no aj pohyb v systéme plynulý a v kombinácii s papierovým povrchom to pôsobí až zvlášťne organicky. Máme tu celkovo tri režimy zobrazenia: Regular na bežné používanie a video (s vedomím, že matný IPS nikdy nebude mať' dokonalú čiernu), Color Paper na pohodlnejšie čítanie komiksov a učebníc a Ink Paper na čiernobiely režim, ktorý sa čítaním preklapuje približuje čítačkám, len bez ich pomalosti.

Pod'me sa pozrieť' „pod kapotu“. TCL tam natlačilo čipset MediaTek Helio G100, čo je v zásade jemne upravený Helio G99 vyrábaný 6 nm procesom TSMC, s konfiguráciou 2x Cortex-A76 na 2,2 GHz a 6x Cortex-A55 na 2,0 GHz, doplnenou o grafiku Mali-G57 MC2. Cortex-A76 je architektúra z roku 2018, takže asi chápete, na čo je tento HW určený. Ide o tablet, ktorý síce ešte vládze, no pri ťažších webových stránkach plných JavaScriptu alebo náročnejšej práci s veľ'kými dátami už cítiť', že moderné A78 či X1 sú úplne inde. V benchmarkoch sa tento čip typicky motá v nižšej strednej triede (Antutu v10 okolo 400 – 430 tisíc), čo v praxi znamená, že Android 15 pôsobí plynulo a 120 Hz displej šikovne maskuje drobné zaváhania. Multitasking v dvoch oknách je úplne v poriadku, no pri treťom, plávajúcom

okne sa už začnú ukazovať' limity výkonu aj pamäť'ovej priepustnosti. Na seriózne hranie to rovnako nestačí. Genshin Impact je hrateľ'ný len na low nastavení s približne 30 – 40 fps, pričom v náročnejších scénach dokáže padať' pod 25, PUBG Mobile dá pri rozumnom nastavení typu HD/High alebo Smooth/Ultra okolo 40 fps, takže rekreačne fajn, ale kompetitívnu výhodu tu nečakajte. Casual tituly ako Among Us, Roblox či kartové hry bežia bez problémov a vedia využiť' aj vyššiu obnovovaciu frekvenciu. Paradoxne, najväčší hardvérový highlight nie je čip, ale pamäť'ová konfigurácia. 8 GB RAM a 256 GB úložiska je v tejto cene veľ'mi silná kombinácia, najmä keď' konkurencia v základe často servíruje 4/64 ako z minulého desaťročia, pričom tu reálne máte komfort viac aplikácií v pamäti bez neustáleho znovunačítania a priestor na tisíce kníh, veľ'ké PDF knižnice, hudbu aj filmy na cesty.

Tablet prichádza s Androidom 15. Nadstavba TCL UI je relatívne čistá, hoci sa nevyhla pár predinštalovaným bonusom (obchody tretích strán či demo hry), no väčšinu viete odinštalovať'. Dôležité však je, že celé rozhranie je farebne zjemnené, tak, aby ladilo s matným, pokojnejším charakterom displeja. Silnou stránkou je PC Mode, ktorý zmení systém na desktopovejšie prostredie s oknami, čím sa s Bluetooth klávesnicou a myšou z tabletu razom stáva obstojný nástroj na e-mail, dokumenty či tabuľky. Ako som však už spomínal, nemajte od Helio G100 veľ'ké očakávania a neotvárajte viac než dve okná naraz. Ak je niečo vyslovene návykové, je to štýlus T-Pen v kombinácii s NXTPAPER povrchom. Akokoľvek stále nejde o pocit aký zažijete pri unikátnych zariadeniach reMarkable, písanie má stále dostatočne prirodzený odpor, latencia pri poznámkach neruší a aplikácie typu Nebo vedia váš rukopis šikovne premeniť' na text a pomôcť' s organizáciou poznámok, čo je silným argumentom napríklad pre študentov. Rovnako výborne sa na tablete kreslí, aj keď' profi ilustrátorom môže chýbať' lepšia podpora náklonu. Najväčšou slabinou je tradične update politika. TCL si ľubuje len jeden veľ'ký update



systému a pár rokov záplat, takže tablet môže softvérovo zostarnúť' skôr, než mu dôjde dych po hardvérovej stránke.

V tenkom tele testovaného tabletu je umiestnená batéria s kapacitou 8 000 mAh, čo je v 11-palcovej triede úplne štandardné číslo a nič, čím by sa tablet ako taký musel chváliť'. Rozdiel je však v tom, ako s ňou vie narábať' a premeniť' uvedené nevýhody na výhody. Vďaka úspornejšiemu Helio G100 a hlavne tomu, že matný displej nepotrebuje tlačiť' na jas len preto, aby ste prekonalí odlesky, je reálna výdrž nadpriemerná. Pri prehrávaní lokálneho videa v slučke pri polovičnom jase sa viete pohybovať' približne na úrovni 12 až 14 hodín, čo je veľ'mi slušné, no skutočný trik prichádza pri čítaní. V Ink režime, ideálne s vypnutou Wi-Fi, tablet ukazuje svoju filozofiu naplno a spotreba je tak nízka, že sa dá reálne počítat' s viac než 20 hodinami kontinuálneho čítania, bez toho, aby ste mali pocit, že vám batéria mizne pred očami. Pri bežnom používaní trochu web, trochu videa a trochu čítania som sa v praxi prepracoval na nabíjanie približne raz za 3 dni, čo je presne ten typ výdrže, ktorý na tablete chcete. Nabíjanie je potom taký ten pomalší, ale spoľahlivý maratónec. 33 W cez Power Delivery je úplne OK, takže z nuly na sto rátaťte zhruba okolo 2 hodín, pričom prvých 50% zvládane tablet približne za trištvrte hodiny. Na nočné nabíjanie ideálne, na rýchle dobíjanie pred odchodom z domu už menej, no poteší aspoň reverzné nabíjanie, vďaka ktorému vie tablet v núdzi poslúžiť' ako powerbanka.

Na zadnej strane, trochu atypicky v strede, sa nachádza aj skromná foto výbava, s tým, že jeden modul je pochopiteľ'ne zakomponovaný aj do hornej hrany displeja. Vzadu 8 Mpx, vpredu 8 Mpx, bez veľ'kých ambícií a bez snahy konkurovať' mobilom.

Zadná kamera fotí priemerne, dynamický rozsah je skôr symbolický, no na praktické veci funguje výborne, najmä na skenovanie dokumentov do PDF, kde pomáha aj softvér, ktorý papier automaticky oreže a narovná.

Predná kamera je pre zmenu použiteľ'ná na videohovory, 1080p obraz je v dobrom svetle v poriadku a príjemným bonusom je funkcia CenterFace, ktorá vás digitálne drží v strede záberu, takže keď' sa pri hovore hýbete, nemusíte automaticky pôsobiť' ako človek, čo sa snaží utiecť' zo záberu. V horšom svetle však kvalita rýchlo padá a nastupuje nepríjemný šum. Zvuk je na tom o niečo lepšie. Štyri reproduktory vedľa spraviť' slušný stereo efekt a hlasitosť'ou bez problémov ozvučia menšiu miestnosť', basy sú pri hrúbke 6,5 mm logicky skromné, ale stredy ostávajú čisté, dialógy zrozumiteľ'né a na Netflix či YouTube to úplne stačí. Zamrzieť' vás môže snáď' len absencia 3,5 mm jacku.

TCL NXTPAPER 11 Plus sa tlačí do veľ'mi nepríjemne preplnenej cenovky okolo 240 až 300 eur, kde už nikto neodpúšťa kompromisy a každý konkurent má aspoň jednu vec, ktorou vás vie zlákať'. Najpriamejším súperom je Xiaomi Pad 6, ktorý v pomere cena/výkon pôsobí ako malý zázrak, pretože Snapdragon 870 je výkonovo o niekoľko tried vyššie než Helio G100 a lesklý 2,8K panel je lepší na video aj hry. Lenže presne tam je aj jeho slabina. V reálnom svete je to zrkadlo, ktoré zbiera odtlačky a pri okne či vonku bojuje s odleskami, takže na dlhé čítanie je TCL vďaka NXTPAPER jednoducho príjemnejšie a menej únavné. Samsung Galaxy Tab A9+ zasa hrá na istotu značky a ťaží z dlhšej podpory a celkovo uhladenejšieho ekosystému, pričom DeX je vyladenejší desktopový režim než PC Mode od TCL. Lenže v základe ponúka

pamäť, ktorá už dnes pôsobí ako zlý vtíp, a jeho lesklý displej s nižšou frekvenciou sa na papierový komfort nechytá.

iPad 9. generácie je klasickou vstupenkou do sveta Apple, s výkonom, ktorý stále neurazí, no hardvérovo je to už veterán s hrubými rámikmi, starším konektorom a nelaminovaným displejom, kde pri písaní perom cítiť' tú medzeru medzi sklom a panelom, navyše základných 64 GB je pre kohokoľvek, kto chce mať' v tablete médiá a dokumenty, skôr trestom než výhodou.

TCL tak nevyhráva surovým výkonom ani hernými ambíciami, ale berie body tam, kde veľa ľudí reálne trávi čas, teda v texte, PDF-kách a poznámkach, pričom kombinácia NXTPAPER displeja, pribaleného štýlu a hlavne štedrej pamäte 8/256 GB je presne tým typom praktickej hodnoty, ktorý v tejto cenovej triede vie rozhodnúť'.

Verdikt

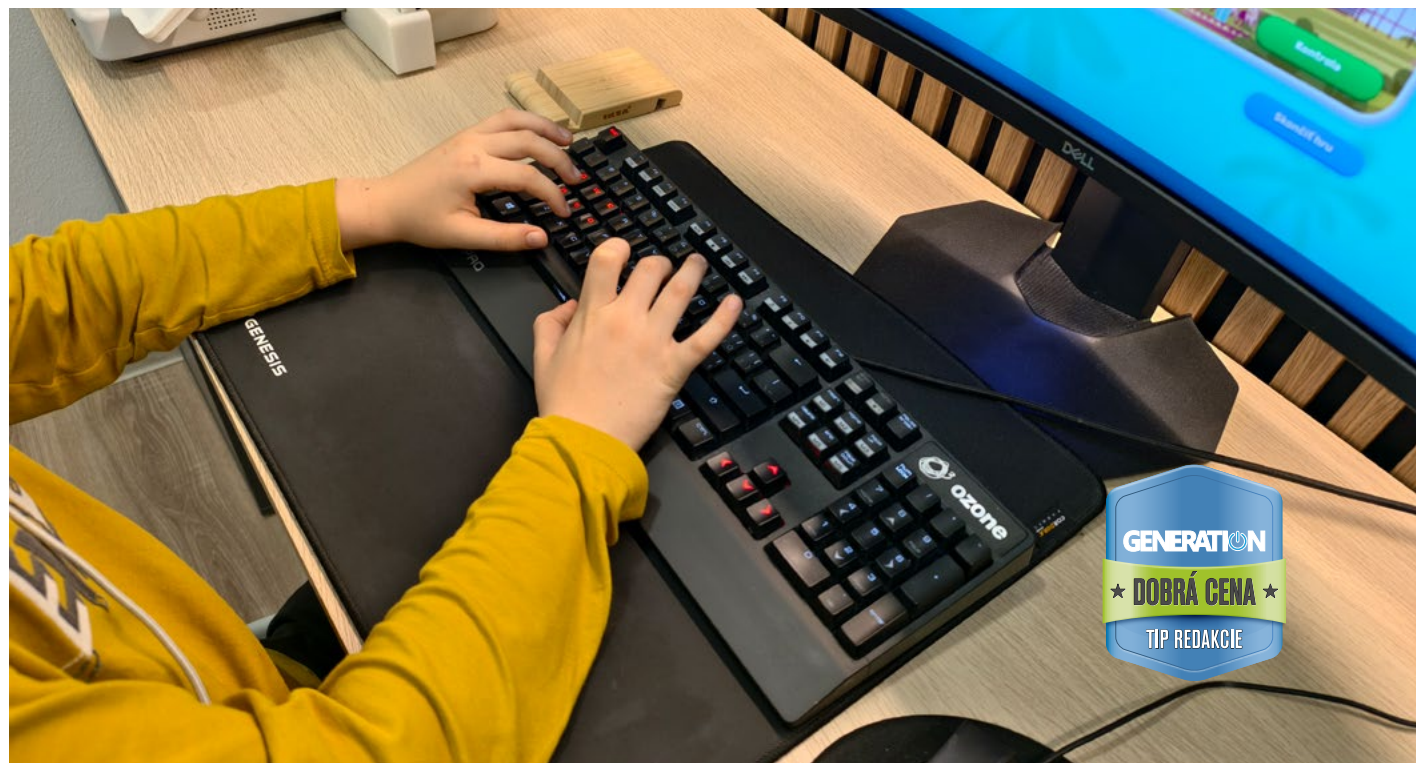
Skvelý NXTPAPER displej šetrí oči, hardvér ponúka výborných 8/256 GB a aj keď' má slabší výkon, USB-C 2.0 a kratšiu softvérovú podporu, pre každého, kto hľadá pohodlný tablet na text a štúdium, je to jedna z najrozumnejších volieb.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TCL	Cena s DPH: 280€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Matný displej	- Slabší procesor
+ Kvalita konštrukcie	- USB 2.0 port
+ Bohatá pamäť	- Nevhodné
+ Fyzické tlačidlo NXTPAPER	na sledovanie tmavých scén
HODNOTENIE:	★★★★☆

Genesis Carbon 700 XL

SKVELÁ ZÁKLADŇA POD MYŠ ČI KLÁVESNICU – PRIESTOR A POHODLIE ZA MÁLO



Cenovo dostupná veľká podložka, ktorá zvládne každodenné hranie aj prácu. Dokáže ponúknuť viac ako len „kus látky pod klávesnicu a myš“?

Balenie

Balenie je jednoduché a účelné – podložka prišla zabalená v tenkej fólii bez zbytočností. Bolo jasné, že nejde o luxusný „box“, ale o praktický, funkčný produkt – čo mi vyhovovalo, pretože som ju po vybalení mohol okamžite položiť na stôl a začať používať.

Konštrukcia a dizajn

Podložka je pomerne veľká – má rozmery 450 x 400 mm, čo poskytuje dostatok priestoru nielen pre myš, ale pokojne aj pre časť klávesnice a zápästie, prípadne naopak. Ja som ju používal primárne pod klávesnicu na opretie dlaní.

Vrchná vrstva je z materiálu Cordura – to znamená, že je odolná voči oderu, znečisteniu a vode. Spodná strana je

protišmyková guma, takže podložka drží pevne na mieste aj pri rýchlych pohyboch myši. Hrany sú prešité – zvyšuje to životnosť a zabraňuje tomu, aby sa látka po čase rozstrapkala.

Celkovo konštrukcia pôsobí pevne, stabilne a prakticky – podložka nezavadza, ľahko sa udržiava a odolnosť materiálu naznačuje, že vydrží relatívne dlhý čas.

Používateľské dojmy

Podložka po položení na stôl držala veľmi pevne – počas hrania aj pri rýchlych pohyboch myšou sa nešmýka, čo zvyšuje komfort. Znečistenie sa dá veľmi ľahko odstrániť: stačí zotrieť mokrou handričkou a nečistota je preč. Voda zostáva na povrchu a nepremočí podložku, čo je rozhodne veľké plus. Materiál a prešité okraje pôsobia kvalitne – po niekoľkých týždňoch pravidelného používania zatiaľ žiadne známky opotrebenia alebo rozstrapkania. Pre mňa je táto podložka pohodlným doplnkom – poskytuje priestor, istotu a praktickosť bez zbytočných

„fičúr“ – jednoducho perfektne slúži účelu, na ktorý bola navrhnutá.

Záver a hodnotenie

Pre mňa je Genesis Carbon 700 XL výborná, praktická a „bezproblémová“ podložka – či už na hranie, prácu alebo bežné používanie. Oceňujem najmä veľkosť, odolnosť a spoľahlivosť – jednoducho funguje tak, ako má. Ak hľadáte spoľahlivú podložku s dobrým sklzom a dlhou životnosťou za rozumnú cenu, určite ju odporúčam.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 19€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Veľká plocha	- Nie je to extra
+ Odolný, kvalitný materiál (Cordura)	„prémiová“ podložka
+ Protišmykový spodok	
HODNOTENIE:	★★★★☆

NEPOLAPITELNÝ



CHANNING TATUM KIRSTEN DUNST

PODĽA SKUTOČNÉHO PRÍBEHU,
KTORÉMU LEN ŤAŽKO UVERÍTE

Genesis Hydria 360 ARGB

JEDNA Z NAJZAUJÍMAVEJŠÍCH VOLIEB VO SVOJEJ TRIEDE



Genesis Hydria 360 ARGB je uzavretě AIO riešenie vodného chladenia s 360 mm radiátorom, vybavené tromi 120 mm ventilátormi a full-ARGB podsvietením. Genesis sa snažilo vytvoriť výkonný a dizajnovo atraktívny produkt s robustnou konštrukciou za čo najprívetivejšiu cenu. Podarilo sa im trafiť do čierneho?

Dojmy a spracovanie

Po rozbalení veľkej kartónovej krabice zaujme hneď na pohľad prepracovaný dizajn, pocit kvality a robustnosti. Radiátor je dobre spracovaný, hadice sú flexibilné. Vodná pumpa so svojim blokom pôsobí solídne a celkový dojem je veľmi pozitívny

— nič nevŕzga, žiadne lacno pôsobiace plasty, ani „otrepy“, trčiace z materiálov z lacného výrobného procesu, nekazia dojem.

Kompatibilita

Hydria 360 ARGB podporuje väčšinu moderných platforiem — kompatibilita siaha cez Intel (novšie sockety, ale aj staršie) a AMD, čo z nej robí univerzálne riešenie pre rôzne zostavy. Vďaka radiátoru 360 mm je vhodná pre stredné až väčšie skrinky s podporou 360 mm chladenia.

Pri výbere skrinky však treba overiť priestor pre radiátor — nie každá menšia skriňa bude dostatočujúca. Ja som mal

celkom problém chladič dopredu vopchať na Fractal North skrinke, preto som musel použiť iné riešenie a „požičať“ si alternatívnu testovaciu zostavu.

Funkcie a výbava

Vodné chladenie je vybavené tromi 120 mm ventilátorov s dobrým prietokom, čo zabezpečuje efektívny odvod tepla z radiátora. Pumpa s medenou základňou zaručuje spoľahlivý prenos tepla z CPU do chladiva, čo oceníš najmä pri výkonných procesoroch alebo pretaktovaní.

ARGB podsvietenie ventilátorov a pumpy prináša vizuálne prítiahľivý efekt — ak



máš podsvietený aj zvyšok zostavy, Hydria zapadne dizajnovu veľmi dobre. Hadice chladiča sú dostatočne dlhé a aj opletené, čo uľahčuje umiestnenie radiátora v skrinke a zabraňuje možnému poškodeniu hadíc neopatrnou manipuláciou. ARGB ventilátory a podsvietenie pumpy dodávajú zostave moderný, trochu prémiový vzhľad — ideálne, ak máš skrinu s bočným sklom a chceš, aby chladič vizuálne vynikol.

Celková inštalácia je jednoduchá, káblový manažment štandardný a montáž je ľahko zvládnuteľná aj pre laika alebo menej zručného používateľa.

Výsledky testov / reálna prevádzka

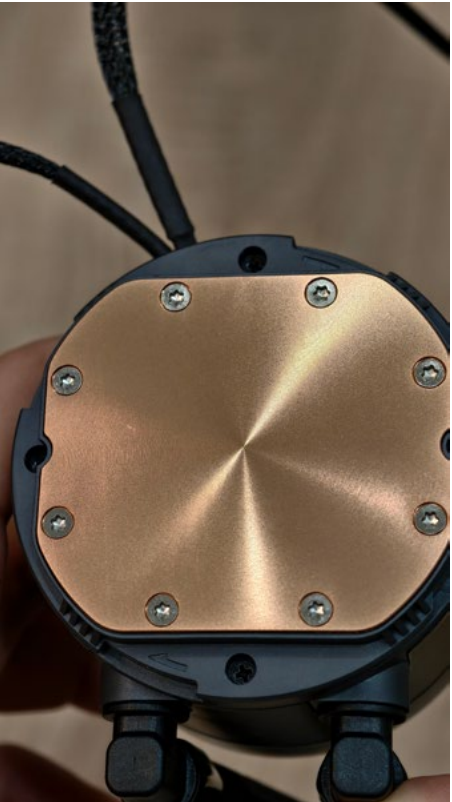
AIO bol testovaný na procesore AMD Ryzen 7800x3D v skrinke Evolveo Ursus so základnou doskou TUF Gaming B650

a s grafickou kartou RTX 4070Ti. V bežnej prevádzke — pri hraní hier, práci alebo multitaskingu — Hydra 360 vykazuje výrazne lepšiu schopnosť udržať teplotu procesora pod kontrolou, než by zvládlo typické vzduchové chladenie.

Pod záťažou (renderovanie, dlhšie herné „sessions“) sa teploty držia stabilne nižšie, čo znamená nielen väčšiu rezervu pre CPU, ale aj nižšie riziko prehrievania pri dlhodobom používaní.

Ventilátory aj pumpa sú celkom tiché — aj pri zvýšenej záťaži je hluk. Pri správnej regulácii PWM zvládne Hydra zabezpečiť dobrý kompromis medzi chladením a tichou prevádzkou.

Pri automatickom nastavení sa teplota po asi hodine prevádzky v teste Cinebench R23 pohybovala zhruba



na 55 stupňoch v uzavretej skrinke, pri poladení PWM na absolútne tichú prevádzku sme sa dostali na 63 stupňov.

Hydria 360 ponúka rozhodne slušnú rezervu do budúcnosti a nebude mať problém schladit' aj oveľa výkonnejšie a „žravejšie“ procesory, ako bol testovaný Ryzen 7800X3D od AMD.

Záver

Hydria 360 ARGB od Genesis nesklamala. Jedná sa o veľmi silné vodné chladenie, ktoré je schopné schladit' aj tie energeticky najnáročnejšie procesory. V testovanej zostave si poradila bez zaváhania, udržala stabilné teploty a správala sa spoľahlivo aj pri dlhšom zaťažení.

Je to ideálny kandidát pre používateľov, ktorí chcú spoľahlivý výkon, zároveň však nechcú robiť výrazné kompromisy v estetike, kvalite konštrukcie a chladiacom výkone a zároveň chcú niečo ušetriť..

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 89€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ dobré spracovanie	- 360 mm radiátor
+ vysoký chladiaci výkon	zaberá viac priestoru
+ tichý a stabilný chod ventilátorov a pumpy	- pri vysokom zaťažení sa ventilátory už môžu ozvať
HODNOTENIE:	
★★★★★	



Endorfy Thock V2

VIAC PRIESTORU, ROVNAKÝ CHARAKTER



Po recenzii výborného kompaktného modelu som mal možnosť otestovať aj plnohodnotnú verziu Thock V2, ktorá si zachováva všetko podstatné z menšieho súrodenca, no pridáva klasické rozloženie klávesov s numericou časťou. Výsledkom je klávesnica, ktorá cieľi na používateľov hľadajúcich kombináciu moderného mechanického zážitku, kvalitného spracovania a komfortu pri každodennej práci bez kompromisov v ergonómii či funkcionalite.

Balenie

V balení nájdeš okrem samotnej klávesnice všetko potrebné – odpojiteľný USB-C kábel (dlhý asi 1,8 m), čo je praktické najmä ak používaš USB porty na zadnej strane PC skrinky. Pre modderov alebo tých, čo radi prispôbujú spínače či keycapy, je pribalený aj nástroj na vyberanie keycapov

a nástroj na výmenu spínačov. Okrem toho výrobca pribalil dva náhradné spínače.

Dizajn a spracovanie

Na prvý pohľad je jasné, že ide o člen rovnakého dizajnového „rodu“ ako variant Compact. Minimalistické línie, jednoduchá farebná kombinácia a decentné RGB podsvietenie pôsobia uhladene a profesionálne. Horný panel je vyrobený z hliníka, čo klávesnici dodáva potrebnú pevnosť a zároveň výrazne zvyšuje pocit prémiovosti. Telo pôsobí kompaktným dojmom aj napriek full-size rozmerom a na stole sa neprehýba ani pri silnejšom písaní.

Spracovanie je na vysokej úrovni – nič nevŕzga, jednotlivé diely líčujú presne a všetko pôsobí robustne. Práve tu sa prejavuje rovnaká kvalita, akú sme videli už pri Compact modeli – Endorfy

jednoducho vie, ako spraviť kvalitnú mechanickú klávesnicu, ktorá pôsobí prémiovo a drahšie, než v skutočnosti stojí.

Spínače a pocit z písania

Thock V2 používa vlastné lineárne ENDORFY Red spínače vyrábané v spolupráci s Gateronom. Ich chod je hladký, bez citeľného odporu a stlačenie pôsobí veľmi mätko a kultivovane. Pri každodennom písaní aj hraní hier je odozva dostatočne rýchla a presná, no zároveň neunavuje prsty ani pri dlhšom používaní.

Veľký rozdiel oproti bežným mainstreamovým klávesniciam robí vnútorné tlmenie. Kombinácia viacerých vrstiev peny a izolačných materiálov spôsobuje, že Thock V2 znie presne tak, ako má – tlmene, hlboko a bez nepríjemného kovového doznievania.



Ten charakteristický „thock“ efekt je prítomný aj pri full-size konštrukcii, čo rozhodne nie je samozrejmosť. Je to jednoducho veľmi príjemný zvuk a po dlhšom používaní mi už začala štandardná mechanická klávesnica vyslovene vadieť.

Rovnako poteší aj podpora hot-swapu, vďaka ktorej si môžeš spínače vymeniť bez spájkovania a doladiť klávesnicu presne podľa vlastných preferencií. Je to funkcia, ktorá robí z Thock V2 ideálny základ aj pre ľudí, ktorí sa chcú postupne ponoriť do sveta úprav mechanických klávesníc.

Výbava a konektivita

Výbava Thock V2 ostáva identická s Compact verziou a ani tu nič podstatné nechýba. RGB podsvietenie je decentné

a ani pri vyššej intenzite nepôsobí lacno a gýčovo. Ovládanie je možné priamo cez klávesnicu pomocou klávesových skratiek, čo znamená, že nie si odkázaný na žiadny ďalší neprehľadný softvér.

Ergonómia a praktické používanie

Najväčší rozdiel oproti Compact modelu prichádza práve tu. Plnohodnotný layout s numerickým blokom ponúka výrazne vyšší komfort pri práci s tabuľkami, ďalšími pracovnými nástrojmi a softvérom, či rôznymi inými administratívnymi úlohami.

Nie je potrebné používať klávesové skratky namiesto chýbajúcich klávesov – všetko je presne tam, kde to používateľ očakáva. Pri dlhodobom písaní alebo

multitaskingu je klasické rozloženie skratka pohodlnejšie a menej únavné. Thock V2 tak osloví širšie publikum – od hráčov až po ľudí, ktorí denne trávia hodiny písaním textov alebo prácou s číslami.

Záver

Endorfy Thock V2 je skvelým príkladom toho, že mechanická klávesnica môže osloviť aj používateľov mimo úzkej hernej komunity. Ponúka kvalitné spracovanie, výborný pocit z písania, kultivovanú akustiku a vysokú mieru flexibility vďaka hot-swap podpore.

Ak preferuješ čistý stôl a minimalistický setup, Compact verzia je ideálna voľba. Ak však chceš rovnaký zážitok bez obmedzení layoutu a s maximálnou praktickosťou do práce aj hier, plnohodnotný Thock V2 je objektívne univerzálnejším riešením.

V oboch prípadoch však platí to isté – v danej cenovej kategórii ide o jednu z najlepších klávesníc, aké si dnes môžeš kúpiť.

Viliam Valent



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 70€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Hot-swappable spínače	- nič
+ kvalitné materiály, konštrukcia a spracovanie	
HODNOTENIE:	★★★★★

Fractal Design Epoch XL

NADČASOVÁ A MINIMALISTICKÁ, ROZMERNÁ AJ PRAKTICKÁ



Len pred nedávnom sme priniesli správy, že spoločnosť Fractal Design, oblúbená nielen u nás v redakcii, ale aj tisíckami hráčov a profesionálov po celom svete, rozširuje svoju radu Epoch skriniek o modely s príponou XL. Tlačové správy však samozrejme nestačia, a preto sme sa na novú Epoch XL pozreli aj osobne. Tento model je novou vlajkovou lod'ou v segmente elegantných a moderných počítačových skriniek, ktoré stavajú na minimalistickom dizajne, precíznej kvalite spracovania a skvelom vnútornom rozložení. Ku nám do redakcie dorazila skrinka v prevedení White TG RGB Clear tint, ktorá na prvý pohľad ponúka vyváženú kombináciu bieleho šasi s priehľadnou temperovanou bočnicou a jemným RGB osvetlením, no na prvé pohľady sme v Gamesite nikdy nedali a preto som sa tejto skrinke pozrel na zubok pekne zblízka.

Fractal Design dlhodobo stavia na strohý, ale kvalitný dizajn a dôsledné dielenské spracovanie. A hoci sa v jej ponuke objavujú aj farebne krikľavejšie kúsky, ako rada Fractal Design Pop Air, väčšina jej produktov sa drží čierneho a bieleho dizajnu a žiadnym vizuálom pripomínajúcim zrážku dvoch raketoplánov. Na jednoduchých líniách, kvalitných materiáloch, premyslenom vnútornom usporiadaní a nenápadnom, no luxusnom dizajne niečo jednoducho bude.

Preto viem o rade ľudí z môjho okolia (a mňa nevynímajúc), ktorí po kúpe skrinky od tejto spoločnosti pred radou rokov iba menia vnútorný hardvér, zatiaľ čo skrinka ostáva rovnaká.

Obal a jeho obsah

Obaly Fractal Design skriniek s písmenkami XL na konci boli, sú a definitívne aj budú

masívne. Chudák kuriér čo mal meter a pol aj s topánkami, ktorý sa s kartónovým boxom takmer väčším ako on, trepal na druhé poschodie ku mojim dverám. Mierne ma mrzí, že Fractal Design upustil od tradície na kartónovom obale ukazovať výzor skrinky v zloženej forme na jednej strane, a takzvaný „exploded view“ na druhej. Na tomato obale sa vo veľkých čiernych písmenách vynímajú iba nápisy Fractal a Epoch XL, plus pár informácií menším písmom. Vnútri krabice je už samotná skrinka, chránená z čelných strán mäkkou penou, ktorú preferujem oveľa viac, ako lacnejšie polystyrénové nárazníky. Pod plastovým vrecom v ktorom je skrinka zabalená sa nachádzal manuál a ďalšie informačné letáky a vždy prítomná kartónová krabička s príslušenstvom sa ukrýva vnútri skrinky. Po stránke príslušenstva nejde o nič prevratné, ale stále potešia skrutky - 16x

M3, 8x 6-32, 4x PSU, 1x dištančná, 8x HDD a tiež pomôcky ako osem antivibračné podložiek pre HDD, 4 sťahovacie pásky a náhradný klip na držanie panelov.

Prvé dojmy a spracovanie

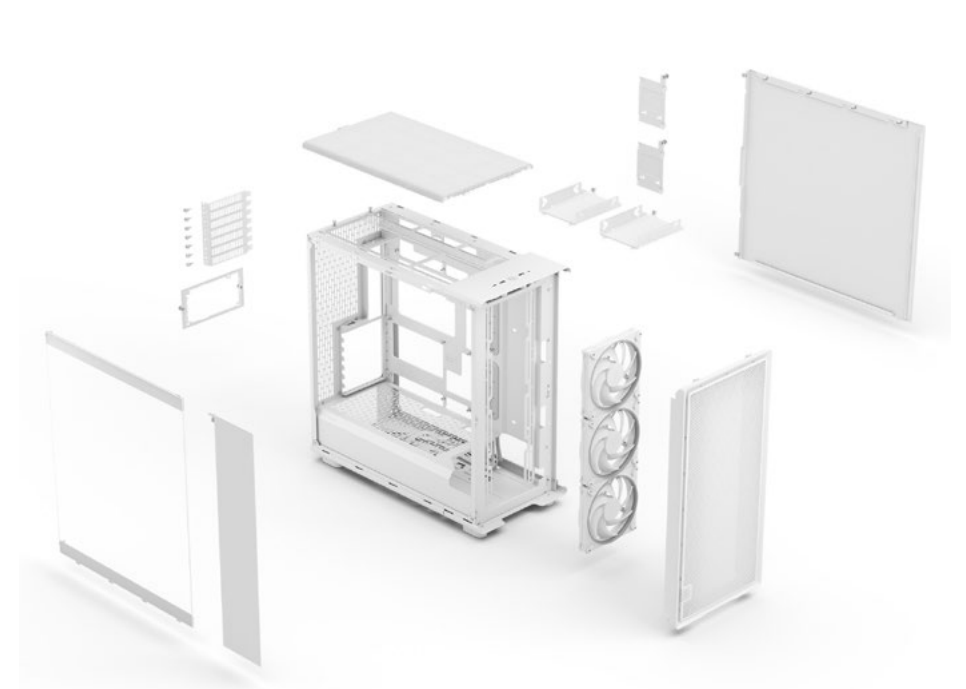
Epoch XL sa drží typickej Fractal Design DNA. To znamená minimalistický exteriér bez zbytočných plastových prvkov, precízne spracovanie a vyvážené proporcie. Biela povrchová úprava v kombinácii s temperovaným bočným sklom pôsobí neutrálne a bude sa hodiť k najrozličnejším farebným zostavám. RGB ventilátory nepôsobia príliš krikľavo, ale skôr ako jemný doplnok, ktorý dokáže akúkoľvek potenciálnu zostavu posunúť na ďalšiu úroveň po vizuálnej stránke. Telo pôsobí čisto, s upravenými hranami, mechanika otvárania panelov je solídna a bez viditeľných kompromisov. Vnútorné materiály a montážne detaily sú na úrovni, ktorú som si už od Fractalu zvykol očakávať. Pevné plechy, dobre spracované výrezy pre káble a gumové prechody na klúčových miestach. Celkový dojem je vo výsledku prémiový a praktický a nie luxus za každú cenu bez premyslenia detailov a funkcionality.

Vizuál a materiál

Fractal Design ponúka Epoch XL v niekoľkých konfiguráciách, ktoré dávajú používateľovi možnosť zvoliť si preferovaný kompromis medzi vzhľadom a funkcionalitou. Plné bočné panely, alebo temperované sklo, čierne prevedenie vs. biele, a modely s/bez integrovaného RGB. To znamená, že ak preferujete úplne tichú, nenápadnú zostavu, nájdete variant bez skla a RGB, ale ak vaše srdce prahne po trochu vizuálnej výstrednosti, sú tu aj modely s čírou, alebo tmavou sklenenou bočnicou a RGB. Táto modularita je praktická, pretože potenciálni majitelia nebudú kupovať jeden univerzálny dizajn, ale koncept, ktorú si je možné prispôbiť.

Rozvrhnutie

Epoch XL nie je len pekné šasi, nakoľko je jej vnútro dostatočne veľké a premyslené, aby zvládlo moderné zostavy bez kompromisov. Počas montáže majiteľa ocenia veľký priestor pre grafické karty pre bezproblémovú inštaláciu aj tých najdlhších GPU, veľkú kompatibilitu s radiátormi vodného chladenia, ale tiež dostatočný priestor pre tie najrozmernejšie vzduchové chladiče CPU a na záver tiež dobré možnosti manažmentu káblov. Tunel ukrývajúci zdroj a väčšinu káblov je krytý spredu a vrchu, pravá strana skrinky je stále perfektne riešená, takže svojou modularnosťou osloví



ako milovníkov zákazkového vodného chladenia, tak ľudí, čo potrebujú do skrinky napratať viac diskov a vedia oželiť priestor pre rezervoár chladiaceho roztoku. Na otváranie bočnic, či odnímanie vrchného a predného panelu netreba žiaden skrutkovač, alebo iné nástroje ale za všetkým stoja zacvakávacie plastové úchyty a magnety. Skrinka je od výrobcu dodávaná s trojicou 140mm Momentum RGB (alebo bez RGB, podľa modelu) ventilátorov umiestnených vpredu, čo by malo postačiť na bežnú prevádzku, no je mi jasné, že potenciálni majitelia tejto skrinky do nej určite dokúpia ďalšie kúsky. Čo ma na týchto ventilátoroch zaujalo je ich prepojenie za pomoci USB-C konektoru, to znamená, že ako napájanie, tak ovládanie RGB je riešené jedným káblom, ktorý sa až na konci, v samotnej skrinke, rozdelí na 4-PIN PWM a ARGB konektor. Nejde síce o nič prelomové, nakoľko iné spoločnosti už ponúkajú ventilátory ktoré majú kontakty na napájanie a ovládanie, namiesto káblov, ale stále ma to potešilo.

Možnosti chladenia a testovanie

Vzhľadom na kombináciu ventilátorov, perforovaných panelov a modernej konštrukcie Epoch XL vzbudzuje očakávania nadštandardného chladenia, ktoré udrží špičkové CPU aj GPU v rozumných pracovných teplotách bez extrémne vysokých otáčok ventilátorov.

Počas testovania s kombináciou AMD Ryzen 7 7800X3D a AMD Radeon RX 9070 XT sa mi potvrdilo, že jej chladiaci výkon je veľmi solídny, pričom hlučnosť je pri bežnom

zatavení prijateľná. No viem si predstaviť, že pre náročných používateľov so silnejšími procesormi a špičkovými grafickými kartami bude pre tichú prevádzku potrebné do skrinky osadiť ďalšie ventilátory. A taktiež treba myslieť na to, že táto skrinka neponúka pokročilé odhlučnenie ako niektoré vyššie segmentované modely.

Zhrnutie

Epoch XL je tá pravá skrinka pre používateľov, ktorí si dokážu oceniť čistý dizajn bez výstredností, očakávajú kvalitné spracovanie a potrebuje priestor aj pre tie najvýkonnejšie komponenty. Nejde o kompromis medzi výzorom a funkciou, nakoľko ako aj pri predošlých Fractal produktoch je aj v tomto prípade dizajn podriadený použiteľnosti. Pre hráčov, tvorcov obsahu a profesionálov, ktorí uprednostňujú premyslenú, spohľadnú konštrukciu pred okázalými prvkami, predstavuje Epoch XL silného, hoci oproti menej prepracovanej konkurencii drahšieho kandidáta.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Fractal Design	Cena s DPH: 155€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ nadčasový dizajn + dobrý prietok vzduchu + špičkové prevedenie	- vyššia cena
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Genesis Radium 400 G2

KVALITNÝ MIKROFÓN PRE STREAMY, PODCASTY AJ KAŽDODENNÚ KOMUNIKÁCIU



Ak plánujete rozbehnúť vlastný podcast, stream alebo jednoducho zlepšiť kvalitu svojho hlasu pri online hovoroch, kvalitný mikrofón je základ. Genesis Radium 400 G2 predstavuje druhú generáciu obľúbeného modelu, ktorá prináša modernejší vzhľad, vylepšené technické parametre a plnú výbavu už v základnom balení. Pod'me sa pozriete, či sa mu podarilo nadviazať na úspech predchodcu.

Dizajn a spracovanie

Už po vybalení pôsobí Genesis Radium 400 G2 veľmi profesionálne. Celokovové telo mikrofónu aj ramena zanecháva prémiový dojem a svojou robustnosťou pripomína drahšie štúdiové modely. Celý set váži viac ako kilogram, takže na stole pôsobí stabilne a bez náznaku lacného spracovania. Samotné rameno je mimoriadne pevné a dosahuje dostatočnú

dĺžku na pohodlné umiestnenie mikrofónu kdekoľvek okolo pracovného priestoru. Pripnutie o dosku stola je jednoduché, stabilné a vďaka širokej kompatibilitě (až do 55 mm hrúbky) sa dá uchytiť prakticky kamkoľvek. Celková montáž prebiehala hladko, teda nezachytil som žiadne vŕzganie alebo nepresnosti. Dizajn mikrofónu je elegantný, no stále herne ladený.

Čierne matné prevedenie, jemné červené akcenty a čisté línie pôsobia moderne a uhladene. Poteší aj prítomnosť pop-filtru a peny, ktoré zlepšujú kvalitu záznamu a pridávajú profesionálny vzhľad.

Kvalita zvuku

Radium 400 G2 je kondenzátorový mikrofón s kardioidnou charakteristikou, ktorý sníma zvuk najmä spredu a z bokov, zatiaľ čo potláča ruchy zozadu.

V praxi to znamená čistý a zreteľný záznam hlasu bez rušivých okolností.

Počas testovania prekvapil mikrofón veľmi čistým a prirodzeným prejavom v stredných a vysokých frekvenciách. Hlas znie jasne a zrozumiteľne, čo ocenia najmä streameri a ľudia, ktorí často komunikujú online. Na druhej strane, basová zložka mohla byť o niečo výraznejšia. Mikrofónu mierne chýba hĺbka, ktorá by dodala hlasu teplejší charakter. Veľkou výhodou je anti-shock držiak, ktorý účinne eliminuje vibrácie z ramena či stola, a tiež pop-filter. Vďaka tomu pôsobí výsledný zvuk veľmi kultivovane, a to aj bez dodatočných úprav v softvéri.

Používanie a funkcie

Genesis Radium 400 G2 sa pripája jednoducho cez USB, pričom výrobca



pribalil kábel s oboma konektormi, konkrétne USB-A aj USB-C. Konektivita bola bezproblémová, systém mikrofón okamžite rozpoznal a nebolo potrebné nič inštalovať.

Veľmi praktické je dotykové tlačidlo na stlmenie mikrofónu priamo na jeho prednej strane, ktoré reaguje rýchlo a bez mechanického cvaknutia. K dispozícii je aj ovládač zisku (gain), ktorým si možno jednoducho prispôsobiť citlivosť podľa vzdialenosti od úst alebo úrovne hlasu.

Mikrofón zachytáva zvuk aj z väčšej vzdialenosti bez toho, aby bol príliš tichý, čo umožňuje flexibilnejšie umiestnenie, napríklad mimo záberu pri streamovaní. Pre ASMR použitie sa však veľmi nehodí, nakoľko nie je zameraný na extrémne detailné snímanie zvukov z blízka, ale skôr na univerzálne využitie.

V praxi sa mikrofón správa spoľahlivo a stabilne. Počas testovania sa neobjavili žiadne výpadky, praskanie

ani problém s pripojením. Kovové telo výborne odvádza teplo, a aj po dlhšom používaní zostáva mikrofón chladný.

Záverečné hodnotenie

Genesis Radium 400 G2 je po všetkých stránkach vydarený mikrofón, ktorý osloví streamerov, tvorcov obsahu aj používateľov hľadajúcich kvalitný zvuk bez nutnosti investovať do profesionálnej štúdiovej techniky.

Ponúka kvalitné spracovanie, bohaté príslušenstvo a jednoduché používanie, vďaka čomu pôsobí ako komplexné riešenie hneď po vybalení z krabice.

Aj keď mu mierne chýba basová hĺbka a zvuk nie je úplne „štúdiový“, v rámci svojej cenovej kategórie ponúka nadštandardný výkon. Celkovo ide o spoľahlivý, esteticky atraktívny a funkčne výborný mikrofón, ktorý si bez problémov poradí s väčšinou úloh, od streamu cez podcast až po bežnú komunikáciu.

Matúš Kurilák

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 99,99€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné kovové spracovanie mikrofónu aj ramena	- chýbajú výraznejšie basy
+ čistý a zrozumiteľný zvuk	- nie je ideálny pre ASMR
HODNOTENIE:	
★★★★★	

Google Pixel 10 Pro

JE TOTO MOBIL SCHOPNÝ KONKUROVAŤ IPHONU?



Začnem, s ohl'adom 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 prešlapom. Je to priam symbolický pád z piedestálu. Rozhodnutie Applu vymeniť v prémiovom iPhone 17 Pro osvedčený

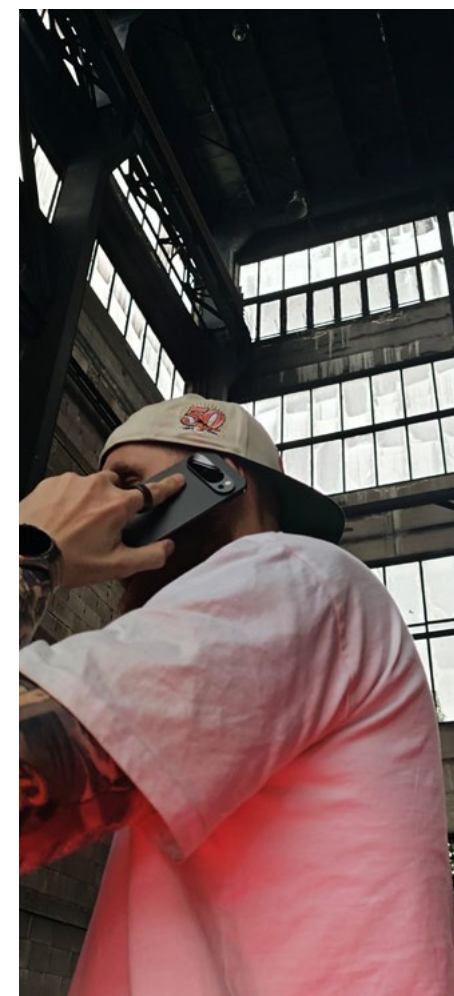
a odolný titán za mäkkší hliník, zatiaľ čo lacnejší model iPhone Air si titánový rám ponechal, je strategickou chybou priam monumentálnych rozmerov. Zákazníci, ktorí zaplatili prémiovú cenu bez mihnutia oka, zrazu v rukách držia zariadenie, ktoré sa vám dokáže poškríbať a ohnúť už po pár dňoch používania. 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 nevzerá 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 pokúsím dať odpoveď v nasledujúcich riadkoch.

Prvé zoznamovanie sa s novým Pixelom 10 Pro vo mne zanechalo maximálne pozitívny dojem. Mobil v kontexte vyššie spomínaného prešlapu Apple pôsobí ohromujúco. Zatiaľ čo majitelia najnovších iPhonov 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 vyložene luxusne, pričom

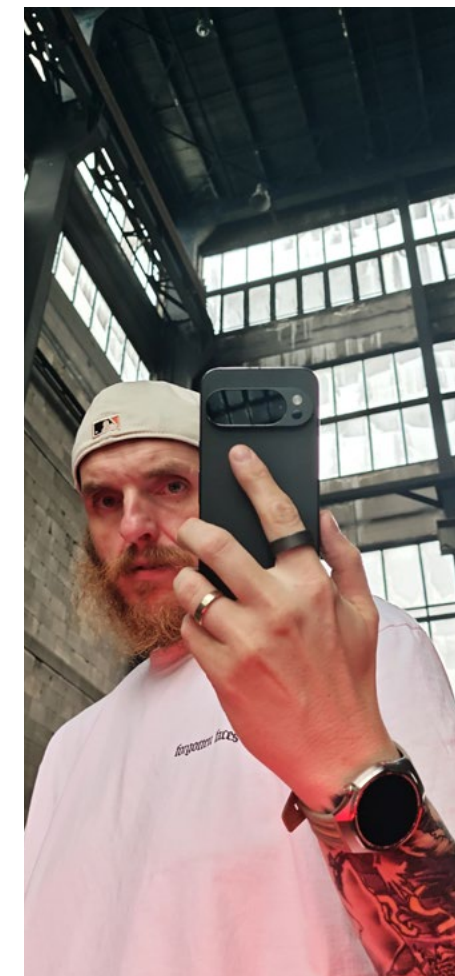


mobil samotný v ruke vyvoláva pocit konštrukčnej celistvosti. Je to presne ten prémiový dojem, ktorý by ste od vlajkovej lode očakávali. Áno, bez obalu je povrch trochu klzký a lesklý rám ľahko pritahuje odtlačky prstov, no tieto drobnosti nijako neuberajú na istote, ktorú telefón poskytuje.



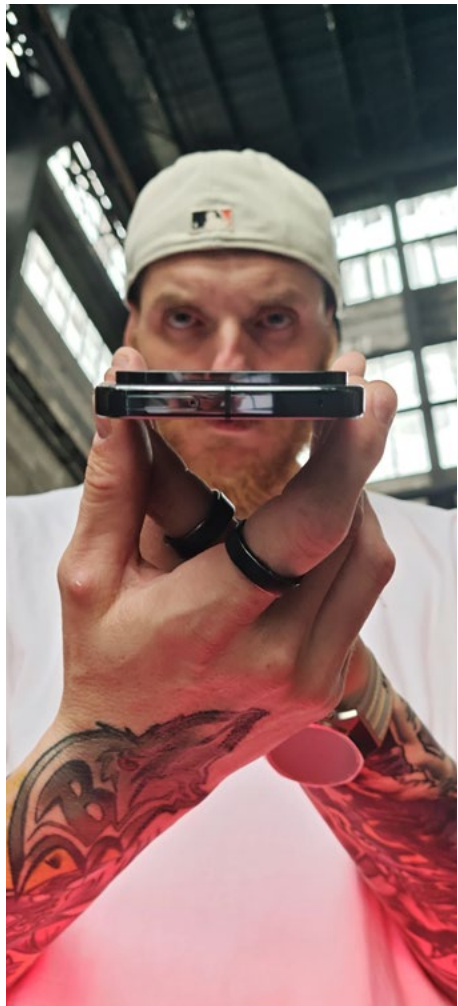
Skutočná revolúcia sa však odohráva pod povrchom. Google predstavil implementáciu štandardu bezdrôtového nabíjania Qi2 s magnetickým zarovnaním, ktorá pre svet Androidu znamená významný medzník. Po rokoch závidenia MagSafe ekosystému konečne prichádza plnohodnotná alternatíva. To príjemné cvaknutie, 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 deklaruje 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 neuvěřiteľných 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 zaistí uje dokonale plynulý pohyb pri scrollovaní a zároveň



šetrí batériu pri statickom obraze. Zatiaľ čo iní výrobcovia sa sústreďia na čo najtenšie rámčeky alebo rôzne zakrivenia, Google sa zamerával 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 spoľahlivo. 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 rozpadáť. 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, znižovanie 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. Vlaková 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 narastá, a to na 4 870 mAh, no výsledky výdrže sú katastrofálne. Reálne som sa dokázal pri stredne náročnom záťažovom 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 skracuje. 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 káblový výkon 30 W je v dnešnej dobe, keď niektorí výrobcovia bežne ponúkajú 100 W a viac, prinajmenšom úsmevný. Dobit' 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 mágií a Pixel 10 Pro v tejto tradícii pokračuje. V oblasti statickej fotografie je mobil stále kráľom jednoduchosti a spoľahlivosti. Vytiahnete telefón z vrecka, stlačíte spúšť a viete, že výsledok bude s 99 % pravdepodobnosťou vynikajúci. Výsledné fotografie (50 MPx hlavný, 48 MPx ultraširokouhlý 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 spoľahnúť. 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 vykonštruuje 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 odhalí limity softvérovej mágie.

Čo sa týka natáčania videá, napriek všetkým vylepšeniam a funkciám ako Video Boost, Pixel v tomto smere stále citelne zaostáva za iPhoneom a dokonca aj za vlakovými loďami od Samsungu. Obrázok 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 prehľadný, rýchly a bez zbytočného balastu. Nechýba ani príslušnosť 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 úzký 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:	★★★★☆

Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Roborock F25

NIE JE SMART AKO SMART



Osobne si myslím, že inteligentná domácnosť by mala byť ekvivalentom absolútnej slobody uprostred potencionálneho chaosu. V skutočnosti je to však momentálne stále skôr brigáda v sklade Amazonu. Veľ a pípania, veľ a krabíc a nonstop sa musíš o niečo starať a niečomu sa podriaďovať. Každý nový gadget z tejto kategórie nám síce slubuje, že bude tým pravým technologickým princom na bielom Wi-Fi, ktorý nás oslobodí od monotónnej manuálnej práce — a potom príde realita. Tvrdá skutočnosť, v ktorej máte mobil plný aplikácií a účtov s heslami, na ktoré si už ani nespomeniete. Aj preto je úplne logické, že čas na skutočnú smart domácnosť ešte nedozrel do bodu, v ktorom nás budú obsluhovať autonómni roboti série 4000 (fanúšikovia kultu Red Dwarf dobre vedia, o čom hovorím). A aby ste si doma kvalitne a poctivo poupratovali, musíte prosto sem-tam pohnúť svojím cteným zadkom. Jednou z tých správnych motivácií

postaviť sa a začať okolo seba upratovať je podľa mňa dobre vybalansovaný hybrid medzi tyčovým vysávačom a mopom — niečo ako Roborock F25, s ktorým som osobne strávil viac než mesiac.

Roborock F25 je konštrukčne robustný pomocník. Hmotnosť 4,7 kg v kombinácii s rozmernou nabíjacou a zároveň čistiacou základňou znamená, že mu budete musieť vyhradiť dostatok miesta — ideálne hneď vedľa elektrickej zásuvky. Dizajn je zameraný najmä na funkčnosť a zahŕňa čierne plastové telo doplnené LCD displejom, ktorý ukazuje stav batérie a zvolený režim čistenia. Roborock sa rozhodol presunúť nádržku na vodu, ktorá býva štandardne umiestnená v hornej časti takýchto čistiach hybridov, tentoraz úplne dole. Tým znížil ťažisko a vďaka ohybnému kĺbu dosiahol výbornú ovládateľnosť aj v ťažko dostupných zákutiach domácnosti. Skutočne, ak by som

mal ich výrobok porovnať s konkurenciou, v rámci manévrovania ide o aktuálnu špičku. Zároveň tu však vznikol nový problém. Nádržka sa automaticky stala „nárazníkom“, ktorý pri bežných kolíziách trpí najviac. Preto vám teraz neviem povedať, akú dlhú životnosť tento komponent v praxi vlastne má. Počas mesiaca pravidelného používania sa mi síce nepodarilo nádržku nejako zásadne mechanicky poškodiť, no ostali na nej jasné ryhy a škrabance, ktoré môžu časom viesť k prasknutiu. Cena náhradnej nádržky sa (pri neoriginálnych dieloch) v čase písania tohto textu pohybovala okolo 50 eur.

Srdcom systému je motor generujúci sací výkon až 20 000 Pa, ktorému sekunduje rotačná kefa s frekvenciou 450 otáčok za minútu. Tieto čísla sa pretavujú do surovej sily, ktorá by mala papierovo zvládnuť väčšinu bežných nečistôt. Kľúčovým prvkom je samotná čistiaca hlava. Roborock ju vybavil systémom JawScrapers — ide



v podstate o dvojitú škrabku, ktorej úlohou je neustále čistenie a zabránenie namotávaniu vlasov, čo je večný problém tohto typu vysávačov. Ešte dôležitejšia je schopnosť čistiť pozdĺž okrajov z oboch strán, čím sa eliminuje frustrujúci pás špiny popri stenách. Hoci je táto funkcia výborná, treba ju vnímať v kontexte trhu. Konkurencia (napr. Tineco S6) už podobnú technológiu dávno ponúka, takže čínsky Roborock neobjavuje Ameriku — skôr zdokonaľuje existujúci recept. Za mňa je však skutočnou hviezdou funkcia FlatReach — schopnosť sklopiť telo vysávača až o 180 stupňov a dostať sa tak pod nízky nábytok. Napríklad Xiaomi TruClean W10, ktorý som svojho času v recenzii vylebil (už je to pár rokov dozadu), tohto schopný nebol. V dolnej časti sa nachádza senzor, ktorý v reálnom čase deteguje úroveň znečistenia a automaticky prispôbuje sací výkon i prietok vody — a funguje výborne.

Pri mokrom upratovaní dosahoval testovaný vysávač/mop veľmi dobré výsledky. Rozliate tekutiny, zaschnuté flaky aj lepkavé nečistoty odstraňoval účinne a bez potreby viacerých prechodov. Podlaha po ňom zostávala vizuálne čistejšia a zberná nádrž so špinavou vodou to vždy potvrdila. Treba však dodať, že takéto výsledky dosiahnete



len pri ideálnych podmienkach, teda na krásne rovnej podlahe. Ak máte doma napríklad dlaždice s rôznou výškou a hlbšími ryhami, rotujúci valec sa medzi nich naplno nedostane, keďže nemá žiadne štetiny.

S tým priamo súvisí aj zber jemného prachu pri podlahách so štrbinami. Zvyšky mačacích granúl či iné drobné častice sa často dostávajú hlbšie medzi parkety namiesto toho, aby boli nasaté. Pri zariadení v tejto cenovej kategórii ide o podstatné obmedzenie, a funkciu vysávania v tomto prevedení preto vnímam skôr ako doplnok. Ako plnohodnotná náhrada klasického vysávača F25 jednoducho neobstojí — najmä v porovnaní s modelmi Dyson z posledných dvoch rokov.

Pri prevádzke je takisto citeľne vysoká hlučnosť (75 dB) a chýbajú drobné funkcie, ktoré sú u konkurencie bežné, napríklad automatické vypnutie po postavení do zvislej polohy. Čo majú všetky tieto zariadenia naprieč trhom spoločné? Po automatickom vyčistení, sušení rotujúceho valca v dokovacej stanici a nabíjaní musí človek opäť zohnúť chrbát, odopnúť nádržku so špinavou vodou, vyliať ju do odpadu a povýťahovať guče vlasov či iné „prekvapenia“. Špina



sa totiž neselektuje a všetko končí v jednej nádržke s objemom 0,72 litra.

Aby to však nevyznelo negatívne, tak automatický proces čistenia valca prebieha pomocou horúcej vody (90 °C) a sušenie horúcim vzduchom, čo je z hľadiska hygieny obrovská výhoda. Valec aj vnútorné trubice sú po každom cykle nielen čisté, ale aj dezinfikované a suché, čo zabraňuje vzniku plesní a zápachu. Trochu ma mrzelo, že F25 nie je možné pripojiť k aplikácii a regulovať napríklad hlasitosť oznamov o prepínaní režimov či ukončovaní cyklu čistenia (táto výsada patrí len drahším modelom). Zišla by sa aj možnosť obdržania notifikácie na telefón, že samočistenie skončilo — hlasový pokyn z prístroja schovaného d'aleko od vás totiž ľahko prepočujete. A keď už to spomínam — jedným z najväčších prehrškov Roborocku je nepochybne chaotická a neprehľadná ponuka modelov F25. Celá séria pritom zdieľa rovnaký základ, a to sací výkon 20 000 Pa (okrem najdrahšieho Ultra s 22 000 Pa), možnosť sklopenia a aj vysokoteplotné samočistenie. Kľúčové rozdiely ležia v štvorici funkcií. Prvou sú motorizované kolesá SlideTech 2.0, ktoré výrazne uľahčujú manipuláciu a nájdete ich len pri modeloch Ace, ALT a vo vylepšenej forme pri verzii Ultra.



Druhou je senzor DirTect pre inteligentnú detekciu špiny a automatickú reguláciu výkonu, ten chýba iba pri najlacnejších modeloch RT a LT. Treťou je automatický dávkovač saponátu, dostupný opäť len pri Ace, ALT, Ultra a napokon už spomínané pripojenie k aplikácii, ktoré ostáva exkluzívne pre F25 Ace a F25 Ultra.

Ultra ako jediný ponúka aj čistenie parou či horúcou vodou. Rozdiely sú aj v hmotnosti a výdrži batérie. Základné modely RT/LT vážia približne 4,0 – 4,2 kg so 40 až 60 min výdržou, štandardný F25 má 4,2 kg a 60 minútovú výdrž, Ace stúpa na 4,7 kg a Ultra

až na 4,8 kg, pričom obidva zvládnu približne hodinu v Eco režime. Ako vidíte, je to jeden veľký bordel, v ktorom sa neorientuje ľahko.

Po viac než mesiaci aktívneho používania v našej domácnosti vidím Roborock F25 nasledovne. Je to skvelý pracant, ktorý na jedno nabitie a jednu dávku čistej vody zvládane aj veľký dvojposchodový dom, ale rozhodne to nie je čarovná palička. Výborne umýva tvrdé a chirurgicky rovné podlahy, sám sa dezinfikuje a vďaka sklápaniu sa dostane tam, kam konkurencia často ani nedovídi. Lenže zároveň je hlučný, pre nežné pohlavie dokonca prehne



t'ažký (manželka s ním mala problém), pri vysávaní jemného prachu v štrbinách je často bezradný, jeho nádržka na čistú vodu môže pri drsnejšej manipulácii časom prasknúť a čistenie odpadovej nádržky je nepraktické. Ak chcete doma efektívitu a hygienu na úrovni priemyselnej upratovacej čaty a neprekáža vám, že si to vyžaduje miesto pri zásuvke, trochu pozornosti a tolerance, F25 vás nesklame.

Ak však očakávate inteligentnú utópiu bez námahy, realita vám veľmi rýchlo pripomenie, že domáce roboty ešte chvíľu ostanú len v rovine sci-fi filmov – a my tie naše zadky budeme musieť zdvíhať aj naďalej, nech už okolo nás behajú akékoľvek inteligentné puky s kamerami.

Verdikt

Jeden z tých lepších tyčových hybridov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Roborock	Cena s DPH: 350€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Chaos
+ Účinné čistenie pri stene	- Hluk
+ Vlezie aj pod nízky nábytok	- Pre slabšie ruky to nie je
HODNOTENIE:	★★★★☆

RECENZIA HARDWARE

Creative Aurvana Ace 3

POKROČILÉ TECHNOLOGIE PRE VAŠE UŠI



Užívatelia slúchadiel sa podľ'a nás delia na dve kategórie: milovníkov a odporcov slúchadiel do uší, tzv. true wireless. My patríme medzi milovníkov. O to viac nás potešilo, keď sa na našom stole objavili Creative Aurvana Ace 3. Podľ'me sa im bližšie pozrieť na zúbok.

Technológie

Bohatá podpora kodekov zahŕňa: AAC (pre Mac a iOS), SBC, LC3, AptX Adaptive (prispôsobuje bitrate podľ'a potreby), AptX Lossless (bezstratový prenos) a LDAC (pre slúchadlá SONY alebo iné zariadenia s podporou tohto kodeku). Samotné slúchadlá majú ochranu IPX5 (ochrana proti potu – vhodné na beh či fitness). Podporovaná je Bluetooth verzia 5.4, čo znamená nižšiu spotrebu energie, kvalitnejší prenos zvuku a vyššie spomenuté podporované technológie. V prípade potreby môžete používať aj len jedno slúchadlo. V balení nájdete päť párov ear-tipov rôznych veľkostí, takže si ich môžete prispôbiť podľ'a svojich preferencií a tvaru uší.

Zvuk

Nie sme priaznivcami ekvalizérov. Máme radi a posudzujeme slúchadlá podľ'a toho, ako hrajú v defaulte. Podľ'a nás je pre

slušný zvuk v tejto kategórii „očakávané“, že basy budú zvýraznené. Stredy sa v záplave basov trochu strácajú, no výšky sú naopak dobre oddelené a zreteľné. Pre milovníkov basového prejavu budú tieto slúchadlá veľmi vyhovujúce. Rôzne zdroje zvuku – od vysoko komprimovaných po bezstratové, vrátane filmového zvuku – ukázali silu použitého hardvéru. Mimi Sound Personalisation je funkcia, ktorá prispôbuje zvuk na hardvérovej úrovni. Použitý je xMEMS dual driver systém – ktorý zabezpečuje čo najvernejší zvuk, doplnený o 10 mm ozvučnicu vytvorenú špeciálne pre tieto slúchadlá.

Štandardnou a nami často využívanou funkciou je ANC (Active Noise Cancellation), ktoré vás odizoluje od okolitých zvukov, takže počujete iba hudbu. Hybridné ANC, ktoré tieto slúchadlá podporujú, umožňuje aj prepnutie do režimu vnímania okolia – typicky pri rozhovore. Úroveň ANC bola v porovnaní s inými slúchadlami v tejto kategórii veľmi dobrá a efektívna.

Ovládanie

Ako je dnes prakticky štandardom, slúchadlá môžete ovládať dotykmi – pauza, preskakovanie skladieb či zmena hlasitosti. Majú aj automatickú detekciu vybratia z uší

a spätného vloženia, pričom túto funkciu je možné vypnúť. Pomocou aplikácie CREATIVE môžete ovládať takmer všetky funkcie slúchadiel a prispôbiť ich svojim potrebám. Aplikácia je dostupná pre Android aj iOS.

Dizajn

Dizajn slúchadiel pôsobí futuristicky, no zároveň funkčne – túto kombináciu oceňujeme. Čo sa nám pozdávalo menej, bol materiál puzdra na slúchadlá, ktorý je pomerne klzký. Vždy, keď sme ho chytili do rúk, zapli sme zvýšený mód opatrnosti.

Výdrž batérie

Výdrž je veľmi slušná a reálne sa približuje papierovým údajom. Slúchadlá vydržali prehrávať takmer 7 hodín. Výdrž puzdra približne 25 hodín a niekoľko minút je veľmi dobrá (počúvali sme pri vyššej hlasitosti, čo tiež ovplyvňuje výdrž batérie). Slúchadlá podporujú aj bezdrôtové nabíjanie cez Qi-kompatibilnou stolnú nabíjačku. Inak sa dobíjajú cez USB-C port pomocou bežnej nabíjačky. Ako je dnes štandardom, nabíjačka nie je súčasťou balenia.

Záver

Parametre týchto slúchadiel predčia ich cenu. Kvalita zvuku je adekvátna cene. Bohatá podpora kodekov zabezpečuje kompatibilitu s mnohými zariadeniami. Ak hľadáš zvuk bohatý na basy, aj vďaka kvalitnému softvéru a ekvalizéru si slúchadlá prispôbiať presne podľ'a svojich predstáv. Kvalitné ANC ti zase zvýši pôžitok z počúvania pri cestovaní.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Creative	Cena s DPH: 149,90€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalita zvuku	- nič
+ kvalita ANC	
+ podporované kodeky	
+ softvér CREATIVE	
HODNOTENIE:	★★★★★

Lenovo Legion 5 15IRX10

STREDNÁ TRIEDA S PRESAHOM



Za tie vyše dve dekády testovania mi rukami prešli stovky zariadení. Od prenosných tehál, čo vážili ako priemerné batol'a, až po dnešné žiletky. Aj preto si dobre pamätám časy, keď bol herný notebook synonymom kompromisu. Bud' ste mali výkon, ktorý vám popálil stehná a pri prenášaní vytrhol ruky z ramien, alebo mobilitu, ktorá pri pokuse o spustenie Crysis kapitulovala skôr, než sa stihlo načítať menu. Dlhé roky sme žili v binárnom svete; práca alebo zábava, elegancia alebo hrubá sila. V posledných rokoch sa aj toto však výrazne začalo meniť. Trh dospel a už nejde len o to, kto napchá viac wattov do menšieho šasi, ale ako ich dokáže predovšetkým efektívne využiť. Do hry nám zároveň vstúpila AI starajúca sa o mnohé veci, od správy napájania až po to, ako sa vám na displeji skladajú pixely. A práve do tohto prostredia, kde sa stiera hranica

medzi pracovným nástrojom a hernou zbraňou, prichádza Lenovo s desiatou generáciou Legion 5 (15IRX10). Legion 5 bol z môjho pohľadu vždy tradične ten rozumný výber a akási zlatá stredná cesta. Lenže práve mnou aktuálne testovaný model 15IRX10 sa zjavne snaží vystrčiť hlavu z davu, keďže jeho výbava sa na nejakú tú tichú vodu rozhodne nehrá. Máme tu OLED panel, NVIDIA Blackwell v podobe RTX 5070 a hlavne jasnú ambíciu priblížiť toto high-end železo širšiemu publiku.

Evolúcia dizajnu série Legion v mojich očiach pôsobí ako príbeh dospievania, v ktorom sa pôvodná okázalosť postupne vytratila a nahradila ju istá forma tak trochu nudnej disciplíny. Kým staršie generácie ešte koketovali s estetickou pripomínajúcou kokpit a snažili sa zaujať agresívnymi tvarmi, desiatu generáciu 15IRX10 už stavia

na nenápadnej sile a na dojme technického monolitu. Odtieň Eclipse Black alias hlboká matná čierna pohlcuje svetlo a zariadeniu dodáva prémiový punc. Konštrukcia pritom prešla premyslenou materiálovou optimalizáciou, kde verzie s OLED panelom používajú na veku hliník kvôli pevnosti a ochrane krehkejšieho displeja, zatiaľ čo spodok a opierky dlaní sú z kompozitu s prímiesou mastenca pridávajúceho tuhosť a príjemný matný dotyk. Pragmatika tohto riešenia je jednoduchá, ide o teplotu a komfort. Plast má nižšiu tepelnú vodivosť, takže pri dlhšom hraní nefunguje šasi ako rozpálený radiátor a zápastia netrešťa za to, že grafika a procesor pracujú na hranici svojich možností. Zároveň prekvapí aj fyzická mobilita, keďže sa hmotnosť pri OLED verzii drží okolo 1,9 kilogramu a hrúbka zostáva tesne nad dvadsiatimi milimetrami, čo je pri grafike triedy RTX

5070 s vyšším TGP naozaj slušný inžiniersky kompromis. Charakteristický predĺžený zadný modul za päntmi ostáva zachovaný, len pôsobí organickejšie a má jasnú funkciu – posunúť tepelné prvky a porty mimo pracovnej zóny, zlepšiť ergonómiu a zároveň umožniť päntom otvoriť displej až do 180 stupňov. Jedinou daňou za matnú čiernu je, že aj napriek úprave proti odtlačkom ostáva povrch magnetom na šmuhy, takže mikrovláknová handrička sa veľmi rýchlo stane povinnou výbavou každého majiteľa.

Displej je pri hernom notebooku často tým, čo nielen navyšuje rozpočet, ale zároveň dáva číslam na papieri vo finále oveľa väčší zmysel. Lenovo tentoraz vsadilo na 15,1 palcový OLED panel s rozlíšením 2 560 x 1 600 pxi a pomerom strán 16:10, čím sa modelový rad Legion 5 vymyká svojmu tradične pragmatickému prístupu a mení celú optiku používania. Zmysel to začne dávať až vo chvíli, keď si uvedomíte rozdiel v samotnom princípe zobrazenia. LCD panely vždy bojujú s tým, že podsvietenie svieti aj vtedy, keď má byť obraz čierny, takže výsledkom je skôr tmavosivá a známe presvitanie. OLED ide opačnou cestou, každý pixel svieti sám za seba a keď má byť čierna, jednoducho sa vypne. Táto jednoduchá fyzika prináša absolútnu čiernu, nekonečný kontrast a hĺbku obrazu, ktorú klasické IPS jednoducho nedoženú marketingom, ani filterami. V praxi sa to spája s obnovovacou frekvenciou 165 Hz, ktorá môže na papieri vyzerat' ako slabšie hodnotená, lenže OLED má v rukáve tromf v podobe takmer okamžitej odozvy pixelov. V rýchlych hrách je pohyb ostrejší, duchovia za objektmi sú minimálne a subjektívna plynulosť často prekvapí viac než samotné číslo hertzov. K tomu sa pridáva plné pokrytie DCI P3, takže farby nepôsobia len sýto, ale aj presvedčivo a pri HDR tituloch to celé vystrelí ešte vyššie vďaka certifikácii DisplayHDR True Black 600. Daňou je tu lesklá povrchová úprava, ktorá v svetlej miestnosti robí z displeja zrkadlo a ani vyšší jas nedokáže úplne obísť fyziku odleskov. V oblasti konektivity



Lenovo pokračuje v tradícii, ktorú by si mohli výrobcovia herných notebookov vytetovať na zápästie. Porty majú byť praktické, nie dekoratívne. Legion 5 15IRX10 dáva dokopy presne tú sadu pripojení, ktorá rieši reálny život a teda konkrétne napájanie cez klasický „slim tip“ konektor, plnohodnotné HDMI 2.1 (až do 8K/60), gigabitový Ethernet (s podporou Wake-on-LAN) a k tomu dvojicu USB-C (obe 10 Gb/s), pričom jedno má DisplayPort 2.1 a nabíjanie cez USB-C Power Delivery v rozsahu 65 až 100 W, druhé pridáva DisplayPort 1.4. Na USB-A sa tiež nezabudlo. Sú tu tri kusy (všetky 5 Gb/s), z toho jeden „Always On“, takže vám vie dobíjať periférie, aj keď notebook spí. Samozrejmosťou je 3,5 mm combo jack na headset a praktická drobnosť v podobe E-shutter na kameru, lebo niekedy je súkromie dôležitejšie než 4K selfie. Jediné, čo môže zamrzieť kreatívco, je absencia čítačky kariet.

Lenovo má v DNA zakódovanú posadnutosť klávesnicami a séria Legion z toho ťažší naplno. TrueStrike v modeli 15IRX10 patrí medzi to najlepšie, čo v herných notebookoch nájdete, pokiaľ nerátame



nejaké drahé exotiky s mechanickými spínačmi. Zdvih 1,6 milimetra je presne ten typ kompromisu, ktorý dáva zmysel, je dostatočne rýchly na hry, no stále ponúka hmatovú istotu pri písaní. Stlačenie je čisté, s jemným a dobre čitateľným dorazom, ktorý je zároveň tichý a neunaví prsty ani pri dlhých textoch. K tomu sa pridáva príkladné rozloženie s plnohodnotným numerickým blokom, čo je v pätnástipalcovom tele čoraz väčšia rarita, a aj šípky sú plnej veľkosti, jemne posunuté nadol tak, aby sa dali nahmatať naslepo bez toho, že by sa bili s okolím. Podsvietenie je riešené ako 24-zónové RGB s možnosťou per-key podľa konfigurácie a ovláda sa cez softvér Spectrum, pričom efekty pôsobia plynulo, len maximálny jas by pokojne mohol byť vyšší, aby vizuálne držal krok s výrazným OLED displejom. Touchpad medzitým nielen narástol (75 x 120 mm) ale rovnako tak dostal povrch z Mylaru, ktorý veľmi presvedčivo napodobňuje sklo – prst po ňom kľže hladko a gestá vo Windows 11 fungujú bez zaváhania.

Hardvérové srdce testovanej konfigurácie stojí na kombinácii, ktorá znie ako partnerská terapia dvoch extrémov. Na jednej strane Intel Raptor Lake Refresh v podobe Core i7 14700HX, prípadne vyvoliteľne až i9 14900HX, na druhej strane grafika NVIDIA novej generácie postavená na architektúre Blackwell. Treba si naliať čistého vína, štrnasta generácia Intelu v mobilnom segmente nie je revolúcia, ale skôr vybičovanie existujúcej architektúry na maximum. Hybridná skladba výkonných a efektívnych jadier, však stále dáva zmysel a i7 14700HX s dvadsiatimi jadrami a dvadsiatimi ôsmimi vláknami vie v multivláknových zát'ažiach produkovať čísla, ktoré ešte nedávno patrili desktopovým pracovným staniciam. Vysoké takty držia



single core výkon na špici, takže hry, ktoré sa stále spoliehajú na pár rýchlych jadier, majú z čoho ťažiť. Lenže každý watt má svoj tieň a HX čipy sú známe tým, že si v špičkách bez hanby vypýtajú aj výrazne cez sto wattov, čo okamžite testuje kvalitu napájania aj chladenia a rozhoduje o tom, či dostanete stabilný výkon alebo len krátky ohňostroj. Ešte zaujímavejšie je však to, čo sedí vedľa procesora. RTX 5070 je jedným z prvých mainstreamových nositeľov Blackwellu a ambíciou mieri na miesto, kde roky sedela RTX 4070, lenže prináša dôležitú zmenu v podobe pamätí GDDR7. Vyššia priepustnosť je v rozlíšení 2K presne ten typ parametra, ktorý vie rozhodovať

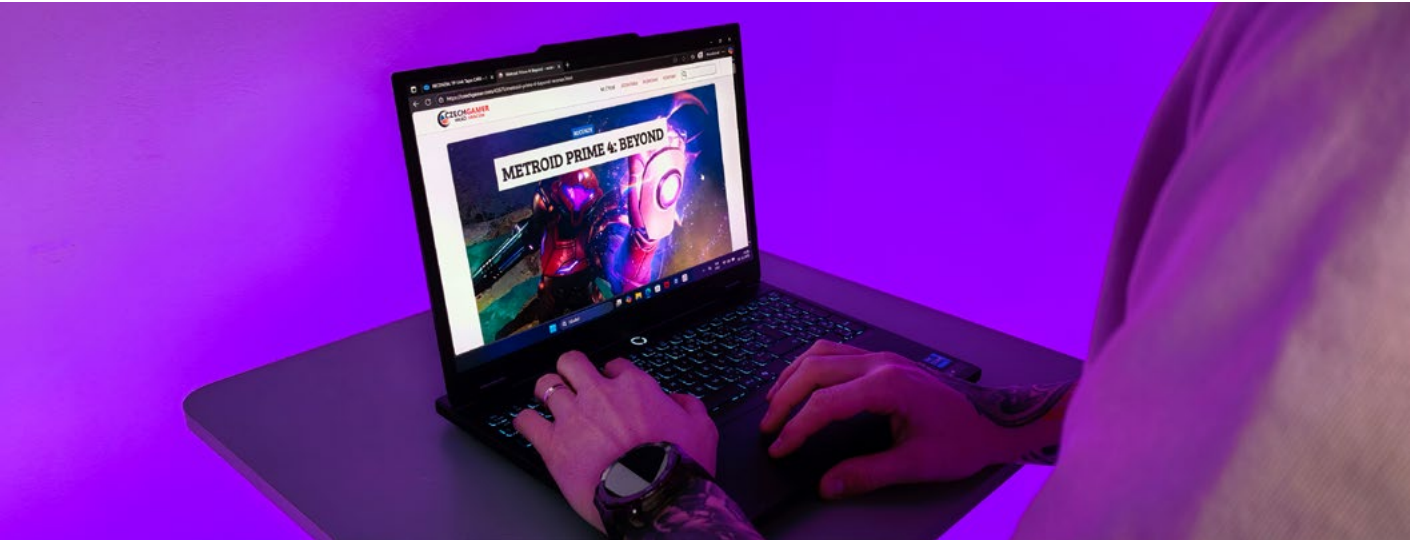


o plynulosti, no zároveň tu zostáva aj nepríjemná realita, 8GB VRAM je v roku 2025/26 už hranica a pri maximálnych detailoch s ray-tracingom sa môže stať, že narazíte na strop, čo sa prejaví trhaním alebo neskorým dočítavaním textúr. NVIDIA síce pomáha väčšou vyrovnávacou pamäťou a kompresiou, ale fyzikálny limit sa obísť nedá, preto je dôležitý aj softvérový arzenál, konkrétne DLSS 4 s pokročilou generáciou snímkov a efektívnejšími Tensor jadrami. Tie môžu plynulosť posunúť výrazne vyššie bez toho, aby obraz pôsobil ako lacná ilúzia. Zvyšok zostavy je naštastie pragmaticky dospelý. Máme tu 32 GB DDR5 na 5600 MHz v dvoch SO DIMM slotoch, čo znamená slušný základ aj jednoduchý upgrade na 64 GB a 1 TB NVMe PCIe 4.0 dá rýchle štarty aj svižné načítavanie hier, pričom volný druhý M.2 slot je v ére 100GB+ inštalácií skôr nutnosť než bonus.

Chladenie, ako také, rieši Legion ColdFront Hyper, ktoré nestavia len na väčšom prietoku, ale na lepšej organizácii vzduchu

cez utesnenú komoru v strede, aby sa horúci výfuk nemiešal s čerstvým nasávaním. Vnútri pracujú medené potrubia a dvojica ventilátorov s tenšími a pevnejšími lopatkami z tekutých kryštálov polyméru, takže pri bežnej práci vie byť notebook prekvapivo tichý, no v režime Performance sa hlučnosť vyšplhá približne k 50 dB, naštastie s hlbším aerodynamickým šumom bez otravného pískania. Teploty sú vo všeobecnosti pod kontrolou, procesor v syntetickej záťaži dokáže podliezť 100 stupňov, pri hrách sa CPU drží okolo 80 až 85 a GPU okolo 75, pričom WASD zóna zostáva chladná, no stred nad klávesnicou sa vie nepríjemne zohriať.

V praxi sa kombinácia RTX 5070 a HX procesora správa presne tak, ako by ste od novej generácie čakali. V AAA tituloch je klúčom inteligentné nastavenie a DLSS 4. V Cyberpunk 2077 je Night City stále lakmusový papierik, natívne 1600p s vyššími detailmi a ray-tracingom vie byť tvrdé sústo, no pri DLSS na Quality a zapnutej generácii



snímok sa výkon stabilizuje približne okolo hranice hrateľnosti a OLED pritom doslova dokazuje, že má zmysel. Tmavé uličky sú skutočne temné a neóny majú hĺbku, ktorú IPS nedá, hoci v extrémne hustých oblastiach sa môžu objaviť prepady, ktoré vyzerať ako kombinácia limitu pamäte a nárokov na procesor. Alan Wake 2 je ešte náročnejší mix rasterizácie a ray-tracingu, kde RTX 5070 ukazuje výhodu Blackwellu a GDDR7, s tým že pri 1080p na vysokých detailoch sa dá rátať s veľmi pohodlnými hodnotami, no pri natívnom 1600p už budete chcieť DLSS – ak teda chcete držať stabilných 60 snímkov. V kompetitívnych hrách typu Valorant, CS2 či Overwatch 2 potom notebook pôsobí až neprimerane silno, framerate bežne lieta vysoko nad 165 Hz. Procesor bez problémov kŕmi grafiku a OLED s prakticky nulovou odozvou robí z mierenia a pohybu čistú, presnú a veľmi návykovú záležitosť.

Čo sa týka výdrže batérie, tak tu už narážame na realitu. 80 Wh batéria

je slušná kapacita, ale v kombinácii s procesorom HX a OLED panelom zázraky nečakajte. Displej spotrebúva energiu v závislosti od toho, čo zobrazuje (biela obrazovka papá najviac). Pri bežnej kancelárskej práci, s jasom na 50 % a v hybridnom režime (iGPU), sa dostanete na 4 až 5 hodín. To nie je tragédia, ale ani rekord. Ak chcete výdrž predĺžiť, musíte siahnúť po tmavom režime vo Windows a aplikáciách.

Čierne pixely a teda vypnuté pixely sa rovná nulová spotreba. Týmto trikom viete získať aj hodinu navyše. Nabíjanie je naštastie bleskové a technológia Super Rapid Charge vie dať 0 – 30 % za 10 minút, 0 – 70 % za 30 minút a 0 – 100 % približne za 80 minút. Pri hraní je samozrejme výdrž extrémne nízka. Presuňme sa teraz už na vyššie spomínaný softvér. Lenovo Vantage ostáva zlatým štandardom. Je prehľadný, rýchly a ponúka všetko podstatné na jednom mieste. Novinkou je hlbšia integrácia AI čipu LA1 v rámci funkcie AI Engine+. Tento čip v reálnom čase analyzuje záťaž a

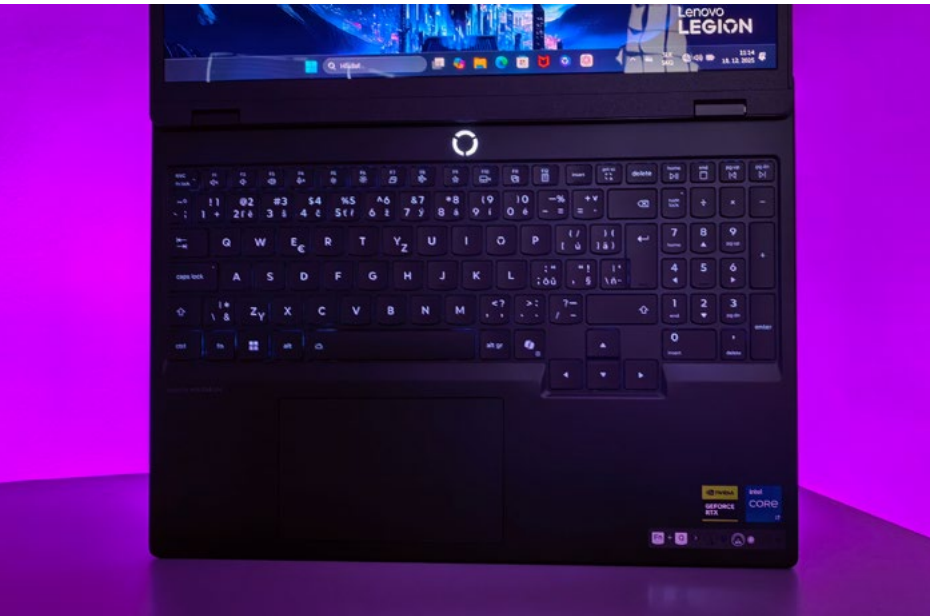
dynamicky presúva TDP medzi procesorom a grafikou. Funguje to? Áno. V hrách, ktoré sú limitované grafikou, dokáže systém prilíť grafike 10 až 15 wattov navyše na úkor procesora, čím získate stabilnejšie FPS. Všetko sa deje automaticky, bez potreby reštartu alebo manuálneho ladenia kriviek. Je to ten druh technológie, o ktorej neviete, že tam je, kým nefunguje.

Lenovo Legion 5 15IRX10 v konfigurácii s OLED a RTX 5070 je za mňa stroj, ktorý odmieta robiť kompromisy v kvalite zobrazenia. OLED panel je návykový a hneď ako ho skúsíte, niet cesty späť. Výkon grafiky RTX 5070 s architektúrou Blackwell je dostatočný na to, aby tento panel nakŕmil dátami, aj keď s pomocou barličky menom DLSS 4 v tých najnáročnejších scenároch. Dizajn dospel. Už to nie je hračka pre tínedžerov, ale seriózny kus hardvéru, ktorý sa nestratí ani v kreatívnom štúdiu. Áno, testovaný laptop má svoje chyby (výdrž batérie je len priemerná a 8 GB VRAM je strašiakom do budúcnosti), ale ako celok to dáva zmysel.

Verdikt

Dôkaz, že stredná trieda už nemusí hrať druhé husle, stačí jej správna kombinácia OLED obrazu, rozumného šasi a výkonu, ktorý sa nebojí ani veľkých hier.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Datacomp	Cena s DPH: 1 700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Konštrukčná kvalita	- 8 GB VRAM
+ Dizajn	- Lesklý povrch displeju
+ OLED displej	- Absencia čítačky SD kariet
+ Audio	
+ Výkon	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Tapo C400

KAMERA, KTORÁ SA ZAHRYZLA DO VLASTNÉHO KÁBLA



V súčasnej ére inteligentných domácností, kde sa aj chladnička snaží komunikovať s vaším smartfónom a žiarovky menia farbu podľa nálady vášho Spotify playlistu, sa segment domácej bezpečnosti stáva absolútnym mainstreamom. Ešte pred desiatimi rokmi znamenala inštalácia kamerového systému vŕtanie do fasády, ťahanie kilometrov ethernetových káblov a konfiguráciu zložitých sieťových rekordérov, ktoré hučali v pivnici ako štartujúce lietadlo. Dnes vstúpi spotrebiteľ do obchodu s elektronikou a automaticky očakáva, že si v krabíčke veľkosti dlane odnesie zariadenie, ktoré bude fungovať ešte skôr než ho vybalí. Posledný rok sme vám priniesli veľké množstvo testov malých kompaktných kamier vhodných do interiérov aj exteriérov, ktorých inštaláciu by často zvládlo aj malé dieťa a inak na tom nebude ani nasledujúci text. Poreferujem vám totižto o kvalite zaujímavej kamery značky Tapo, konkrétne o modeli C400, ako aj o solárnom paneli

rovnakého výrobcu, ktorý dnes kúpite spolu s kamerou za cenu okolo 80 eur.

Dizajnéri v Šen-čene sa vedome vzdialili od agresívnej estetiky industriálnych kamier a namiesto toho zvolili organický, oblý tvar pripomínajúci prerastený Tic-Tac. Tento dizajnový prístup má svoje racionálne opodstatnenie a v rezidenčných štvrtiach pôsobí kamera menej rušivo, čiže nenarúša vizuálny charakter fasády a oveľa lepšie spĺňa s modernou architektúrou rodinných domov. Ja osobne som kameru aj spolu s malým solárnym panelom nainštaloval na drevený trám našej terasy, čo si môžete všimnúť aj na priložených fotografiách. Šasi je vyrobené z matného bieleho plastu. Hoci sa na prvý pohľad môže zdať, že ide o bežný polykarbonát, výrobca opäť cielil na vyššiu odolnosť voči UV žiareniu, čo je pri vonkajšom použití absolútne kľúčové. Lacné plasty majú totiž nepríjemnú tendenciu už po jednom roku na slnku zožltnúť,

skrehnúť a vizuálne zostarnúť. Tapo si však v tomto smere dlhodobo drží svoju kvalitu, čo som si pri testovaní ich zariadení všimol už viackrát. Prednej strane dominuje čierna lesklá plocha, pod ktorou sa ukrýva kompletná optická sústava spolu s pasívnym infračerveným senzorom pohybu (PIR), IR diódami pre nočné videnie a dvojicou integrovaných LED reflektorov. Rozmery 110,6 × 64,2 × 64,2 mm radia kameru medzi tie kompaktnější modely na trhu. Nie je to síce neviditeľný špión, no na fasáde domu zároveň nepôsobí ako päť na oko. Biela farba však so sebou prináša jedno praktické negatívum, keďže je doslova magnetom na prach a hmyz. Práve preto je dobré ju raz za mesiac pretrieť mokrú handričkou.

Tapo C400 využíva batériu s kapacitou 5200 mAh. V mojom prípade však kamera počas celého testovania prakticky nepoznala plný efekt vybitia, keďže som ju prevádzkoval v kombinácii s originálnym solárnym panelom

Tapo a ten sa staral o jej priebežné dobíjanie počas dňa. Tento hybridný spôsob napájania sa v praxi ukázal, ako mimoriadne komfortný a kamera bola neustále pripravená bez nutnosti riešiť klasický nabíjací cyklus. Podotýkam však, že som ju testoval v zime. Stačí vám aspoň hodinka slnečného svetla denne a panel dokáže kameru udržať v pohotovosti do ďalšieho dňa. Ak by ste však model C400 kúpili práve bez panelu, uvedená kapacita vám dokáže pri minimálnom počte spustení nahrávania za deň podržať kameru pri živote 180 dní. Berte to však ako marketingový údaj, ktorý vychádza z laboratórnych testov pri teplote 20 °C a cca 10-20 udalostiach denne s krátkym záznamom. Realita bežného používateľa je samozrejme iná. Ak kameru umiestnite na frekvencované miesto (vchodové dvere, ulica), kde sa premieľajú 50 áut a 20 ľudí denne, a máte zapnutú vysokú citlivosť, batéria sa môže vybiť za 3 - 4 týždne.

Ešte kritickejším faktorom je teplota. Li-Ion batérie nenávidia mráz. Pri 10 °C využiteľná kapacita priam dramaticky klesá a vnútorný odpor stúpa. V tuhej zime sa môže stať, že kamera zomrie aj pri 20 % indikovanej kapacity, pretože napätie klesne pod kritickú úroveň pri pokuse zapnúť IR prísvit. Výrobca deklaruje stupeň krytia IP65. V praxi to znamená, že kamera prežije bežný dážď, sneh, a dokonca aj opatrné umývanie záhradnou hadicou. Nie je však stavaná na ponorenie do vody (to už by musel byť štandard IP67) alebo na odolávanie vysokotlakovým čističom (IP69K). V kontexte lokálneho podnebia, kde sa striedajú horúce letá s búrkami a mrazivé zimy s občasným a dnes už aj skutočne ojedinelým snežením, je IP65 dostatočným štandardom. Gumové tesnenia okolo batériového priestoru a slotov držia spoľahlivo a elektronika zostáva v suchu aj počas intenzívnych dažďov, čo som si počas mesačného testu mohol patrične overiť. Kritickým miestom však môže byť pripojenie solárneho panelu. Konektor musí byť dôkladne utesnený, inak sa stáva vstupnou bránou pre oxidáciu. Tapo v balení dodáva špeciálne tesniace manžety, ktorých správna inštalácia je pre dlhodobú životnosť kľúčová,



každopádne o jednoduchosti inštalácie vám ešte čo to poviem o pár riadkov nižšie.

Kamera, klasicky, nevie komunikovať priamo s vaším Wi-Fi routerom, ale potrebuje medzičlánok v podobe niektorého z TP-Link hubu. V ére priameho cloudového prepojenia to môže pôsobiť ako zbytočný krok navyše, no z technického hľadiska ide o veľmi racionálne riešenie. Priame Wi-Fi spojenie na frekvencii 2,4 GHz je totiž energeticky náročné a pre batériové zariadenie doslova likvidačné. Ak by kamera komunikovala priamo s routerom, výdrž batérie by sa rákala skôr na týždne než mesiace. Hub naopak využíva úsporný protokol Sub-1GHz v pásme 863-868 MHz, ktorý umožňuje kamere väčšinu času hlboko spať a prebudiť sa len pri detekcii pohybu alebo živom náhlade. Nižšia frekvencia zároveň výrazne lepšie preniká stenami a stropmi a je podstatne menej rušená než preplnené pásmo 2,4 GHz, výsledkom čoho je stabilnejšie spojenie aj na konci záhrady či za rohom domu. Hub pritom neplní len úlohu bezdrôtového mosta, ale funguje ako centrálny mozog celého systému. Podporuje

až 4 kamery alebo zvončeky a desiatky senzorov, k routeru sa pripája ideálne cez ethernet a ponúka aj slot na microSD kartu s kapacitou do 512 GB. Práve lokálne úložisko v interiéri má zásadný bezpečnostný význam, pretože aj pri fyzickom zničení alebo odcudzení kamery zostávajú vaše záznamy v bezpečí domova. Bonusom je vstavaný reproduktor, ktorý môže slúžiť ako poplachová siréna alebo domový zvonček.

Inštalácia Tapo C400 patrí k tým, ktoré skutočne zvládne aj používateľ s minimálnymi technickými skúsenosťami. V balení nechýba montážna šablóna, hmoždinky ani skrutky a kľbový držiak umožňuje pomerne slobodné nastavenie uhla záberu. Jediným praktickým kompromisom je absencia magnetickej základne, ktorú ponúkajú drahšie modely ako C420. C400 používa len klasické skrutkovanie. Samotné párovanie cez aplikáciu Tapo je však príkladne jednoduché a rýchle. Aplikácia v slovenčine vedie celý proces krok za krokom a detekcia hubu aj kamery prebieha takmer okamžite. Z hľadiska obrazovej kvality používa Tapo C400 v úvodzovkách len rozlíšenie 1080p. Kamera má 1/3 snímač s clonou F1.6, ktorý ale vďaka väčším pixelom zachytí viac svetla a produkuje menej šumu, najmä v noci. Výsledkom je čistejší obraz než pri niektorých papierovo ostrejších 2K modeloch s menším senzorom, pričom rozdiel v detailoch je pri sledovaní na mobile minimálny. C400 ponúka klasické čiernobiele IR nočné videnie s dosahom približne 15 metrov aj farebný režim s pomocou vstavaného dvojice LED reflektorov. Nejde o skutočné „nočné farby bez svetla“, ale kombinácia silnej svetelnosti objektívu a reflektorov funguje spoľahlivo a



umožňuje rozlíšiť farbu oblečenia či auta, čo je pre reálne použitie často doslova klúčové. Slabšou stránkou je kratší dosah farebného osvetlenia a použitie staršej kompresie H.264 spolu so snímkovou frekvenciou okolo 15 fps, čo znamená mierne trhanejší pohyb, no na bezpečnostné účely a s ohľadom na výdrž batérie je to stále plne funkčný kompromis.

Umelá inteligencia v Tapo C400 patrí k reálnym prednostiam. V čase, keď konkurenti podmieňujú základné funkcie mesačnými poplatkami, ponúka TP-Link detekciu osôb, zvierat a vozidiel zadarmo a priamo v zariadení. Netvrdím však, že vás nečaká voľba ohľadom potencionálnej platby za ukladanie záznamov na cloud, avšak to nie je až taká nutnosť, ak budete používať microSD kartu. Analýza prebieha lokálne na čipe kamery, takže notifikácie prichádzajú takmer okamžite a video reálne nemusí putovať do spomínaného cloudu, čo je plus nielen pre rýchlosť, ale aj pre súkromie. Treba však počítať s tým, že ide o batériovú kameru, ktorá sa kvôli výdrži nemôže neustále pozerat' okolo seba. Spolieha sa na PIR senzor, ktorý reaguje na zmenu teploty a až následne prebúdzajú kameru a AI. Tento zlomok sekundy môže spôsobiť, že rýchly pohyb už zachytí len okrajovo, a citlivosť senzora má svoje fyzikálne limity, najmä pri malých alebo tepelne dobre izolovaných objektoch. Práve tu vzniká priestor pre falošné poplachy alebo naopak prehliadnuté udalosti, čo pekne ilustrujú prípady. Napríklad, keď kamera opakovane ignorovala našu bežiacu mačku, no zároveň sa nechala zmiasť pohybujúcimi sa tieňmi susedovho stromu. Aplikácia Tapo síce

umožňuje nastavovať zóny aktivity aj citlivosť, ale vo finále tieto javy neeliminuje. Ak však nehľadáte dokonalosť za pár eur, ale praktický dohľad nad domom, softvér ako taký patrí k tomu najlepšiemu vo svojej triede. Aplikácia je prehľadná, kompletne v slovenčine/češtine, ponúka inteligentné triedenie záznamov, obojsmernú komunikáciu aj privátne zóny pre ochranu súkromia. Nechýba ani integrácia s Google Home a Amazon Alexa, hoci absencia natívnej podpory Apple HomeKit môže byť pre časť používateľov sklamaním.

Na záver vám ešte dlhujem porovnanie s konkurenciou. Ako som písal v úvode, na lokálnom trhu sa cena kamery Tapo C400, podotýkam že vrátane solárneho panelu, pohybuje okolo prijateľnej sumy cca 80 eur (samotná kamera sa v čase písania tejto recenzie predávala za cca 50 eur). Porovnateľné batériové systémy od značiek ako Arlo či Eufy stoja často dvojnásobok a k plnej funkcionalite vyžadujú ešte aj mesačné predplatné. Tapo síce ponúka vlastnú cloudovú službu Tapo Care, no vďaka možnosti lokálneho záznamu na microSD ide skôr o voľiteľný komfort pre tých, ktorí chcú notifikácie s náhľadom alebo cloudovú zálohu. V porovnaní s vlastným modelom C420 je C400 lacnejšou a pragmatickejšou voľbou. C420 ponúka 2K rozlíšenie a viac detailov pri zóme, pričom v cene býva často rozdiel len okolo 20 eur. Pre veľké plochy má C420 zmysel, pre bežné stráženie vchodu, terasy či dvora je však za mňa C400 plne postačujúca a v noci dokonca dokáže vďaka väčšiemu pixelom na senzore podať čistejší obraz.

TP-Link Tapo C400 nie je samozrejme bezchybné zariadenie a nesie si všetky typické slabiny batériových kamier, teda občasné oneskorenie pri prebudení, závislosť od teplotných rozdielov a limity PIR senzora, rovnako ako nutnosť používať samostatný Hub. Napriek tomu však vyniká tam, kde to pri domácom zabezpečení rozhoduje najviac, teda v pomere ceny, výbavy a reálnej použiteľnosti. Ponúka bezplatnú AI detekciu priamo v zariadení, bezpečné lokálne úložisko oddelené od samotnej kamery, stabilný prenos cez úsporný Sub-1GHz protokol a veľmi dobrý nočný obraz vďaka svetelnému objektívu. Je ideálnou voľbou pre ľudí, ktorí chcú zvýšiť bezpečnosť svojho domu bez sekania do omietok a bez mesačného výpalného za základné funkcie.

Verdikt

Rozumne poskladaná exteriérová kamera, ktorá dokáže v kombinácii so solárnym panelom fungovať bez nutnosti dobíjania.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TP-Link	Cena s DPH: 80€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Kompaktná a dizajnovo nenápadná kamera	- Biela farba láka hmyz a nečistoty
+ Odolnosť, ktorá znesie aj sneh	- PIR senzor má problémy s malými zvieratami a rýchlym
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

RECENZIA HARDWARE

Genesis Toron 531

SLUŠNÝ HEADSET, ALE PREDSA S KOMPROMISMI



Genesis Toron 531 je jednoduchý stereo headset pre hráčov, ktorí nechcú minúť veľa, no očakávajú solídny základ. Vo svojej recenzii sa zameriam hlavne na pohodlie pri dlhom hraní a použiteľnosť mikrofónu pri komunikácii. Zaujímalo ma, či dokáže ponúknuť viac než len priemerný „plug-and-play“ zážitok.

Balenie

Keď som Toron 531 rozbalil, potešilo ma, že sa v balení nachádzalo všetko potrebné: slúchadlá, kábel s 3,5 mm jack konektorom (dokonca pozlátčený) a rozbočovač pre PC (v prípade potreby samostatného konektora pre slúchadlá a mikrofón).

Nebolo to síce žiadne prémiové balenie plné doplnkov, no všetko čo potrebujete na rýchle pripojenie máte po ruke — ideál pre tých, čo neriešia „krabicu“, ale funkčnosť.

Konštrukcia

Toron 531 má pomerne ľahkú váhu. Výrobca uvádza hmotnosť približne 240 g. Slúchadlá sú navrhnuté tak, aby pohodlne sedeli na ušiach aj pri dlhších sedeniach — náušníky ich dobre obopínajú, čo zároveň prispieva k pasívnej izolácii okolitého hluku.

Konštrukcia má uzavretú zadnú časť, vďaka čomu sa zvuk sústreďuje dovnútra a znižuje sa rušenie nežiadanych zvukov z miestnosti.

Mikrofón je odnímateľný — veľké plus, ak chcete slúchadlá používať len na počúvanie hudby. Uskladnenie a transport navyše zjednodušuje odpojitelný kábel.

Headset pôsobí dizajnovým pomerne konzervatívnym, skôr ako nenápadným, decentným slúchadlom, čo môže byť pre niektorých používateľov výhodou.

Používateľské dojmy

Po spustení hudby či hry cez slúchadlá Toron 531 som vnímal, že zvuk pôsobí skôr sucho — nemá veľmi výrazné basy ani extra výrazné výšky, čo mu dodáva relatívne neutrálny stereo charakter. Výhoda je, že zvuk je pomerne dobre vyvážený a netrpia stredy.

Pri hrách sa to prejavilo pri krokoch alebo zvukoch v okolí, ktoré neboli dramaticky priestorové — stereo vám dá slušný priestorový pocit, ale nečakajte „soundstage“ ako pri prémiovejších slúchadlách. Povedal by som, že zvuk asi najlepšie vystihuje označenie „jemný“.

Veľké plus je pohodlnosť. Ľahkosť, tvar a materiál náušníkov zaručujú, že po hodinách nosenia ma netlačili uši ani hlava. Sú veľmi príjemné a dobre držia na ušiach. Odnímateľný mikrofón a kábel sú vítané drobnosti, ktoré pridávajú na flexibilitu — či už slúchadlá používate len

na počúvanie hudby alebo na hranie, kde je potrebná komunikácia s ďalšími hráčmi.

Na druhej strane, ak hľadáte hutnejší a bohatší zvuk alebo plánujete používať headset na hudbu či filmy s vyššími nárokmi, Toron 531 vás pravdepodobne neosloví. Zvukový prejav je priemerný, a aj keď je stereo čisté, chýba mu niekedy „wow“ efekt.

Záver a hodnotenie

Podľa mňa je Genesis Toron 531 spoľahlivý, lacnejší herný headset, ktorý splní základné očakávania — pohodlie pri nosení, kompatibilita, jednoduché ovládanie a dostatočný zvuk pri hrách.

Ak nepotrebuje špičkový zvuk ani prémiové funkcie, poslúži ako jednoduché, univerzálne riešenie typu „plug-and-play“.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Genesis	Cena s DPH: 38€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Ľahké a pohodlné	- Zvuk je pomerne „neutrálne suchý“
+ Odnímateľný mikrofón a kábel	- Len stereo,
+ Jednoduchosť a univerzálnosť	absencia možnosti priestorového zvuku
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

TP-Link Tapo C460

MAGNETY SÚ STÁLE SUPER



Predstavte si, že ste nočný strážca na hradbách. Tma, chlad, sem-tam sa ozve podozrivý šelest v kríkoch a vy musíte bdieť. Kým kedysi na to stačili oči, pečená hus a krígel' piva, dnes túto úlohu preberajú batérie, senzory a umelá inteligencia. A presne do tejto úlohy sa pasuje aj bezpečnostná kamera Tapo C460.

Trh s domácimi kamerami prešiel za posledné roky divokým prerodom, a to od káblov k bezdrôtovej slobode. TP-Link sa so svojou značkou Tapo opakovane snaží rozširovať ponuku zaujímavých bezpečnostných riešení bez otravnej kabeláže a práve uvedená novinka v tomto smere sľubuje 4K rozlíšenie, inteligentné rozpoznávanie objektov a plnú nezávislosť od zásuvky ako aj hubov. Do našej redakcie sa kamera dostala presne v období krátkych dní, mrazov a večnej tmy po štvrtí. A tak

sa z testu stal malý experiment fyziky a reality. Nasledujúce riadky preto nie sú len prehľadom suchých parametrov, ale záznamom mesačného spolužitia s Tapo C460 v krutých podmienkach.

Odpichnime sa v úvode už tradične od dizajnu. C460 ponúka kompaktné valcovité telo z matného bieleho plastu s lesklou čiernou plochou v prednej časti, chrániacou všetky senzory. Hmotnosť okamžite prezrádza prítomnosť masívnej 10 000 mAh batérie. Tento dizajn neurazí na modernej novostavbe ani na starej chalupe, no zároveň pôsobí dostatočne technicky, aby bolo každému jasné, že ide o seriózny bezpečnostný nástroj a nielen o nejakú smart hračku. Najzásadnejším konštrukčným prvkom je však magnetický systém uchytania, ktorý je zároveň jeho najväčšou prednosťou aj slabinou. Kovová

pologul'a pripnutá o kov a silný magnet v tele kamery umožňujú inštaláciu doslova v sekunde a rovnako jednoduché je aj zloženie pri nabíjaní. V praxi to funguje výborne, magnet bez problémov udržal kameru aj pri silnom vetre vo výške dva a pol metra, no psychologický pocit istoty vám to celé môže trochu kaziť. Fakt, že zariadenie v hodnote vyše sto eur drží na fasáde doslova len silou prítlačivosti, vo mne neustále vyvolával obavy z krádeže, ktoré umocňuje absencia akejkol'vek mechanickej poistky. Samozrejme, aj túto kameru môžete pomocou pribaleného príslušenstva namontovať aj pomocou skrutiek kamkoľvek na stenu, avšak určite chápete, prečo je práve riešenie magnetom oveľa praktickejšie. Do toho vstupuje odolnosť IP66, ktorá v reálnych zimných podmienkach obstála pri mrznúcom daždi, snežení aj opakovanom odmäku, no zároveň



odkryla citlivé miesto v podobe tesnenia v prípade pripojenia solárneho panelu (písal som o tom už v predchádzajúcom teste TP-Link kamery). Aj tento model viete zakúpiť vo verzii bez solárneho príslušenstva, avšak rozdiel v cene je doslova cca 20 eur.

Obrazový základ Tapo C460 stojí na 1/2,7-palcovom CMOS senzore typu Starlight so svetelným objektívom s clonou F1.65, čo v praxi znamená vyššiu citlivosť na svetlo a lepšie výsledky v zhoršených svetelných podmienkach. Rozlíšenie 4K je v segmente batériových kamier stále skôr raritou než štandardom, no po viac než mesiaci používania môžem povedať, že v tomto prípade je ten rozdiel v kvalite voči menej ostrým snímačom markantný. Skutočná výhoda sa, samozrejme, neprejaví na displeji telefónu, ale až pri digitálnom priblížení. Pri širokom zornom uhle 134 stupňov kamera síce pokrýva veľký priestor naraz, no objekty sú prirodzene opticky vzdialené. Pri nižších rozlíšeníach sa po priblížení preto menia na rozmazanú mozaiku, zatiaľ čo pri 4K ostávajú dostatočne čitateľné detaily ako črty tváre, logo na oblečení a evidenčné číslo auta. Daňou za toto rozlíšenie je však len 15-snímková frekvencia, ktorá je pri statických scénach v poriadku, no pri rýchlych pohyboch už obraz pôsobí mierne trhane. Ide o typický kompromis medzi vysokým detailom a plynulosťou, ktorý TP-Link vyriešil práve v prospech ostrosti a za mňa je to úplne v poriadku.

V noci sa kamera klasicky prepína medzi dvoma odlišnými spôsobmi videnia. Na jednej strane je infračervený režim s IR LED diódami ponúkajúci mimoriadne ostrý, kontrastný čiernobiely obraz s dosahom



V praxi to počas môjho zimného testu znamenalo rýchly pokles kapacity, aj napriek pripojenému panelu, a nutnosť manuálneho nabíjania po niekoľkých týždňoch.

Solárny sen sa tak v lokálnych zimných podmienkach mení na menej praktické príslušenstvo s reálnym významom najmä od jari do jesene, keď už systém funguje presne tak bez údržbovo, ako sľubuje marketing. Ak Tapo C460 v lete umiestnite na dobre osvetlené miesto orientované na slnko, je realistické očakávať, že





kamera vydrží byť samostatná. Je to však veľmi špecifické a bude záležať hlavne od umiestnenia a frekvencií pohybu.

Softvérovým základom je opäť aplikácia Tapo, ktorá patrí k tomu lepšiemu, čo dnes v segmente smart home vôbec existuje. Prostredie je prehľadné, rýchle, lokalizované do slovenčiny/češtiny a bez zbytočných vizuálnych výstrelkov. Mimoriadne ma potešila úroveň detailov v diagnostike batérie, kde používateľ vidí nielen aktuálny stav, ale aj priebeh nabíjania, vybijania a konkrétny prínos vyššie spomínaného solárneho panelu. Ešte dôležitejšia je však umelá inteligencia, ktorá funguje priamo v kamere a je dostupná bez akéhokoľvek mesačného predplatného. Detekcia osôb, vozidiel a zvierat je presná, rýchla a počas testu spolaľivo rozpoznávala reálne hrozby od banálnych pohybov v zábere. Občas síce došlo k omylu pri zhoršených svetelných podmienkach alebo práve ojedinelom snežení, no v porovnaní s konkurenciou ide o nadpriemerne dobrý výsledok. Slabinou zostáva len obmedzené filtrovanie notifikácií, ktoré neumožňuje oddeliť to, čo chcete nahrávať, od toho, čo chcete notifikovať, čo môže pri citlivejších nastaveniach viesť k informačnému pretlačeniu. Naozaj nechcete mať plochu mobilu zaspamovanú hláškami o tom, že vám po dvore behá mačka.

Model C460 sa zároveň pripája priamo na domácu Wi-Fi bez nutnosti externého hubu (teraz už asi chápete, prečo má tento model takú vysokú kapacitu batérie), čo výrazne zjednodušuje inštaláciu, no zároveň kladie vyššie nároky na kvalitu vašej siete.

Podpora 2,4 aj 5 GHz pásma siete vyzerá dobre na papieri, no v reálnych podmienkach zostáva 2,4 GHz jasnou voľbou vďaka lepšej priepustnosti cez steny. Pri slabšom signáli môže 4K stream trpieť výpadkami a oneskorenými notifikáciami, keďže kamera už nemá k dispozícii žiadny medzistupeň v podobe hubu. Definitívnu bodku za otvorenosťou však dáva samotná filozofia celého ekosystému. C460 funguje výhradne v rámci platformy Tapo bez podpory RTSP, ONVIF či Apple HomeKitu, čo znemožňuje jej integráciu do profesionálnych NVR systémov či pokročilých automatizačných scén.

Postavená vedľa hlavných rivalov ukáže Tapo C460 svoju silu aj slabiny veľmi rýchlo. V porovnaní s Reolink Altas 4K ponúka obrazovo veľmi podobné výsledky, keďže obe kamery pracujú s farebným nočným videním založeným na zvýšenej svetelnej citlivosti, no Reolink má lepšie zvládnuté kontinuálne nahrávanie na batériu a stabilnejší manažment energie najmä pri celoročnej prevádzke so solárnym panelom. Tapo naopak kontruje nižšou cenou a jednoduchšou inštaláciou. V rámci vlastného portfólia potom C460 jasne prekonáva starší model C420 vďaka 4K rozlíšeniu, väčšej batérii a absencii nutnosti používať hub, no práve ten robí z C420 stále rozumnú voľbu pre domácnosti so slabším Wi-Fi pokrytím a nižšími nárokmi na detail obrazu. C460 je tak modernejšia, ambicioznejšia, ale zároveň o niečo náročnejšia na podmienky.

Tapo C460 je z môjho pohľadu technologicky veľmi presvedčivá kamera, ktorá ukazuje, kam sa posunuli obrazové snímky,

úsporné čipy aj lokálna AI. Jej 4K obraz je cez deň v cenovej hladine okolo 100 až 150 eur vyslovene nadštandardný a poskytuje detaily, ktoré majú reálnu dôkazovú hodnotu, k tomu pridáva výbornú aplikáciu, bezplatnú inteligentnú detekciu a lokálny záznam bez poplatkov. Zároveň však naráža na neúprosnú fyziku batérií, keď sa solárna sebestačnosť v lokálnych zimách mení skôr na marketingový sen než realitu, a magnetický držák siete uľahčuje manipuláciu, no z pohľadu bezpečnosti je Achillovou pätou celej konštrukcie.

Výsledkom je tak kamera, ktorá je v lete kráľom dvora, no v zime si vyžaduje pravidelnú starostlivosť a trochu tolerancie. Ak ju budete používať s týmto vedomím, odmení sa vám špičkovým obrazom a funkčným softvérom. Ak však čakáte bezúdržbový systém vhodný do extrémnych podmienok, bude pre vás skôr sklamaním.

Verdikt

Praktický strážca vášho majetku.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
TP -Link	150€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 4K obraz	- Chýba podpora pre Apple HomeKit
+ Odolnosť	- a RTSP/ONVIF
+ AI detekcia	- Magnetický spôsob prichytenia
+ Magnetický spôsob prichytenia	- Magnety sú super, ale pozor
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

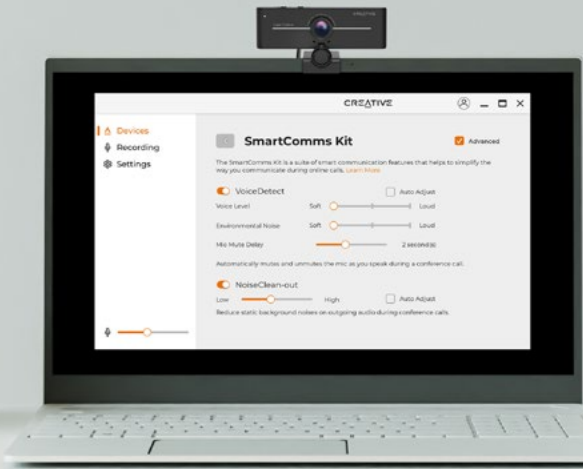


2. Cena Creative Aurvana Ace 3

Súťaž

1. Cena Creative Sound Blaster G8

3. Cena Creative Live! Cam Sync 4K



Peaky Blinders prichádzajú



Steven Knight sa vracia s dlho očakávaným filmom **Peaky Blinders The Immortal Man** k legendárnemu britskému kriminálnemu dramatického seriálu, ktorý sa pôvodne odohrával v Birminghamu v období po prvej svetovej

vojne. Ústrednou postavou filmu bude opäť a nad'alej Tommy Shelby (Cillian Murphy), ktorý sa po svojom odchode do exilu vracia späť a tentokrát sa v deji posunieme do obdobia druhej svetovej vojny – konkrétne do roku 1940.

Veľkým lákadlom filmu sú okrem iného aj nové postavy a herecké obsadenie – Rebecca Ferguson sa predstaví ako záhadná Kaulo, ktorá by mohla byť kl'účom k novým vzťahom ale aj konfliktom. Ďalší nový talent je Barry Keoghan, o ktorom sa už teraz hovorí ako o potenciálnej novej tvári generácie Shelby rodiny, čo môže naznačovať plynulé prechody medzi starým a novým svetom v budúcnosti tohto príbehu.

Prvé informácie o filmovom deji už teraz naznačujú že nepôjde len o obyčajné pokračovanie populárneho seriálu, ale skôr o dôstojné, temné a emocionálne zakončenie jednej z najikonickejších televíznych seriálov posledných rokov. Steven Knight sa vracia k svetu Shelbyovcov s jasným cieľom: nielen potešiť fanúšikov, ale uzavrieť príbeh Tommyho Shelby spôsobom, ktorý prináleží tejto ikonickému postavu. Oficiálne stanovené dátumy premiéry budú 6. marca 2026 v kinách a 20. marca 2026 na Netflixe.

Supergirl



V decembri sme mali možnosť vzhliadnuť prvý trailer na pripravovaný film **Supergirl**, ktorý naznačil že DC sa vydáva menej tradičnou ale skôr osobnejšou cestou svojich hrdinov.

Postavu Supergirl ale diváci mohli vidieť na pár minút už tento rok v poslednom filmovom spracovaní Supermana. Film, inšpirovaný komiksom Supergirl: Woman of Tomorrow od Toma Kinga, predstavuje Kapu Zor-El nie ako ideálnu hrdinku, ale ako postavu poznačenú stratou, cynizmom a hľadaním vlastného miesta vo vesmíre.

Režisér Craig Gillespie vsádza na medzigalaktickú atmosféru a dôraz na emócie namiesto čistej okázalej akcie. V hlavnej úlohe sa predstaví Milly Alcock. Ďalšie herecké obsadenie obsahujú mená ako Jason Momoa alebo Matthiasa Schoenaertsu v úlohe zlosyna. Dej sleduje Supergirl na ceste naprieč galaxiou, kde sprevádza mladé dievča túžiace po pomste, čím film sľubuje temnejší, dospeljší pohľad na superhrdinský žáner.

Nový Holmes



Streamovacia spoločnosť Prime si taktiež v decembri pre svojich divákov pripravila prvý teaser **Young Sherlock** – očakávanú novú seriálovú reinterpretáciu legendárneho detektíva Sherlocka Holmesa od Guya Ritchieho.

Ten je exkluzívne pripravuje pre spomínanú streamovaciu spoločnosť. Seriál sľubuje pohľad na mladého Sherlocka Holmesa vo sviežom a drsnejšom prevedení príbehu, ktorý sleduje jeho prvé krôčiky v dedukcii ešte pred tým, než sa stane známym obyvateľom Baker Street.

Dej sa sústreďuje na 19 ročného Holmesa, ktorý rieši vraždu na Oxfordskej univerzite, tá ho vtiahne do rozsiahlej medzinárodnej konšpirácie. Seriál bude mať osem epizód a vzniká v spolupráci s tvorcom Matthew Parkhillom a režisérom prvých epizód je sám Ritchie, ktorý už v minulosti úspešne adaptoval Holmesovu postavu pre veľké plátno – vtedy si Holmesu zahral Robert Downey Jr. Hlavnú postavu ale tentokrát stvárni Hero Fiennes Tiffin, v obsadení sa tiež objavujú aj Dónal Finn ako Moriarty, Joseph Fiennes, Natascha McElhone, Max Irons či Colin Firth.

Zomrel Rob Reiner



Správa o úmrtí Roba Reinera šokovala celý filmový svet, žiaľ predovšetkým kvôli tragickým okolnostiam ktoré ju sprevádzali.

Rob Reiner ale hlavne patril k tým výnimočným filmárom, ktorí sa môžu pýšiť nadčasovosťou svojich filmových diel. Jeho filmografia

pôsobí ako prehl'ad toho najlepšieho z amerického mainstreamového filmu posledných dekád. Reinerovou filmovou silou bol príbeh, dialóg a schopnosť pochopiť emócie postáv.

Od kultovej snímky This Is Spinal Tap, cez citlivé dospievanie v Stand by Me, rozprávkovú fantáziu The Princess Bride až po ikonickú romantickú komédiu When Harry Met Sally... ukázal, že žáner preňho neboli hranicou, ale nástrojom. Každý z týchto filmov sa stal pre svojich divákov kultovým a dodnes funguje pre nové generácie divákov. Reiner mal mimoriadny cit pre tempo, humor aj emóciu – a najmä pre dialógy, ktoré priam zľudovali.

Jeho odkaz však presahuje réžiu. Ako spoluzakladateľ Castle Rock Entertainment pomohol vzniku diel, ktoré definovali modernú filmovú a televíznu kultúru. Reinerov režisérsky odkaz zostáva zapísaný ako ten, ktorý veril v silu rozprávania – a ktorý dokázal, že aj obyčajné príbehy môžu byť nesmrteľné, ak sú rozprávane s pochopením a srdcom.

Otec

EMOTÍVNY FILM O NAJVÄČŠEJ ŽIVOTNEJ CHYBE A O TOM, AKÉ VEL'MI L'AHKÉ JE SÚDIŤ INÝCH



Slovenský film *Otec*, od režisérky Terezy Nvotovej, patrí k najsilnejším a najoriginálnejším dielam slovenskej kinematografie posledných rokov. Ide o drámu inšpirovanú skutočnými udalosťami, ktorá mala premiéru hneď na niekoľkých festivaloch, vrátane prestížneho benátskeho Venice International Film Festival (v sekcii Orizzonti) a bola vybraná ako oficiálny kandidát Slovenska na filmových Oscaroch v kategórii najlepší cudzojazyčný film. Snímka vznikla v koprodukcii Slovenska, Českej republiky a Poľska, pričom scenár napísala Nvotová spolu s Dušanom Budzakom. Film je výnimočný aj svojim spracovaním – mnohé scény sú nakrútené v takmer neprerušovaných dlhých záberoch, ktoré výrazne umocňujú divácky zážitok a vtiahnu publikum priamo do psychológie vnútorného sveta protagonistu. Pod'me sa však bližšie pozrieť na to, čo robí túto snímku takou výnimočnou.

Autopilot

Dej je jednoduchý, no zároveň tragický. Divák sleduje Michala (Milan Ondřík), milujúceho manžela a otca, ktorého každodenná rutina sa zmení na nočnú moru kvôli jednej chybe, ktorej dôsledky sú tragické. V úvodných scénach sledujeme Michala v dlhom, niekoľko minút trvajúcom zábere, ako vykonáva svoje ranné aktivity – beh, sprchu, lúčenie so svojou rodinou, nakladanie dcéry Dominiky do autosedačky. Následne Michal odchádza do práce, vyloží dcérku v škôlke a medzitým vybavuje hneď niekoľko telefonátov, či už od manželky, bývalej manželky alebo vystresovaný hovor od kolegyne z práce. Lenže čo všetko z tejto rutiny je skutočné a čo nie? Postupne divák zisťuje, že nie všetky udalosti, ktoré sme vzhliadli, sa skutočne stali – máme ale Michalovu perspektívu, ktorú riadil syndróm autopilota. Michal v skutočnosti svoju malú neodovzdal v škôlke a dieťa tak zostáva zabudnuté v rozpálenom

aute počas horúceho dňa. Táto tragická udalosť sa stáva osou celého filmu a vedie Michala do psychologického kolotoča viny, sebareflexie a spoločenského odsúdenia.

Film v druhej časti deja sleduje nielen následky tejto katastrofy na Michalov osobný život, ale aj na vzťahy s manželkou Zuzkou (Dominika Morávková). Jeho počin ovplyvňuje spoločnosť a prenasledujú ho aj médiá, ktoré, okrem iného, podsúvajú domnelú mienku o jeho charaktere verejnosti. Michala to nejako výrazne neovplyvňuje. Ako sám počas pojednávania v súdnej sieni povie, už je mu jedno, ako ho vníma verejnosť a čo s ním po súdnom procese bude, lebo prišiel o milovanú dcéru a život jej už nič nevráti.

Snímka sa nehrá na jednoduché sudy alebo morálne poučky, a rozhodne v nej nehladajte komplexnú štúdiu ľudského charakteru. Namiesto toho ponúka intímnu štúdiu viny, žiaľu a pokusu o odpustenie,



ktorý je často bolestivý a komplikovaný a v prípade rodičov prichádza veľmi ťažko. Režisérka sa zameriava na vnútornú cestu hlavnej postavy a jeho pokus znova nadviazať dôveru s tými, ktorých miloval, ako sú jeho manželka a rodinní priatelia, a zároveň sa zmieriť s tým, čo sa stalo. Kamera sleduje Michala v dlhých kontinuálnych záberoch, ktoré umocňujú pocit jeho izolácie a utrpenia. Ako diváci tak dostávame pohľad na to, že jeho život sa zmenil skôr na každodenné prežívanie.

Ondřík v hlavnej role podáva silné herecké výkony. Extrémne emotívna je scéna, kde si jeho postava uvedomuje, že jeho dcéra naozaj ostala v detskej sedačke. Dominika Morávková ako zraniteľná manželka, ktorá sa snaží zo všetkých síl stáť pri svojom manželovi, no pri tom tiež trpí veľkou stratou, veľmi dobre Michalovi Ondříkovi sekunduje. Martina Sládková či Aňa Geislerová vo vedľajších úlohách primárne poskytujú svedectvo alebo dokresľujú charaktery hlavných postáv, napríklad aj počas scény v súdnej sieni. Film kladie divákovi veľmi ťažké otázky, akými sú napríklad „Je možné odpustiť niečo, čo sa zdá neodpustiteľné?“ či „Dokáže človek znova nájsť miesto v spoločnosti, ktorá ho odsudzuje ako bezohľadného rodiča tak silne vykresleného médiami?“.



Veľmi ťažký ale dôležitý film

Otec nie je film, ktorý sa sleduje ľahko – najmä scény, v ktorých Michal objaví Dominiku v aute alebo kde počas súdneho procesu popisujú posledné minúty jej života sa sledovali extrémne ťažko. Tereza Nvotová je vo svojej réžii precízna a divákovi ponúka autentický pocit priameho prežívania deja spolu s hlavnou postavou.

Je to extrémne dôležitý film, ktorý nepoučuje, ale vystavuje diváka intenzívnej emočnej skúsenosti. Je dôležité si uvedomiť, že nejde len o

príbeh jednej rodiny, ale o reflexiu skutočnej tragédie, ktorá sa môže stať komukoľvek, najmä v súčasnej dobe vysokého stresu a pracovného nasadenia, kde ľudia často kladú priority súvisiace s rodinou na nižšiu úroveň ako tie pracovné. Film tiež kladie otázku, ako žiť s tým, čo sa nedá vziať späť. Napriek ťažkej téme, ktorá môže mnohých odrádzať, najmä ak ste rodičom, je tento film výnimočným dielom slovenskej kinematografie, ktoré si zaslúži pozornosť aj na medzinárodnej filmovej scéne.

„**Dráma *Otec* nahliada na tragickú udalosť, ktorá mení život mladej rodiny. Pre súčasnú dobu ide o mimoriadne dôležitú tému, o ktorej sa hovorí veľmi málo.**“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Tereza Nvotová	Rok vydania: 2025 Žáner: Dráma
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Obsadenie + Réžia + Herecký výkon hlavných protagonistov	- Otvorený záver - Scéna na súde - Pár veľmi preafektovaných scén
HODNOTENIE:	★★★★☆

Na nože: Prebudenie mŕtveho muža

NAJTEMNEJŠIE POKRAČOVANIE ÚSPEŠNEJ DETEKTÍVNEJ SÉRIE



Tretí diel série Na nože, s podtitulom **Prebudenie mŕtveho muža**, predstavuje výrazný posun v rámci celej franšízy. Kým prvý film stavil na klasickú detektívnu štruktúru a druhý sa niesol v duchu okázalej satiry, nový príbeh je tlmenejší, vážnejší a tematicky sústredenejší. Režisér Rian Johnson tentoraz neponúka ľahkú žánrovú zábavu, ale premyslený film, ktorý kombinuje mysteriózny príbeh s otázkami viery, moci a morálnej zodpovednosti.

Prostredie a konflikt

Dej sa odohráva na malej katolíckej farnosti v štáte New York. Príchod mladého kňaza Juda Duplenticyho (Josh O'Connor) naruší zdanlivo stabilný chod miestnej komunity. Jud je do farnosti presunutý po disciplinárnom prehrešku a hneď od začiatku je zjrejmé, že stojí v ostrom kontraste s jej vodcom, monsignorom Jeffersonom Wicksom (Josh Brolin). Wicks je autoritatívna, dominantná osobnosť, ktorá si udržiava vplyv silou presvedčenia, strachom a ideologickou neústupnosťou.

Ich hodnotový konflikt sa postupne stáva jedným z hlavných motorov filmu.

Vražda a návrat Benoita Blanca

Ked' dôjde k Wicksovej vražde, za okolností, ktoré sa zdajú byť logicky nevysvetliteľné, do mesta prichádza detektív Benoit Blanc (Daniel Craig). Blanc ostáva verný svojej povesti brilantného analytika, no film ho tentoraz stavia do prostredia, kde racionálne vysvetlenia narážajú na vieru, symboly a presvedčenia. Tento stret však nie je vykreslený ako jednoduchý konflikt rozumu a náboženstva, Johnson ho spracúva citlivo a bez karikatúry, pričom zdôrazňuje, že oba pohľady na svet môžu viesť nielen k pochopeniu pravdy, ale aj k jej manipulácii.

Josh O'Connor ako hlavné ťažisko filmu

Najvýraznejšou postavou filmu je Jud Duplenticy. Josh O'Connor podáva vynikajúci výkon, ktorý stojí na vnútornej

rozpoltenosti postavy. Jud je človek, ktorý sa snaží o pokoj a zmierenie, no zároveň v sebe nesie minulosť poznačenú násilím a potlačeným hnevom. Film mu venuje veľký priestor, vďaka čomu sa z neho stáva emocionálne centrum príbehu. Jeho vzťah k viere nie je idealizovaný ani schematický, ale pôsobí ako neustály proces pochybností a hľadania rovnováhy.

Daniel Craig ako Benoit Blanc tentoraz pôsobí menej excentricky než v predchádzajúcich dieloch. Jeho prejav je striedmejší a pozorovateľský, čo dobre zapadá do vážnejšieho tónu filmu. Zároveň však ide o isté riziko: Blanc je miestami odsunutý do úlohy vedľajšej postavy a divákovi, ktorí považujú jeho postavu za hlavné lákadlo série, môže tento posun spôsobiť mierne sklamanie.

Vedľajšie postavy a nevyužitý potenciál

Vedľajšie postavy v podaní Glenn Close, Kerry Washington, Andrewa Scotta,



Mily Kunis, Cailee Spaeny či Jeremyho Rennera vytvárajú pestrú mozaiku motivácií a osobných konfliktov. Film však naráža na vlastnú ambíciu: obsadenie je mimoriadne silné, no nie všetky postavy dostanú dostatok priestoru. Niektoré pôsobia skôr ako tematické figúry než plnohodnotné charaktery, čo oslabuje pocit, že každý z nich by mohol byť skutočne rovnocenným podozrivým.

Po formálnej stránke ide o najvyššie diel série. Kamera a práca so svetlom podporujú chladnú, takmer gotickú atmosféru. Interiéry kostola, tlmené farby



a kontrasty medzi svetlom a tieňom posilňujú tematickú rovinu filmu. Strih je precízny a udržiava napätie aj v dialógovo orientovaných pasážach, hoci miestami by si film zaslúžil svižnejšie tempo.

Záhada ako prostriedok, nie cieľ

Z hľadiska žánru sa Na nože čiastočne vzdaluje od klasickej detektívky. Samotná záhada je komplikovaná a zámerne ťažko rozlúštiteľná bez kompletného kontextu. To však môže pôsobiť aj ako slabina. Riešenie prípadu nie je primárne o dedukcii

diváka, ale o postupnom odhaľovaní morálnych a osobných zlyhaní postáv. Pre fanúšikov tradičného „kto je vrah?“ princípu môže byť tento prístup menej uspokojivý.

Záverečné hodnotenie

Na nože: Prebudenie mŕtveho muža je vyzretejší, pokojnejší a tematicky ambicióznejší film než jeho predchodcovia.

Nie je bez chýb, miestami je zbytočne rozvláchny a nevyužíva naplno potenciál vedľajších postáv, no ako celok pôsobí premyslene. Rian Johnson dokazuje, že séria Na nože sa dokáže vyvíjať a meniť bez toho, aby stratila identitu.

„Na malej katolíckej farnosti počas bohoslužby za záhadných okolností zomrie vplyvný monsignor. Smrť vyzerá ako náhoda, no čoskoro sa ukáže, že ide o vraždu. Do prípadu je prizvaný detektív Benoit Blanc, ktorý začne vyšetrovať komunitu plnú napätých vzťahov, skrytých tajomstiev a osobných motívov.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Réžia: Rian Johnson	Rok vydania: 2025 Žáner: Mysteriózny / Krimi / Komédia
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Atmosféra	- Pomalšie tempo
+ Herecké výkony	- Menej výrazný Benoit Blanc
+ Vízuál	- Nevyužitie vedľajších postáv
+ Tematická hĺbka	
HODNOTENIE:	
★★★★☆	

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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý
Zástupca šéfredaktora / Filip Voržáček
Webadmin / Richard Lončák, Juraj Lux
Jazykovi redaktori / Pavol Hirka, Veronika Jankovičová
Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulini, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kurilák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliana Dorociaková, Miroslava Glassová, Maja Kuffová, Nataša Bôžiková, Simona Tlacháčová, Vaneša Svetiková, Nikola Rusnackíková, Bianka Slobodníková, Denisa Lutoská, Viktória Podolinská, Simona Slivová, Pavol Košík, Kristína Hudáková, Petra Petrová, Soňa Lovasová, Veronika Srníková, Viktória Podolinská

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Lenovo Legion 5 15IRX10

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 redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry. Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukována úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opísaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2026 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)

Kingston
TECHNOLOGY

Externý SSD disk XS2000

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

Kúpite tu



Externý SSD disk XS1000

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

Kúpite tu



www.kingston.com/ssd/external

#KingstonIsWithYou

//

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

Dave Maynes, Stone Security



NÁSTROJE AXIS

Presne to, čo potrebujete – keď to potrebujete.

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

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

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

AXIS[®]
COMMUNICATIONS