

GENERATION

TESTOVALI SME

Gigabyte AORUS RTX 5090 AI BOX



TÉMA

MSI na CES 2026

HRALI SME

Avatar: Frontiers of
Pandora– From the Ashes

VIDELI SME

Avatar: Oheň a popol

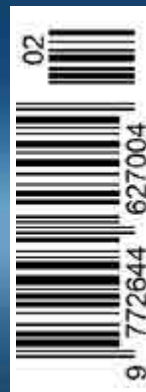
RETRO

Fire Emblem: Path
of Radiance

SÚŤAŽ



 Fractal





Pravá flexibilita. Skutočný výkon.

AXIS Camera Station Pro

Tento výkonný a funkčne bohatý serverový VMS systém uľahčuje prezeranie živého videa, vyhľadávanie a export záznamov, a tiež správu kontroly prístupov. Vďaka podpore kompletného portfólia produktov Axis, analytických funkcií, ako aj kamier tretích strán môžete vytvoriť to správne riešenie bezpečnej siete, ktoré bude vyhovovať vašim potrebám, a zároveň využívať výhody voliteľného pripojenia ku cloudu.

Viac info: www.axis.com/products/axis-camera-station-pro

AXIS[®]
COMMUNICATIONS



A máme tu ďalšiu krízu

Spomínate si, ako som pred pár rokmi v príhovoroch riešil čipovú krízu? Niečo podobné sa nám vracia ako bumerang, len tentoraz v hlavnej úlohe stoja pamäte. Situácia na trhu s RAM a SSD nie je náhodný výkyv, ale súbeh trendov, ktoré tlačia ceny aj dostupnosť na úkor bežného spotrebiteľa.

Výrobcovia presúvajú kapacity do ziskovejších segmentov, najmä do dátových centier a AI riešení, kým spotrebiteľský trh má menšiu prioritu.

Zároveň sa výroba NAND a DRAM nastavuje opatrnejšie, takže pri rastúcom dopyte rastú ceny rýchlejšie a výhodné ponuky sú čoraz kratšie.

Do toho rastú nároky softvéru, hier a platforiem, takže potreba väčšej kapacity a viac RAM naráža na menej predvídateľné ceny.

V skratke, upgrade RAM alebo výmena SSD už nie je rutina, ale nákup, pri ktorom sa oplatí sledovať ceny, porovnávať parametre a rátať s tým, že rovnaká konfigurácia môže o pár týždňov stáť citelne viac.

My vám však aj vo februárovom čísle pomôžeme zorientovať sa a vybrať rozumne, či už v rámci hardvéru alebo softvéru, takže krízu 2.0 na chvíľu odložte bokom a pokojne začnite listovať tou náložou, ktorú sme si tento mesiac pre vás pripravili.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

Kia EV4 Fastback

ART DECO



História technológií (rovnako ako aj videohier) je nekonečný cyklus reštartov a návratov. Žánre, ktoré sme už odpísali, napríklad point-and-click adventúry či izometrické RPG, sa zrazu vracajú v next-gen prerábkach. Majú nový unreal engine, ray tracing a fyziku o akej sme v deväťdesiatych rokoch mohli akurát tak snívať. Automobilový priemysel podľa mňa prežíva niečo podobné. Zažíva totižto akúsi Definitive Edition éru karosérií, ktoré sme svojho času nechali zapadnúť prachom. Poslednú dekádu nám ovládli SUV. Vysoké, ťažké tanky, ktoré zobrali cesty útokom ako kedysi Battle Royale multiplayer a zrazu sedany, liftbacky a fastbacky pôsobili ako relikvie. Lenže vo svete elektromobilov je najväčší boss odpor vzduchu a ten ako taký sa dá poraziť skôr nízkou, elegantnou siluetou než hranatou vežou na kolesách. Keď som sa nedávno bližšie zadíval na aktuálnu novinku automobilky Kia a to

konkrétne model EV4 Fastback, ostal som z jej dizajnu doslova v šoku. Vizuálne ide totižto o auto, ktoré na parkovisku plnom tuctových crossoverov vyzerá ako glitch v Matrixe. Je to za mňa jasne pokus o reštart kompaktného sedanu s estetickou, ktorá by sa nestratila ani v Night City. Test vozidla prebiehal už tradične v reálnych slovenských podmienkach zahrňujúcich bratislavské obchvaty, dialnice aj záhorácke okresky, kde sa jasne ukázalo, či je dravý vizuál len skin, alebo má aj poctivé atribúty podporené hmatateľnými výsledkami. Nebudem vás preto ďalej naťahovať a podme sa o kvalitách uvedeného vozu porozprávať bližšie.

Akokoľvek sa mne osobne dizajn Kia EV4 Fastback neskutočne páči, napriek tomu ho objektívne musím zhodnotiť ako polarizujúci. Kia tento vizuál priamo nazýva Opposites United, čo je síce názov ako u

indie synth-pop kapely, no v realite je to premyslený stret plynulých, organických línií s prísnou, až digitálne brutálnou geometriou. V momente, keď som výsledok prvýkrát videl pod blikajúcim neónom našej ulice, naskočila mi presná asociácia a po dlhšej dobe aj konkrétna metafora; Art Deco. Nie to zaprášené z 20. rokov, ale jeho kybernetická reinkarnácia. Ako keby Syd Mead navrhoval auto pre Vel'kého Gatsbyho v roku 2077 a výsledkom bola práve EV4 vo verzii Fastback. Len pre upresnenie, v predaji je aj štandardný model EV4, ktorý však nemá ten unikátny a sexi zadok. O nej vám však poviem niekedy nabadúce. Fastback silueta je dnes príjemná anomália v mori SUV-krabíc. Má nízky skosený nos, dlhú klesajúcu strechu a na záver prudko useknutý zadok. Nie je to len estetická póza, napokon odpor vzduchu Cd 0,241 je číslo, ktoré v elektromobiloch znamená reálne kilometre dojazdu navyše a EV4 z profilu vlastne



pôsobí ako šíp. Matná strieborná farba tomu ešte pomáha keďže svetlo na nej sa láme ako na brúsenom hliníku a zvýrazňuje ostré prelisy aj polygonálne blatníky. Celé nám to uzatvára už z iných elektro modelov značky Kia dobre známy svetelný podpis Star Map. Vertikálne LED moduly vpredu ako zátvorky kódu a vzadu minimalistické pásiky po stranách. A áno, zadok je pri tomto voze tým najkontroverzejším (z mnohých dôvodov, o ktorých budem písať neskôr), ale vo mne evokuje streamlinery typu Tatra T87 v 21. storočí. Nemohol som sa prosto vynadívať.

Cez zapustené kl'učky vám teraz otváram pomyselné dvere, aby ste sa mohli posadiť do interiéru. Ten má bližšie k škandinávskemu nábytkovému štúdiu než ku klasickému kokpitu. EV4 je v tomto smere pekná ukážka toho, čo umožňuje elektrická platforma E-GMP. Tá totižto ponúka veľa priestoru, rovnú podlahu a kabínu, ktorá pôsobí skôr ako moderná obývačka než stiesnená stíhačka. Palubná doska je nízka a horizontálna, dominuje jej široký panel s tromi displejmi (poznáme ho z iných EV vozidiel výrobcu), ale ešte viac ma baví absencia tradičného stredového

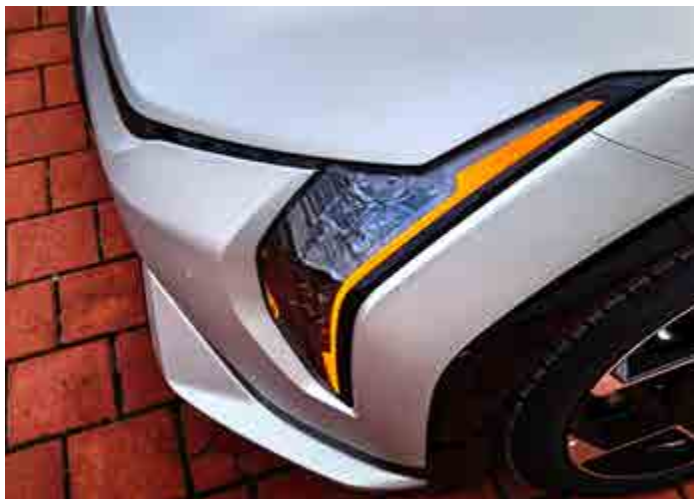
tunela kde namiesto bariéry nájdete plávajúci ostrovček. Na nabíjačke si z neho spravíte pracovný kútik alebo jedáľenský pultík. Materiálovo to nie je ten recyklovaný jogurtový téglik, ktorého sa bojíme vždy, keď sa vytiahne udržiavateľnosť ako PR fráza. Recyklovaná PET tkanina na palubovke pôsobí oveľa prémiovejšie, má hrubú textúru, nehádže odlesky a našťastie tu nie je hromada lesklých plastov čo sa vám poškríabu už behom prvých dní. Sedadlá sú príjemné aj v teple a vďaka perforácii dýchajú – zaujímavým prvkom je prešívane rebrovanie po celej ich ploche. Dizajnový highlight sú však tenké siet'ované opierky hlavy v štýle kancelárskych trónov od Hermana Millera, ktoré opticky zväčšujú priestor a interiéru dávajú technický šmrnc, nehovoriac o miere pohodlia.

V mnou testovanej verzii GT-Line sú sedadlá jednou z najväčších zbraní tohto auta. Jednak má vodič ako aj spolujazdec elektrické polohovanie (v prípade šoféra s pamäťou), ale hlavne relaxačnú funkciu, ktorá preklopí kreslo do horizontálnej polohy. Z čakania počas nabíjania sa tak ľahko stane spánkový režim. Nechýba

vyhrievanie ani ventilácia, čo v tejto triede stále nie je samozrejmosťou. Čo sa týka priestoru vzadu, tak vďaka dlhému rázvoru 2 820 mm je tam kráľovský veľá miesta na nohy a už spomínaná rovná podlaha poteší aj pasažiera v strede. Treba však dodať, že fastback strecha si vypýtala daň ohľadom priestoru okolo hlavy a ak máte nad 185 cm, budete sa pri jazde vzadu čiastočne dotýkať stropu.

EV4 má na dnešné pomery veľmi moderný infotainment, ktorý Kia používa aj v drahšom EV9. V praxi to znamená rýchle reakcie, logicky usporiadané menu a pocit, že interagujete s moderným tabletom. Ako som už spomínal, pred vodičom sa nachádza jeden veľký pás zložený z troch obrazoviek: vľavo digitálne budíky (rýchlosť, dojazd, asistenti), vpravo hlavný displej na navigáciu a multimédiu a medzi nimi samostatný dotykový panel na klimatizáciu. Nastavovanie teploty tak nemusíte riešiť cez menu, avšak občas vie čiastočne zakryť volant, takže sa musíte trochu pozrieť popod neho. Z praktických funkcií vyberám bezdrôtový Apple CarPlay/Android Auto, plánovanie trás s automatickým alebo manuálnym predohrevom batérie, aktualizácie cez internet so sťahovaním na pozadí a nočnou inštaláciou a podpora aplikácií Netflix/YouTube (škoda, že iba pri odstavenom vozidle). Dobrou správou je, že nie všetko sa ovláda len dotykom. Ostali tu aj normálne tlačidlá, či už v stredovom paneli alebo priamo na volante.

Späť ku kontroverznosti ohľadom kufru. Ten na papieri vyzerá výborne (490 l, teda viac než hatchback), lenže čísla tu tak trochu zakrývajú pointu. Fastback sa totiž neotvára ako liftback aj so sklom, ale iba plechovým vekom a výsledok je citelný. Otvor je síce široký (cca 128 cm), no na výšku je nečakane úzky (menej než 50 cm). Bežné tašky a mäkké kufre prejdú bez problémov, ale kočík, tvrdý box pre psa alebo veľká krabica (áno, aj herné PC) sú už Tetris na vysokej úrovni.



Opakujem, že priestoru je vo vnútri dosť, len sa k nemu neviete pohodlne dostať. Po sklopení sedadiel (60:40) navyše vznikne výrazný schod, takže dlhé a objemné veci sa prenášajú ešte ťažšie. Fastback je tu jasne viac o štýle, nie o st'ahovaní nábytku. Plusom je elektrické otváranie s automatickou funkciou, čo je však v danej cenovej relácii samozrejmosťou.

Verzia GT-Line stojí na veľkej batérii 81,4 kWh, čo je v kompaktnom segmente poriadna porcia energie a presne ten dôvod, prečo testované auto vie na papieri dosahovať vysokého dojazdu. WLTP uvádza 612 km (pri 19" kolesách), no v realnej prevádzke a pri max 8 °C to pochopiteľne celé vyzeralo trochu inak. V meste som jazdil okolo 14 až 15 kWh/100 km (teda reálne blízko dojazdu 550 km), na okreskoch to padalo k 13 kWh/100 km a na diaľnici pri 130 km/h spotreba vyskočila na 20 až 23 kWh/100 km, čo znamená približne 400 km na jedno nabitie. Najväčšie negatívum tu ide za nabíjanim. EV4 nemá 800 V ako EV6/EV9, ale staršiu 400 V architektúru, takže peak je 135 kW a teda pri ideálnych podmienkach ste na 10-80 % za 31 minút. Mne to vyšlo reálne 33 minút (lonity peak 128 kW, pekne stabilná krivka nad 100 kW približne do 60 až 65 %), čo síce nie je úroveň F1 pitstopu, ale stále úplne v pohode na bagetu a vybavenie mailov. Bonus, ktorý aj v tejto verzii musím potvrdiť je V2L a teda 230 V zásuvka v interiéri + adaptér do hlavného portu umiestneného v pravej prednej časti. Tieto prednosti spravia z vášho auta veľkú powerbanku (do 3,6 kW).

Jazda samotná je skôr o plavbe než o rezaní zákrut a ikonka GT-Line tu znamená viac komfortné Gran Turismo než okruhovú agresiu. Auto má predný náhon a 150 kW (204 k), takže v meste pôsobí svižne a z križovatky vie odpáliť okamžitým záťahom. Na diaľnici má dosť sily na bezpečné



predbiehanie, no keď jej prudko naložíte na okresku alebo na mokrej vozovke, ozve sa typická daň silnej predokolký; občas vás tá sila potiahne za volant a trakčná kontrola sa zapotí. Podvozok je naladený vyslovene na pohodlie. Tlmiče pekne žehlia rozbité cesty, kanály aj spomaľovače a EV4 pôsobí v tomto ohľade až o triedu dospelšie než by ste možno čakali. Treba však jedným dychom dodať, že pri rýchlejšom tempe sa karoséria viac nakláňa a cez zákruty tie dve tony hmotnosti okamžite pocítite. Riadenie ako také je ľahké a presné s tým, že Kia tradične boduje rekuperáciou – pádla pod volantom menia intenzitu brzdenia motorom za jazdy a i-Pedal vám umožní v meste dostatočne šetriť brzdy. Čo sa týka balíku asistencií tak auto zvláda automatickú jazdu v strede pruhu, plynulo pracuje s adaptívnym tempomatom, vie pomôcť aj so zmenou pruhu po vyhodení smerovky a to všetko navyše bez nepríjemných fantómových brzdení.

Týždeň s Kiou EV4 Fastback mi ubehol rýchlejšie než inštalácia 100 GB patchu na posledné Call of Duty. Je to auto vyzerajúce

ako koncept z roku 2030, no technicky hrá v úvodzovkách len veľmi silný štandard dneška (400 V). Ponúka veľkú batériu a tým aj výborný dojazd, luxusne pôsobiaci interiér, ale zároveň si nechá zaplatiť daň za dizajn v podobe kufra s tak trochu nešťastným otvorom. Testovaný kus by vás vyšiel na 56 990 €, základná verzia Earth štartuje na 50 190 € a áno, v absolútnych číslach je to dosť.

Čo si budeme hovoriť, v tejto hladine už poškulujete po BMW i4 či Tesle Model 3 Long Range. Lenže EV4 tu nehrá úplne fér z pohľadu pocitov. Je to skôr auto pre niekoho, kto chce moderný elektromobil s kompromismi, ale odmieta investovať do tuctového dizajnu. Art Deco línie, jedinečný svetelný podpis a kabína, ktorá pôsobí ako upokojujúca obývačka, nie sterilné laboratórium. Ak chcete viac výkonu a parametrov za rozumnejšiu cenu, zoberte Model 3. Ak však chcete atmosféru, pohodlie a dizajn, ktorý vás prinúti otočiť sa za autom aj na parkovisku, EV4 Fastback za mňa dáva zmysel.

Verdikt

Kia EV4 Fastback je ako indie hit, ktorý síce nemá najlepší 3D engine na svete, ale má takú silnú umeleckú stránku, príbeh a hrateľnosť, že mu odpustíte aj občasné technické kompromisy.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal:	Cena s DPH:
Kia	50 190 €

PLUSY A MÍNUSY:

+ Unikátny dizajn	- 400 V
+ Svetelný podpis	- Daň za dizajn v zadnej časti
+ Komfort	- Predný náhon pri kempingu
+ Výhoda V2L	

HODNOTENIE:



KGM Torres Hybrid

EXPEDIČNÝ BATOĤ S POWERBANKOU



Písať o autách v roku 2026 je ako vysvetľovať D&D človeku, čo pozná len Človeče nehnevaj sa. Pravidlá sa menia priamo počas hry a to, čo bolo včera budúcnosťou, je dnes pre mnohých heréza. V tomto cirkuse, kde sa aj tradičné značky učia milovať kilowatty a nové mená z východu nosia technológie ako vreckové nože, sa pred časom vrátil nenápadný, no húževnatý hráč. KGM, teda bývalý SsangYong, alias podivný strýko rodiny, ktorý prežil viac klinických smrť než

nejedna postava v Game of Thrones. Ich Torres mal vlani jeden zásadný problém, a to spotrebu. Ak ste čítali moju recenziu na drahší Actyon, viete, že v jeho prípade to bola rovnaká pesnička. Dnes však už Torres existuje, okrem čisto elektrickej verzie, ktorú som vám rovnako opisoval minulý rok, aj ako hybrid a práve ten sa mi dostal na týždeň do rúk. Metaforu som tentoraz nemusel loviť dlho, ostatne už cestou na prevzatie mi v hlave blikalo niečo ako expedičný batoh s powerbankou. Zvonku

drsný dobrodruh s taktickými popruhmi, vo vnútri moderný hybridný nervový systém s DNA od BYD. Tvári sa ako off-road, funguje ako pragmatik. Či sa testované vozidlo v tomto smere stretlo s realitou a čo všetko iné som v ňom dokázal objaviť, to všetko sa dozviete v nasledujúcich riadkoch.

Začnime tým, čo predáva autá, a teda dizajnom samotným. V ére, keď aerodynamický tunel formuje karosérie do podoby ohlodaných mydiel, prišlo KGM a povedalo, že to skúsi pojať inak. Torres je aj preto vizuálne hranatou pevnosťou. Vpredu máte masku so šiestimi vertikálnymi lamelami (áno, je tam cítiť Jeep vibe, ale skôr ako pocta než účelové kopírovanie). Úzke LED svetlá sú krásne zapracované do krajov karosérie a celé to pôsobí asertívne, miestami až nečakane prémiovo. Keď sa vám toto objaví v spätnom zrkadle, garantujem, že sa automaticky začnete snažiť identifikovať značku. Z profilu sa táto jedinečnosť nestráca a naplno tu nastupuje symbióza medzi tankom a spomínaným batohom. Plastové úchyty na kapote, masívny C-stĺpik, doplnky, ktoré vyložené lákajú na dobrodružstvo mimo civilizácie. Paradox? 20-palcové disky síce vyzerajú brutálne, ale do terénu sú asi tak





praktické ako baletné piškóty do blata. V mojom prípade bol vôbec najtvrdším off-road zážitkom spomaľovač pred základnou školou v rodnom meste. A kamufláž, ktorú som svojky komentoval v lete pri teste EVX, pokračuje aj vzadu. Piate dvere vyzerajú, akoby na nich bola osadená rezerva a kl'učka naznačuje bočné otváranie. Všetko je to síce len póza (rezerva nie je a otváranie do strany sa nekoná), ale je to prekliato dobre urobená póza.

Ak exteriér hrá v rytme expedície, interiér je tá sl'ubovaná powerbanka. Už pri nastupovaní poteší detail, kde dvere pokrývajú prahy, takže si po daždi nezamažete nohavice. Vnútri je minimum tlačidiel a maximum displejov. Dominantou je dvojica 12,3-palcových obrazoviek spojených do jedného celistvého panelu (prístroje + infotainment), pekne natočená smerom na vodiča. Infotainment stojí na platforme Athena 2.0, čo je názov ako zo starého Grécka, realita je však o čosi menej

poetická. Odozva je slušná, no pri mapách a niektorých preklikoch sa občas objaví menšie oneskorenie. Menu je podľa mňa logicky usporiadané, len lokálny preklad občas pôsobí nedotiahnuto. Konektivita je mierne povedané schizofrenická. Máte USB-C aj bezdrôtové nabíjanie, no CarPlay/Android Auto fungujú iba káblom. Telefón si teda môžete položiť na bezdrôtovú podložku a potom ho aj tak musíte napichnúť káblom, ak chcete mať Waze na veľkom displeji. Aby som však nebol len negativistický, tak v aute je TomTom navigácia, ktorá je za mňa nadpriemerná, a viete si ju jedným prepínačom na volante kedykoľvek zobrazit' aj priamo pred sebou.

Tak ako pri elektrickej verzii, aj tu dominujú recyklovateľné materiály. Základ tvorí tvrdší plast, ktorý postupne prechádza do mäkkých plôch. Palubovka pôsobí odolne a určite nie lacno, pričom musím zatlieskať za nápad s prešíváním priamo v gume. Opticky to zmení v zásade

jednoduchú plochu na prémiový klam. Jedna vec však vyžaduje zvyk. Ovládanie klimatizácie je realizované výhradne dotykom (a podobne riešené je aj otváranie kufra). Na rozbitej ceste môže byť problém nastaviť teplotu a zároveň sa naplno venovať premávke. Našťastie volant ešte našiel odvahu mať skutočné fyzické tlačidlá na základné veci, avšak teplota medzi ne, žiaľ, nepatrí. Sedadlá sú presne ten typ uspokojivo pohodlného trónu. Sú široké, elektrické, vyhrievané a súčasne ventilované (ventiláciu by som v našich zemepisných šírkach pokojne zaviedol ako povinnú výbavu). Priestorovo je to celkovo veľkorysý vpred aj vzadu a kufor? Čierna diera na veci. Máte 703 litrov v základe a 1 662 litrov po sklopení druhého radu, takže Torres bez hanby zhltnie práčku, bicykel aj so svokrou. Praktické drobnosti ako dvojité dno či šikovne riešená roletka len potvrdzujú, že táto expedičná krabica má zmysel aj v praxi. V stredovom tuneli aj vo dverách je navyše množstvo odkladacích priehradiek na drobnosti aj fl'aše.



Bežne to v recenziách neriešim, ale k bezpečnosti tu musím utrúsiť pár viet. Torres Hybrid má celú armádu kamier a senzorov (čítanie značiek, sledovanie únavy, ISA, LKA a podobne), a výsledkom je pípanie ako pri pokladni v obchode. Našťastie, podstatné je to, že asistenti sa dajú vypnúť a Torres to nemá zakopané v trinástom podmenu. Cez skratky v infotainmente a niektoré funkcie aj priamo na volante to ide relatívne rýchlo aj keď, samozrejme, po každom štarte to absolvujete znova. LKA je miestami až prehnane horlivé, takže som väčšinu času vypínal aktívne zásahy a nechal len pasívne upozornenia. Šoférovať chcem ja, nie algoritmus, ktorý zrejme nikdy nezažil slovenskú okresku bez krajníc.

A teraz pohon. Torres Hybrid má pod kapotou hybridnú architektúru vyvíjanú s BYD (áno, ten BYD, čo dnes tlačí elektrifikáciu ako Nvidia tlačí GPU trh). Základ tvorí 1,5-litrový preplňovaný benzín (150 k / 110 kW), ktorý dopĺňa elektromotor. Výsledok je 204 k (150 kW) a 300 Nm. K tomu malá, ale pre spotrebu dôležitá batéria s kapacitou 1,83 kWh (LFP), ktorá znesie neustále žmýkanie nabíjania a vybíjania. Dôležité je aj to, ako auto prenáša výkon na kolesá. Niektoré hybridy používajú prevodovku typu CVT, kde pri prudšom pridaní plynu motor vyletí do otáčok, hučí ako turbína a auto zrýchľuje s pocitovým oneskorením. Torres to má prirodzenejšie a pri rozjazde pomôže elektromotor okamžite, takže auto sa pohne svižne a bez nervov, a benzínový motor sa pridá plynulo až potom.

Prínos hybridu je cítiť aj na spotrebe. V meste (rozjazdy, zápchy, semaforey) sa viete dostať na čísla začínajúce päťkou. Na diaľnici pri 130 km/h už električka veľká nezachráni a veľké hranaté SUV si vypýta viac (cca 9 l), no mne v rámci mesta vyšiel priemer za týždeň približne 6 až 7 l / 100 km, čo je na takto veľkú karosériu slušné. Ruka v ruku so spotrebou idú jazdné vlastnosti. Nejde tu o športové SUV na naháňanie zákrut, ale naopak o komfortný parník naladený na pohodlie, ktorý žehlí nerovnosti a vďaka svojej hmotnosti (1,6 tony) pôsobí stabilne a usadene. V meste si rýchlo zvyknete na tiché rozjazdy bez vibrácií a hluku, benzín sa ozve až vtedy, keď treba viac sily alebo keď batéria už nemá čo rozdávať, a aj vtedy do kabíny preniká len vzdialené, pomerne kultivované vrčanie. Riadenie je typicky kórejsky ľahké, takže parkovanie zvládnete malíčkom, no na diaľnici by som bral trochu viac odporu a spätnej väzby. Režim Sport to síce trochu pritvrdí, ale z Torresu bežekú tenisku neurobí. A teraz dilema, ktorú som riešil už pri elektrickej verzii. Totižto aj hybrid je dostupný iba ako predokolka. Na suchu to



neriešite, na mokre pomôže elektronika, na pol'nú cestu k chate postačí svetlá výška 180 mm, ale do hlbokého blata či čerstvého snehu by som sa bez reťazí vyložene nehnul. Ak niekto nutne chce 4x4, musí siahnuť po benzíne (a zmieriť sa s vyššou spotrebou) alebo dúfať, že časom príde verzia s pohonom všetkých kolies. Pre väčšinu ľudí, ktorí budú jazdiť takmer stále po asfalte, je však predný náhon úplne v poriadku, ostatne je to daň za nižšiu spotrebu, cenu a emisie.

Torres Hybrid štartuje na sume približne 30 370 € a pri plnej výbave Premium stúpne cena na 36 680 €. To je pásmo, kde už bežne pozeráte po RAV4 (lenže tá býva drahšia a v tejto cene často skôr v slabšej výbave a s interiérom, ktorý nepôsobí najmodernejšie), ďalej po Sportage/Tucson hybride (výborné autá, ale pri slušnej výbave vedľa s cenou takisto liezť vyššie) alebo po Kodiaqu a ten je cenovo často už úplne inde. A potom je tu Bigster, ktorý bude síce lacnejší, ale aj citel'ne o triedu jednoduchší. Torres si preto hrá na istotu a za relatívne rozumné peniaze ponúkne obrovský priestor a veľký kufor, k tomu skutočný full-hybrid (nie kozmetický mild-hybrid) a výbavu, ktorá nepôsobí osekaná na kosť už v základe.

K tomu si pridajte dizajn, za ktorým sa ľudia reálne otáčajú. Inými slovami, ak chcete veľké rodinné SUV, nechcete platiť prirážku za značku a zároveň chcete z davu trochu trčať, Torres Hybrid je presne ten typ ponuky, ktorá dáva zmysel.

Blížime sa do finále. KGM Torres Hybrid je z môjho pohľadu v mnohom fascinujúce auto, hoci nie bez múch. Vie liezť na nervy armádou pípajúcich asistentov, zamrzí absencia 4x4 v hybride a káblový CarPlay/Android Auto v roku 2026 je trochu ako kupovať smartfón bez Wi-Fi. Lenže potom príde to, čo sa dnes počíta najviac a teda charakter. V dobe, keď sa z áut stávajú sterilné spotrebiče odlišujúce sa už len logom na kapote, Torres má vlastnú osobnosť a nebojí sa ju ukázať. A preto mu sedí tá metafora z úvodu, čiže zvonku držiak, ktorý vám dá pocít, že zvládne komplikovanejší terén, zvnútra pohodlná obývačka s technikou pre moderný život a ako bonus pod kapotou hybrid, ktorý konečne nerobí z návštev pumpy rodinnú tragédiu. Je to auto pre otca rodiny, ktorý sa vnútri stále cíti ako Indiana Jones, ale v realite vozí deti na krúžky, nákup z Lidla a psa k veterinárovi a zároveň nechce skončiť pri rovnakom striebornom SUV ako jeho sused.

Verdikt

Veľké a svojské SUV s rozumnou spotrebou.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
KGM	37 370€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výrazný a originálny dizajn	- Absencia bezdrôtového CarPlay/Android Auto
+ Vzdušnosť a priestor	- Pípanie asistentov
+ Komfort pre celú posádku	

HODNOTENIE:



Honor predstavil svoju magickú osmičku

TOMUTO HOVORÍM DÔVERA V PRODUKT



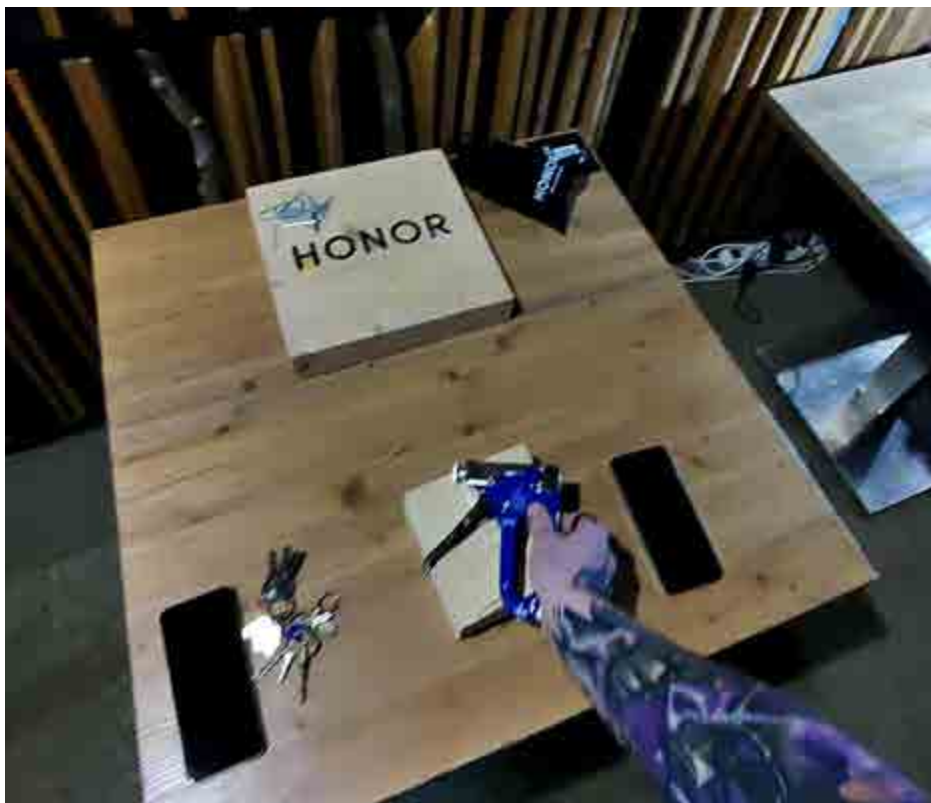
Rozmýšľal som, že vám to celé opíšem tentokrát výnimočne viac uhladenejšie, než ako som v rámci reportáží z terénu zvyknutý. V jednoduchosti – lanovka, výhľad, luxusná reštaurácia, pár múdrych viet o inováciách a ideme domov. Lenže v Jasnej (v tej zime v Tatrách, čo vás prefacká už pri dverách) to prebehlo tak, že ak by som to napísal týmto spôsobom, klamal by som vám do očí. V spoločnosti kolegov som strávil príjemný čas, počas ktorého sa pri viacchodovej večeri prirodzene predstavili prednosti novej rady vlajkových mobilov Honoru – bez toho, aby to pôsobilo účelovo či umelo.

Začalo to tradične nevinným spôsobom. Už spomínaná lanovka, ponúkla typickú, ale úchvatnú tatranskú scenériu, kedy nadobudnete pocit, že všetko je vlastne až prehnane idylické. Na vrchole sme sa usadili v reštaurácii Rotunda, ktorá vyzerala, že sa v nej bežne riešia skôr veci typu: „ktorý ročník vína sa hodí k tomuto jedlu“. Teplo, príjemne intímne svetlo, pokrmy, ktoré už na prvý pohľad vyzerali drahšie než môj bežný obed,

a k tomu HONOR Magic8 v plnej zostave. Klúčovým momentom bola práve atmosféra. HONOR si totiž povedal, že keď už je zima, nebudú sa viesť teatrálné reči o odolnosti, ale tá sa jednoducho ukáže v praxi – telefóny regulárne naložené v kockách ľadu, búchanie kladivom... Skrátka snaha vyzdvihnúť prednosti Honoru priamo na Jasnej.

Keď sa vám pred očami topí ľad a z neho niekto t'ahá prémiový hardvér zmrznutý na kosť, začnete tomu venovať pozornosť iným spôsobom. Zrazu to nie je len IP číslo v tabuľke, ale naopak situácia z reálneho života. Studené ruky, všade je vlhko, mobil sa vám vyšmykne a spadne na tvrdú zem. Každý z nás túto situáciu osobne zažil.





Najlepší moment? Keď sa vytiahli ostré šípky a kl'úče. Reálne, na tvrdo. Žiadne „pozrite, ako sa povrch nepoškriabe pri jemnom kontakte s kl'účikom vo vašom vrecku“. Normálne kl'úče, normálne hádzanie, normálny ten zvuk, pri ktorom už čakáte prasknutie obrazovky.

Pod'te sa teraz aj cez môj zážitok z Jasnej stručne pozrieť na dvojicu modelov zo série Magic8, ktoré sú u nás v predaji. Začnem najlacnejším modelom Lite. Na prvý pohľad pôsobil ako ideálny mobil pre tých, ktorým prekáža časté nabíjanie. Kapacita batérie

7 500 mAh znamená, že aj v krutej zime nebudete musieť každú hodinu kontrolovať percentá. Displej je dostatočne veľký OLED so 120 Hz a vysokým jasom, čo je aj v snehu vlastne základ, lebo inak pozeráte na odlesk vlastnej tváre. Zapustený modul fotoaparátu so 108 Mpx vám cez deň poskytne kvalitné obrázky, aj keď večer už to celé bude viac o tom, či sa trafíte do ideálneho svetla.

Bez akýchkoľvek kompromisov, s ktorými by ste sa museli zmieriť pri verzii Lite, je tu samozrejme model Pro. V jeho

prípade sa logicky najviac rieši teleobjektív a jeho úzke previazanie s AI. 200 Mpx je brutálne číslo (a to nielen v Tatrách), ktoré má aj brutálne praktický zmysel.

Zrazu môžete zoomovať a výsledok nevyzerá ako fotka z roku 2009, pri ktorej si len domýšľate, čo tam vlastne malo byť. Pro má navyše takú zvláštnu schopnosť, že ak si už zvyknete na priblíženie a stabilitu, začnete sa na bežný zoom pozerat' trochu ako na starý Windows bez aktualizácií.

Spomínaná umelá inteligencia sa stará o vyčistenie nočných záberov a dotváranie scény do uveriteľnej podoby. Aby ste si nemysleli, že tu teraz len papagájujem nejaké PR reči z Rotundy, kde si ma Honor takzvané opil drahým rožkom.

Naopak som si mohol osobne overiť ako model Pro dokáže využiť AI pri čisto nočných záberoch a musím povedať, že tak pôsobivé výsledky som nečakal. Viac vám samozrejme poviem v plnohodnotnej recenzii. K tomuto celému sa pridáva klasická vlajková zostava d'alších kamier, špičkový displej a rýchle nabíjanie.

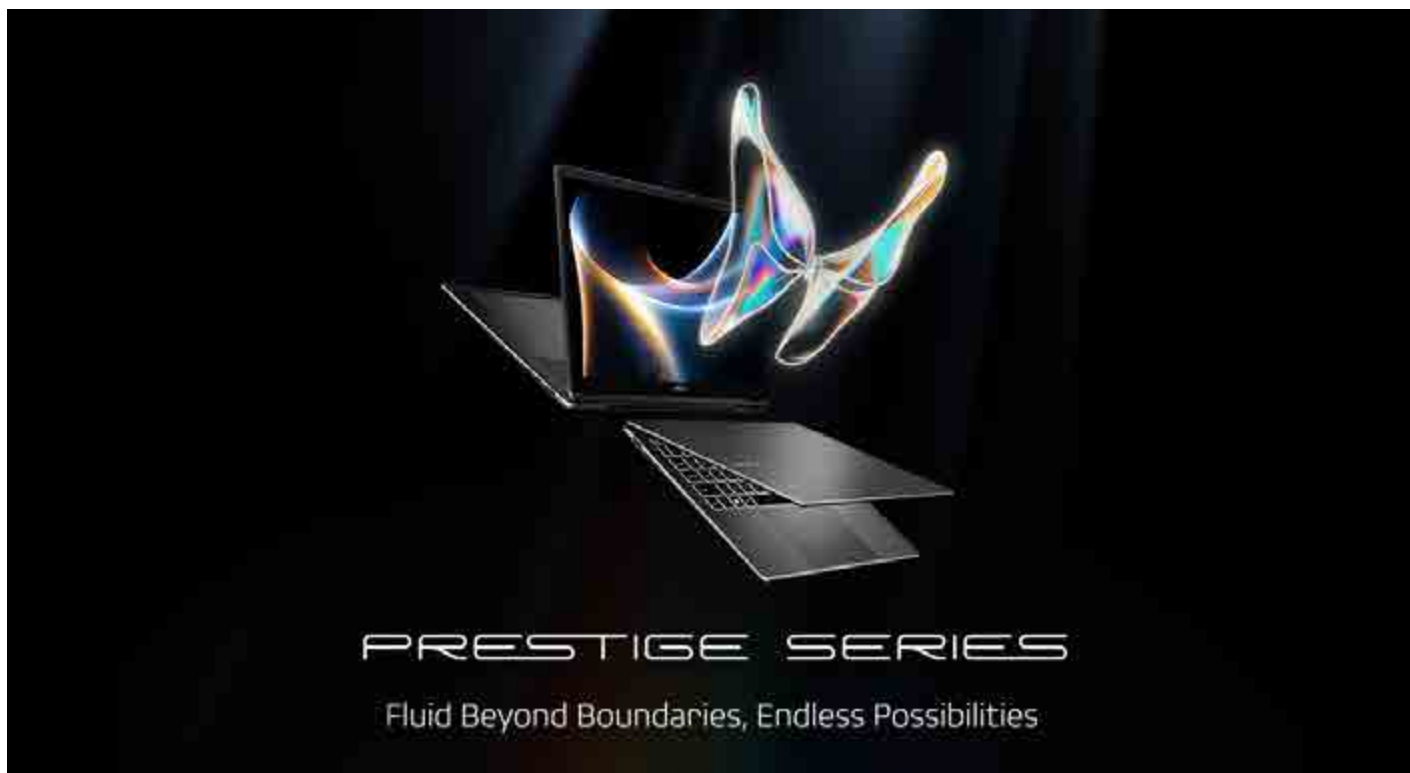
Výsledok? Na Jasnej sa neprednášalo. Na Jasnej sa testovalo. Ak vám výrobca dovolí ponoriť telefón do ľadu, obúchať ho o zem a potom s ním ešte ísť fotiť nočné zábery, tak tomu hovorím dôvera v produkt. Zvyšok už preverí čas a samotná recenzia, no úprimne – po tomto tatranskom krste mám pocit, že Magic8 sa nemusí opierať o veľkú reklamu. Za mňa ide zo strany veľkého „H“ o viac než podarený nástup do roku 2026.

Filip Voržáček



MSI na CES 2026

NA CES 2026 PREDSTAVILA MSI SVOJ ÚPLNE NOVÝ RAD PRESTIGE PRE BUSINESS A PRODUKTIVITU SPOLU S NAJNOVŠÍMI HERNÝMI NOTEBOOKMI Z RADOV RAIDER, STEALTH A CROSSHAIR, KTORÉ SA VŠETKY PÝŠIA ÚPLNE NOVÝM DIZAJNOM



Tieto notebooky sú vybavené najnovšími procesormi Intel Core Ultra Series 3 a grafickými kartami NVIDIA® GeForce RTX™ a sú navrhnuté pre špičkový výkon.

Spoločnosť **MSI**, svetový líder v oblasti herných, kreatívnych a business notebookov, na veľtrhu **CES 2026** predstavuje svoju úplne novú sériu notebookov, na čele ktorej stojí kompletne prepracovaný rad **Prestige** – vytvorený pre profesionálov, ktorí požadujú výkon aj elegantný dizajn. Nový rad Prestige sa vyznačuje úplne novým dizajnom s hladšími, zaoblenejšími tvarmi a rafinovaným spracovaním, ktoré podčiarkuje jeho prémiový charakter. Notebooky Prestige sú vybavené najnovšími procesormi Intel Core Ultra Series 3 a kombinujú špičkový výkon s elegantným, kompaktným dizajnom, čím prinášajú nový pohľad na moderné business notebooky.

Novo navrhnutá séria Prestige – s úplne novým dizajnom, hladšími tvarmi a vyššou

kvalitou spracovania – zdôrazňuje dôraz MSI na inovácie v oblasti biznisu a produktivity.

"Vďaka jedinečným funkciám, ako sú Action Touchpad a MSI Nano Pen, pomáhame profesionálom dosahovať vyššiu produktivitu a lepšiu kontrolu kdekoľvek."

– **Eric Kuo**, výkonný viceprezident a generálny riaditeľ NB Business Unit spoločnosti MSI

"Intel a MSI nadálej prinášajú špičkové inovácie, ktoré zlepšujú používateľský zážitok. Vďaka procesorom Intel Core Ultra Series 3 ponúka nová séria Prestige vynikajúci výkon a výnimočnú výdrž batérie, čím sa stáva ideálnym nástrojom pre business a produktivitu."

– **Jim Johnson**, senior viceprezident a generálny riaditeľ Client Computing Group spoločnosti Intel

MSI zároveň predstavuje svoju novú generáciu herných notebookov vrátane radov **Raider**, **Stealth** a **Crosshair** – každý z nich bol prepracovaný s úplne

novým telom, vylepšeným chladením a zdokonaleným rozložením portov. Tieto inovované modely sú vybavené grafickými kartami **NVIDIA® GeForce RTX™**, ktoré posúvajú hranice výkonu, dizajnu a inovácií zameraných na potreby používateľov.

"Kompletné prepracovanie našej hernej série – vrátane vylepšeného chladenia pre maximálny výkon, tenšieho vyhotovenia a lepšieho rozloženia portov – bolo priamo inšpirované spätnou väzbou používateľov. Je to dôkaz toho, že MSI načúva svojej komunite a prináša to, čo hráči a tvorcovia skutočne chcú."

– dodal **Eric Kuo**

Medzi produktmi tejto série vynikol model **Stealth 16 AI+** vďaka svojej dokonalkej rovnováhe medzi jednoduchou prenosnosťou a vysokým výkonom, za čo získal prestížne ocenenie **CES Innovation Award** v silne konkurenčnej kategórii počítačového hardvéru a



komponentov. Toto ocenenie potvrdzuje, že rad Stealth patrí medzi najmodernejšie, tenké a ľahké výkonné notebooky, ktoré sú v súčasnosti k dispozícii.

Aby MSI ešte viac zlepšila prístup k počítačom novej generácie, predstavila rad **Modern S** s procesormi Intel Core Ultra Series 3. Rad Modern S bol navrhnutý pre flexibilitu a jednoduché používanie a ponúka skvelý výkon a elegantný dizajn pre všetkých používateľov, ktorí ho chcú využívať každý deň.

V neposlednom rade MSI predstavuje **Claw 8 AI+ Glacier Blue Edition**, špeciálnu edíciu svojho populárneho herného handheldu. Táto edícia sa vyznačuje modrým povrchom **Glacier Blue** s ľadovými tónmi na zakrivenom šasi. Dizajn kombinuje esportový štýl s dynamickým herným vzhľadom.

Úplne nový rad Prestige: tenšie vyhotovenie, hladšie krivky a prémiovejší dizajn zvonka aj zvnútra

Na veľtrhu CES 2026 MSI s hrdosťou predstavila úplne nové modely **Prestige 14** a **Prestige 16** – prémiové notebooky pre biznis a produktivitu určené pre náročných profesionálov, ktorí vyžadujú výnimočný výkon, flexibilitu a dizajn. V porovnaní so svojimi predchodcami sú nové modely Prestige tenšie, majú zaoblenejší a modernejší vzhľad a sú vyrobené z hliníka, čím pôsobia výrazne elegantnejším a prémiovejším dojmom. Prestige 14 váži iba **1,32 kg** – o 22 % menej než predchádzajúca generácia, zatiaľ čo Prestige 16 zostáva s hmotnosťou iba **1,59 kg** ľahkým v odvetví.

Rad Prestige je poháňaný najnovšími procesormi Intel Core Ultra Series 3

a ponúka vynikajúci výkon s grafikou novej generácie a AI. V kombinácii s vysokokapacitnou batériou **81 Wh** poskytuje až **30+ hodín prehrávania videa v rozlíšení 1080p** a umožňuje intenzívnu prácu počas niekoľkých dní bez potreby nabíjania. Novo integrovaná grafická karta **Intel Arc B390** prináša výrazný nárast grafického výkonu, ktorý umožňuje tvorbu obsahu aj hranie AAA hier na cestách. Vďaka pokročilej odparovacej komore na odvádzanie tepla, duálnemu ventilátoru a tepelnému dizajnu **Intra Flow** si systém zachováva plný výkon a zároveň udržiava hlučnosť pod **30 dBA**.

Modely **Prestige 14** a **16 Flip** prinášajú rovnaký špičkový výkon a elegantný dizajn ako ich klasické verzie, teraz však s pridanou flexibilitou konštrukcie **2 v 1** a dotykovými displejmi s podporou pera, ktoré sú ideálne pre používateľov preferujúcich dotykové ovládanie.

Séria **Prestige Flip**, dodávaná s exkluzívnym perom **MSI Nano Pen**, nastavuje nový štandard efektívnej práce na cestách. Inteligentne navrhnutý slot v spodnej časti notebooku udržiava pero v bezpečí a vždy po ruke. Pero sa nabíja po vložení – už **15 sekúnd nabíjania** poskytnú až **45 minút používania** a plné nabitie trvá iba **30 sekúnd**. V rámci exkluzívnej spolupráce MSI so spoločnosťou Microsoft obsahuje pero MSI Nano Pen funkciu **Copilot press-to-talk**. Stlačením oboch tlačidiel môžu používatelia aktivovať hlasové ovládanie Copilot.

Medzi ďalšie významné funkcie patrí nový **Action Touchpad**, ktorý je o **53 % väčší** a ponúka prispôsobiteľné oblasti pre intuitívne ovládanie gestami, ako aj špičkové



PRESTIGE SERIES



zabezpečenie vďaka modulu **TPM 2.0**, funkcii **Windows Hello** na rozpoznávanie odtlačkov prstov a tváre a automatickému uzamykaniu **Smart Guard** na základe prítomnosti používateľa. Úchvatný **2,8K 120 Hz OLED displej** s technológiou **VRR** a certifikáciou **DisplayHDR True Black 1000** dotvára celkový zážitok a poskytuje mimoriadne plynulý a realistický obraz.

Vďaka dokonalej rovnováhe medzi výkonom, mobilitou a špičkovým spracovaním prinášajú nové modely **Prestige 14 a 16** novú definíciu toho, čo môžu profesionáli očakávať od moderného business notebooku.

Úplne nový Prestige 13 AI+: Výkon v kombinácii s bezkonkurenčnou mobilitou

Notebook **Prestige 13 AI+**, známy svojou extrémne nízkou hmotnosťou, je teraz ešte ľahší – váži iba **899 gramov** a je tak oficiálne **najľahším 13-palcovým notebookom z magnéziovo-hliníkovej zliatiny na svete**. Nejde však len o nízku hmotnosť – najnovší procesor **Intel Core Ultra Series 3** vo vnútri prináša výrazný skok vo výkone, vďaka čomu je nový Prestige 13 dokonalou kombináciou výkonu a mobility. Je vybavený bezpečnostnými funkciami na najvyššej úrovni a profesionálnym výkonom a je určený pre firemných zamestnancov, ktorí sa neuspokoja s málom – či už sú v kancelárii, na cestách alebo kdekoli inde.

Úplne nové moderné modely 14S a 16S: Prinášame prémiový dizajn viacerým ľuďom

Úplne nové modely **Modern 14S a 16S** sa pýšia novým dizajnom, ktorý sa vyznačuje zvýšeným použitím kovových materiálov a hladšími, zaoblenejšími tvarmi dodávajúcimi prémiový vzhľad. Táto nová estetika nielenže posúva každodenný štýl na úplne inú úroveň, ale zároveň odráža

záväzok spoločnosti MSI k dostupnému a vysokokvalitnému spracovaniu.

Rad **Modern S**, poháňaný najnovšími procesormi **Intel Core Ultra Series 3** a vybavený duálnymi pamäťovými slotmi, ponúka vysoký výkon s možnosťou flexibilného upgradu. V oblasti pripojenia poskytuje komplexnú konfiguráciu I/O portov vrátane **USB-A, USB-C (s podporou displeja a nabíjania), HDMI, RJ-45 LAN** a čítačky **MicroSD kariet**, aby vyhovoval potrebám dnešných multitaskerov.

Napriek vylepšeniam zostáva rad Modern S naďalej neuveriteľne ľahký. Vďaka hliníkovému šasi s hrúbkou iba **11,1 mm** a hmotnosti len **1,3 kg** (Modern 14S, OLED verzia) ponúka používateľom na cestách vynikajúcu mobilitu a efektivitu.

Úplne nové modely Raider 16 Max HX a Raider 16 HX: Posúvajú hranice výkonu herných notebookov – v kompaktniejšom vyhotovení

Séria **Raider**, známa posúvaním hraníc herného výkonu, sa opäť dostáva na vyššiu úroveň vďaka úplne novému

modelu **Raider 16 Max HX**, ktorý teraz ponúka doposiaľ nevídaný výkon v kompaktniejšom vyhotovení.

Nenechajte sa oklamať jeho veľkosťou. **Raider 16 Max HX** je prvý herný notebook na svete, ktorý dokáže dodať obrovský výkon **300 W**. Pri plnom zaťažení poskytuje **175 W** grafickej karte **RTX 5090 alebo 5080** a zároveň **125 W** procesoru **Intel Core Ultra 200HX**, čím sa stáva najvýkonnejším herným notebookom na svete.

Aby bolo možné skrotiť tento brutálny výkon, vybavila spoločnosť MSI model Raider 16 Max HX úplne novým chladiacim systémom **Cooler Boost Trinity** s technológiou **Intra Flow**, ktorý zahŕňa tri ventilátory, šesť heatpipe trubíc, päť výstupov horúceho vzduchu a fázovo meniteľnú teplovodivú pastu. Či už hráte hry, tvoríte alebo vykonávate viac úloh súčasne na plný výkon, Raider zostáva chladný a tichý, pričom hlučnosť ventilátorov je udržiavaná pod kontrolou aj pri extrémnom zaťažení.

MSI kládla pri návrhu tohto prelomového notebooku dôraz aj na možnosť upgradu, a to vďaka špeciálnemu spodnému panelu s jednoduchým a rýchlym prístupom. Ten umožňuje používateľom ľahko rozšíriť pamäť a úložisko bez nutnosti demontáže celého zadného krytu. Podpora pamätí **DDR5** a **SSD PCIe Gen5** zabezpečuje, že systém drží krok s dobou, poskytuje bleskovú odozvu a je pripravený na novú generáciu technológií.

Pre ohromujúci vizuálny zážitok je Raider 16 Max HX vybavený **2,5K 240 Hz OLED displejom**, certifikovaným podľa **VESA DisplayHDR True Black 1000** a **SGS Low Blue Light**. Je ideálny pre AAA hry aj kreatívnu prácu vo vysokom rozlíšení, kde bez problémov drží krok s každým snímkom a akoukoľvek požiadavkou používateľa.



STEALTH 16 AI+ B3W

Stealth 16 AI+: Výkon a mobilita v jedinečnom štýle

Rad **Stealth** vždy kládol dôraz na vysoký výkon v elegantnom a prenosnom vyhotovení – a nový model **Stealth 16 AI+** posúva túto filozofiu na ešte vyššiu úroveň. Tento držiteľ ocenenia **CES Innovation Award** má hrúbku iba **16,6 mm** a hmotnosť pod **2 kg**. Je vybavený pôsobivým tmavosivým celohliníkovým telom, ktoré vyžaruje profesionalitu a výkon. Vďaka veľkej batérii s kapacitou **90 Wh** podporuje vašu produktivitu a drží krok s nabitým programom, nech vás práca alebo zábava zavedie kamkoľvek.

Stealth 16 AI+ je tenší a ľahší než predchádzajúca generácia, no napriek tomu ponúka ešte vyšší výkon – vďaka vylepšenému chladiacemu systému **Cooler Boost** s tepelným dizajnom **Intra Flow** a viacsenným odvodom vzduchu dokáže dodať grafickej karte **RTX 50** až o **20 W** viac energie. To znamená lepší výkon pri kreatívnej práci, hraní hier aj náročnom multitaskingu – a to bez akejkoľvek námahy.

Napriek svojmu štíhlemu profilu Stealth 16 AI+ nešetrí na konektivitě. Je vybavený **dvoma portmi USB-A, dvoma portmi**

Thunderbolt 4, HDMI 2.1 a RJ-45 LAN, čo používateľom poskytuje plnú flexibilitu, či už pracujú pri stole alebo na cestách.

Pre tých, ktorí chcú možnosť ďalšieho rozšírenia, je Stealth 16 AI+ pripravený na budúcnosť vďaka **duálnej pamäti a slotom pre SSD**, vďaka čomu je rovnako ľahko rozširiteľný ako prenosný.

Crosshair 16 Max HX & Crosshair 16 HX: Odvážny dizajn. Väčší výkon. Stvorený pre boj.

Úplne nový rad **Crosshair** vylepšuje všetko, čo hráči milujú – teraz je vybavený najnovšími procesormi **Intel Core Ultra 200HX** a grafickými kartami **NVIDIA® GeForce RTX™ série 50**. Vďaka exkluzívnemu chladiacemu riešeniu **Cooler Boost** od MSI a štyrom ventilátorom poskytuje celkový výkon systému až **200 W**, čo je o **30 W viac** než pri predchádzajúcej generácii, a robí z neho najvýkonnejšiu voľbu vo svojej triede.

Hráči môžu tento výkon naplno využiť vďaka **QHD+ 165 Hz OLED displeju**, ktorý ponúka mimoriadne ostrý obraz a plynulý herný zážitok, ideálny pre kompetitívne tituly aj pohlcujúci obsah.

Vylepšená bola aj konektivita. Nové rozloženie I/O portov ponúka **tri porty USB-A, dva porty USB-C (vrátane Thunderbolt 4)** a presunuté porty **HDMI a RJ-45 LAN** na zadnú stranu, čo umožňuje prehľadnejšie vedenie káblov a jednoduchšie usporiadanie pracovného priestoru.

Samozrejmosťou je návrat ikonického dizajnu **RGB Crosshair** – tentoraz s dynamickejšou **24-zónovou RGB podsvietenou klávesnicou**, ktorá hráčom umožňuje predviesť svoj jedinečný štýl a zároveň dosiahnuť vyššie FPS (Fun Per Second).

Claw 8 AI+ Glacier Blue Edition: Zrodený v chlade. Zaujme na prvý pohľad.

Claw 8 AI+ Glacier Blue Edition sa vyznačuje novou farbou **Glacier Blue** s prechodmi ľadových odtieňov na zakrivenom tele, ktoré vytvárajú efekt vizuálnej hĺbky a spájajú esportovú estetiku s dynamickým herným duchom. Edícia Glacier Blue si zachováva rovnaké špičkové špecifikácie ako Claw 8 AI+ a je vybavená procesormi **Intel® Core™ Ultra 200V** s grafikou **Arc™ Xe2**, ktoré poskytujú maximálny možný výkon bez kompromisov.



Pozreli sme sa na aktuálne novinky ASUS/ROG

KTO POTREBUJE LAS VEGAS, KEĎ MÁ PRAHU?



December 2025, Praha. Zatiaľ čo sa Las Vegas ešte len začína blyšťať neónmi a CES 2026 sa pripravuje na svoju každoročnú technologickú olympiádu, v českej centrále ASUS-u sa už potichu konala generálka. Žiadne kamery, živé prenosy ani veľké pódia. Len skromný novinársky event pod embargo, pár stolov plných hardvéru obložených chlebičkami a ten zvláštny pocit, keď sa môžete dotknúť budúcnosti ešte skôr, než o nej internet začne naplno klebetiť. ASUS a jeho herná divízia ROG si aj tento rok do Vegas nesú poriadne naložený batoh noviniek. Kým väčšina sveta si ich prvýkrát ohmatá až na výstavisku, my sme veľkú časť z nich videli už o pár týždňov skôr – reálne, naživo, bez marketingového filtra a s možnosťou vyskúšať si, ako pôsobia v rukách. Ťažiskom boli notebooky ROG a ASUS: stroje, ktoré majú ambíciu zaujať nielen papierovými špecifikáciami, ale aj tým, ako vyzerajú, ako sa používajú a čo všetko v praxi sľubujú. Nasledujúcu reportáž preto berte skôr ako predohru k tomu, čo bude ASUS oficiálne servírovať na CES 2026. Nie je to len zoznam produktov,

ale pohľad z prvej rady, ešte predtým, než sa v meste hriechu vôbec otvorí opona.

Začnime líniou Zenbook, ktorú ASUS dlhodobo profiluje ako tenké a ľahké notebooky zamerané na mobilitu, dizajn a pohodlnú každodennú prácu. Pre rok 2026 je kľúčovou výhodou najmä to, že Zenbooky

budú dostupné na viacerých platformách: ARM (Qualcomm Snapdragon X Elite / Snapdragon X2 Elite / X2 Elite Extreme), Intel (nová generácia Core Ultra,) aj AMD (Ryzen AI, rovnako nová generácia). V praxi to bude znamenať, že ASUS sa nebude chcieť viazať na jeden typ procesorov, ale ponúkne viac alternatív podľa toho, či používateľ



preferuje dlhšiu výdrž a tichý chod, alebo maximálny výkon v tradičnom PC svete.

Najväčšou novinkou v tejto časti je podľa mňa Zenbook Air 16 (A16). Ide o 16-palcový notebook s hmotnosťou okolo 1,2 kg, čo je v tejto veľkosti stále veľmi ambiciózne číslo. Mimo nízkej váhy zaujme hlavne displej: 3K OLED (2 880 x 1 800pxl), pomer strán 16:10 a špičkový jas až 1 100 nitov. Podľa toho, čo som mal možnosť vidieť v Prahe, pôsobí obraz veľmi kontrastne, plynulo a je dobre čitateľný aj v jasnejších podmienkach. O výkon sa bude starať Snapdragon X2 Elite Extreme s uvádzaným taktom až 5 GHz a dôležité je, že v tomto prípade ide o ARM platformu, takže ASUS tu stavia na kombinácii slušného výkonu a nadštandardnej efektivity. Notebook má zvládnuť viac ako 21 hodín prehrávania videa a nová generácia má mať o 10 až 20 % nižšiu spotrebu oproti predchodcom.

Konštrukčne ide o prémiový kus zariadenia. Ceraluminum, plná portová výbava a pánt, ktorý citelne zlepšuje manipuláciu pri otváraní a stabilitu na stole. Navyše sú tu drobnosti, ktoré na papieri znejú ako detail, no v praxi zvyšujú mieru komfortu. Povrchové úpravy klávesnice, smart touchpad či odolnostné testy, pri ktorých boli konkrétne klávesy skúšané na desiatky tisíc cyklov používania (v materiáloch sa spomínalo až 50 000 cyklov trenia bez viditeľného opotrebenia). K tomu ešte jedna vec, ktorú sa oplatí spomenúť. ASUS aj pre lokálne trhy zavádza jeden rok krytia aj na náhodné poškodenia (pád, rozlätie, poškodenie displeja) bez predplatného, len s bezplatnou aktiváciou. Za toto palec hore a ideme ďalej.

Druhou veľkou novinkou je nová generácia Zenbook Duo (spomínate si na moju recenziu tej predchádzajúcej?). ASUS v tomto prípade cielene reagoval na praktické pripomienky k minulej verzii a teší ma, že evidentne počúva aj nás recenzentov. Dvoj-displejové zariadenia sú výborné



na multitasking, ale v realite narážajú na klasické otázky: Ako sa to používa na cestách? Koliko to vydrží bez nabíjačky? A práve tu ASUS vytiahol aj celkom výrečné čísla z ich interného prieskumu. Až 90 % ľudí rieši pri externých monitoroch problémy ohľadom malého počtu portov, neporiadku na stole a nabíjanie. Viac ako polovica aktívne používa druhú obrazovku a 60 % by si kúpilo zariadenie, ak by zvýšilo produktivitu. Práve preto možno model Duo vnímať ako reakciu na reálne potreby používateľov, ktorí dennodenne pracujú mimo doma a potrebujú na to vhodné náradie.

ASUS preto model Duo prekopal aj po mechanickej stránke. Nový pánt má umožňovať viac režimov používania a dvojica displejov cieľi na plynulejší multitasking. Na evente sa pracovalo s konfiguráciami typu dve 14-palcové OLED obrazovky s vysokou obnovovacou frekvenciou, VRR a anti-reflexnou úpravou, plus s batériou, ktorá má byť v triede „celodenné pracovné zariadenie“. Hardvérovo má Duo stáť na novej generácii Intel Core Ultra, pričom ASUS ho zároveň

uvádza aj v alternatívach na platformách AMD podľa regiónu a konfigurácie. A ak by som mal vypíchnúť jeden detail, ktorý sa v praxi ráta okamžite, je to fakt, že displeje sú umiestnené bližšie k sebe – prechod medzi nimi pôsobí prirodzenejšie a menej vás vyhadzuje z pracovného tempa.

ASUS pritom opakovane tlačí aj na tému odolnosti. V tomto smere prebehli rozsiahle testy vrátane 40 000+ cyklov pántov, testov klávesnice, kovového stojanu, zátlačových testov OLED panelov, portov, pántov aj samotnej konštrukcie. Je to ten druh inžinierskeho „overkillu“, ktorý si všimnete až po rokoch, keď veci nezačnú vŕzať vo chvíľach, keď sa vám to najmenej hodí.

Ďalšou populárnou sériou prenosných počítačov je značka ProArt. Ide o notebooky pre tvorcov obsahu, grafikov, strihačov a ľudí, ktorí riešia farby, jas a výkon z pozície profesionálov. ProArt bude v novom roku stavať na displejoch ASUS Lumina Pro OLED so špičkovým jasom až 1 600 nitov, obnovovacou frekvenciou 120 Hz, VRR, antireflexnou úpravou a dôrazom na presnosť farieb. Zároveň je to už vlastne celý ekosystém. ProArt Creator Hub, nástroje typu MuseTree na AI generovanie, StoryCube na AI organizáciu médií a ovládanie cez ASUS Dial / Control Panel, teda veci, ktoré v kreatívnej práci šetria čas práve v tých nudných krokoch medzi „nápadom“ a „hotovým výstupom“.

Najvýraznejším modelom je tu konvertibilný ProArt PX13. Vo vnútri nájdeme AMD Ryzen AI Max+ 395, zaujímavá je však aj práca s pamäťou, kde konfigurácie môžu dosiahnuť až 128 GB RAM. Ide o konfiguráciu, ktorá dáva zmysel aj pri náročnej tvorbe či scenároch, kde používateľ pracuje s veľkými dátami alebo lokálnymi AI nástrojmi. Proste ultimátne železo, pri ktorom si





ani nestihnute odchlípnúť z rannej kávy. Vôbec najviditeľnejšou novinkou v ProArte je spolupráca ASUS-u so značkou GoPro (akčné kamery). Výsledkom je GoPro Edition, teda špeciálna edícia zameraná na tvorcov v teréne. Nechýba dedikované ovládanie (vrátane GoPro hotkey), robustnejší „outdoor“ vibe, 360° pánt, podpora microSD a na slidoch sa spomínala aj hmotnosť okolo 1,39 kg. ASUS k tomu pridáva 12-mesačné GoPro Premium+ zdarma a balenie, ktoré je navrhnuté ako kompletnejší survival kit. Pre Česko a Slovensko má byť dostupná práve aj limitovaná konfigurácia s 128 GB RAM.

Presuňme sa teraz do hernej sekcie. ROG si pre nás nachystalo update rodiny Zephyrus a ani tento rok to nie je len o výmene čriev. Výkonovo sa pracovalo s kombináciami

najnovších procesorov a grafik až po NVIDIA GeForce RTX 5090, s pamäťami do 64 GB RAM a úložiskom do 2 TB SSD. ROG zároveň tlačí vysoké TGP v rámci tenkých šasi s tým, že v materiáloch sa objavovalo až okolo 135 W (podľa konkrétneho modelu a konfigurácie), plus rýchle nabíjanie typu 50 % za 30 minút. Displeje: OLED panely s rozlíšením až 3K, obnovovacou frekvenciou 120/240 Hz, jasom v1 100 nitov, 100 % DCI-P3, nízke Delta E a extrémne rýchlou odozvou (až 0,2 ms). A aby to celé nebolo len o číslach, ROG rieši aj zvuk a dizajn. Máme tu 6 reproduktorov (2 tweeters + 4 woofers) a opäť ikonickú svetelnú linku na kovovom veku s 35 zónami, plus šasi, ktoré je tenké, ľahké a stále servisovateľné. Špecifickým ťahákom v ROG sekcii je podľa mňa rozhodne limitovaná spolupráca

ROG x Kojima Productions. Prezentácia ju predstavila cez mená ako Hideo Kojima a Yoji Shinkawa, a hlavne cez maskota Ludens, ktorý symbolizuje kreativitu a posúvanie hraníc. V Prahe nadobudla táto spolupráca aj veľmi konkrétnu podobu. Mali sme možnosť naživo vyskúšať špeciálnu edíciu ROG Flow Z13 s dizajnom inšpirovaným Ludensom a filozofiou „From Sapiens to Ludens“, doplnenú o tematické príslušenstvo. Keďže ide o limitovanú edíciu, hrá sa tu aj na exkluzivitu konfigurácií.

Na samotný záver nám ASUS ukázal aj koncept Zephyrus Duo, ale zatiaľ len vo forme makety. Hlavnou myšlienkou je maximálny multitasking v rukách hardcore hráča. Základom sú dva 16-palcové 3K dotykové displeje so 120 Hz a podporou synchronizácie obrazu, ktoré vytvárajú obrovskú zobrazovaciu plochu v prenosnom zariadení. Výkonovo sa počíta s grafikou až RTX 5090 a celkovo vysokým kombinovaným TGP v rámci tejto triedy. Konštrukcia, tak ako pri Zenbooku Duo, umožňuje viac režimov použitia, zameraných aj na zdieľané hranie a multiplayer.

Ako vidíte, pražský event jasne ukázal, s čím ASUS aktuálne prichádza do Las Vegas a vďaka vám ste si pritom nemuseli kupovať drahé letenky. Uvedená firma nechce len zvyšovať čísla v špecifikáciách, ale rozšíriť ponuku tak, aby si z nej vedel vybrať bežný používateľ, tvorca aj hráč – a aby všetko dávalo zmysel aj mimo showroom, v reálnom živote. Už sa neviem dočkať, až pre vás jednotlivé, vyššie spomínané novinky patrične otestujem.

Filip Voržáček





Externý SSD disk XS2000

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

Kúpite tu  **alza.cz** |  **DATACOMP.SK**
Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpite tu  **alza.cz** |  **DATACOMP.SK**
Muži v modrom

NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Rayman Remastered?



Podľa všetkého sa môžeme dočkať nového Raymana, respektíve staro-nového, nakoľko austrálska ratingová agentúra na svojich stránkach zaregistrovala hru s názvom Rayman 30th Anniversary Edition pre PlayStation 5 a Switch. Vzhľadom na to, že tento rok je presne 30. výročie značky, je možné, že sa nás čaká remaster prvého dielu. A možno pôjde aj o niečo viac. Ako vydavateľ je totiž uvedené Atari a nie Ubisoft. Atari naposledy vydalo kolekciu remasterov Mortal Kombat, čiže je na mieste sa zamýšľať nad tým, či náhodou nepríde rovno celá klasická trilógia upravená pre moderné platformy. Ved' si to predstavte. Rayman, Rayman 2: The Great Escape a Rayman 3: Hoodlum Havoc. Nevieime ako vy, no nám už riadne tečú sliny. Prípadná kolekcia by bol splnený sen mnohých z nás.

Fable na jeseň 2026



Počas relácie Developer Direct bol prvýkrát prezentovaný pohľad na dlhoočakávanú open world akčnú RPG Fable. Tento reštart obľúbenej série prezradil kopec rôznych detailov a taktiež aj obdobie, kedy by hra mala vyjsť. Samozrejme, ak sa nič neočakávané nestane. Fable ponúkne robustný role-playing systém, ktorý bude vychádzať z predchádzajúcich hier. Čakajte nečernobiely svet a rozhodnutia, za ktoré vás nebude nikto súdiť. Minimálne nie vývojári. No to sa už asi nedá povedať o NPC postavách, ktoré na udalosti budú patrične reagovať. Budeme môcť randiť, mať deti, ovplyvňovať svet a hernú ekonomiku sveta, budeme môcť byť obchodníkom, kováčom alebo aj najímať NPC, aby prácu robili za nás. Hra vyjde v jeseni na PC, Xbox Series a taktiež aj PlayStation 5.

Croc 2 Remaster



Avšak ten iný Croc 2. Aj keď všetci máme radi Croc Legend of Gobbos a Croc 2, okrem tejto série vznikla aj spin-off séria, ktorá viac menej prerozprávala príbeh pôvodných hier, avšak ich dizajn bol kompletne odlišný. V podstate to boli také demaky. Croc 2 vyjde v rámci 25. výročia existencie na Game Boy Color. Áno, ten starý handheld od Nintenda. Hra by sa na systém mala dostať niekedy v druhom kvartáli tohto roka, tipujeme niekedy v lete. Je trochu škoda, že ani predchádzajúca handheldová verzia a ani táto sa nepozrie na moderné herné systémy. Nakoľko vývojári už vo veľkom využívajú emulátory na vydávanie starých hier (viď napr. Limited Run Games), mohlo taktiež štúdio Argonaut Games vydať svoje GBC pecky trebárs aj na PC či PlayStation. Záujem o to by rozhodne bol.

Forza Horizon 6 v máji



Nádherne vyzerajúca Forza Horizon 6, ktorá pred niekoľkými mesiacmi troška sklamala len prostým teaserom, sa teraz naplno prejavila a nám len tiekli sliny z úst.

Forza 6 totižto vyzerá po každej stránke úchvatne. Presne ako keď v povetrí na zem jemne dopadajú ružovkasté lupene sakury. Hra prinesie vyše 550 vozidiel, možnosť kupovať si domy a zakladať garáže a vlastne celkovo budovať naše meno, aby sme sa dostali na vrchol miestneho pretekárskeho podhubia. Do Japonska totiž prideme ako turista, ktorý musí dokázať, že spraví všetko preto, aby sa mohol pridať do Horizon Festival ako vodič začiatčník. Čakajú nás kvalifikácie, prepracované trate či veľký hub v Tokiu, ktorý bude prekvikat vertikálnosťou. Hra vyjde 19. mája na PC a Xbox. PS5 verzia príde neskôr.

Bubsy 4D v máji



Bubsy to mal vždy ťažké. Alebo nie, skôr to povieť inak. Bubsy boli vždy druhoradé plošinovky, ktoré sa tvárili, že sú viac, než naozaj boli. Avšak bola by chyba lávky, aby sme takto automaticky nahliadali aj na novú hru Bubsy 4D. Tá totiž, hlavne ak ste hrali demo, má totiž niečo do seba. Čaká nás konečne dobrá Bubsy hra? Máme za to, že je to dosť reálne. Bubsy 4D bude opäť zábavnou plošinovkou, ktorá si bude utáľovať sama zo seba a nebude sa brať príliš vážne. Z dema je badať, že si tvorcovia dali záležať na level dizajne i novom artštýle, ktorý pôsobí ako animovaný film. Bubsy ponúkne niekoľko pohybov ako kotúle či možnosť nachádzania blueprintov pre odomknutie nových pohybov a upgradov. Bubsy 4D vyjde 22. mája na PC, PS4, PS5, XONE, XSeries, NS a NS2.

Remake PoP zrušený



Nie že by sme to čakali, ale v dnešnej dobe je asi fakt možné všetko. Na druhej strane bola hra podľa zvestí už takmer dokončená, no aj napriek tomu bol remake Prince of Persia: The Sands of Time Ubisoftom zrušený. Strastiplný vývoj táto nešťastná hra bohužiaľ neprežila. Ubisoft na začiatku stavil na svoju indickú pobočku, ktorej sa však nepodarilo vedenie presvedčiť, že sú schopní priviesť na svet hodnotný remake a tak sa vývoj na poslednú chvíľu pokúsil zachrániť Ubisoft Montreal, no podľa všetkého to bolo priveľké sústo už aj na takéto skúsené štúdio. Ubisoft hru zrušil v rámci reštrukturalizácie, počas ktorej k tomu pochoval ďalšie štyri hry. Tie však neboli ešte ani ohlásené. Prekvapením je, že škrtý prežil takmer večnosť vyvíjaný Beyond Good and Evil 2.

Pumuckl už o pár týždňov



Pumuckl je taký malý nemecký kult, ktorý kedysi u nás vysielala (tušíme) Slovenská televízia. Bol to seriál o malom škriatkovi Pumucklovi, o ktorého sa staral starý dedo, a tomu Pumuckl vyvádzel neraz nejednu zlomyselnosť. Všetko ale v rámci dobrých úmyslov. Pumuckl bol srdcom dobrý, avšak nie príliš zodpovedný malý mužik. Hra Pumuckl and the Crown of the Pirate King prinesie mix plošinovky, puzzle a akčnej adventúry, ktorý mieri na spoločnú rodinnú zábavu. Nečakajte nič prehnane zložité. Čakajte len príjemné chvíle v spoločnosti veľmi malého caparta, na ktorého sa problémy lepia len tak jedna radosť. Nebudú však chýbať minihry, ktoré celkovú hrateľnosť ešte viac spestria. Hra vyjde 5. marca na PC a Nintendo Switch a bude stáť 39,99 Eur.

Detaily o Requiem



Čas vydania Resident Evil Requiem sa už nezadržateľne blíži a ak patríte medzi tých, ktorí novinky o tejto dlhoočakávanej hre hltáte ako ten obézny väzeň hlinu vo filme Bláznivá strela 3 a 1/3: Posledný trapas, tak čítajte nasledujúce riadky. Vracia sa Leon Kennedy, za ktorého budeme hrať približne polovicu hry. O druhú sa postará už známa Grace. Resident Evil 9 bude tak trochu schizofrenická hra. Zatiaľ čo za Grace má ísť o klasický survival horor, pasáže za Leona budú výrazne akčnejšie, pričom zo záberov vyzerá, že sa tvorcovia nechali inšpirovať nie príliš obľúbeným šiestym dielom. Hra má ponúknuť mnoho nastavení náročnosti, pričom za Grace budeme môcť využívať klasický systém ukladania prostredníctvom pásoch do písacieho stroja. Hra vychádza 27. februára.

Ecco sa vracia



Takto. Už dlhšie vieme, že sa chystajú viac menej remastery, respektíve nové vydania. Avšak tentokrát hovoríme o niečom inom. V príprave sú úplne nové hry Ecco the Dolphin. Avšak najväčší vtip je v tom, že o nich ešte nevieme vôbec nič. Tvorcovia zo štúdia A&R hovoria, že tretí diel je vo vývoji už niekoľko rokov. Po Ecco the Dolphin, Ecco: The Tides of Time a spin-offe Ecco Jr. má prísť tretí diel. My ale zavierame viečko l'avého oka a tak trochu s odstupom sa pozeráme na A&R. Skutočne tretí diel? Azda páni zabudli, že tretí diel tu už máme? Ecco the Dolphin: Defender of the Future bol plnohodnotný diel a prvý diel série v úplnej 3D grafike, ktorý vyšiel v roku 2000 na PlayStation 2. Šlo síce o čiastočný reboot a je teda možné, že podľa tvorcov do kanónu napokon nepatrí.

Nový Life is Strange



Square Enix sa rozhodlo dať definitívnu bodku za sériou Life is Strange úplne novým dielom Life is Strange: Reunion, ktorým to všetko, tak povediac, zackvane. Príbeh, v ktorom sa stretnú obľúbené hlavné postavy Max a Chloe, bude – ako inak – opäť založený na ovplyvňovaní času. Hráči nájdu dej v čase, keď Caldon University má už len tri dni, kým budovu nezasiahne masívne ohnivé inferno. Max síce dokázala svojou schopnosťou afektovať čas priniesť univerzite nejaký čas naviac, no sama pekelnú kataklizmu zastaviť nedokáže. Tvorcovia sa pýtajú, či dokáže Max a Chloe zastaviť pohromu alebo všetko pohltia ohne pekelné. Dokážete to? Dokážeme to? Nuž, všetko podstatné (hlavne o sebe) sa dozvieme sa to 26. marca, kedy hra vyjde na PC, PlayStation 5 a Xbox Series.

Remake Front Mission 3



Hovoríte, že remake Front Mission 3 už vyšiel? Veru, veru vyšiel. Na Nintendo Switch. Avšak tak ako v prípade predchádzajúcich remakov, aj Front Mission 3 Remake po skončení časovej exkluzivity vychádza aj na ďalšie platformy. V dobe, kedy čítate tieto riadky, už hra na nové platformy však vyšla. Stane (stalo) sa to totiž 30. januára, kedy sa posledný plánovaný remake kultovej série (chceli by sme však aj štvrtý a piaty diel), dostane na PC, PS4, PS5, Xbox Series a Xbox One. Táto verzia opraví veľmi kritizované prvky pôvodnej verzie na Switch, ktoré spočívali v použití AI pre upscalovanie niekoľkých prerenderovaných obrázkov. Je nutné povedať, že nie AI bola kritizovaná ako taká ale skôr to, ako nekvalitne tie obrázky boli vytvorené.

Bond odložený



Nakoniec si nechávame smutnú, avšak v súčasnosti dosť často sa objavujúcu správu. Mladý James Bond, ktorý svoju prvú misiu v hre 007 First Light zažije vo Vysokých Tatrách na Slovensku, bol odložený na koniec mája 2026, konkrétne 27. mája. Hra bola odložená o celé dva mesiace, nakoľko pôvodne mala hrať výst' 27. marca 2026. Ako dôvod bol uvedený vypilovanie hry na tú najlepšiu možnú kvalitu, ktorú si hráči zasluhujú už od prvého dňa. Prakticky ide o klasické vyjadrenie, ktoré tvorcovia využívajú pri týchto situáciách takmer vždy. Tak či onak, držíme tvorcom z IO Interactive palce, aby to napokon vyšlo a my sme sa po dlhých rokoch konečne dočkali kvalitnej hry James Bond. To, či sa tak stane, zistíme na PC, PlayStation 5, Xbox Series a Nintendo Switch 2.

Fire Emblem: Path of Radiance

TBS KLASIKA



Minuloročný príchod konzoly Nintendo Switch 2 priniesol nielen očakávaný nárast výkonu a nové možnosti pre vývojárov, ale aj otvorenie brán do digitálneho archívu. Sveta, ktorý bol pre mnohých dlhé roky zamknutý na sedem západov nedostupnosti a astronomických cien na sekundárnom trhu (verte, že niektoré staré herné kúsky sa dnes na eBayi predávajú za šialené sumy). Reč je v tomto prípade samozrejme o službe Nintendo Switch Online a jej najnovšom prírastku, knižnici projektov pre legendárnu, no komerčne nedocenenú konzolu GameCube. Medzi prvými titulmi, ktoré sa objavili v tejto „zlatej klietke“ nostalgie, sa vyníma dielo, ktoré v roku 2005 definovalo smerovanie jednej z najdlhšie bežiacich strategických sérií. Ide o Fire Emblem: Path of Radiance, alias TBS monument doby, kedy sa séria

odvážila opustiť bezpečie dvojrozmerných sprítov a vstúpila do neprebádaných vôd polygonálnej grafiky. Dnes, v roku 2026, mám aj ja možnosť túto hru opäť analyzovať, tentokrát však nie cez zahmlenú optiku spomienok, ale prostredníctvom ostrej reality emulácie. Áno, nasledujúce pojmú d'alšieho zárezu do našej retro sekcie bude tentokrát predsa len o čosi analytickejšie než býva mojím zvykom a chcem, aby sa celá sekcia do budúcnosti uberala práve týmto smerom.

Keďže som už v úvode spomínal samotný hardvér, na ktorom si môžete túto moju retro spomienku dnes zahráť, podme sa od neho aj odpichnúť. Port na Switch 2 pôsobí z môjho pohľadu technicky viac menej slušne, no stále nie je úplne vyladený. Aj po update aplikácie GameCube Classics (v1.4.0 v čase písania tohto textu)

pretrvával mierny input lag. V žánri t'ahovej stratégie to síce nie je problém, ktorý by kazil hrateľnosť ako takú, keďže tu nejde o reflexy na úrovni arkádových pretekov či bitiek, ale pre ľudí zvyknutých na okamžitú odozvu starých CRT obrazoviek môže byť ten drobný posun v istom smere citel'ný. Je to ten typ kompromisu, ktorý si človek všimne skôr pociťovo než nejakým meraním. Hra reaguje, len to nemá úplne mechanicky presný efekt. Obraz je naopak jasné plus. Pôvodné 480p sa tu vďaka upscalingu prepočíta do ostrejšej podoby, takže texty, menu a 2D portréty postáv vyzerajú oveľa modernejšie. Prosto čitateľne, detailne a bez toho starého rozmazaného filtra, ktorý kedysi zakrýval jemné línie. Lenže vyššia ostrosť má aj svoju odvrátenú stranu, konkrétne 3D modely a prostredia. Tie boli už v roku 2005 skôr funkčné než efektné, a

teraz, pod t'archou modernosti, ukazujú svoju jednoduchosť naplno. Hranatejšia geometria, základné textúry terénu a tuhšie animácie sú viditeľnejšie než kedykoľvek predtým.

Path of Radiance má povest' jedného z najlepšie napísaných dielov série. Príbeh začína prekvapivo civilne a fanúšikmi toľko chcenú epiku buduje postupne, konkrétne cez politické napätie a vojnu, nie cez bohov a drakov. Ústredným hrdinom je Ike (znalci bojovky SSB ho dobre poznajú), ktorý nie je princ, ani vyvoleným šľachticom, ale synom veliteľ'a žoldnierov. Práve preto pre hráčov funguje ako prirodzený sprievodca svetom Telliusu a keď sa pýta, prečo má nenávidieť rasu Laguzov len preto, že vyzerajú inak, nepôsobí to ako lacné morálne okienko, ale ako logika človeka, ktorý nebol vychovaný v zaužívaných predsudkoch. Hra pritom tému rasizmu neprezentuje nejako dostratená, je otvorená, nepríjemná a hlavne systémová. Od propagandy agresívneho Daeinu až po civilizovanejší Begnion, kde je nadradenosť Beorcov súčasťou moci a minulosti s otroctvom. Podľa mňa je perfektné, že scenáristi nechali túto tému žiť aj v rámci vašej družiny, kde je Shinon výborným lukostrelcom, ale zároveň otvoreným rasistom a nepríjemným človekom, s ktorým však musíte spolupracovať. Atmosfére to razom pridáva na váhu, lebo to nie je karikatúra zla, skôr produkt samotného prostredia s prienikom do nášho reálneho života. Ostatne, aj antagonisti majú svoju špecifickú náтуру. Ashnard nie je len ten zlý kráľ, skôr extrémny sociálny darvinista, ktorý je presvedčený o tom, že o postavení má rozhodovať sila a nie rodokmeň, čím nepriamo kontrastuje s kastami a elitárstvom inde v Tellii. A to vám tu teraz opisujem len jedno z mnohých, krásne prepletených vlákien, ktoré v príbehu tejto TBS klasiky môžete zažiť.

Keďže si uvedomujem, že do našej retro sekcie často zabúďa aj čitatelia, ktorým daná hra nikdy neprešla rukami, bude na mieste, ak vlastne vysvetlím dôležitú časť hrateľnosti tejto série. Fire Emblem stojí v prvom rade práve na postavách. V tejto taktickej t'ahovej stratégii môže jednotka po smrti zmiznúť natrvalo a každá strata potom o to viac bolí (pochopiteľne, v rámci nastavenia si viete zadať, aby vám hrdinovia po prehranom súboji zase ožili, avšak to zabíja čaro celej FF značky). Path of Radiance to výborne využíva cez rozhovory, krátke dialógy medzi členmi tímu, ktoré odhaľujú ich povahu a vzťahy mimo hlavného deja a nútia vás tak si k nim vytvoriť citovú väzbu. Greilovi žoldnieri vďaka tomu nepôobia ako anonymná armáda, Titania je spolaľhivou oporou od začiatku až do konca, Soren je chladný taktik s osobnou linkou identity a Mist prejde z nenápadnej liečiteľky k postave s výraznejším



príbehovým významom. Zároveň tu fungujú aj vedľajšie figúry, ktoré by inde boli len zabudnutým vtípom, napríklad Makalov sa prezentuje čoby večný dlžník a hazardér, Oliver zase ako groteskný aristokrat posadnutý krásou. Aj vďaka nim svet pôsobí živšie a uveriteľnejšie, s tým, že mnohé z uvedených mien prasto nechcete nechať zomrieť a o to viac sa v boji snažíte, aby k tomu naozaj nedošlo. Mechanicky je hra rovnako premyslená. Bonus Experience dáva skúsenosti za splnenie podmienok v misiách a následne ich viete na základni rozdeliť tam, kde uznáte za vhodné, bez nutnosti umelého grindu. K tomu sa pridáva systém zručností s obmedzenou kapacitou a kováčstvo, kde si na základni viete zbraň upraviť, teda, za cenu obmedzených peňazí. Aj tu ide o rozhodovanie, čo posilniť a čo nechať tak.

Dizajn jednotlivých máp, ktoré nájdete v Path of Radiance, vie byť raz výborný a raz vyslovene zákerný. Toto je pre sériu doslova typické, pričom prechod do 3D a rôzne experimenty s cieľmi to ešte zväčšujú. Pekným príkladom je konkrétne kapitola 17, ktorá je rozdelená na štyri mapy za sebou, bez možnosti doplniť zásoby, takže sa tu zrazu testuje aj výdrž a plánovanie. Na opačnom póle je legendárny duel s čiernym rytierom v kapitole 27, kde Ike bojuje v uzavretom priestore proti súperovi, ktorého vie reálne zraziť len špeciálnym mečom a často len s pomocou štastia, pretože výsledok závisí od náhodných aktivácií silnej schopnosti a od toho, či ho Mist stihne udržať pri živote liečením. A potom je tu most plný neviditeľných pascí v kapitole 23, alias krásny príklad typu zámerne neférového dizajnu, ktorý dnes pôsobí vyložené archaicky, hoci s moderným ukladaním a prípadným návratom o pár krokov späť (bonusy Switch 2 emulácie) sa dá stráviť ľahšie než v roku

2005. Čím sme spoločne začali, tým aj skončíme. Audiovizuálne je Path of Radiance typickou spomienkou na GameCube éru. 3D grafika zostarla najviac, bojové animácie pôsobia tuho, kúzla sú jednoduché efekty a už vyššie spomínané mapy sú často len pár textúr s minimom detailov.

Oproti starším 2D dielom tu môže chýbať istý šmrnc. Napriek tomu má hra stále svoje čaro, hlavne v CGI videách, ktoré aj dnes vyzerajú prekvapivo filmovo. Najväčšou istotou je tu však hudba. Orchestrálny soundtrack od Yoshita Hirana dodáva vojne v Tellii váhu a emócie, bojové motívy udržiavajú tempo a na Switch 2 znejú čistejšie než kedysi. Celkovo je to dielo kontrastov – technicky miestami staré a občas frustrujúce, no príbehom, postavami a mechanikami stále nadpriemerné.

Verdikt

Pre majiteľov Switch 2 a milovníkov žánru TBS je to podľa mňa povinnosť. Už len ak chcú pochopiť, prečo je Ike takou ikonou a prečo sa o Path of Radiance hovorí ako o titule, ktorý v mnohom predbehol svoju dobu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
TBS	Intelligent Sys.	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Silný príbeh a témy v ňom	- Občas frustrujúci dizajn máp
+ Orchesterálny soundtrack	- Efekt náhody
+ Strategická mechanika	

HODNOTENIE:



Avatar: Frontiers of Pandora™ – From the Ashes

TEMNEJŠIE DLC S VÝRAZNÝMI ZMENAMI A VÍTANÝMI NOVINKAMI



Charizmatickejší hlavný hrdina, väčší dôraz na súboje a menej pre Ubisoft tradičného balastu; nehovoriac o tom, že načasovanie vydania krásne lícovalo s premiérou tretieho filmu. Synchronizácia filmového či seriálového obsahu s hernou predlohou je niečo, čím by sa mohli inšpirovať aj ďalšie štúdiá. Menovite Bethesda. Menovite pri Falloute.

Príbeh expanzie From the Ashes sa odohráva rok po udalostiach z hlavnej hry. Hlavným hrdinom už nie je Tamtey, jeden z posledných preživších klanu Sarentu a protagonista z Frontiers of Pandora, ale ostrieľanejší So'lek.

So'lek je zaujímavá, byť pomerne archetypická postava skúseného, neľútostného bojovníka, ktorý prišiel o rodinu, priateľov – celý klan – a teraz sa partizánskym spôsobom mstí vinníkom z RDA. Do istej miery pripomína Ramba: nepriateľov zabíja nožom či lukom zo zálohy, ale aj napriamo samopalom. Tichší, odmeraný, rozvážny

a smrteľne nebezpečný: So'lek si počas svojej gerila kariéry vybudoval povest' tzv. „bojovníka so psími známkami“, vojenskými identifikátormi zabitých nepriateľov, ktorými si zdobil brnenie.

Treba uznať, že len máločo môže byť pre ľudí desivejšie než akýsi vražedný fantóm z lesa, ktorý proti vám navyše používa – na rozdiel od väčšiny Na'vi – vlastné zbrane.

Stereotypný hrdina, ale vďaka aj za to

Pre hráčov, ktorí sa aspoň trochu venovali aj hlavnej kampani, je teda So'lek známou postavou, jednou z vôbec prvých, ktoré na svojej ceste stretnete, keďže pomáha s vašou záchranou. V rámci príbehu základnej hry je však vždy len NPC postavou, spojencom s temnou minulosťou a drsníkom, ktorému sa chcete (aspoň čiastočne) priblížiť. Je to skrátka postava s mentorskou tematikou, niekto,

kto vás príde zachrániť, keď sa veci skomplikujú – jednoznačne jedna z tých zapamätateľnejších a sympatickejších.

To, že práve So'lek je teda hrdinom From the Ashes, je obrovským zlepšením oproti predchádzajúcim nemastnej, neslanej hlavnej postave, ktorej jedinou výhodou oproti aktuálnemu riešeniu bolo to, že ste si mohli prispôbiť jej výzor a prípadne hrať v kooperatívnom režime, ktorý toto DLC, žiaľ, neobsahuje.

Aspoň pár hodín dajte najprv základnej hre

Váš hlavný hrdina (resp. vaša hlavná hrdinka) však hojne vystupuje aj v DLC, ktorého úvod sa odohráva na pozadí návratu do zničenej základne tzv. Ambasadorského programu (TAP), ktorého boli súrodenci Tamtey, Teylan, Nor a Ri'nela nedobrovoľnou súčasťou. Tamtey, ktorý vás cestou sprevádza, vyzerá tak, ako ste ho zanechali v hlavnej hre (postavu si importujete) a



postupom naprieč bývalým výskumným zariadením si spomína na jednotlivé zážitky z hlavnej hry, najmä jej úvodu. V zásade tak trochu priblíži pozadie aj hráčom, ktorí sa vrhli rovno na DLC a preskočili *Frontiers of Pandora*. DLC však obsahuje aj plnohodnotnú rekapituláciu predchádzajúcich hlavných udalostí, byť určite odporúčam – vzhľadom na silnú kontinuitu oboch príbehov, aby ste pár hodín investovali aj do základnej hry.

Ak už pre nič iné, tak aspoň pre to, aby ste ocenili viacero vylepšení, ktoré rozšírenie oproti hlavnej kampani ponúka, a osvojili si základy. Hoci na seba obe diela veľmi nadväzujú, a to chronologicky, tematicky aj obsahom, z oboch som mal veľmi rozdielne pocity.

Akčnejšie. Lepšie.

From the Ashes je, ako už výber jeho hlavného hrdinu napovedá, orientované viac na súboje a akčnosť než „stealth“. V recenzii na základnú hru som pred dvomi rokmi napísal, že „súboje v *Avatarovi* sú skrátka akýsi divný mix, kde vás hra tlačí smerom k nenápadnosti, no súčasne vám nedáva do rúk dostatok nástrojov pre takýto štýl hrania.“ To už, našťastie, vôbec neplatí a často sa mi najviac osvedčil práve mix oboch prístupov. Ak patríte medzi hráčov, ktorí nemajú trpezlivosť na kradmé zakrádanie sa, konečne môžete vtrhnúť do boja na svojom ikranovi ako boh pomsty, strieľajúc zo samopalu a striedajúc vzdušný boj s tým pozemným, zasadzujúc brutálne, vizuálne impozantné „finishery“.

Jednoducho sa vyblázniť.

Akcia je skrátka prirodzenejšia, plynulejšia a záživnejšia – nehovoriac o tom, že často sa vám do cesty pripletú minibossovia v podobe členov

kmeňa Mangkwan, dobre známych z tretieho filmu *Avatar: Fire and Ash*. Ten mal premiéru krátko pred vydaním DLC a práve v ňom režisér James Cameron predstavil tzv. *Národ popola*, odpadlíckych Mangkwanov, ktorých domov v minulosti zničil výbuch sopky a oni v hneve zavrhlí božstvo menom Eywa, ktoré väčšina Na'viov uctieva.

Bratovražda

Predstavitelia tejto kultúry patria, spolu s RDA, k vašim hlavným nepriateľom, čo hrateľnosť oproti minulosti spestruje. Zatiaľ čo eliminácia ľudských oponentov je pomerne jednoduchá, a to aj keď sú ukrytí v obrovských mechanických oblekoch, boje proti „vlastným“ sú oveľa živšie. Mangkwanovia bojujú s lukmi a samopalmi ako vy a lietajú na ikranoch ako vy, ich mobilita a húževnatosť sú preto na oveľa vyššej úrovni.

Aktualizácie – niektoré smerom k lepšiemu, iné v závislosti od vašich preferencií – sa dočkali aj elementy, akými sú napríklad vaša výbava a

spôsob jej vylepšovania, či vaša základňa resp. hub, z ktorého začínate misie. Mnohé novinky sú očividne myslené ako QOL (quality-of-life) kontent; patria sem napríklad neobmedzený inventár, akýsi šiesty zmysel, ktorým odhaľujete nepriateľov pri *stealth*, alebo odstránenie mini-hry pri zbieraní rastlín. Výbavu si po novom nevyrábate vždy novú, ale skôr zbierate potrebné suroviny a zvyšujete kvalitu toho, čo máte. Pre *So'leka* je, koniec koncov, mix na'vijskej a RDA výbavy typický, takže dáva zmysel, že v tomto ohľade vývojári hráčov trochu obmedzili.

Medzi vítané zmeny patrí aj o niečo temnejší tón a priamočiarejšia hrateľnosť bez kvanta vedľajších, „balastových“ aktivít. Obsah je zhustenejší a odohráva sa len v jednom z pôvodných troch regiónov – v *Kinglor Forest*, ak teda neberieme do úvahy zvyšné dva regióny predstavené a dostupné v predchádzajúcich DLC. Je však tiež pravda, že autori pre túto oblasť vytvorili, špecificky pre potreby DLC, aj sub-región s názvom „*Ravines*“, teda „strž“ či „priepasti“.

Až v tretej osobe to je naozaj ono

Ubisoft uvádza, že kompletne prejdenie DLC „so všetkým všudy“ zaberie asi 20 hodín hrania, ak vás však zaujíma striktné príbeh, ste zhruba na polovici. V mnohých sekvenciách však pôjde o oveľa efektívnejšie využitie vašej pozornosti, teda o kontent previazaný s hlavným príbehom DLC, a nie o akýsi „filler“.

Herné prostredie je teda viac-menej známe zo základnej hry, no príchod *Národu popola* mnohé časti lesa premenil na vypálené, depresívne holé miesta, ktoré kontrastujú s farebnou a bohatou





prírodou naokolo. Ide teda o mierne upravenú pôvodnú verziu mapy, no úplnou novinkou je už spomínaný sub-región exkluzívny pre From the Ashes.

Návrat k dovedna druhej hernej adaptácii Avatara po dvoch rokoch využilo štúdio Massive Entertainment (patriace pod Ubisoft) aj k technologickým vylepšeniam. Od decembra 2025 tak hra v prípade PC verzie podporuje technológie ako NVIDIA DLSS 4 a FSR4 a tiež NVIDIA DLSS Ray Reconstruction.

Samozrejme, na väčšinu hráčov viac zapôsobí dlho očakávaný 3rd Person režim, teda možnosť prepínať z nie už tak celkom defaultného pohľadu z prvej osoby na kameru snímajúcu

dianie akoby spoza vášho chrbta. Implementácia tejto alternatívy funguje skvele a to, že nebola dostupná už od začiatku, je naozaj škoda. V hre pôsobí prirodzene a vo väčšine prípadov ovela natívnejšie než pôvodný pohľad „z očí“, ktorý však nájde uplatnenie v koridorových, stiesnenejších sekvenciách.

Hráči teda s príchodom From the Ashes nedostali len nový príbeh inšpirovaný udalosťami z najnovšieho filmu, ktorým sa môžu na hranie pekne naladiť, ale aj vylepšenia herných prvkov, hratel'nosti a technologického stavu. Už od novembra 2024 je navyše titul aktualizovaný aj pre konzolu PS5 Pro, čo – vzhľadom na pôvodný, už tak solídny stav na základnej verzii konzoly – utvrdzuje

zdravú kondíciu hry na tejto platforme. Ak si k tomu pripočítame nové vylepšenia pre PC, vyjde nám, že ide o jeden z tých optimalizovanejších a jednoznačne lepšie vyzerajúcich titulov, ktorých krásnu grafickú stránku si užijú aj hráči, pre ktorých „obal“ nie je až taký rozhodujúci.

From The Ashes Expansion – Avatar: Frontiers of Pandora™ je osobnejším, drsnejším príbehom, ktorý sa viac ponáša na to, čo sme videli vo filmoch.

Hlavný hrdina – So'lek – je, podobne ako Jake Sully, partizánom a bojovníkom, ktorého však neženie vpred snaha ochrániť rodinu, ale stará dobrá nenávisť a pomsta. Motívy a prostredie tohto DLC sú temnejšie než pôvodná, základná hra, a dizajn uprednostňujúci akciu a súboje, spolu s implementáciou 3rd Person režimu, patria k najvítanejším, no určite nie jediným, novinkám.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné, Adventúrne	Ubisoft	Ubisoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ charizmatickejší protagonist	- fakt, že po základnej hre a dvoch DLC zrazu musíte hrať za inú postavu, môže niektorých hráčov rozladiť
+ väčší dôraz na akciu a prepracovanejšie súboje vrátane mini-bossov	

HODNOTENIE:

★★★★☆



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máte

wy.sk

S.T.A.L.K.E.R.: Stolová hra

IKONICKÁ STRIELAČKA VÁM ZABERIE CELÝ JEDÁLENSKÝ STÔL



Videohru S.T.A.L.K.E.R. netreba predstavovať, ale ak by predsa, ide o legendárnu FPS hru z roku 2007. Ukrajinské štúdio GSC Game World si vybralo lokálne prostredie jadrovej elektrárne Černobyl, ktorá je neslávne známa jadrovou katastrofou z roku 1986. V hre sa v roku 2006 stala druhá jadrová katastrofa, ktorá spôsobila zamorenie celého okolia a výskyt paranormálnych anomálií. Hráči tak v postapokalyptickom prostredí čelia nielen banditom a nájazdníkom, ale aj príšerám a anomáliám, ktoré vznikli touto katastrofou.

V hre používate na odhalenie anomálií skrutky, náboje a jedlo sú vzácne a radiácia sa lieči vodkou. Tieto elementy sa snaží čo najvernejšie priniesť aj stolová hra, ktorá takisto vznikla vo východnej Európe, len v susednom Poľsku pod štúdiom Awaken Realms. Tí su známi svojimi obrovskými

krabicami stolových hier, do ktorých sa vždy snažia vtesnať čo najviac obsahu.

Napriek tomu, že majú veľmi radi veľké plastové figúrky, nie je to jediný prvok, na ktorých stavajú svoje hry (našťastie). Poliaci hru distribuujú do celého sveta po anglicky, ale keďže stolové hry sú dosť závislé na množstve textu, na našom trhu máme vďaka Albi aj plne preloženú českú verziu.

S hrami od štúdia Awaken Realms mám už viaceré pozitívne skúsenosti, čo znamenalo najmä vysoké očakávania. Bez väčšieho napínania môžem povedať, že S.T.A.L.K.E.R.: Stolová hra väčšinu z nich splnila. Je kvalitnou reprodukciou hororovej striedačky, ktorá na vás neustále tlačí a pripomína vám, na akom malom vlásku visí život každého preživšieho v radioaktívnej zóne plnej príšer. Tvorcovia

sa nesnažili inovovať žánre a nerobili žiadne odvážne dizajnové rozhodnutia, no stavili na istotu a v jadre funkčné systémy vyleštili do takmer dokonalého stavu, ktorý nie je náročný na vysvetlenie. Dalo by sa až povedať, že S.T.A.L.K.E.R. je typická kooperatívna kampaňová hra, akých na trhu nájdete desiatky.

V moderných stolových hrách sa dlhšie používa pojem Ameritrash, ktorý sa na túto stolovku náramne hodí (napriek tomu, že bola vyrobená v Európe). Ameritrash je žáner stolových hier, ktoré sú založené na silnej atmosfére, zvyčajne s akčnou tematikou a vysokým prvkom náhody.

Pojem vznikol zlúčením slov Amerika a trash (odpad), ak by to nebolo hneď jasné. Tento žáner síce môže znieť hanlivo, ale



medzi stolovkármi sa vyprofiloval medzi serióznym žánrom a nie je hanbou, ak niekto povie, že jeho obľúbený žánr hier je práve Ameritrash. A to presne S.T.A.L.K.E.R. je.

Jadrom hry je prestrelka, v ktorej hádzate hrst'ou kociek, aby ste zistili, či ste trafili nepriateľa a aké poškodenie ste mu spôsobili. Keď nestriel'ate po nepriateľoch, zbierate nové vybavenie, ktoré vám umožňuje strieľať po nepriateľoch efektívnejšie a hádzať viacerými kockami. Môžete si byť istí, že nič vás tak nepoteší ako nová zbraň s nábojmi, dlhším dostrelom a viacerými kockami, ktorými hádzate na poškodenie.

Keď si chcete zahrať S.T.A.L.K.E.R.: Stolovú hru, aspoň jeden hráč musí vedieť, ako sa pripravuje scenár, aké začiatkové vybavenie je dostupné, z akých balíkov sa má vytvoriť aká zásoba, ako sa hýbu nepriatelia, ako sa vyhodnocuje odmena za scenár. Ostatným hráčom stačí vedieť, že majú toľko života, toľko nábojov a v každom ťahu dve akcie, ktoré zvyčajne minú na pohyb a strel'bu.

Samozrejme to myslím trochu nadnesene, ale ak nebude aspoň jeden z hráčov ovládať pravidlá poriadne, hra sa môže javiť zmätočne a zložito, aj keď v skutočnosti nie je. Čo si ale určite pripravte, je veľa miesta na stole. S.T.A.L.K.E.R. vám zaberie celý veľký jedálenský stôl a možno ešte niečo budete musieť nechať vedľa.

Svet S.T.A.L.K.E.R. v 5 kilovej krabici

Základná verzia hry bez deluxe komponentov a bez rozšírení je v krabici, do ktorej by sa zmestili dve, možno aj tri bežné stolové hry. Tu chcem poukázať aj na to, že táto



krabica (a všetky ostatné od Awaken Realms sa naozaj vynímajú na polici.

Tvorcovia si vždy dajú záležať, aby vizuál na krabici zachytával atmosféru a tieto kúsky tvoria pýchu mojej stolovkovej zbierky. Horšie to je, ak chcete hru preniesť ku kamarátovi prípadne do podniku. Presun už až taký príjemný nie je, ale opäť raz oceňujem, že plastový insert v hre drží všetky komponenty pokope a aj keď som krabicu niesol vertikálne v taške, keď som ju otvoril, bolo všetko na svojom mieste. Najprv ale, samozrejme, musíte všetko dať na svoje miesto.

Hra obsahuje vyše 550 kariet a viac ako 200 kartónových žetónov, okrem toho desiatky



plastových komponentov a 4 príručky s kampaňou, pravidlami, prehľadom módov, a ukážkovou hrou. Z krabice sa na vás naozaj vysype svet S.T.A.L.K.E.R. a aj keď to pri prvom otvorení môže vyzeráť chaoticky, hra má výborný spôsob, ako všetko potriediť a po prečítaní pravidiel budete mať dosť prehľad na to, aby ste si zahrli výukovú hru.

Ak ste mali predošlú skúsenosť s hrou S.T.A.L.K.E.R., komponenty vám budú dávať logiku, budete spoznávať nepriateľov a predmety a budete mať o to viac motivácie sa prehrýzť cez

40- stranové pravidlá, ktoré sú, našťastie, plné praktických príkladov, na základe ktorých





hru pochopíte. Celé vylúpanie žetónov, potriedenie do plastových rozdel'ovačov a prečítanie pravidiel vám môže zabrat' aj štyri hodiny, čo znie ako veľká časová investícia. Pre mnohých ľuďí je ale vylupovanie žetónov príjemným sensorickým zážitkom, takže to asi nebude až také utrpenie.

Kampaň a prežitie v zóne

Základná hra ponúka 6-scenárovú kampaň. Každý scenár kampane má vkusnú krabičku s názvom misie a pekným vizuálom. Vo vnútri sa nachádzajú všetky komponenty, ktoré sú špecifické pre daný scenár. Krabička a brožúrka s misiami vám jednoducho vysvetlia, ako scenár rozložiť a sprievodca kampaňou vás prevedie všetkými krokmi, ktoré máte absolvovať pred a po scenári. Obzvlášť dianie pred scenárom je minihrou samou o sebe.

Aby tvorcovia čo najlepšie priblížili život stalkerov v zóne, pred každou misiou vás čaká prípravná fáza. Môžete ísť preskúmať napríklad jednu z lokalít dostupných na mape zóny. Mapa zóny je papier, na ktorý si lepíte nálepky s dostupnými misiami a inými lokalitami. Práve tie iné lokality môžete pred misiou preskúmať a dostať v nich zaujímavé odmeny. Najmä pred prvou misiou môžete byť trochu stratení, preto odporúčam postupovať veľmi intuitívne, nejak to už len dopadne. Okrem prieskumu mapy sa môžete porozprávať až s tromi kontaktmi. To môžu byť obchodníci, aby ste si nakúpili zbrane a vybavenie, spoločníci, ktorí sa k vám pridajú na misii, či iné postavy, ktoré vám dajú napríklad nejakú úlohu na najbližšiu misiu.

Po nákupoch a prieskume nasleduje rozdelenie vybavenia medzi stalkerov.

Prirodzene, žiadny stalker by nemal ísť na misiu bez zbrane. Ak vybavíte celý tím zbraňami a kúpíte si nejaké extra zásobníky, váš rozpočet bude pravdepodobne vyčerpaný. Okrem toho sa zide každému hráčovi aj nejaký predmet na liečenie životov, ale prvé misie možno budete musieť prežiť bez nich.

Potom už nasleduje tá najzaujímavejšia časť, samotný priebeh misie. Z dielikov v krabici si poskladáte mapu misie, rozložíte nepriateľov a všetky komponenty potrebné pre scenár a môže sa hrať.

Každá misia má svoju hlavnú úlohu, ktorú môžete splniť viacerými spôsobmi, alebo takisto nesplniť. Misiu nesplniť takisto, ak hociktorý z hráčov padne v

boji, no stalkerí sú celkom odolné stvory a nestane sa to len tak pre nič za nič.

Na konci misie dostanete v závislosti od úspechu odmenu, ktorú pridáte ku vyzbieranému lupu. Už po prvom scenári bude vaša skrýša s predmetmi, zbraňami a nábojmi vyzerat' podstatne bohatšie a na ďalšiu misiu sa vám bude chystat' jednoduchšie. Ak by ste v misii neuspeli, môžete si ju zopakovať, alebo v niektorých prípadoch prijať neúspech a pokračovať ďalej. V základnej krabici je šesť misii. Ďalšie ste mohli získať, ak ste hru podporili na Kickstarteri a možno sa ich dočkáme aj v českej verzii.

Druhý spôsob, akým sa dá S.T.A.L.K.E.R. hrať, je mód prežitie v zóne. Namiesto kampane ide o jednorázovú hru. Mapu a misie si vyberiete na začiatku náhodne alebo podľa toho, na čo máte chuť, dostanete základnú výbavu a môže sa ísť na misiu. Nemusíte príliš dlho rozmýšľať nad tým, koho čím vybavíte a čo zo svojej skrýše zoberiete na misiu. V mohutnej brožúrke nájdete 10 rôznych máp a 10 rôznych misii, čo by hypoteticky malo stačiť na 100 hier, bez toho, aby ste museli hrať dvakrát tú istú misiu na tej istej mape.

Hádzem hrst'ou kociek a padlo mi... nič?

Ako som už spomínal, S.T.A.L.K.E.R. je žánrom Ameritrash, čo znamená veľá hádzania kociek. To mnohí hráči, ktorí majú radšej strategickjšie hry, nemajú radi, keďže hod kociek sa nedá úplne naplánovať. Každá akcia, počas ktorej útočíte alebo niekto útočí na vás, obnáša hádzanie niekoľkých špeciálnych kociek, na ktorých sú symboly



hviezdičiek a plynových masiek. Samozrejme, každá kocka má aj prázdnu stranu, na ktorej nie je nič. Keď útočíte, snažíte sa prehodiť počet hviezdičiek – úspechov, ktoré sú uvedené na karte nepriateľa. Keď strieľate po nepriateľovi, máte určiť aj časť tela, na ktorú strieľate, čo dodáva hre tú správnu atmosféru strieľacky z prvej osoby. Vysypete ťažko kontrolovanú dávku zo samopalu po nepriateľoch na políčko, alebo ho skúsíte trafiť do hlavy? Podľa informácií na karte nepriateľa potom zistíte, ako váš útok dopadol. Často sa teda stane, že hodíte aj piatimi kockami, no na niektorých vám padne prázdna strana a vy ste sice nepriateľa zasypali nábojmi, no ani jeden nenašiel svoj cieľ. V lepšom prípade ho ale trafiť a podľa počtu úspechov zistíte, či ste mu spôsobili ľahké, ťažké zranenie, alebo ste ho rovno vyradili z boja nastálo. Rovnaký postup aplikujete, keď strieľate nepriateľa po vás. Nepriateľ má na svojej karte hodnotu, za ktorú útočí a vy ju môžete znížiť o počet úspechov, ktoré vám padnú na kockách vašej obrany.

Našťastie to nie je celé v rukách náhody a každý hráč má žetón sústredenia, ktorý mu pomáha s plynulejším výkonom akcií, no môže ho zaplatiť a hocikedy prehodiť ľubovольný počet kociek v hode, ktorý sa mu nepáči. Žetón sústredenia si potom vie vrátiť pomocou akcie prípravy, v rámci ktorej si môže meniť zbraň a vymieňať predmety so spoluhráčmi. Vedieť, kedy tento žetón minúť a koľko kociek prehodiť, je dôležitá súčasť naučenia sa tejto hry.

Zakrádanie sa aj Leeroy Jenkins

Keď ukončíte svoj ťah tak, že vás budú vidieť nejakí nepriatelia, okamžite vám pal'bu či úder opätujú. Ak vás vidieť nebudú, musíte poznačiť najhlučnejšiu akciu, akú ste v tomto kole urobili a umiestniť na mapu svoj žetón hluku. Podľa toho vás potom vedú nepriatelia vystopovať vo fáze nepriateľov, ktorá nastane po tom, ako každý hráč urobí dva ťahy. Podľa toho, či ste urobili nebadaný hluk alebo veľký rámus sa vyberie, či budú konať ostražito alebo agresívne. Keď budú reagovať ostražito, môžete očakávať skôr obzeranie po okolí, keď agresívne, očakávajte beh k zdroju hluku a okamžitý útok. Tento systém podnecuje k tomu, aby ste k misiám skúsili pristúpiť aj ostražito, no akonáhle začne jeden z hráčov strieľať, celé zakrádanie sa je márne.

Radiácia

Vaše body životov vám nebudú uberať len protivníci svojimi útokmi. Ďalším dôležitým rizikom, ktorému sú všetci stalkeri vystavení, je radiácia. Na mape máte bežne políčka,



ktoré sú zasiahnuté radioaktivitou a ak cez také políčko prejdete, musíte si zvýšiť radiáciu na vašom ukazovateli, ktorý vyzerá ako dozimeter. Ak ste radiácii vystavení dlhšie, musíte si na konci každého kola hodiť kockou, ako veľmi vás radiácia zasiahla a znížiť si podľa toho svoje životy. Radiácia sa dá, samozrejme, znížiť, asi najvtipnejším spôsobom je fl'aša vodky, čo je obľúbená báborka z východnej Európy, no doktori dokázali, že to tak nie je.

Anomálie

Apokalypsa v S.T.A.L.K.E.R. nie je len o radiácii. Na každej mape nájdete aj anomálie. Každá z nich skrýva silný artefakt, ktorý v nej môžete nájsť a použiť ho vo svoj prospech, no zvyčajne vás to bude stáť výrazné zvýšenie radiácie a niekoľko bodov života. Vždy, keď sa k anomálii priblížite, hádžete špeciálnou kockou anomálie, aby ste zistili, či sa anomália aktivovala.

Anomálie sú zaujímavými hernými komponentami, každá má pod sebou fóliu so znakmi radiácie, takže ich vplyv bude na každej mape pôsobiť inak. Na to, aby ste z nej dostali spomínaný artefakt, potrebujete špeciálny senzor, ktorý na začiatku pravdepodobne nebudete mať, takže efekty artefaktov využijete až neskôr v kampani. Používanie artefaktov vám takisto zvyšuje radiáciu, takže síce budete silnejší, no vaša cesta k vyradeniu bude omnoho kratšia.

Prémiová hra, prémiové komponenty

Ak by vám základná hra, za ktorú zaplatíte niečo okolo 140 eur, nestačila, môžete si dokúpiť rozšírenie Osobné príbehy, ktoré

dovolí uje ďalšie vylepšovanie každého stalkera, v krabici je takisto špecifické vybavenie pre každého stalkera.

Ak chcete vylepšiť, ako hra vyzerá, môžete si kúpiť prémiové komponenty, či už sú to figúrky príšer a anomálií (v základnej hre sú vyobrazené kartónovými figúrkami), obaly na karty, 3D dieliky prostredia alebo neoprénové podložky pre stalkerov, takže miesta na vylepšovanie je tam mnoho.

Aj v základnej hre ale S.T.A.L.K.E.R. rozložený na stole vyzerá ako krásny zážitok, ktorý vás vtiahne na dlhé hodiny.

Verdikt

Z obrovskej krabice S.T.A.L.K.E.R.: Stolová hra na vás vypadne celý svet legendárnej strieľacky. Kým si hru prvýkrát zahráte, budete si musieť naštudovať hrubé pravidlá a usporiadať hru, čaká vás ale vtahujúci zážitok, v ktorom sa budete s kamarátmi hádať, kto si vezme akú zbraň na misiu a pri hode kockami v kl'účových momentoch začnete veriť na šťastie.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Ameritrash	Awaken Realms	Albi

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výborná atmosféra známa zo S.T.A.L.K.E.R.	- Kým si hru zahráte, čakajú vás hodiny triedenia a čítania pravidiel
+ V jadre jednoduché pravidlá	- Málo misií v základnej krabici

HODNOTENIE:

★★★★★

REDMI Note 15

Spoločnosť Xiaomi predstavila sériu REDMI Note 15, ktorá pozostáva z piatich modelov. Séria sa vyznačuje maximálnou odolnosťou a prináša dlhú výdrž batérie, vyššiu odolnosť voči pádu, vylepšenú ochranu proti prachu a vode, ako aj lepšie obrazové možnosti.

Najdôležitejším vylepšením je dlhšia výdrž batérie. REDMI Note 15 Pro+ 5G je vybavený 6 500 mAh silikónovo-uhlíkovou batériou v kombinácii so 100 W káblovým nabíjaním HyperCharge. REDMI Note 15 5G obsahuje 5 520 mAh batériu pri hrúbke 7,35 mm. Redmi Note 15 má 6 000 mAh batériu.

Modely REDMI Note 15 Pro+ 5G a REDMI Note 15 Pro 5G získali certifikát SGS Premium Performance Certification a využívajú konštrukciu REDMI Titan Structure so sklom Corning Gorilla Glass Victus 2.

Tieto prvky zabezpečujú odolnosť proti pádom z výšky až 2,5 metra. Oba modely spĺňajú normy IP66 a IP68 a odolávajú

ponoreniu do hĺbky až 2 metre po dobu 24 hodín. Najdôležitejším vylepšením modelov REDMI Note 15 Pro+ 5G a REDMI Note 15 Pro 5G je nový 200 MPx fotoaparát založený na senzore HPE.

Veľký 1/1,4-palcový snímač v kombinácii s 2x a 4x zoomom prináša detailné zábery. Modely REDMI Note 15 5G a REDMI Note 15 majú

hlavný fotoaparát s rozlíšením 108 MPx. Redmi Note 15 Pro+ 5G bude dostupný v rámci akcie Early Bird od 20. januára do 18. februára za uvádzaciu cenu 375 eur za variant 8GB plus 256GB a 435 eur za variant 12GB plus 512GB. Redmi Note 15 Pro 5G bude dostupný za uvádzaciu cenu 309 eur za variant 8GB plus 256GB a 349 eur za variant 12GB plus 512GB.



HUAWEI FreeClip 2



Huawei uvádza na slovenský trh svoje najnovšie TWS slúchadlá HUAWEI FreeClip 2. Novinka nadväzuje na osvedčenú konštrukciu C-bridge a prináša ľahšie vyhotovenie aj vylepšené usadenie v uchu, vďaka čomu

slúchadlá sedia istejšie a môžete ich pohodlne nosiť počas celého dňa.

HUAWEI FreeClip 2 spájajú pohodlie so štýlovým dizajnom vďaka vylepšenému Airy C-bridge, prvkom Comfort Bean a časti Acoustics Ball. Každé slúchadlo váži

len 5,1 g. Airy C-bridge kombinuje jemný tekutý silikón a odolnú zliatinu s tvarovou pamäťou. Huawei doladil tvar na základe viac než 10 000 vzoriek uší. Slúchadlá využívajú NPU AI procesor s desaťnásobným výpočtovým výkonom, ktorý umožňuje rozpoznávanie prostredia v reálnom čase, adaptívnu hlasitosť a adaptívne zvýraznenie hlasu. O zvukový prejav sa stará menič s dvojistou membránou, ktorý prináša až o 100 percent vyššiu hlasitosť a silnejšie basy. Pri telefonovaní využívajú trojicu mikrofónov a viackanálové DNN algoritmy, ktoré potlačia okolitý hluk a zachovávajú zrozumiteľný hlas. Odolnosť IP57 znamená, že im neprekáža prach ani voda. Na jedno nabitie vydržia až 9 hodín a s puzdrom spolu až 38 hodín.

HUAWEI FreeClip 2 sú na Slovensku dostupné od 22. januára u vybraných maloobchodných partnerov za odporúčanú cenu od 199 eur. Na výber sú vo farbách Blue, White, Rose Gold a Black, pričom modrá a biela verzia zaujmú štruktúrovaným povrchom inšpirovaným denimom. Pri kúpe v NAY do 8. marca získate zľavu vo výške 10 percent.

REDMI Buds 8 Lite



Na globálnych trhoch boli predstavené najnovšie slúchadlá REDMI Buds 8 Lite, ktoré rozširujú portfólio AIoT produktov Xiaomi. Slúchadlá sú určené pre užívateľov, ktorí hľadajú praktickosť s rýchlym nabíjaním.

Základom je 12,4 mm titánový menič, ktorý prináša čistý zvuk. Vďaka Bluetooth 5.4 a podpore AAC aj SBC poskytujú kvalitný zvuk. Slúchadlá sú vybavené hybridným aktívnym potlačením hluku ANC s účinnosťou až 42 dB. Pri hovoroch sa aktivuje duálny mikrofón s AI na potlačenie okolitého hluku. REDMI Buds 8 Lite sa dokážu pripojiť k dvom zariadeniam súčasne. Po 10 minútach nabíjania dodajú až 2 hodiny počúvania hudby. Výdrž batérie je až 36 hodín s nabíjacím puzdrom.

REDMI Buds 8 Lite budú dostupné v troch farebných prevedeniach Black, White a Blue za cenu 24,90 eur.

TP-Link Tapo S110E



Spoločnosť TP-Link predstavuje nový inteligentný reléový modul Tapo S110E, ktorý umožňuje diaľkovo ovládať zariadenia v domácnosti. Vďaka podpore štandardu Matter sa modul jednoducho začlení do inteligentnej domácnosti.

Tapo S110E je vybavený dvoma režimami kontaktu, čo umožňuje ovládať garážové brány, čerpadlá, zavlažovacie systémy alebo svetelné okruhy. Podpora Matter zabezpečuje prepojenie s Apple Home, Google Home, Amazon Alexa alebo Samsung SmartThings. Modul ponúka monitorovanie spotreby energie a výpočet nákladov. Nechýba ochrana proti prepätiu. Pomocou aplikácie možno nastaviť plány alebo automatizácie.

TP-Link Tapo S110E je na Slovensku dostupný za ceny od 26,64 eur.

Mijia Smart Audio



Spoločnosť Xiaomi rozšírila svoju ponuku o najnovšie okuliare Mijia Smart Audio, ktoré spájajú nadčasový dizajn so zvukovou technológiou.

Sú vybavené reproduktorovým systémom a štyrmi mikrofónmi, vďaka čomu používatelia môžu vnímať

okolie a zároveň si užívať čistý zvuk s redukciou okolitých ruchov a šumu vetra pri rýchlosti až do 4,5 m/s.

Okuliare sú dostupné v troch prevedeniach – Titanium, Aviator a Browline. Modely Browline a Titanium majú šošovky s 25 percent ochranou proti modrému

svetlu. Prevedenie Aviator ponúka slnečné okuliare s ochranou UV400, ktorá blokuje 99,99 percent ultrafialového žiarenia. Každý model je ľahký, najmä Titanium s hmotnosťou 27,6 g.

Posilnené pánty odolávajú až 15 000 ohybom. Certifikácia IP54 zabezpečuje ochranu proti prachu, vlhkosti aj dažďu. Vo vnútri sa nachádza dvojica 114 mAh batérií. Vďaka rýchlemu nabíjaniu získate po 10 minútach 4 hodiny prehrávania. Plné nabitie trvá približne 1 hodinu a okuliare zvládnu až 13 hodín nepretržitého prehrávania.

Zvuk a funkcie sa ovládajú prostredníctvom dotykového panela po stranách. V aplikácii Xiaomi Glasses si môžete prispôbiť ovládanie gestami a aktivovať hlasového asistenta smartfónu. K dispozícii sú aj funkcie nahrávania zvuku a rozhovorov.

Okuliare Mijia Smart Audio sú dostupné v troch prevedeniach. Prevedenie Titanium môžete získať na mi-store.sk za cenu 249 eur. Prevedenie Browline a Aviator môžete získať na mi-store.sk za cenu 199 eur.

Silvercrest - súprava kuchynského riadu

PRÉMIOVÝ KAMENŤ



V posledných rokoch prešiel aj svet interiérového dizajnu a stolovania tichou revolúciou. Éra sterilného, lesklého bieleho porcelánu, ktorý dlhé roky kraloval vitrínam i rodinným obedom, sa pomaly rozplynula v minulosti. Dnešný stôl si žiada skôr autenticitu, textúru a v istom ohľade hlavne teplo. Moderné stolovanie, ovplyvnené kurátorským vkusom sociálnych sietí a dánskou filozofiou hygge, teda pohodlia, útulnosti a istej spokojnosti s daným okamihom, uprednostňuje skôr matné povrchy, zemité tóny a vedome nedokonalý remeselný vzhľad. Práve kamenina sa však stala ústredným materiálom tejto estetiky. Mohli by sme sa, samozrejme, rozprávať o tom, koľko stoviek eur možno utratiť za zdanlivo prémiové riady postavené na uvedenej filozofii, ale vy už asi túšite, že tam, kde sa objaví logo spoločnosti Lidl, nebudú padat žiadne prehnané cenovky. Tento nemecký diskontný reťazec nám totiž

do redakcie zaslal cenovo dostupnú súpravu riadu pod značkou Silvercrest, o ktorej vám teraz poviem trochu viac. Usad'te sa, hod'te na seba teplú vlnenú deku, priložte polienko do krbu či ohniska a nezabudnite na teplý nápoj podľa vašej chuti.

Hlavným marketingovým lákadlom sivého variantu je prístup individuálneho dizajnu čo znamená, že každý kus je v istom smere unikát (čítajte ďalej a zistíte, že to nemusí byť vždy výhrou). Znie to síce ako pocta ručnej práci, ale v skutočnosti ide o priemyselnú techniku zvanú Reaktivná glazúra. Rôzne minerály v povrchovej vrstve reagujú počas vypalovania, čím vznikajú jemné, neopakovateľné odchýlky vo farbe a textúre. Výsledok pôsobí remeselne, hoci vznikol v továrni, a to je presne tá ilúzia, ktorú chce dnešný spotrebiteľ. Vizualne sa táto 24-dielna súprava riadu úspešne radí medzi produkty, ktoré vyzerajú drahšie,

než v skutočnosti sú. Rovnakú techniku a podobný marketing používajú aj značky ako IKEA (môžete poznať ich sériu FÄRGKLAR) či Bonami. Lidl teda v tomto prípade hrá na rovnakú nôtu, len za zlomok ceny voči konkurencii. Samotný sivý odtieň má elegantný, matný charakter a dobre ladí s moderným tvarom tanierov. Súprava tak pôsobí súčasne, rustikálne a pritom stále neutrálne, pričom ide o ideálny kompromis medzi trendom a praktickosťou. V čase písania recenzie bola v akcii za 59 eur, čo je za mňa rozhodne férová cena vzhľadom na kvalitu a dizajn. Menej potešujúci bol len prístup kuriéra, keďže tri tanieri dorazili rozbité, takže odporúčam každému záujemcovi skontrolovať balík ešte pri preberaní. Kamenina síce zvládne horúce omáčky, ale tvrdé nárazy zjavne nie.

Súprava v zásade obsahuje kompletný servis pre šesť osôb zahŕňajúci plytké a



dezertné tanieri, misky a šálky. Počiatočná úplnosť je dôležitá, pretože pri produktoch privátnych značiek, ktoré sa objavujú len v sezónnych akciách, je prakticky nemožné dokúpiť náhradný kus po rozbití.

Na rozdiel od trvalých sérií, ako je FÄRGKLAR v IKEI, tu platí jednoduché pravidlo, že ak sa niečo rozbije, rozlúčte sa s tým. Pri porovnaní špecifikácií oboch farebných variantov, čiže sivého a čierneho, ktoré sa predávajú pod rovnakým názvom a za identickú cenu, som náhodne objavil prekvapivý rozdiel. Čierny variant ponúka misku s objemom približne 640 ml, zatiaľ čo sivý len 390 ml. Dajte si teda pozor a pred prípadným vytvorením objednávky

si dobre premyslite načo presne budete riad využívať. Miska s objemom 640 ml je ideálna na polievku, cestoviny alebo väčší šalát. No 390 ml predstavuje skôr porciu pre diéta, misku na raňajkové cereálie alebo na malý dezert. Problém s praktickosťou sivého variantu sa ešte zväčšuje pri porovnaní s konkurenciou.

Kým miska od Silvercrest ponúka skromných 390 ml, konkurenčná IKEA FÄRGKLAR pracuje s objemom okolo 600 ml a hlboké tanieri v tej istej sérii dosahujú až jeden liter. Dokonca aj prémiové súpravy ako Bonami Selection Royal, disponujú miskou s objemom 720 ml. Čo je rovnako dôležité, pričom ani pri tanieroch nie je situácia jednotná. Plytký tanier so šírkou 24,9 cm sa nachádza na dolnej hranici dnešného štandardu, keďže väčšina moderných súprav ponúka priemer 26 až 27 cm. Menší priemer pôsobí stiesnene, obmedzuje priestor pre servírovanie a uberať z vizuálneho komfortu. Dezertný tanier s priemerom 19,2 cm a šálka s objemom 315 ml sú však plne v norme a v praxi nepredstavujú žiadny problém.

Kamenina, hoci vizuálne pôsobivá, má v porovnaní s porcelánom prirodzené slabiny vyplývajúce z nižšej teploty vypaľovania. Najväčším problémom je náchylnosť na odštiepenie hrán. Ide o univerzálny nedostatok kameniny, ktorý by vám vedeli potvrdiť aj používatelia prémiových značiek ako Le Creuset.

Varovania výrobcu typu „nevystavujte extrémnym teplotným výkyvom“ či „produkt sa môže poškodiť pri náraze“ preto netreba brať ako formality, ale ako realitu. Stačí neopatrné vloženie do umývačky alebo t'uknutie o vodovodnú batériu a hrana je preč. Ďalším rizikom je matná glazúra, ktorá sa síce krásne vyníma na stole, no ľahko sa poškrabe kovovým príborom. Po pár mesiacoch

používania sa môžu objaviť sivé šmuhy, ktoré ubierajú z pôvodného prémiového dojmu. A napokon, hoci je súprava označená ako vhodná do mikrovlnky, kamenina sa prehrieva viac než porcelán. Výsledok? Jedlo vlažné, tanier rozpálený.

Pri prudkých teplotných zmenách navyše hrozí prasknutie. Celkovo ide o riad, ktorý síce vyzerá ako z dizajnerskeho katalógu, no vyžaduje jemné zaobchádzanie, vlastne možno až príliš jemné na každodenné používanie. Ja osobne som ho preto primárne nechal v našej vonkajšej otvorenej terase, kde nám slúži výhradne len pri rodinných grilovačkách.

Kameninová súprava Silvercrest z Lidl pôsobí na prvý pohľad prémiovo, no v praxi ide skôr o dizajnový kompromis, než o plnohodnotný riad na každodenné používanie. Ponúka výborný vizuálny dojem za rozumnú cenu, ale vyžaduje viac opatrnosti, než by ste od diskontného produktu čakali.

Verdikt

Silvercrest v tomto prípade síce dokáže navodiť dojem „hygge“ stolovania za rozumné peniaze, ale len dovtedy, kým s ňou zaobchádzate ako so vzácnym porcelánom po babke.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Lidl

Cena s DPH:
59€

PLUSY A MÍNUSY:

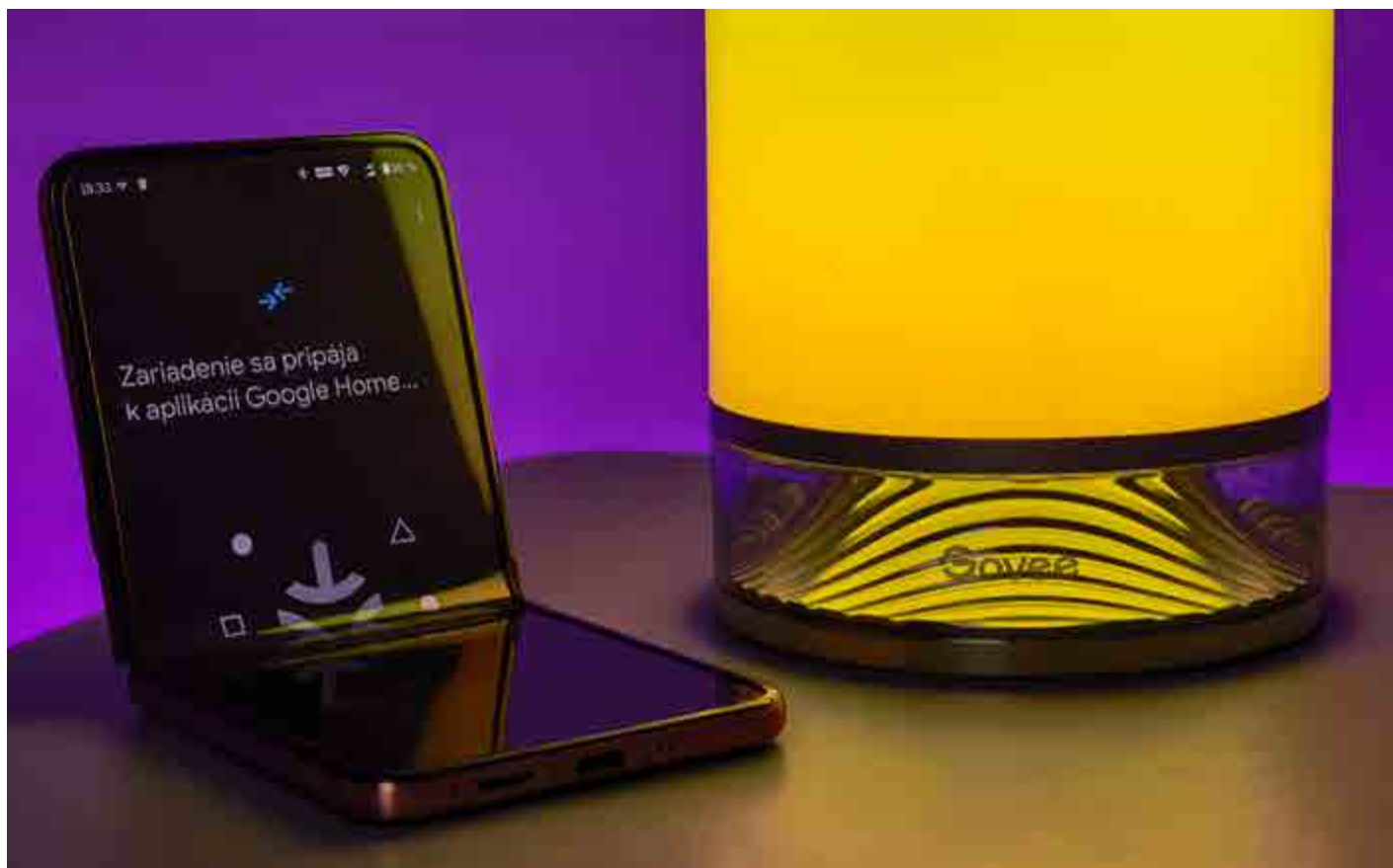
- + Atraktívny dizajn
- + Kompletná 24 dielna sada pre 6 osôb
- + Cena
- Čierny variant má iné rozmery
- Vyššia náchylnosť na odštiepenie a poškrabanie

HODNOTENIE:



Govee Table Lamp 2

KLÚČOVÉ SLOVO JE „ATMOSFÉRA“



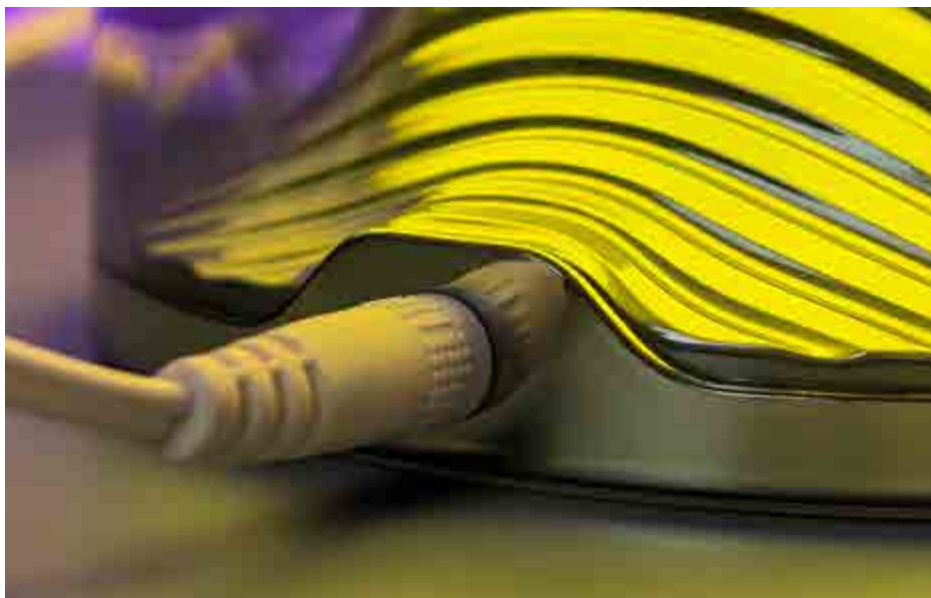
Ak niekto dokázal premeniť ambientné osvetlenie z drahej technologickej vychytávky na dostupnú súčasť modernej domácnosti, tak je to bez debaty firma Govee. Značka, ktorá kedysi pôsobila ako ambiciózna alternatíva k všeobecne známemu Ambilightu, dnes už nehrá rolu nejakej jeho lacnej kópie, ale práve naopak, suverénne udáva smer. Jej svetelné experimenty sa postupne premenili na plnohodnotný ekosystém, ktorý začal diktovať trendy v segmente smart home osvetlenia. Dnes vás preto s radosťou vítam pri ďalšej recenzii na zaujímavý produkt, ktorým je konkrétne Govee Table Lamp 2. Malý stolový gadget, ktorý chce nielen osvetliť miestnosť, ale aj dotvoriť atmosféru a popritom ukázať, kam môže ambientné osvetlenie smerovať v najbližších rokoch.

Po vybalení samotnej lampy vás okamžite zaujme jej dizajn. Ten je moderný,

futuristický a na prvý pohľad je zjavné, že ide o typ zariadenia, ktoré dokáže dodať špecifický akcent akejkoľvek miestnosti, do ktorej ho položíte. V spálni na nočnom stolíku sa pochopiteľne osvedčí, ako praktický pomocník, pričom rovnako úspešne si ho viem predstaviť aj vedľa futuristicky vysvetleného PC desktopu. Materiálovo ide o plast, ktorý je však dostatočne kvalitný a celkovo pevný. Nič sa neprehýba, nič nevŕzga, šasi v tvare svetlenej bôjky s pevným podstavcom a dotykovým ovládaním umiestneným na samotnom vrchu pôsobí za mňa kompaktným a solídnym dojmom. Presné rozmery sú 21,7 x 11 x 11 cm (V x Š x D) a lampa je napájaná výhradne pribaleným adaptérom. Za predpokladu, že by ste chceli podobnú lampu, avšak so vstavanou batériou, tak Govee má vo svojom portfóliu aj tento variant. Má označenie s prívlastkom Pro, ktorý je mimo akumulátora vybavený aj kvalitným ozvučením od JBL. O tom vám

však ešte poraďujem v samostatnom teste. Horná časť lacnejšieho variantu je plne podsvietená, a preto nebudete mať problém lampu nastavovať aj v úplnej tme, pričom komplexnosť ovládania, tak ako sme pri produktoch značky Govee zvyknutí, ide opäť už tradične za aplikáciou.

Prvé spárovanie prebehlo úplne hladko. Table Lamp 2 si okamžite rozumela s Alexou aj Google Home a príjemným bonusom sa ukázala byť popritom všetkom aj podpora štandardu Matter. Je naozaj super, keď produkt požiada o spárovanie s vašou domácnosťou už v momente, ako si zapnete svoj mobil. To je veľké plus, keďže samotná lampa už nie je uväznená v uzavretom ekosystéme, ale pripravená fungovať v rámci modernej a prepojenej smart domácnosti. Treba však v tomto smere dodať, že hlasoví asistenti pokrývajú len základ: zapnúť, vypnúť, zmeniť farbu a skutočné kúzlo



sa odohráva až priamo v aplikácii Govee Home. Zatiaľ čo niektoré konkurenčné aplikácie by si zaslúžili tréningový tábor v rámci praktickej použiteľnosti (pozdravujem Nanoleaf), Govee to má štandardne zvládnuté na výbornú. Ich softvér je rýchly, intuitívny a neskutočne bohatý na kreatívne možnosti využitia.

Nájdete v ňom obrovské množstvo prednastavených aj upraviteľných scén. Od polárnej žiary cez efekt krbu až po plne vlastné farebné schémy s nastaviteľným jasom aj rýchlosťou prechodov. Myslím si, že som nasledujúcu vetu v súvislosti s testovaním smart svetielok tohto výrobcu použil už viackrát, ale musím ju zopakovať aj v tomto prípade. Je to predovšetkým kráľčica nora lepkavej kreativity, v ktorej sa človek ľahko stratí na dlhé minúty. Aplikácii nechýba ani prevod okolitých zvukov na rytmus v režii svetla, ale to pre

vás asi nebude nejakým prekvapením, keďže touto funkciou sú vybavené fakticky všetky a to aj tie najlacnejšie svetelné pásiky od Govee. Vďaka aplikácii si viete naprogramovať časový harmonogram zapnutia a vypnutia na každý jeden deň v týždni, čo môže zásadne pomôcť pri uspávaní, ale aj budení vás alebo vašich potomkov, špeciálne v zimnom čase.

Aby sme to celé nejako uzavreli. Z môjho pohľadu ide o cenovo dostupný kúsok praktického osvetlenia s výkonom 500 lúmenov, ktorý sa pohodlne zmestí na stôl, no zároveň je dostatočne vysoký na to, aby ste si nespôsobili fraktúru malíčku o rohy nábytku. Nepôsobí drobne ani mohutne, jednoducho má presne tie proporcie, ktoré od modernej stolovej ambientnej lampy chcete. A to je vlastne celé jej čaro. Nie je to len svetelný doplnok, ktorý zapnete a zabudnete naň. Je to



malý atmosférický nástroj, ktorý mení charakter miestnosti podľa toho, čo práve potrebujete. Chcete oddych, energiu alebo len jemné pozadie pri práci? Nie je problém.

Verdikt

Praktický pomocník vytvárajúci jedinečnú svetlú atmosféru

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
TygoTec

Cena s DPH:
75€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn
- + Kvalita konštrukcie
- + Podpora Matter
- + Aplikácia
- + Cena
- Limity pri ovládaní hlasom

HODNOTENIE:



Livarno - vonkajšia stojacia lampa

ROZJASNÍ VAŠU ZÁHRADU



Trh s inteligentným osvetlením bol dlhé roky doménou prémiových značiek, ktoré si však za inovácie a kvalitu pýtali prémiové ceny. Značky ako Philips Hue síce nastavili zlatý štandard, no zároveň vytvorili bariéru, akú bežný používateľ len ťažko zvládol preskočiť. Ceny jednej lampy sa tak aj dnes bežne šplhajú k stovkám eur a celé riešenie sa tým pádom stáva luxusom, nie bežnou súčasťou domácnosti. Postupom času sa však na scéne začali objavovať aj lacnejšie varianty v podobe rôznych výrobcov a jedným z nich je Livarno, značka predávaná reťazcom Lidl. Staví na otvorenom protokole Zigbee 3.0 a ponúka inteligentné osvetlenie za zlomok ceny prémiovej konkurencie. V rámci overovania kvality produktov, aké si dnes viete zakúpiť práve

v spomínanom nemeckom supermarkete sa nám do redakcie dostala vonkajšia stojacia lampa uvedeného výrobcu a po niekoľkých týždňoch testovania vám teraz o nej môžeme povedať viac.

S výškou 143 centimetrov a priemerom podstavca 93 centimetrov má lampa dostatočne robustné proporcie na to, aby na terase alebo balkóne pôsobila nielen funkčne, ale aj esteticky.

Jej dizajn je čistý, moderný a nevtieravý, jednoducho taký, ktorý zapadne kamkoľvek, no pritom nepôsobí lacno. Základ tvoria tri kovové skladacie nožičky s pogumovanými koncami, ktoré jednoducho zložíte a rozložíte v prípade

náročnejšieho prenosu. Ak by ste však chceli, môžete lampu hodiť do kufra auta a previesť si ju napríklad na chatu. Samotné tienidlo je z plastu a tvarovo pripomína obrovskú hlavu Lego panáčka.

Z hľadiska spracovania by som čakal možno o niečo pevnejší materiál, no napriek všetkému je to plast, ktorý len tak nepraskne ani v prípade ak by sa vám podarilo lampu nejakým zázrakom prevrhnúť.

Rovnako tak musím oceniť trojmetrový napájací kábel, ktorý sa síce nedá od lampy odpojiť, ale svojou dĺžkou výrazne rozširuje možnosti umiestnenia. Nie je potrebné automaticky riešiť „predĺžovačky“



ani obmedzovať umiestnenie lampy len na miesta v tesnej blízkosti zásuvky.

Čo sa týka svetelných parametrov, lampa samotná ponúka výkon 9,5 W a v balení sa nachádza aj inteligentná RGB žiarovka značky Zigbee so svetelným tokom 806 lúmenov – to je hodnota porovnateľná s klasickou 60-wattovou žiarovkou. Nejde teda o svetlo, ktoré by osvetlilo dvor, ale ako atmosférické doplnkové osvetlenie je viac než dostatočné. Farebná stránka je pritom prekvapivo široká a žiarovka zvládne plné RGB spektrum so 16 miliónmi odtieňov, a zároveň má aj nastaviteľnú teplotu bielej farby od 2 000 do 6 500 kelvinov.

Mne osobne však prišlo zhruba tých 800 lúmenom extrémne málo. Testovanú lampu som, ale chcel vyskúšať aj ako zdroj sekundárneho osvetlenia na našej plne otvorenej terase. Do lampy som preto namontoval testovanú žiarovku od ďalšieho cenovo dostupného výrobcu inteligentných svetiel, a to konkrétne od firmy Govee. Tým som jednak získal oveľa vyššiu svietivosť a rovnako tak, som nemusel zháňať príslušenstvo na správu uvedeného Zigbee štandardu. Žiarovky Govee totižto v sebe majú vlastné brány a nemusíte ich pre plnú funkčnosť párovať s inými zariadeniami. Aby ste tomu rozumeli, tak táto lampa nie je samostatným Wi-Fi zariadením. Na svoje fungovanie vyžaduje centrálnu jednotku. Pre bežných používateľov to znamená potrebu zakúpenia brány Silvercrest, ktorá je centrom ekosystému Lidl Smart Home a rovnako tak primárne

používanie aplikácie od Lidlu. Preto pred jej kúpou dobre zvážte či vám to za to stojí, ak teda doma nemáte inú klasickú žiarovku s vlastným Wi-Fi modulom.

Pod'me sa teraz trochu povenovať odolnosti, ako takej. Lampa má stupeň krytia IP44, teda odolnosť voči striekajúcej vode zo všetkých smerov. Na papieri by to malo znamenať, že zvládne dážď, vlhkosť aj bežné poveternostné vplyvy. V návode som však objavil, že svietidlo je určené len do suchého prostredia a nie je vhodné na použitie vo vlhku či daždi. Inými slovami, výrobca sám popiera výhodu, ktorou produkt vlastne propaguje. Norma IP44 je však určená pre zariadenia, ktoré zvládnu kontakt s vodou, preto by takéto varovanie vôbec nemalo existovať.

Je teda zrejmé, že výrobca si nie je istý reálnou odolnosťou lampy pri dlhodobom používaní vonku. Ja som nechal svetlo opakovane pod holým nebom a rovnako tak, som ho nechal v hustom daždi (pochopteľne bez zapojenia do elektrickej zásuvky), aby som po rozobraní zistil, či sa do hlavice dostala vlhkosť a kvapky vody. Samotná hlavica je za mňa však dostatočne utesnená, aby normu IP44 splnila, no horšie na tom je klasická koncovka káblu a kovové nožičky s práškovaným povrchom. Zástrčku je totižto nutné zapájať tak, aby na ňu netiekla voda a čo sa týka trojcov nôh, tak tie časom v mieste spojov začali niest známky povrchovej hrdze. Za mňa je však oveľa dôležitejší práve onen fakt, že vnútri tej „Lego hlavy“ som neobjavil ani vlhkosť ani vodu samotnú.

Externá stojaca lampa značky Livarno možno podľa opisu pôsobí ako inteligentné osvetlenie, lenže v skutočnosti ňou nie je. Inteligentná je tu len žiarovka, ktorú do nej zasuniete a samotná konštrukcia lampy je úplne pasívna, akokoľvek zvládne odolať aj vonkajším vplyvom. V zásade ide len o pekný, cenovo dostupný stojan s káblom a tienidlom. To však neznamená, že ide o zlý produkt. Naopak, ako dizajnový doplnok vonku či vo vnútri funguje výborne.

Má moderný vzhľad, dobré proporcie a vďaka Zigbee alebo akejkol'vek inej smart žiarovke, zvládne triky ako zmenu farieb, teploty svetla, automatizácie aj prepojenie s hlasovým asistentom. V jadre však ide stále len o obyčajnú lampu, ktorá sa inteligentnou stáva až v momente, keď do nej vložíte správnu žiarovku.

Verdikt

Pekná, cenovo dostupná a do istej miery aj odolná vonkajšia lampa.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lidl	70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchá montáž	- Inteligentná je len žiarovka
+ Dizajn	- Po dlhšom čase korózia nôh
+ Dĺžka kábla	
+ Cena	
+ IP44	

HODNOTENIE:



Genius Ergo 8350s

KANCELÁRSKA KRYSA



Genius Ergo 3850S patrí medzi cenovo dostupné myši určené predovšetkým na kancelárske využitie. Už na prvý pohľad pôsobí nápadne – dizajn okamžite zaujme. Ide o špecifický typ, tzv. vertikálnu myš.

Dizajn a ergonómia

Telo myši je vyrobené z plastu strednej kvality. Povrch je matný, čo pomáha predchádzať odtlačkom prstov, no zároveň nepôsobí prémiovo. Tvar je navrhnutý tak, aby zabezpečil pohodlné dlhodobé používanie, najmä v kancelárskom prostredí.

Funkcie a technické parametre

Genius Ergo 3850S je vybavená optickým senzorom s rozlíšením 2400 DPI, čo postačuje na kancelársku prácu, surfovanie po internete či jednoduché grafické úlohy. Presnosť je dostatočná, no pri rýchlejších pohyboch alebo hrách, ktoré vyžadujú vyššiu citlivosť, môže byť limitujúca.

Tlačidlá sú štandardné – ľavé, pravé a koliesko so stredovým klikom. Koliesko je pogumované, čo zlepšuje ovládanie, avšak jeho chod nie je úplne plynulý a pri dlhšom používaní môže pôsobiť trochu

tvrdé. Bočné tlačidlá pod palcom sú dobre dostupné a zlepšujú ergonómiu. Pripojenie je riešené cez USB adaptér 2,4G (vhodné pre stolové PC) alebo Bluetooth (praktické pre notebooky). Energiu dodáva jedna AA batéria, ktorá je súčasťou balenia.

Používanie v praxi

Pri bežnej kancelárskej práci myš plní svoju úlohu bez problémov. Pohyb kurzora je plynulý a reakcie tlačidiel primerané. V kancelárskych aplikáciách či pri prehliadaní internetu je Genius 3850S spoľahlivým nástrojom.

Pri dlhšej práci pomáha ergonomická opora, ktorá šetrí zápästie a znižuje jeho preťaženie. Pre hráčov alebo používateľov vyžadujúcich vyššiu presnosť a rýchlosť však myš neposkytuje dostatočný výkon; na kancelárske účely je však dostatočne citlivá, presná a pohodlná.

Kvalita spracovania

Spracovanie je primerané cene. Plast nepôsobí robustne, no pri bežnom používaní pôsobí dostatočne odolne. Tlačidlá majú stredne tvrdý chod, čo môže niekomu

vyhovovať, inému menej. Celkovo pôsobí myš ako základný model, ktorý neponúka prémiové prvky, ale ani výrazné nedostatky.

Záver

Genius Ergo 3850S je atypická vertikálna kancelárska myš, ktorá ponúka základné funkcie bez pridaných možností.

Je vhodná pre používateľov, ktorí hľadajú jednoduché riešenie za dostupnú cenu a nepotrebujú špeciálne funkcie či vysokú presnosť. Hodnotenie 3/5 vystihuje jej charakter – nejde o zlý produkt, no ani o perifériu, ktorá by výrazne vynikala.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genius	17,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pripojenie cez USB adapter aj Bluetooth	- obmedzená presnosť pri rýchlejších pohyboch alebo hrách
+ jednoduchý, vertikálny dizajn	
+ prijateľná cena	

HODNOTENIE:



logitech G



UKÁŽ SVOJ ŠTÝL

NOVÁ HRÁČSKA KOLEKCIA



G915 TKL



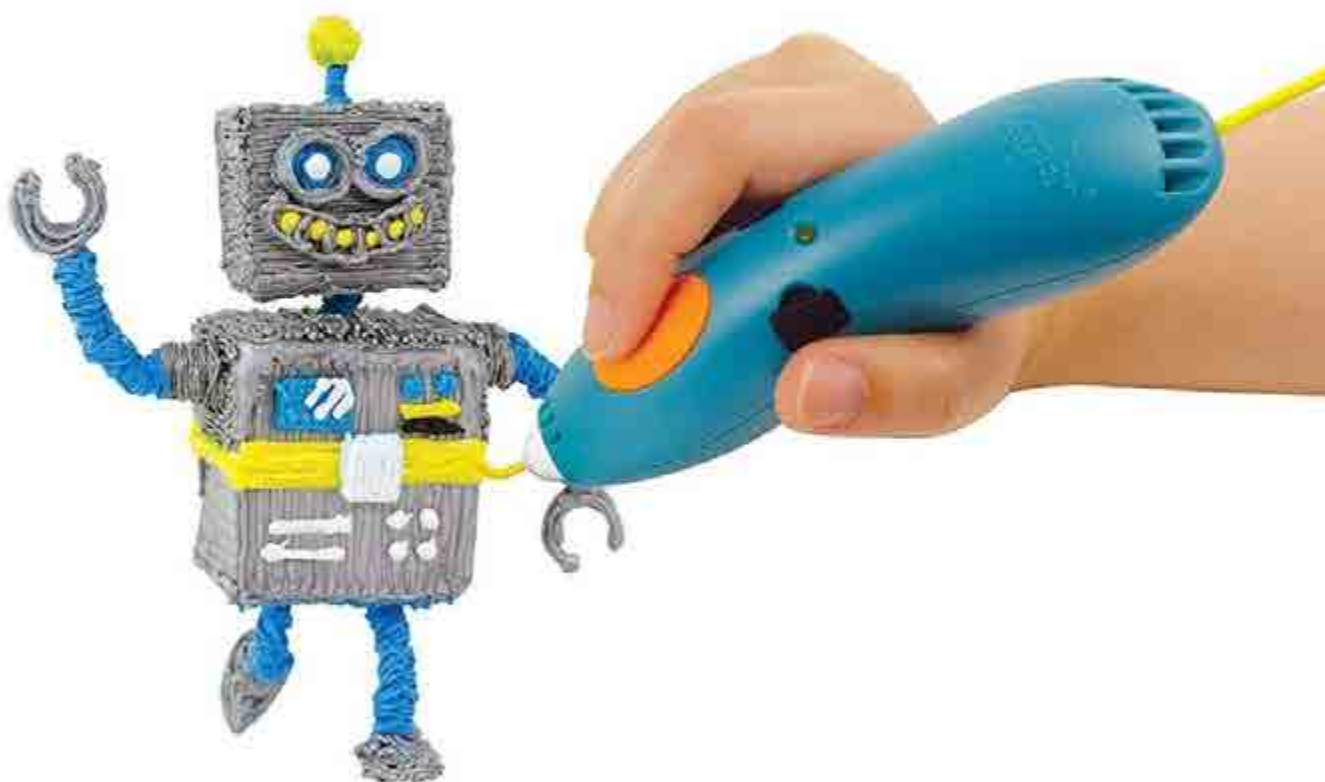
PRO X SUPERLIGHT



G733

3Doodler Start+

RÁD TAVÍM VECI



Osobne som zvyknutý na vôňu čerstvo rozbalenej elektroniky, teda tej, čo sa rodí na kremíkových wafoch, svieti RGBčkou a jej zmysel života sa meria v teraflopoch alebo snímkach za sekundu. Lenže niekde medzi recenzovaním grafických kariet a pitvaním naratívnych štruktúr v moderných RPG sa mi do života logicky čoraz častejšie tlačí iný typ techniky. Pre mňa ako otca, je práve ten z roka na rok dôležitejší. Hovorím konkrétne o segmente edukačných zariadení, ktoré sa tvária ako hračky, no v skutočnosti majú ambíciu rozvíjať detskú hlavu, motoriku a kreativitu. Už som písal o sonických kefkách, ktoré učia deti dentálnej hygieny a testoval projektory, ktoré z detskej izby spravia malé vesmírne observatórium. Nedávno mi však na redakčný stôl a následne do rúk mojej osemročnej dcéry

Nelky pristálo niečo, čo v tomto smere ide predsa len trochu ďalej a slubuje zhmotnenie detských predstáv. Doslova.

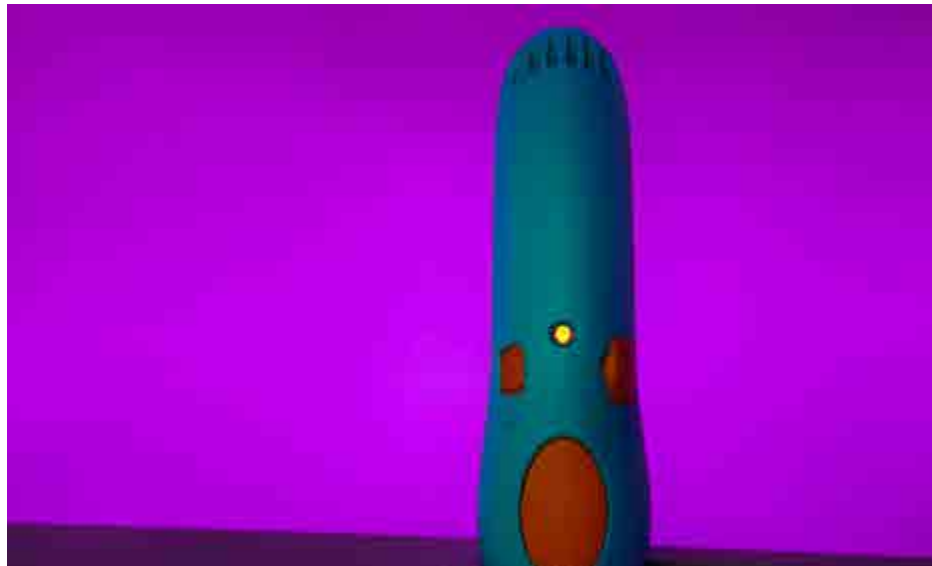
Značka 3Doodler od WobbleWorks v podstate pomohla definovať kategóriu 3D pier a ich prvá kickstarterová kampaň bola svojho času ostro sledovanou. Lenže pôvodný 3Doodler bol nástroj pre dospelých a teda horúci, neohrabaný, občas dymiaci a teda pre kutilov, umelcov a ľudí, ktorí sa neboja, že si pri tvorení sem-tam ošľahnú prsty. Trh sa však časom rozvetvil a samotná firma si portfólio rozdelila do troch jasných línií. PRO+ ako priemyselnejší nástroj (architekti a špeciálne materiály typu drevo, med', nylon), Create+ ako nástupca originálu s ABS/PLA pri teplotách okolo 200 °C pre 14+ a dospelých, a napokon Start+

čiže model určený priamo pre deti od 6 do 13 rokov. Kým Create+ je v princípe ručná tryska klasickej 3D tlačiarne, Start+ musel byť technologicky úplne inou záležitosťou, lebo rieši zásadnú otázku: ako taviť plast tak, aby sa diet'a nepopálilo? Odpoveďou je PCL (polykaprolaktón), biologicky odbúrateľný polyester s nízkou teplotou topenia a presne tu sa začína náš príbeh, v ktorom sa bezpečnosť vykupuje istou dávkou kompromisu. Apropos, spomínate si na Friends a Phoebeinho brata Franka Jr., ktorý mal životnú filozofiu zhrnutú do vety; „Rád tavím veci“? No tak toto je jeho detská, bezpečnejšia verzia.

V krabici nájdete samotné pero, USB-C kábel, brožúru so šablónami a pár štartovacích tyčínok na prvé pokusy.

Pero je proporčne pomerne dosť hrubé. V dospeljej ruke síce pôsobí až komicky bacul'ato ale v momente, keď ho zovrela naša Nelka, pochopil som prečo tomu tak je. Deti v tomto veku totižto ešte nemajú motoriku vytrénovanú ako ilustrátori, ktorí vedia viesť linku aj pri zadržanom dychu, takže potrebujú niečo, čo chytia celou dlaňou a nevyšmykne sa im to. Tvar je zaoblený, bez ostrých hrán, pripomína skôr veľkú fixku a matný plast zabezpečuje, že sa pero v ruke nešmyká. Čo sa týka ovládania, máme tu jedno veľké tlačidlo a to je vlastne všetko. Jedno stlačenie prebudí motor a začína nahrievanie (cca 30 až 40 sekúnd), LED dióda zatiaľ bliká, a keď sa rozsvieti nazeleno, ďalšie stlačenie spustí posun a tavenie. Opätovné stlačenie celý proces zastaví. Dvojklik aktivuje spätný chod, aby ste filament alias tyčinku vytiahli, keď sa veci nezačnú vyvíjať podľa vašich kreatívnych predstáv. Pre Nelku bolo toto všetko intuitívne prakticky okamžite. Žiadne displeje, žiadne teplotné menu, žiadne posuvníky rýchlosti a len jednoduchá obsluha. Zároveň je to však aj dvojsečná zbraň, keďže staršie deti (10 až 13) môžu časom cítiť, že im chýba jemnejšia kontrola nad rýchlosťou posunu.

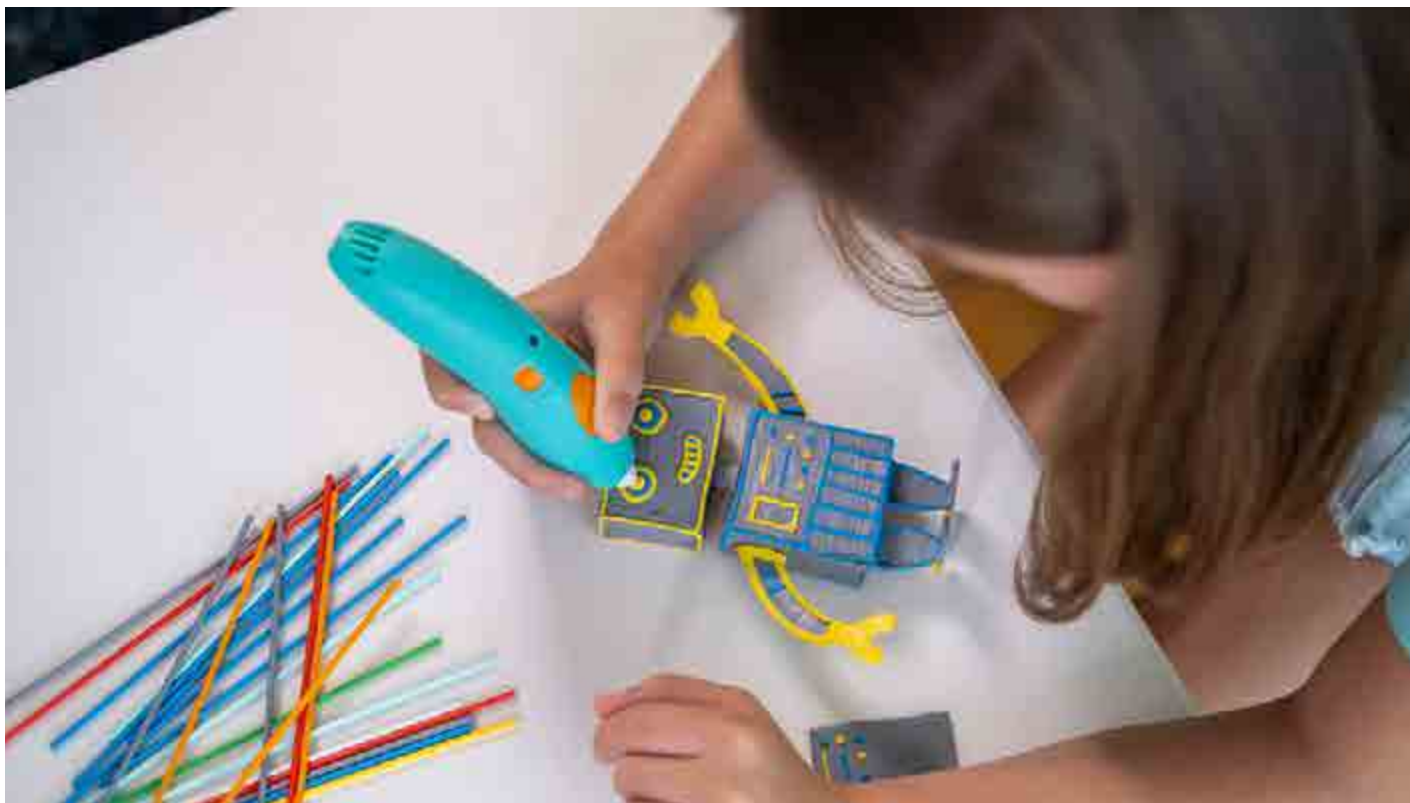
Ako rodič som k tomu pristupoval s prirodzenou paranojou, ostatne taviť plast v detskej izbe znie ako rýchla skratka k návšteve pohotovosti. Lenže tu musím dať inžinierom z WobbleWorks plusové body,



keďže počas testovania sme sa (zámerne aj úplnou nešikovnosťou) opakovane dotýkali trysky aj čerstvého výlisku a výsledok bol potešujúci. Tryska je zapustená a aj pri dotyku je len teplá, nie horúca, a samotný materiál vychádza približne pri 50 až 60 °C, teda ako teplá voda vo vani, nie ako niečo, po čom riešite pl'uzgiere. Nelka si z toho bez zaváhania robila prstene priamo na prste. A práve tu sa Start+ definitívne odtrháva od lacných 3D pier, ktoré tlačia PLA okolo 190 °C a kde je dotyk trysky v podstate okamžitá lekcia z termodynamiky. Ak je pre vás priorita bezpečnosť, Start+ by mal byť jasnou voľbou. DCéra okamžite pochopila

princíp, priložená knižka projektov ju chytla a začali sme výrobou okuliarov podľa šablón (obrubu, nožičky, odlepiť z papiera, kvapkou plastu spojiť). Neskôr už ambícia stúpala a cieľ bol domček pre bábiky kde sa však ukázali limity materiálu aj výkonu. Steny sa prehýbali, plast mizol na výstuhách a do toho prišiel prvý tvrdý kontakt s realitou batérie, keď sa pero uprostred strechy vyplo. Nasledoval dialóg, ktorý pozná každý rodič: „Oci, nejde to!“, „Musíme ho nabiť.“, „Ako dlho?“, „Asi dve hodiny“. A v tej sekunde sa z kreatívnej dielne stala čakáreň. Zápal vyprchal a k domčeku sa vrátila až o dva dni. No a potom, niekde v druhom až treťom





mesiaci, sa začali objavovať aj technické nedostatky. Pero občas začalo bzučať, motor sa trápil a plast nevychádzal.

Na základe nášho testovania som dospel k tomu, že Start+ má dva technické nedostatky, ktoré vedú k dojem, ak s nimi dopredu nepočítate. Prvý je zasekávanie. Posun PCL tyčínok rieši ozubené koliesko, ktoré

mäkký plast zahryzne a tlačí ho do vyhriatej trysky, no keď dieťa nechá tyčinku v pere príliš dlho, často tam vznikne zvyšok ktorý je príliš krátky, aby ho mechanizmus ešte zachytil, a zároveň príliš dlhý, aby sám prešiel von. Zasekne sa vnútri, začne sa taviť tam, kde nemá, a pero síce bzučí a snaží sa, ale nič nevychádza. Aby ste to vyriešili, musíte použiť dospelú silu, trochu trpezlivosti a niekedy aj opakovaný cyklus vychladnúť / zohriať, aby sa zvyšok podarilo v správnej chvíli vytiahnuť reverzom. Druhá slabina je batéria a už vyššie spomínané nabíjanie. Pri súvislom kreslení sme sa reálne skôr pohybovali okolo pol hodiny, po ktorej príde pauza na zhruba dve a pol hodiny nabíjania. Najväčší problém je, že pero počas nabíjania nefunguje, takže sa tento problém nedá vyriešiť powerbankou. V praxi to znamená, že kreatívny zápal vie naraziť na tvrdú stenu a pomer času hrania k času čakania je pre dieťa jednoducho frustrujúci.

Čo to dá vášmu dieťaťu? Ak sa na to pozriem vlastnou optikou a nebudem riešiť len špecifikácie, ale čo to robilo s Nerkou, tak 3Doodler Start+ má aj napriek všetkým technickým a v neposlednom rade aj finančným výhradám jednu veľkú zbraň. Učí veci, ktoré displej mobilu často iba simuluje. Deti síce poznajú 3D svet z Minecraftu či Robloxu, no keď zrazu držia v ruke materiál, musia riešiť úplne reálne problémy. Gravitáciu („Prečo mi to padá?“), pevnosť spojov („Prečo sa to odlomilo?“) a to, že dobrý nápad ešte nie je automaticky stabilná konštrukcia. M malom balení sú základy priestorového myslenia a intuitívnej

statiky bez toho, aby to znelo ako učebnica. Druhá vec je trpezlivosť, keďže neexistuje instantný dopamínový výbuch po každom kliknutí, pretože zmysluplný výtvar trvá desiatky minút. A tretí bonus je kreativita bez paniky z chýb. PCL sa dá strihať, znovu nahriať, prilepiť inak, takže neúspech nie je koniec, len ďalší krok. Dieťa si prirodzene pestuje pokus – omyl prístup, ktorý je v jadre presne to, čo neskôr voláme tvorivosť, technické myslenie aj vedecká metóda.

3Doodler Start+ je najlepšie 3D pero pre malé deti na trhu, nie preto, že by bolo technologicky dokonalé, ale preto, že je jediné, ktoré túto technológiu sprístupňuje bezpečne. Ak akceptujete jeho vrtochy, prinesie do detských izieb vašich ratolestí skutočnú mágiu.

Verdikt

Bezpečná vstupenka do 3D tvorenia pre malé deti..

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TygoTec	55€

PLUSY A MÍNUSY:

+ PCL sa dá opravovať, strihať a znovu spájať	- Výdrž batérie a dlhé nabíjanie
+ Učenie hrou	- Drahé náplne
	- Náchylnosť na zasekávanie

HODNOTENIE:



Philips Hue White and Color Ambiance 8,1 W 1100 E27

ŠTART DO SMART OSVETLENIA



Philips Hue Bluetooth White and Color Ambiance prichádza s integrovaným Bluetooth, takže ju možno ovládať aj bez Hue Bridge. Vlastná aplikácia umožňuje svetlo zapínať, vypínať, stmievať, meniť farby aj teplotu bieleho svetla a nechýba ani podpora hlasových asistentov Alexa a Google Assistant. Predstavuje jednoduchý spôsob, ako do domácnosti pridať inteligentné osvetlenie, no ovládanie je obmedzené dosahom Bluetooth. Ak však žiarovku spárujete s Hue Bridge, získate plnohodnotné vzdialené ovládanie, integráciu so smart domácnosťou a všetky funkcie, ktoré robia z Hue jednu z najlepších platforiem inteligentného osvetlenia.

Žiarovka je stmievateľná a ponúka široký rozsah teploty bieleho svetla od 1000 do 20000 K. Svetelný tok 1100 lúmenov zodpovedá približne klasickej 75-wattovej žiarovke a životnosť dosahuje až 25 000 hodín.

Bluetooth výrazne zjednodušuje prvé nastavenie, no prináša aj limity. Ovládanie cez aplikáciu funguje približne do 12 metrov, naraz možno spravovať maximálne 10 žiaroviek a len jednu miestnosť. Navyše chýbajú pokročilé funkcie, ako je ovládanie svetiel na diaľku

či prepojenie s ďalšími zariadeniami smart domácnosti. Výhodou však je, že žiarovka obsahuje aj Zigbee modul, takže ju možno bez problémov pripojiť k Hue Bridge a zaradiť do existujúceho systému Hue. Bridge umožňuje ovládať až 50 svetiel, viacero miestností a poskytuje prístup ku všetkým pokročilým funkciám.

Hue Bluetooth ponúka viacero zaujímavých možností – od prednastavených a upraviteľných svetelných scén až po hlasové ovládanie cez Alexa a Google Assistant.

Mobilná aplikácia pre Android a iOS zobrazuje všetky dostupné žiarovky v prehľadných kartách s ovládaním jas a zapnutia/vypnutia. Po otvorení detailu žiarovky môžete meniť farby cez farebný kruh, upravovať teplotu bieleho svetla alebo si vybrať zo scén ako Bright, Nightlight, Read, Energize, Dimmed, Relax či Concentrate. Každú scénu možno ďalej prispôsobiť alebo vytvoriť vlastnú.

Inštalácia je veľmi jednoduchá. Žiarovku stačí naskrutkovať, spustiť aplikáciu Hue Bluetooth, pridať nové svetlo a potvrdiť párovanie. Po krátkom bliknutí bola okamžite pripravená na používanie. Počas testovania žiarovka ponúkla živé farby,

široký rozsah bieleho svetla a okamžitú odozvu na príkazy. Svetelné scény fungovali spoľahlivo a bez oneskorenia.

Záver

Ak chcete inteligentné osvetlenie najskôr len otestovať bez investície do drahšieho systému s centrálnym hubom, Philips Hue Bluetooth White and Color Ambiance je výborný vstupný model.

V testoch podala veľmi dobrý výkon, jej inštalácia je bezproblémová a v prípade potreby ju môžete kedykoľvek rozšíriť o Hue Bridge a zaradiť do plnohodnotného ekosystému Hue.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Philips Hue	Cena s DPH: 69,90€
----------------------------------	------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchá inštalácia	- nič
+ kvalitné podanie farieb	
+ výborné stmievanie	

HODNOTENIE:



Huawei FreeClip 2

ZNOVA A LEPŠIE



Prvá generácia FreeClip bola podľa mňa odvážnym experimentom. Išlo o výkrik do tmy, ktorý sa pokúsil pomenovať a zároveň založiť novú kategóriu „clip-on“ slúchadiel. Takých, ktoré si do ucha nestrkáte, ale skôr si ich naň zavesíte ako nenápadný módný doplnok. Lenže aktuálne vypustená dvojka už prichádza do úplne iného sveta. Trh už nie je prázdny a v rybníku sa medzičasom objavili dravé ryby rôznych značiek, ktoré začítali príležitosť a priniesli vlastné riešenia. Huawei však pôvodnú ideu našťastie nezarezal. Namiesto stiahnutia sa do úzadia, vzal pôvodný nápad, vyleštil ho, zmenšil rozmery, doladil akustiku a výsledkom je produkt, ktorý nechce iba konkurovať, ale posúvať celkovú kvalitu vyššie. V nasledujúcich riadkoch sa spolu ponoríme do hĺbkovej pitvy tohto technologického šperku. Rozoberiem ho skrutku po skrutke,

tón po tóne a nebudem ho šetriť tam, kde si to nezaslúži. Zároveň však vyzdvihnem momenty, kedy som mal úprimne pocit, že v rukách držím malý kúsok budúcnosti.

Ak sa dnes v TWS slúchadlách dá ešte ako tak zorientovať, otvorené konštrukcie sú už čistý oceán tvarov a nápadov. Kedysi jednoduchý rybník štupeľov a kôstok sa zmenil na búrlivý svet plný experimentov a práve v ňom pôsobí dizajn FreeClip 2 ako niečo, čo sem zabľúdilo z inej galaxie. Huawei sa totiž rozhodol ignorovať zaužívané pravidlá a neprináša žiadne stopky trčiace z ucha, ani silikónové nástavce, ktoré vás po hodine tlačia. Namiesto toho dostanete trojdielnu konštrukciu, čo na prvý pohľad vyzerá skôr ako náušnica alebo futuristický piercing než audio zariadenie. A paradoxne to funguje. Lesklý povrch evokuje tekutý kov a ak akceptujete extravaganciu, FreeClip 2

aktuálne patria medzi najkrajšie slúchadlá na trhu. Základom je mostík, vďaka ktorému to celé drží na vonkajšej hrane ucha. Huawei hovorí o tvarovej zliatine s pamäťou, čo znie marketingovo, no v praxi to znamená, že mostík môžete ohýbať aj krútiť a on sa vždy vráti do pôvodného tvaru. Oproti prvej generácii je navyše o 25 % väčší a to je presne ten rozdiel, ktorý oceníte až po pár hodinách nosenia. Druhá veľká téma je miniaturizácia. Každé slúchadlo váži len 5,1 g a po úvodných sekundách jemného tlaku kľipu o nich prakticky prestanete vedieť. Comfort Bean, teda časť, ktorá tlačí na ucho z vonkajšej strany, je zmenšený o 11 %, čo je výborná správa hlavne pre ľudí nosiacich okuliare. Fazul'ka sa už s nožičkou okuliarov nebije. Lesklý povrch je síce krásny, ale zároveň ide o magnet na odtlačky. Stačí jedno nasadenie a z výstavného lesku máte forenznú stopu



svojich prstov. Našťastie, konštrukcia pôsobí celkovo robustne a s IP57 sa nemusíte báť potu, dažďa ani prachu čiže presne to, čo od otvorených slúchadiel pre aktívny život čakáte. Toto sa však neviaže na odolnosť puzdra, ktoré má IP54.

Pod'me sa pozrieť na puzdro, keďže v jeho prípade Huawei spravil ťah, ktorý ma úprimne prekvapil. Kým väčšina výrobcov ostáva pri lesklých plastových krabičkách, ktoré sa po týždni vo vrecku s kl'účmi zmenia na denník plný škrabancov, verzie Denim Blue a Feather White dostali textúrovaný povrch. Nie je to skutočná látka, ale plast spracovaný tak precízne, že pôsobí ako džínovina. Puzdro sa tak nešmýka, nezbiera odtlačky a hlavne je maximálne odolné voči mikroškrabancom. Malý detail, no v svete akýchsi klzkých mydiel je to osviežujúca zmena.

Tvar puzdra si zároveň prešiel odtučňovacou kúrou. Je menšie, o 17 % užšie a 14 % ľahšie, takže bez problémov vkľzne aj do toho mini vrecka na džínsoch, ktoré kedysi patrilo hodinkám a dnes v ňom nosíme už len žmol'ky z práčky. Pánt je pevný, nič sa nekýve a magnetické zatváranie má ten správny, uspokojivý cvak. Jediné, čo vás môže trochu zaskočiť, je vkladanie slúchadiel. Kvôli tvaru C-mostíka a kompaktnosti sa vo vnútri prekrývajú, takže prvé dni to pôsobí ako malé puzzle. Slúchadlá idú do puzdra akoby hore nohami oproti tomu, ako sedia na ušiach, a mostíky sa musia prekrížiť.

Je to daň za rozmery, ale po pár dňoch som si zvykol. V tomto bola za mňa prvá generácia oveľa intuitívnejšia. A potom je tu jedna vec, ktorá by mala byť povinná výbava celého trhu a to ten fakt, že nerozlišujete ľavé a pravé. Puzdro je symetrické, sloty rovnaké, je jedno, čo kam vložíte. Žiadne nočné tápania, žiadne

márne triafanie ľavého do pravého a naopak. Len ich hodíte dnu, magnety si ich upracú a hotovo. V slúchadlách sú senzory (akcelerometer a gyroskop), ktoré po nasadení a krátkej kalibrácii samy určia orientáciu a priradia správny kanál.

Ak ste čítali moju recenziu prvej generácie, viete, že som jej nevedel odpustiť jednu vec: chýbalo ovládanie hlasitosti priamo na slúchadlách. Vyt'ahovať telefón len preto, aby ste si pri objednávkach kávy stíšili hudbu, bolo aj vtedy absurdné. FreeClip 2 túto diery konečne zapcháva a našťastie nie náplast'ou, ale plnohodnotným riešením. Ovládanie je rozdelené do dvoch zón. Poklepanie funguje prakticky kdekoľvek. Na akustickej guli, mostíku aj fazul'ke. Dvojité poklepanie prehrá/pozastaví hudbu alebo prijme hovor, trojité preskočí skladbu.

Senzory sú citlivé a keďže C-mostík drží pevne, nevzniká to nepríjemné búchanie do zvukovodu ako pri štupl'och. Výsledok je príjemne intuitívny a hlavne spoľahlivý. Novinka a zároveň najväčší posun je hlasitosť. Tá sa rieši potiahnutím po zadnej strane, teda po fazul'ke s tým, že hore pridá, dole uberie. Znie to triviálne, no prvé dni to chce trochu cviku, lebo fazul'ka je malá a schovaná za uchom. Aj mne sa spoiatku stávalo, že som si slúchadlo skôr posúval než upravoval hlasitosť. Po pár dňoch však prídete aj na tento trik tak ako pri vkladaní. Huawei k tomu celému ešte prihodil ako bonus ovládanie pohybom hlavy. Prijat' hovor prikývnutím, odmietnuť zakývaním do strán. Funguje to prekvapivo dobre ale otázka je skôr, či to budete používať na verejnosti. V kuchyni s rukami od cesta geniálne. Na zastávke





autobusu už menej, lebo môžete vyzerat' v očiach spoluobčanov trochu podozrivo.

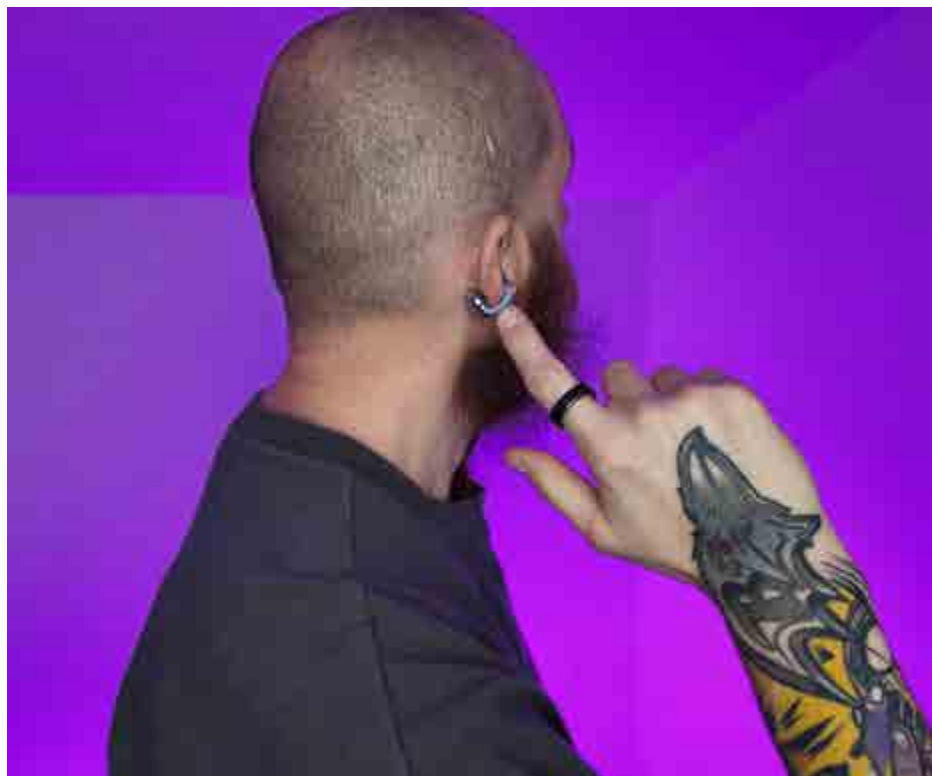
Dostávame sa k tomu najdôležitejšiemu a to k zvuku a tu budem brutálne úprimný. Ak čakáte, že otvorené slúchadlá vám odpália dekel sub-basom ako koncertný subwoofer, ste na zlej adrese. Fyzika je neúprosná. Keďže zvukovod nie je utesnený, nevzniká tlaková komora a tie najnižšie frekvencie sa jednoducho rozlejú do priestoru. Preto FreeClip 2 nedáva zmysel porovnávať so štupl'ami typu Sony WF-1000XM5, to je iný šport a iné pravidlá. Lenže v rámci svojej kategórie čínsky gigant prekvapivo

boduje. Použil 10,8 mm menič s dvojitou membránou a spolu s prepracovanou akustickou komorou z toho vyžmýkal zvuk, ktorý pôsobí plnšie, než by ste od niečoho čo navonok vyzerá ako šperk v uchu čakali. Basy tu sú, nie tie hrudníkové, viscerálne, ale rýchle, presné a čitateľné, takže hudba má rytmus a oporu. Pri drsnej elektronike mi síce chýbal ten kus tlaku, no pri klasike som si užíval vzduch a veľkorysý priestor, ktorý otvorená konštrukcia prirodzene prináša. Práve priestorovosť je najväčšia devíza FreeClip 2. Zvuk sa netlačí do stredu hlavy ako pri tradičných štupl'och. Skôr máte pocit, že sedíte v miestnosti s dobrými stereo

reproduktormi. Scéna je široká, separácia nástrojov veľmi slušná. Stredy (vokály) sú čisté a prirodzené, podcasty znejú bez toho otravnému telefonického nádychu. Výšky sú detailné, ale nepichajú a nesýčia. Huawei k tomu pridáva aj trik s názvom Reverse Sound Field čo v ľudskej reči znamená, že slúchadlá sa snažia tlmiť únik zvuku tak, že do okolia posielajú vlny v opačnej fáze. A prekvapivo to funguje. Okolo 50 % hlasitosti je únik minimálny a v kancelárii prakticky neviditeľný. Pri 80 % a viac už bude človek vedieť a vás tušiť, že niečo hrá, ale texty z toho recitovať nebude. Oproti lacným otvoreným modelom je to citel'ný krok vpred. Samozrejme, limity ostávajú. Bez izolácie v hlučnom prostredí kde hudba stratí dynamiku a jemné detaily, najmä basy, sa vytratia. FreeClip 2 rozhodne nie sú slúchadlá na transatlantický let. Sú na kanceláriu, beh v parku a mesto, prsto všade tam, kde chcete počuť svet okolo seba a zároveň si užiť hudbu bez pocitu, že ste odrezaní od reality. Majitelia Huawei zariadení navyše dostanú bonus v podobe L2HC. Ostatní smrteľníci zostávajú pri AAC/SBC. Je škoda, že tu nie je univerzálnejší LDAC či aptX, ale pri tomto type slúchadiel to nie je rozhodujúci problém. Dôležitejšie je, ako Huawei zvládol zvuk v rámci fyzikálnych mantinelov otvorenej konštrukcie.

Čo sa týka softvéru, slúchadlá som osobne testoval primárne cez aplikáciu AI Life, akokoľvek Huawei medzičasom prináša novú verziu pod iným názvom a nateraz je na vás, ku ktorej sa prikloníte. Nová aplikácia má názov Huawei Audio Connect. App je prehľadná, vizuálne čistá a plná užitočných





nastavení. Máte tu 10-pásmový manuálny EQ aj predvol'by typu Bass/Treble Boost. S posledným uvedeným sa naozaj oplatí hrať, lebo pri otvorených slúchadlách zvuk dosť závisí od toho, ako vám sedia na uchu. Jemné pridané basy v EQ vedia spraviť malý zázrak. Nechýba správa gest, aktualizácie firmvéru (urobte hneď po vybalení) ani lokalizovanie, ktoré ich donúti kričať, keď sa vám zatúlajú. Veľkým plusom je Multipoint v rámci ktorého FreeClip 2 vedia byť pripojené k dvom zariadeniam naraz a v praxi to funguje presne tak, ako to má fungovať: pozerám video na notebooku, zazvoní telefón a slúchadlá sa plynulo prepnú na hovor. A keď už sme pri hovoroch, tak Huawei tu tlačí AI funkcionality cez NPU a slúchadlá priebežne upravujú spracovanie zvuku podľa okolia a na izoláciu hlasu používajú dva mikrofóny. V praxi to znamená, že aj vonku vo vetre je druhá strana väčšinou spokojná a vieť algoritmus slušne odfiltrovať, hoci niekedy za cenu jemne robotického nádychu hlasu. Nie je to štúdio, ale na pracovné hovory z ulice je to viac než použiteľné.

Pri každej miniaturizácii visí vo vzduchu otázka ohľadom výdrže batérie. Lebo fyziku neoklamete a menší objem zvyčajne znamená menej energie. Výrobca však vďaka úspornejšiemu čipu a lepšej optimalizácii spotreby výdrž nielen udržal, ale dokonca posunul. 8 až 9 hodín na slúchadlách a až 38 hodín s puzdrom. Realita u mňa dopadla veľmi príjemne. Pri mixe hudby okolo 60 % hlasitosti (pri otvorených slúchadlách idete prirodzene vyššie než pri štupeľoch), podcastov a približne hodine telefonovania denne som sa stabilne hýbal na 7,5 až 8

hodinách. To je výsledok, ktorý bez problémov pokryje celý pracovný deň bez toho, aby ste museli slúchadlá počas dňa vložiť do puzdra. A keď sa vám to predsa len podarí vybiť, rýchlonabíjanie funguje ako defibrilátor. 10 minút v puzdre sa rovná približne 3 hodiny ďalšieho počúvania. Puzdro sa nabíja cez USB-C, ale veľká pochvala ide za bezdrôtovým nabíjaním. V tejto cenovej triede by to malo byť samozrejme, čo však stále nie je. Položiť puzdro na podložku, do auta, alebo ho hodiť na reverzné nabíjanie telefónu je obrovská pomoc. A aby vás výdrž neprekvapila v najhoršej chvíli, LED dióda na puzdre jasne ukazuje stav batérie (zelená/žltá/červená), jednoduché, čitateľné, funkčné.

V závere si dáme ešte tradičné porovnanie s konkurenciou. Bose Ultra Open Earbuds sú v tejto kategórii takzvaná ťažká váha. Clip-on koncept majú podobný, no riešia ho inak a to cez flexibilnú manžetu. Zvukovo vedú ponúknuť o chlplnšie basy a priestorovosť robia naozaj pôsobivo. Sú však o niečo ťažšie a mne osobne prišli pri behu menej stabilné. Huawei tu boduje celkovo lepším balíkom. Je v ňom pohodlie, ergonómia, výdrž a spravidla aj lepší pomer cena/výkon. Ak ste ten typ čo zákonite berie najlepší zvuk a hotovo, Bose vás môže baviť viac. Ak chcete najlepšie celodenné slúchadlá bez kompromisnej gymnastiky, beriem Huawei. Ďalej tu máme Shokz OpenFit. Tie nemajú žiadny klip, ale háčiky za ucho. Stabilita pri prudkom pohybe je výborná, lenže háčiky vedú liezť do vlasov, kolidovať s okuliarmi a celé to zaberá viac miesta a to nie len v puzdre, ale aj okolo ucha. FreeClip 2 v tomto smere pôsobí kompaktnšie, elegantnejšie

a príjemnejšie na dlhé nosenie. Zvukovo sú si blízke, no Huawei má podľa mňa lepšie zvládnutý únik zvuku do okolia.

Huawei FreeClip 2 nie sú pre každého. Ak chcete izoláciu, ANC a basy, ktoré vám premasírujú mozog, toto nie je cesta, keďže tam stále vládnu klasické štupele. Ak však hľadáte celodenného spoločníka, ktorý je pohodlný, bezpečný v meste aj pri behu a zároveň hrá prekvapivo dobre na otvorenú konštrukciu, FreeClip 2 sú malým zjavením. Druhá generácia dospela. Má lepší zvuk, ovládanie hlasitosti, kompaktnšie telo, lepšie puzdro a výdrž je stále výborná. Za očakávaných cca 200 € platíte za unikátny dizajn a inžinierstvo. A hlavne za myšlienku, že slúchadlá nemusia svet vypínať a môžu ho rozumne dopĺňať.

Verdikt

Ak chcete slúchadlá, ktoré svet nevypnú, ale inteligentne ho doplnia, FreeClip 2 sú momentálne špička.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Huawei	199€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jedinečný a stále unikátny dizajn	- Lesklý povrch slúchadiel
+ Perfektný zvuk	- Musíte si zvyknúť na proces vkladania
+ Jedinečný povrch puzdra	

HODNOTENIE:



Gigabyte Aorus Master 16 BYHC

VÝKON BEZ KOMPROMISOV, NO NIE PRE KAŽDÉHO



Notebooky AORUS dlhodobo cielia na používateľov, ktorí nechcú robiť kompromisy v oblasti výkonu a očakávajú, že ich zariadenie zvládne prakticky všetko, a to od náročných hier cez profesionálnu tvorbu až po multitasking, pri ktorom by bežné notebooky dávno kapitulovali. Model AORUS Master 16 BYH patrí presne do tejto kategórie. Nehrá sa na dostupnosť, nehl'adá univerzálne publikum a nesnaží sa zapáčiť každému. Je to výkonný nástroj, ktorého parametre, ale aj cenovka jasne hovoria, pre koho je určený.

Už samotná konfigurácia naznačuje, že nejde o bežný herný notebook. Intel Core Ultra 9 275HX, grafika NVIDIA GeForce RTX 5080, OLED panel s obnovovacou frekvenciou 240 Hz a 32 GB operačnej

pamäte tvoria kombináciu, ktorá sa dnes nájde len v najvyššom segmente. Otázka teda neznie, či je AORUS MASTER 16 výkonný (to je zjavné), ale či dokáže tento výkon ponúknuť v rozumne použiteľnom balení.

Dizajn a spracovanie pre serióznych hráčov či výstrednejších profesionálov

AORUS Master 16 BYHC nepôsobí ako typický „gamingový“ notebook v zmysle agresívnych línií a prehnaného RGB. Dizajn je skôr strohý, uhladený a miestami až prekvapivo dospelý. Matné kovové šasi pôsobí pevne, nič sa neprehýba a notebook budí dojem skutočne prémiového zariadenia. Po stránke RGB podsvietenia

poteší najmä fanúšikov svetelných efektov – notebook má podsvietené logo AORUS na veku, nápis AORUS premietaný na povrch, na ktorom je položený, a tiež prednú hranu notebooku. Všetko podsvietenie má prémiový vzhľad a nepôsobí príliš rušivo, pričom si ho môžete v prípade potreby vypnúť. Hrúbka a hmotnosť notebooku jasne prezrádzajú, že ide o výkonný stroj s ambíciami nahradiť desktop. Nečakajte ultrabook, ktorý hodíte do batohu bez rozmýšľania. Master 16 je prenosný, ale treba počítať s tým, že ide o „prenášateľný výkon“, nie o mobilný minimalizmus, k čomu si treba prirátat' aj ťažšiu nabíjačku. Podobne ako veľá moderných notebookov, aj Master 16 je možné nabíjať cez USB-C, ale nedosiahnete tým práve najlepší výkon.



Displej, ktorý si okamžite zamilujete

Jedným z najväčších lákadiel tohto notebooku je 16-palcový OLED panel s rozlíšením 2560 × 1600 px, pomerom strán 16:10 a obnovovacou frekvenciou 240 Hz. Ide o kombináciu, ktorá uspokojí hráčov aj profesionálov. Farby sú sýte, kontrast prakticky nekonečný a čierna je skutočne čiernou – presne tak, ako od OLED technológie očakávame. Vysoká obnovovacia frekvencia je ocenením najmä pri e-sportových tituloch a rýchlych FPS hrách, kde je obraz extrémne plynulý. Zároveň však ide o panel vhodný aj na prácu s grafikou, videom či fotografiou. Pomer strán 16:10 poskytuje viac vertikálneho priestoru, čo pri práci predstavuje citel'nú výhodu.

Výkon na špičke mobilného sveta

Kombinácia Intel Core Ultra 9 275HX a GeForce RTX 5080 robí z AORUS Master 16 notebook, ktorý sa výkonom približuje bežným stolným zostavám. Procesor zvláda bez problémov úlohy ako 3D rendering, kompiláciu kódu či náročný multitasking. Grafická karta Nvidia najnovšej generácie si poradí s modernými hrami vo vysokých detailoch a bez problémov obsluhuje aj náročné grafické aplikácie. 32 GB DDR5 pamäte je dnes pre tento segment rozumný základ a 1 TB NVMe SSD poskytuje dostatok priestoru aj veľ'mi rýchle reakcie systému. Notebook pôsobí svižne v každej situácii a prakticky neexistuje scenár, kde by ste mali pocit, že ho niečo brzdí. Takýto výkon si však prirodzene vyžaduje aj robustné

chladenie. AORUS Master 16 ho má zvládnuté po technickej stránke, no fyziku neoklame. Pri plnej záťaži dávajú o sebe ventilátory počuť, nevedieť. Myslite na to, ak hľadáte tiché riešenie. Teploty sú však udržiavané v rozumných medziach vďaka vyššiemu hluku ventilátorov. Pri bežnej práci alebo multimédiách sa hlučnosť drží na prijateľnej úrovni, no pri hrách a renderingu dáva najavo, že ide o výkonný stroj, ktorý potrebuje dýchať.

Klávesnica, touchpad a konektivita

Klávesnica pôsobí pevne, má príjemný zdvih a RGB podsvietenie, ktoré si môžete detailne prispôsobiť. Písanie zostáva komfortné aj pri dlhších textoch a herné ovládanie je presné. Touchpad je dostatočne veľký, presný a spolaľivý, hoci cieľová skupina pravdepodobne aj tak siahne po externej myši. Konektivita plne zodpovedá high-end segmentu. Nechýbajú ani moderné USB porty, Thunderbolt, HDMI či kvalitné sieťové pripojenie. Ide o notebook, ktorý bez problémov zapojíte do pracovného aj herného ekosystému. Výdrž batérie však nie je silnou stránkou tohto zariadenia, ale v tomto segmente nejde o prekvapenie. Pri bežnej práci vydrží niekoľko hodín, no pri hraní alebo plnej záťaži je nabíjačka prakticky povinnosťou. AORUS MASTER 16 je notebook, ktorý potrebuje byť zapojený do zásuvky, a otvorene to priznáva.

Testovanie

Notebook bol otestovaný pri hraní hier aj v syntetických programoch na zistenie celkového výkonu, výdrže



batérie a tiež teplôt a hlučnosti. Výsledky sú zobrazené v grafoch nižšie.

Zhrnutie

AORUS Master 16 BYHC je notebook pre používateľov, ktorí presne vedľa, čo chcú. Ponúka extrémny výkon, špičkový OLED displej a prémiové spracovanie, no zároveň si vyžaduje kompromisy v oblasti hlučnosti, mobility a ceny. Nie je to univerzálny notebook pre každého. Ide o pracovný a herný nástroj pre tých, ktorí chcú maximum a sú ochotní si za pridanú prenosnosť náležite zaplatiť.

Ak hľadáte náhradu za desktop, výkonný notebook na hranie aj tvorbu a nevadí vám vyššia hmotnosť, hlučnosť pri záťaži a prémiová cenovka, AORUS Master 16 patrí k tomu najlepšiemu, čo dnes mobilný svet ponúka.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	3 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn	- hlučnejší pod
+ vysoký výkon	záťažou
+ dobrý zvuk	- vyššia cena
+ úžasná obrazovka	
+ množstvo portov	

HODNOTENIE:



Epomaker G84 Pro

TOMU VRAVÍM SILIKÓNY



Spoločnosť Epomaker si na rok 2026 nachystala hromadu noviniek, z ktorých značnú časť si postupne otestujeme aj v našej redakcii. Hneď takto z kraja nového kalendára začíname modelom G84 Pro alias cenovo dostupnou klaviatúrou strednej triedy z terajšej extrémne populárnej koncepcie 75 % rozloženia.

Testovaná biela verzia pripomína po dizajnovej stránke čistý, takmer do laboratória ideálny kus hardvéru, pričom aj napriek telu z ABS plastu nepôsobí vôbec lacno. Matný, jemne textúrovaný povrch dobre odoláva odtlačkom prstov a kompaktné rozmery 347 x 147 x 42 mm dopĺňa hmotnosť 970 gramov.

Táto váha vám zabezpečuje dostatočnú stabilitu na stole, a to aj pri drsnejšom písaní. Celá vizuálna identita stojí na kontraste bieleho šasi a priesvitných klávesov, vďaka čomu pôsobí zariadenie

pri vypnutom podsvietení nenápadne, no po zapnutí sa horná plocha zmení na ohromujúci svetelný panel.

Rozloženie s 81 klávesmi za mňa dnes predstavuje rozumný kompromis medzi funkčnosťou a úsporou miesta, keďže ponecháva funkčné klávesy aj šípky, no zároveň dáva viac priestoru vašej myši po pravej strane. Navyše sú šípky a navigačný blok mierne vizuálne oddelené od hlavnej časti, čo zlepšuje orientáciu prstov bez nutnosti neustále si pod ne pozerat'.

Spodná strana obsahuje dvojstupňové výklopné nožičky, takže si viete nastaviť sklon na približne 6,8 alebo 10,5 stupňa, pričom v praxi sa ukazuje, že stredná poloha je najuniverzálnejšia na dlhšie písanie. Napokon poteší aj drobnosť v podobe USB-A donglu, ktorý má svoje miesto priamo pod jednou z výklopných nožičiek, takže sa vám len tak nestratí. Aby ste pochopili, prečo

sa Epomaker G84 Pro správa pri písaní takým uhladeným spôsobom, musíme sa jej pozrieť „na črevá“. Pri klasickej konštrukcii je hlavná doska pevne pritiahnutá k spodnému rámu, takže každý úder si nájde najkratšiu cestu do tela klávesnice a následne späť do prstov, často aj s bonusovým kovovým dozvukom. G84 Pro na to ide opačne a celé vnútro, teda doska aj platňa so spínačmi, nedrží v šasi na skrúškach, ale je zavesené medzi hornou a spodnou časťou pomocou mäkkých tesnení. Pri stlačení klávesu sa tak zostava nepatrne prehne a celú tú energiu radšej pohltí, než aby ju okamžite poslala do šasi. V praxi je ten pohyb skoro neviditeľný, no pocity robí veľký rozdiel, pretože klávesnica zrazu nepôsobí ako doska na krájanie cibule. Epomaker si navyše povedal, že keď už tlmiť, tak poriadne a do vnútra natlačil hneď päť vrstiev materiálov. Výsledok je zvukovo aj pocity veľmi príjemný. Žiadne ostré cvakanie ani rezonancia, skôr hlbší a plnší prejav, ktorý

pôsobí mätko, pričom najviac poteší, že tu prakticky necítite ani nepočujete tie typické lacné ozveny od mechanických pružín. Za mňa je na tom najzaujímavejšie práve to, že podobnú úroveň tlmenia a kultivovanosti sme ešte nedávno hľadali skôr v drahších klávesniciach, no tu to dostávate v rámci strednej triedy a za rozumný peniaz.

Patrí ananás na pizzu? A patria silikónové krytky na klávesnicu? Epomaker v tomto prípade spravil radikálny krok a namiesto klasických plastových klávesov siahol skutočne po silikóne, čo je v tejto triede stále dosť netypické riešenie. Bežne sa pri lepších modeloch stretávate s tvrdším, odolnejším plastom s príjemne drsnou textúrou, pri lacnejších zas s materiálom, ktorý sa časom začne lesknúť a pôsobiť upoteným dojmom. No tu máme zrazu niečo úplne iné. Pocitovo je to ako jemný matný až hodvábný povrch prenesený na klávesy, takže tie sú mäkké, zamatové a majú výrazne vyššie trenie. V praxi to znamená, že sa po nich prsty nešmýkajú, ale skôr sa do nich jemne zahryznú. Na jednej strane je to extrémne pohodlné, pretože silikón ešte viac tlmí nárazy a v kombinácii s celým tlmením vo vnútri tak písanie pôsobí až prekvapivo mätko, skoro ako keby ste klepkali do niečoho poddajného. Lenže silikón má aj svoju temnejšiu stránku a tá prichádza v momente, keď sa okolo klávesnice začne diať bežný život – prach, chlpy z mačky, omrvinky a všetko, čo sa na stole objaví v sekunde, keď si prinesiete k počítaču nejaké jedlo (spomínate, keď som pred mnohými rokmi vydal špeciálny článok o ideálnom jedle k PC?). Na tento materiál sa nečistoty doslova lepia a čo je ešte horšie, nie je to ten typ povrchu, z ktorého ich len tak sfúknete. Skôr skončíte pri utieraní handričkou, čo vás môže veľmi rýchlo začať otravovať.

Druhá vec je čitateľnosť, pretože priesvitné klávesy s potlačou vedú pri určitých uhloch a



podsvietení splývať s pozadím, takže znaky síce nájdete, ale nemajú taký ostrý kontrast, a pri rýchlom písaní je cítiť aj to vyššie trenie, ktoré môže spočiatku spomaľovať ľudí zvyknutých počas interakcie skúť klázať po ich povrchu. Za mňa je to presne ten typ prvku, ktorý si buď okamžite zamilujete, alebo ho budete po týždni nenávidieť. Našťastie sú klávesy uchytené štandardne, takže ak vám silikón nesadne, viete ich vymeniť za iný set a z klávesnice spraviť konzervatívnejší kus hardvéru.

Pod silikónovými klávesmi sú v základe G84 Pro umiestnené spínače Creamy Jade. Tie cieľia na skupinu ľudí, ktorí chcú hladký chod a bez prekvapení. Ide o lineárne spínače, takže ich stláčanie je plynulé od prvého dotyku až po doraz, bez hmatového hrboľčeka a bez kliknutia. Telo z polykarbonátu, driek z odolného POM materiálu, aktivačná sila okolo 45 gramov a úplný doraz približne 50 gramov, pričom aktivácia prichádza približne v dvoch milimetroch a celkový zdvih je skrátený na asi 3,6 milimetra. V praxi to znamená dve veci – spínače sú ľahké a rýchle, takže sa

hodia na videohry aj svižnú tvorbu textu a zároveň narazia na dno o niečo skôr než klasika, čo pocitovo pridá na svižnosti a odozve. Za mňa je však klúčové to, že sú z výroby namazané a tentoraz to nie je ten starý typ mazania, kde sa niekde v útrobach spínača trasie osamelá kvapka oleja. Výrobca navyše používa aj dlhší driek, ktorý často vie pri dopade vytvoriť ostrejší zvukový podpis, lenže ako som už písal vyššie, tak tlmenie a samotné silikónové klávesy sa postarajú o jeho elimináciu. A keď už sme pri veciach, ktoré vedú pokaziť aj dobré spínače, potešili ma stabilizátory pod dlhými klávesmi, pretože sú rovnako slušne namazané a počas testovania som takmer nezachytil to typické hrkanie drôťkov, ktoré býva v tejto triede bežné. Medzerník znie pevne a dunivo, bez kovového cinkania, a za to palec hore.

V pravom hornom rohu G84 Pro sa nachádza farebný displej s uhlopriečkou 1,8 palca. Aj keď v prípade panelov integrovaných do tohto formátu hardvéru ide o nadbytočné bonusy, ktoré vás dva dni bavia a potom ich už nevnímate, v tomto prípade som nejaký relevantný prínos predsa len objavil. V základnom režime displej zobrazuje dátum, čas, stav batérie, typ pripojenia a dokonca aj zvolený režim, takže presne viete, ako je klávesnica spárovaná, či jej nedochádza energia a aký je vlastne deň. Najväčší zmysel má za mňa práve indikátor batérie, ktorý je jednoducho presnejší a príjemnejší než tradičné blikajúce svetielko, pri ktorom človek iba tuší. Zábavnejšia časť prichádza vo chvíli, keď sa rozhodnete displej prispôbiť, pretože softvér vám tu umožňuje nahráť vlastné obrázky aj animácie, takže si tam viete hodiť čokoľvek. Od jednoduchého nápisu až po malé pohyblivé logo, ktoré vám bude pri písaní robiť spoločnosť. Hneď vedľa displeja je umiestnené kovové otočné koliesko ako skratka na ovládanie hlasitosti. Otáčanie má sekvenčný





pohyb, nepôsobí lacno ani gumovo a jeho stlačením aktivujete Mute funkciu. Bonusom je, že koliesko vie po stlačení funkčného klávesu slúžiť aj na navigáciu v menu displeja, takže si podsvietenie, jas či farby dokážete prepnúť priamo na klávesnici bez toho, aby ste museli zakaždým otvárať aplikáciu v počítači.

Oficiálna aplikácia od Epomakeru ponúka všetko dôležité od premapovania klávesov až po makrá a pri bežnom používaní je za mňa v poriadku. Najviac pozornosti si pýta nahrávanie animácií na displej, ktoré funguje len cez kábel a občas vie byť citlivejšie na synchronizáciu alebo farby, takže tu treba rátať s tým, že to niekedy vyjde na prvýkrát a inokedy si to vypýta druhý pokus. Prijemným bonusom je, že klávesnicu je možné nastaviť aj priamo cez web. V praxi sa teda dá fungovať úplne komfortne. Zariadenie ponúka klasickú trojicu pripojenia, takže si vyberáte podľa toho, či práve chcete nulovú latenciu, alebo pohodlie bez káblov. Cez USB-C máte istotu

najnižšej odozvy, zároveň sa klávesnica nabíja a v balení je aj opletený kábel, ktorý je dostatočne dlhý a dokonca farebne ladí s telom. Pre hranie je možné využiť USB-A dongle, kde sa odozva drží na úrovni jednej milisekundy a počas testovania mi spojenie držalo stabilne aj v prostredí plnom Wi-Fi sietí a ďalších bezdrôtových zariadení. Bluetooth je naopak ideálny na prácu a presúvanie sa medzi zariadeniami, ostatne tie viete spárovať až tri naraz a prepínať medzi nimi skratkami, len treba rátať s vyššou odozvou. Zaujímavá je aj batéria, ktorá má papierovo až 8 000 mAh, čiže je to skôr malá powerbanka než klávesnica, lenže do hry tu vstupujú dvaja žrúti energie v podobe podsvietenia a displeja, takže pri maximálnom jase rátať približne 40 až 50 hodín, čo je stále slušný pracovný týždeň. Keď však podsvietenie vypnete a displej nastavíte rýchle uspávanie, výdrž sa natiahne na celé týždne.

Počas mesiaca používania sa G84 Pro ukázala ako klaviatúra, ktorá vie bez

problémov fungovať v dvoch svetoch naraz. Pri hraní aj pri práci. V hrách pôsobia lineárne spínače veľmi svižne, stláčanie je ľahké, plynulé a rýchle opakované úkony idú prirodzene, pričom pripojenie cez prijímač drží stabilne. Počas testu som nemal pocit, že by klávesnica nestíhala alebo robila výpadky. Ak by vám ostatne tieto spínače nevyhovovali, môžete si ich vďaka hot-swap koncepcii vymeniť za akékoľvek iné mechanické. Konštrukcia s tlmením pomáha aj pri tvrdom zaobchádzaní, takže keď prídu emotívnejšie momenty, môžete sa na ňu spoliehať.

Jediná vec, ktorá si pýta určitú mieru kompromisu, sú silikónové klávesy. Ich vyššie trenie drží prst na mieste ako kliešte, čo je super pre presnosť a aj pre spotené ruky, no ak máte radi techniku, kde prsty po klávesoch skôr klížu, budete ich musieť viac dvíhať.

V kancelárii je zasa G84 Pro až nepríjemne dobrá v tom, aká vie byť tichá a kultivovaná, pričom displej s ukazovateľom času a batérie je malý, ale praktický detail, ktorý vie byť až nečakane nápomocný. Rozloženie s 81 klávesmi je za mňa stále veľmi rozumný kompromis, len pri špecifických pracovných návykoch, najmä ak často používate navigačné klávesy, môže dávať zmysel premapovanie, aby vám to sadlo.

Keď to celé posadíme do cenovej hladiny okolo stovky, kde je konkurencia dnes fakt ostrá, G84 Pro stojí na pomerne jasnej identite. Nie je to najkonzervatívnejší pracovný nástroj s najčistejším softvérovým ekosystémom ani čistokrvný model zameraný iba na surový výkon, ale skôr klávesnica, ktorá chce zaujať celkovým pocitom, zvukom, tlmením a výbavou, pričom najväčšia otázka pred záverečným hodnotením je jednoduchá, a to konkrétne, či vám sadne práve tá jej najodvážnejšia voľba v podobe silikónových klávesov.

Verdikt

Netradičná 75 % klávesnica, ktorá ponúkne za málo peňazí veľa muziky..

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Epomaker Cena s DPH: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Konštrukčná pevnosť
+ Modulárnosť
+ Praktický displej
- Silikón sa ťažko čistí

HODNOTENIE:

★★★★★

Philips Hue Flux Ultra Bright Strip Light 3m

NOVÁ GENERÁCIA STRIP LIGHTOV



Philips Hue opäť posúva úroveň inteligentného osvetlenia a predstavuje nový Hue Flux Ultra Bright Strip Light v 3-metrovej dĺžke. Ide doposiaľ o najvýkonnejší svetelný pásik v rámci celej ponuky Hue, určený pre používateľov, ktorí chcú výrazné, dynamické a zároveň mimoriadne flexibilné osvetlenie pre moderné interiéry. Sériu Ultra Bright prináša nielen extrémny jas, ale aj prémiové spracovanie, gradientné svetelné efekty a plnú kompatibilitu s ekosystémom Hue. V recenzii sa pozrieme na jeho schopnosti, vylepšenia oproti Flux Lightstripu a starším modelom ako aj na to, či jeho výkon a cena dávajú zmysel v každodennom používaní.

Kým štandardný Hue Flux Lightstrip dosahoval maximálne 2 000 lúmenov, ultra-jasná verzia ponúka až 6 000 lúmenov. Stáva sa tak najjasnejším produktom značky Philips Hue, prekonávajúc dokonca aj závesné svetidlo Hue Ensis s hodnotou 5 500 lúmenov.

Ultra Bright verzia Hue Flux poskytuje v 10-metrovej dĺžke 6 000 lúmenov, teda 600 lúmenov na meter. Kratšie varianty sú však

ešte pôsobivejšie: 5-metrový model ponúka 4 800 lúmenov (960 lúmenov na meter) a nami testovaná 3-metrová verzia dosahuje 2 900 lúmenov (966 lúmenov na meter).

Vďaka hustému rozostupu LED diód (2,75 cm) a zabudovanej gradientovej technológii je ultra-jasný Hue Flux silný aj po technickej stránke. Pásik je možné skracať v intervaloch 16,6 cm a následne opäť predlžovať, čo výrazne zvyšuje jeho flexibilitu pri inštalácii.

Produkt podporuje OS Android a iOS. Medzi kompatibilné aplikácie patria aj Apple Home, Google Home, Philips Hue a Samsung SmartThings. Podporuje hlasových asistentov ako Amazon Alexa, Google Assistant či Siri.

Záver

Hue Flux Ultra Bright Strip Light v 3-metrovej verzii potvrdzuje, že Philips Hue si naďalej drží pozíciu lídra v oblasti inteligentného osvetlenia. Tento pásik spája extrémny jas, kvalitné spracovanie a moderné gradientné

efekty do univerzálneho riešenia, ktoré dokáže nahradiť aj klasické svetidlá.

Zároveň však ponúka jemné stmtenie a príjemné farebné odtiene ideálne na večerné či ambientné osvetlenie.

Hoci patrí medzi drahšie produkty v portfóliu Hue, jeho výkon, flexibilita a celková kvalita osvetlenia túto cenu obhajujú. Pre používateľov, ktorí hľadajú to najlepšie, čo Philips Hue v kategórii svetelných pásikov ponúka, je Ultra Bright jednoznačne najatraktívnejšou voľbou.

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
Philips Hue

Cena s DPH:
106,90 €

PLUSY A MÍNUSY:

- + husté LED rozloženie
- + vysoká svietivosť
- + výborné stmievanie
- + jednoduchá inštalácia
- nič

HODNOTENIE:



Gigabyte AORUS RTX 5090 AI BOX

VÝKON DESKTOPU PRE NOTEBOOKY – SKVELÝ NÁPAD, NO S JASNÝMI HRANICAMI



Externé grafické karty nikdy nepatrili medzi masové produkty. Ide o špecifický typ hardvéru určený používateľom, ktorí chcú spojiť mobilitu notebooku s výkonom stolnej grafickej karty. AORUS RTX 5090 AI BOX predstavuje presne takýto koncept v jeho najextrémnejšej podobe – ide o externé GPU riešenie s grafikou GeForce RTX 5090, ktoré má priniesť absolútnu špičku grafického výkonu aj zariadeniam, ktoré by naň za bežných okolností nemali šancu.

Či už vlastníte herný notebook s dedikovaným grafickým čipom alebo kancelársky ultrabook s integrovanou grafikou, ak disponuje portom Thunderbolt 5, môžete získať nevídaný grafický výkon pomocou jedného kábla. AORUS RTX 5090 AI BOX som testoval v spojení s notebookom AORUS Master 16 BYHC – jedným z najvýkonnejších mobilných strojov súčasnosti, ktorý napriek vlastnej

sile dokázal z externého riešenia výrazne profitovať. A práve táto kombinácia ukázala, pre koho má AI BOX zmysel a kde sa naopak prejavujú limity samotného konceptu externých grafických kariet.

Koncept a spracovanie

Na prvý pohľad je jasné, že AORUS RTX 5090 AI BOX nie je drobný doplnok na pracovný stôl. Ide o robustné zariadenie, ktoré v sebe ukrýva plnohodnotnú desktopovú grafickú kartu, vlastné chladenie aj napájanie. Rozmermi konkuruje kompaktným kancelárskym počítačom.

Spracovanie je na vysokej úrovni – pevná konštrukcia, kvalitné materiály a dizajn typický pre AORUS: technický, mierne futuristický, no stále pomerne striedmy. RGB podsvietenie je prítomné, ale nepôsobí samoúčelne. Celkovo zariadenie

evokuje výkonný hardvérový modul, nie dizajnový doplnok. Treba však otvorene povedať, že ide o riešenie, ktoré si vyžaduje svoj stály priestor, keďže AORUS RTX 5090 AI BOX nie je niečo, čo by ste často prenášali spolu s notebookom.

Inštalácia a prepojenie s notebookom

Prípojenie AORUS RTX 5090 AI BOX prebieha prostredníctvom Thunderbolt 5, v tomto prípade testovaného s notebookom AORUS Master 16 BYH. Samotná inštalácia je priamočiara – zapojíte kábel, nainštalujete ovládače, reštartujete systém a externá grafika pripravená na použitie. V praxi však treba rátať s limitmi Thunderboltu. Hoci ide o rýchle rozhranie, stále nejde o plnohodnotnú náhradu PCIe slotu v desktopovom PC. Grafická karta tak nedokáže vždy podať úplne rovnaký



výkon ako v klasickej zostave. Rozdiely sa prejavujú najmä v extrémnych scenároch, no v bežných hrách či pracovných úlohách je nárast výkonu oproti integrovanej alebo mobilnej GPU výrazný.

Pre ilustráciu:

- Thunderbolt 5 ponúka maximálny prietok dát 80 Gbps (cca 10 GB/s) oboma smermi,
- PCIe Gen5 x16 slot až 128 GB/s oboma smermi.

V reálnom svete je „úbytok“ výkonu oproti PCIe Gen5 slot iba na úrovni pod 20%, čo je oproti notebookovým grafickým čipom stále obrovský skok. Pozitívom je aj stabilita pripojenia – počas testovania som nezažil žiadny výpadok či problém s rozpoznaním zariadenia, čo v minulosti pri eGPU riešeniach nebolo samozrejmosťou.

Notebook s výkonom desktopu

V kombinácii s AORUS Master 16 BYHC poskytol Aorus RTX 5090 AI BOX výrazný nárast grafického výkonu, najmä pri práci s externými monitormi vo vysokom rozlíšení. Moderné hry bežali vo vyšších detailoch, ray tracing a DLSS boli samozrejmosťou a výkon postačoval aj pre náročné profesionálne aplikácie.

Medzi najbežnejšie využitia by som zaradil:

- hranie hier,
- 3D rendering a vizualizácie,
- AI a strojové učenie,
- prácu s videom a náročný grafický workflow,
- náhradu desktopu pre používateľov, ktorí chcú mať jeden notebook doma aj na cestách.

Potenciálneho majiteľa tohto zariadenia si predstavujem ako profesionála, ktorý na cestách využíva ultrabook s výkonným procesorom a dlhou výdržou batérie, no doma si chce zahrať najnovšie AAA tituly; technického nadšenca, ktorý rád trénuje vlastné AI modely; alebo herného fanatika, ktorý miluje svoj notebook a chce mu dodať viac „oomph“, teda sily. V týchto kontextoch má AI BOX zmysel – doma či v kancelárii s maximálnym výkonom, na cestách s obvyčajným notebookom.

Chladenie, hlučnosť a spotreba

Takto výkonná grafická karta si vyžaduje adekvátne chladenie – a to je na AI BOX-e viditeľné aj počuteľné. V Aorus sa rozhodli, že vzduchové chladenie takto kompaktného boxu s tak výkonnou kartou nebude stačiť, a preto použili zákazkový waterblock s Waterforce AIO chladičom s medeným tepelným výmenníkom, 240mm radiátorom a dvojicou 120mm ventilátorov.

Pri maximálnej záťaži sa ventilátory roztočia naplno a zariadenie rozhodne nepatrí medzi tiché. Na druhej strane, teploty sú udržiavané v rozumných medziach, čo je pri tomto výkone kľúčové.

Treba tiež rátať s vyššou spotrebou energie. Keďže AI BOX má vlastné napájanie.

Prečo to nie je riešenie pre každého

Hoci AORUS RTX 5090 AI BOX ponúka pôsobivý výkon, má aj svoje slabšie stránky. Tou najväčšou je cena – vzhľadom na použitý hardvér pochopiteľná, no stále veľmi vysoká. Ďalej je tu obmedzenie

rozhraním Thunderbolt 5, ktoré bráni naozaj plnému využitiu potenciálu RTX 5090.

Zároveň ide o produkt pre veľmi úzku skupinu používateľov. Ak máte priestor a rozpočet na klasický desktop, ten vám za rovnaké alebo nižšie peniaze ponúkne lepší pomer cena/výkon. AI BOX však dáva zmysel vtedy, ak chcete kombinovať mobilitu a maximálny výkon bez nutnosti dvoch samostatných počítačov.

Zhrnutie

AORUS RTX 5090 AI BOX je zaujímavý, technologicky pôsobivý, no vyslovene špecializovaný produkt. V spojení s notebookom AORUS Master 16 BYHC ukazuje, kam sa externé grafické riešenia posunuli. Výkonom je už naozaj blízko desktopom, no stále ho limitujú fyzikálne a technologické hranice.

Pre používateľov, ktorí chcú jeden notebook, ktorý doma premenia na plnohodnotnú pracovnú alebo hernú stanicu, ide o atraktívne riešenie. Pre ostatných je to skôr ukážka možností než univerzálna voľba.

Daniel Paulini

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Gigabyte	3 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vysoký výkon	- cena
+ jednoduchá inštalácia	
+ dobré prevádzkové teploty	

HODNOTENIE:



Livarno záhradné závesné kreslo

LEŽIACI SPIACI



Závesné kreslá zažívajú posledné roky malú renesanciu. Kedysi to bol výstrelok bohémnych interiérov zo sedemdesiatych rokov. Dnes sú symbolom akéhosi moderného oddychu. Hodia sa do záhrady, na terasu, ale pokojne aj do obývačky. Jednoducho kamkoľvek, kde chcete mať svoj vlastný malý vesmír na hojkanie, kávu a (ne)produktívne myšlienky. V tejto recenzii si preto rozoberieme cenovo dostupné záhradné kreslo značky Livarno s tým, že počas testovania som sa zamerlal na pevnosť konštrukcie, odolnosť materiálov a hlavne mieru relaxu akú je možné v tomto konkrétnom kuse nábytku dosiahnuť.

Už samotná váha balíčka, ktorá je cca 30 kg, čo to naznačuje. Hmotnosť je totižto paradoxne najdôležitejšia špecifikácia celého produktu, pretože väčšina podobných kresiel často trpí tragikomickou nestabilitou. Spoločnosť Livarno sa však rozhodla tento problém vyriešiť čistou hmotou pretavenou do maximálne pevnej konštrukcie, ktorá pôsobí dôveryhodne, a to už na prvý dotyk. Samotná montáž je pritom prekvapivo civilizovaná a pripomína skôr skladanie lepšej PC skrine než nočnú

moru z IKEY. Jednotlivé diely do seba zapadli s prekvapivou presnosťou a za polhodinu som už mohol vynášať papier a plasty do kontajnerov. Na záver stačí zavesiť už len dvojdielny kôš uchytený štvoricou pevných lán. V balení pochopiteľne nájdete všetko potrebné náradie a to vrátane plastových krytiel skrutiek, ktoré zabezpečia, že aj keď konštrukciu necháte napospas akémukoľvek počasiu, tak jednotlivé spoje nebudú v priebehu rokov hrdzaviť. Kreslo disponuje konštrukčnou nosnosťou 110 kg a spodná základňa má tvar písmena U, čo znamená, že pod nohy môžete pokojne zasunúť akýkoľvek ďalší menší kus nábytku.

Keď sa dnes na internete pozriete do sekcie záhradných závesných kresiel, tak na vás štatisticky vypadnú desiatky dizajnov, na seba sa podobajúcich kusov nábytku. Ústredným motívom je vajce či takzvaný kokón, do ktorého sa človek posadí ako vták do budky. V prípade závesného kresla značky Livarno sa však, ako vidíte na priložených fotografiách, jedná o dizajn pôl mesiaca. V tomto prevedení ide preto o konštrukciu podporujúcu viac ležanie

než sedenie, čo pri vašom výbere môže byť dost' závažné. Pevnosť výpletu koša je na vysokej úrovni a šedá čalúnená poduška, ktorú ku košu viete priviazať pomocou niekoľkých šnúrok, sa dá v prípade znečistenia jednoducho vyprať. Keďže som tento rok dával svojej manželke k narodeninám koncepčne identické kreslo inej značky a to stálo viac ako 400 eur, bol som vlastne prekvapený, že o polovicu lacnejšia konkurencia z Lidl je nie len konštrukčne rovnako kvalitná, ale čo je dôležitejšie, vďaka svojej dizajnu ponúka oveľa vyššiu mieru pohodlia.

Po mesiaci striedavého slnka a dažďa som na testovanej vzorke hľadal známky degradácie. Prášková vrstva na oceli však držala výborne, bez akýchkoľvek náznakov hrdze, ktoré sa občas objavujú na konkurenčných modeloch. Textilné potahy vďaka sivému prevedeniu nejavili absolútne žiadne známky vyblednutia od slnka. Je teda jasné, že materiály boli zvolené rozumne a s ohľadom na exteriérové použitie. Ďalej sa už asi nemáme o čom rozprávať. Je to poctivý kus železa, ktorý robí presne to, čo si ubuje a teda drží, hojdá a neprevrhne sa pri prvom vánku. Áno, nosnosť 110 kg za mňa vlastne pôsobí, ako zbytočne opatrné rozhodnutie (konštrukcia rozhodne unesie oveľa viacej), no stabilita, jednoduchá montáž a komfort to bohato vyvažujú. Ak hľadáte cenovo dostupné závesné kreslo na terasu, či už krytú alebo nie, uvedený kus nábytku značky Livarno vám môžem maximálne odporučiť.

Verdikt

Rozumná voľba za rozumné peniaze.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Lidl	199€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jednoduchá montáž	- Nič
+ Vynikajúci pomer cena/výkon	
+ Pevnosť konštrukcie	
+ Podušku viete vyprať	

HODNOTENIE:

★★★★★

NEPOLAPITEĽNÝ



CHANNING TATUM KIRSTEN DUNST

PODĽA SKUTOČNÉHO PRÍBEHU,
KTORÉMU LEN ŤAŽKO UVERÍTE

Nothing CMF Watch 3 Pro

99 EUR / 99 PROBLÉMOV



Značka CMF od Nothing sa rada hrá na minimalistického génia s punkovou dušou, no pri Watch 3 Pro máte pocit, že si obliekate o číslo väčší oblek. Po mesiaci nosenia som zistil, že nejde len o lacnejšiu alternatívu prémiových modelov, ale o nejaký svojbytný experiment. Elegantný, ambiciózny, no stále s viacerými skrútkami, ktoré by nutne potrebovali dotiahnuť.

Nothing, a teda aj jeho dcérska značka CMF, sa dlhodobo tvári, že prináša svieži vietor do sveta technológií, ktoré už dávno stratili štýl. Ich typografia, čisté línie a minimalizmus za mňa vo všeobecnosti doteraz fungovali a značka ako taká je vizuálne pekne zjednotená. Lenže práve CMF Watch 3 Pro sú ukážkou toho, že samotný výzor nemusí ísť ruka v ruku s kvalitou. Prvé minúty boli sl'ubné. Balenie je tradične jednoduché, plne ekologické a s dôrazom na detail. Hodinky na prvý pohľad vyzerajú výborne. Disponujú

v celku tenkými rámčekom, ostrými hranami a celé to podtrhávajú elegantné proporcie. Na fotkách by ste ich pokojne zamenili s modelom za trojnásobnú cenu. Potiaľto všetko sedí. A potom ich vezmete do ruky a zrazu prichádza prvé vytriezvenie. Pojem „lahká zliatina“ síce znie prémiovo, ale v praxi pôsobí vyložene lacno. Hmotnosť len 53 gramov by potešila športovcov, no pri elegantných hodinkách evokuje skôr dojem prototypu než pevného zariadenia. Na ruke chýba pocit poctivého materiálu, ako keď si objednáte espresso, ale prinesú vám slabé lungo. Detaily tento dojem len umocňujú. Silikónový remienok síce vizuálne pôsobí moderne, no je mäkký, poddajný a na dotyk vyložene lacný. Otočná korunka má vôľu, zadná strana je plastová a každé t'uknutie prezradí, že výrobca šetril aj tam, kde sa šetriť nemalo. Celé to na mňa pôsobilo akýmsi lacným charakterom. Veľkým sklamaním je však nabíjačka.

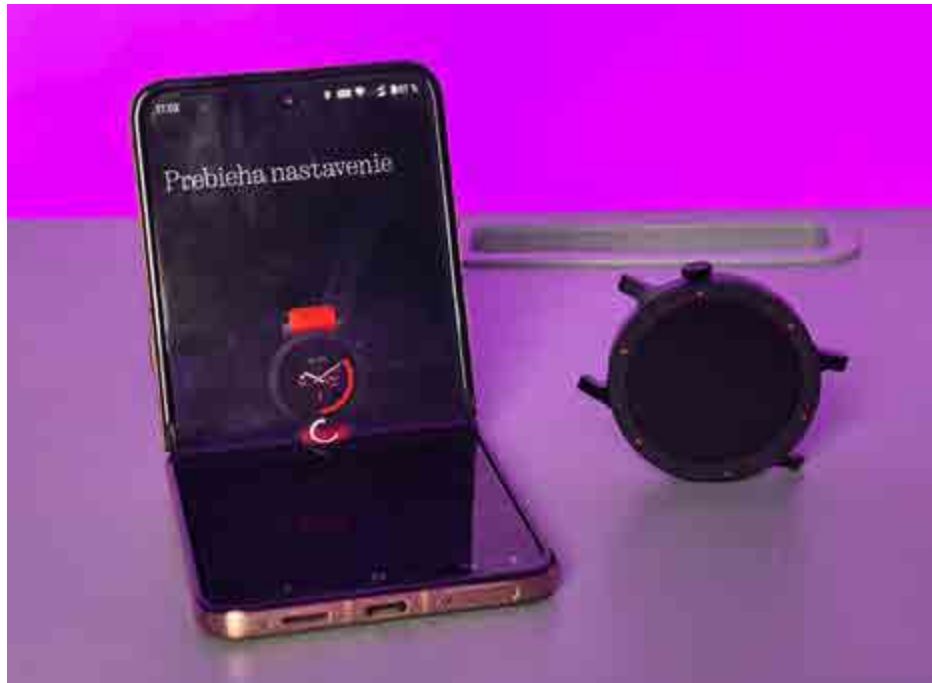
Malý magnetický konektor sa k hodinkám pripája s takou slabou silou, že sa už pri jemnom pohybe okamžite odpojí. Hodinky preto musíte nabíjať položené ciferníkom nadol, aby ich vlastná váha pritlačila k nabíjačke. A preto nevidíte na čas. Nie je to tragédia, ale pôsobí to ako detail, ktorý dokáže znechutiť každé večerné nabíjanie.

Musím bez okolkov priznať, že 1,43-palcový AMOLED panel s rozlíšením 466 x 466 pxi a 60 Hz je výborný a ponúka perfektnú svietivosť aj pod náporom ostrého slnka (650 nitov). Jednoducho patrí medzi to najlepšie, čo sa v tejto cenovej kategórii dá kúpiť. Je jasný, farby sú živé, čierna je dokonale hlboká a ako som už spomínal vyššie, rámčeky okolo displeja lemované oranžovými bodkami, to celé len umocňujú. Dokonca v menu nájdete aj funkciu Always-On, avšak pri jej aktivácii si razantne skráťte výdrž batérie, o ktorej ešte budem

písať nižšie. Následne prichádza na rad softvér. Systém CMF Watch OS ponúka opäť čisté rozhranie, pixel písmo, oranžové akcenty, elegantné animácie a decentnú vibračnú odozvu pri otáčaní spomínanej korunky. Esteticky to má úroveň. Na prvý dotyk OS prosto pôsobí uhladene, dospelo a príjemne. Aj tu som však narazil na pár problémov. Ak rýchlo prechádzate medzi obrazovkami, rozhranie začne sekáť, ako keby hodinky nestíhali držať krok s vaším prstom. Nie sú tu žiadne náročné animácie, žiadne preplnené aplikácie, ale napriek tomu systém reaguje spomalene. Ďalšou slabinou sú ciferníky. Nie ani tak ich vizuál, ale skôr aplikácia, ktorá vám nedovolí mať v hodinkách uložených viac ako šesť ciferníkov, takže každý nový musíte nahrádzať starým. A proces nahrávania je pomalý ako poštový holub v protivetre.

Slovíčko Pro je dnes ako korenie a pridáva sa všade, často bez chuti a hlavne bez významu. No keď ho vidím v názve produktu predávaného za sumu cca 100 eur, automaticky očakávam aspoň nejaký štandard. Niečo, čo zariadenie povyšuje nad lacnú spotrebnú elektroniku. Minimálne základné funkcie, ktoré dnes považujeme za samozrejmosť. A tu prichádza ďalšie zlyhanie. CMF Watch 3 Pro totiž nemá NFC. V segmente pod 100 eur to síce ešte nie je povinná výbava, ale ak si niekto dovoľí pridať do názvu označenie Pro, absencia takejto funkcie pôsobí ako nepochopenie trhu. Ešte väčšie sklamanie však prichádza pri funkciách, ktorými sa CMF najviac chváli o to konkrétne pri integrácii umelej inteligencie. Reklamy slubovali ChatGPT priamo na zápästí, rýchle odpovede na otázky, dokonca osobného asistenta, ktorý vám má uľahčiť život. Realita je však oveľa prozaickejšia. ChatGPT na hodinkách funguje len vtedy, ak vlastníte telefón značky Nothing. Všetci ostatní, teda drvivá väčšina používateľov, sa k tejto funkcii jednoducho nedostane. Funkcia Essential News, ktorá mala pomôcť umelej inteligencii zhrnúť denné správy, mi osobne vôbec počas testovania nefungovala. Jediné, čo skutočne fungovalo, bola funkcia zvukového záznamu s prepisom na text. Na hodinkách môžete nahrávať poznámky, ktoré sa potom prepíšu do textovej podoby v aplikácii v telefóne. Presnosť prepisu je prekvapivo dobrá, ale otázka znie; či táto konkrétna vec má pre vás nejakú praktickú hodnotu.

V tom ľahkom tele vybavenom certifikátom IP68 sa nachádza dostatočne silná batéria, ktorá vás v praxi a pri náročnom spôsobe používania dokáže odrezať od nabíjačky na viac ako päť dní (akokoľvek výrobca udáva tých dní 13, obávam sa, že túto metú by ste dosiahli len v prípade vypnutia všetkých



snímačov vrátane GPS). Čo je však oveľa horšie? Stabilita pripojenia. Moja mesačná skúsenosť s prepojením hodínok a telefónu bola ako zlý sen, z ktorého sa nedá zobudiť. Najväčším problémom bolo pravidelné odpájanie. Hodinky sa mi v noci opakovane odpájali od mobilu. Ráno sa tak zobudíte, otvoríte aplikáciu a po hodinkách niet stopy.

Musíte ich znovu vyhľadať, pridať a spárovať, akoby ste práve rozbalili nový kus. Deň čo deň. Notifikácie, ktoré sú pre väčšinu ľudí hlavným dôvodom, prečo nosia akokoľvek čo i len trochu schopné inteligentné hodinky, sú kapitola sama o sebe. Niektoré prídu, iné nie. Správy z WhatsAppu sa občas zobrazia len ako počet, bez textu.

Ak chcete, aby to vôbec fungovalo, musíte mať aplikáciu Nothing X neustále spustenú na pozadí, so všetkými možnými povoleniami. Inak sa spojenie rozpadne ako veža z karát. Máme tu 131 športových režimov, vrátane tých, ktoré by vás ani nenapadli, ako parkúr či zoskok padákom. Dokonca aj dvoj pásom GPS (L1 + L5), čo je v tejto cene regulárne obdivuhodné. No aké majú všetky tie dáta zmysel, keď sa často vôbec neprenesú do telefónu?

Takže áno, ak všetko počas môjho bežeckého tréningu fungovalo tak ako má, výstupné dáta sa nevymykali realite meranej na cenovo podobných smart hodinkách, ale bohužiaľ to nebolo pravidlom. Niekoľkokrát sa mi tak isto stalo, že údaje o spánku či krokoch jednoducho zmizli. Hodinky ich zaznamenali, ale aplikácia o nich nikdy nepočula. Sledovanie spánku je celkovo kapitola sama o sebe a z mojich skúseností ide o rovnako nespoľahlivú, nepresnú, často

úplne od reality prezentovanú funkciu. Jedná sa skôr o náhodné hádanie, koľko ste asi tak spali. Ak by som sa mal spoliehať na tieto dáta, zrejme by som už dávno išiel k lekárovi s podozrením na insomniu.

CMF Watch 3 Pro sú ako dobre nesvietený plagát. Z dial'ky pôsobia fantasticky, no zblízka si všimnete, že sa už začína olupovať farba. Na pohľad prémiové, na dotyk prekvapivo ľahké a duté. Zdanlivo kovové telo pôsobí skôr ako tenká zliatina, zadná strana je plastová a remienok mäkký až lacný. Je to dizajnovo pôsobivé zariadenie, ktoré však pri každom dotyku pripomína, že sa na ňom šetrilo. Zachraňuje to krásny AMOLED a výdrž batérie, no všetko ostatné sa pri podrobnejšom analyzovaní jednoducho rozpadá. Nestabilné pripojenie, miznúce dáta, zlyhávajúce notifikácie a nefunkčná umeľá inteligencia, ktorá existuje len pre majiteľov Nothing telefónov.

Verdikt

CMF Watch 3 Pro sú za mňa hodinky, ktoré sa hrajú na inteligentné, no najlepšie fungujú, keď nič nerobia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:	Cena s DPH:
Nothing	99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Minimalistický dizajn	- Riešenie nabíjania
+ AMOLED displej	- Odpájanie od telefónu
+ Výdrž batérie	- AI funkcie len pre Nothing telefóny
+ Duálne GPS	
+ IP68	

HODNOTENIE:



Google Pixel Buds 2a

PREKVAPILI?



Za tie roky mi rukami prešlo už nespočetné množstvo takzvaných štupeľových slúchadiel a vzorec bol takmer vždy rovnaký. Chcete prémiové funkcie ako aktívne potlačenie hluku (ANC), plynulé prepínanie medzi viacerými zariadeniami (Multipoint) a inteligentné funkcie, ktoré vám reálne ul'ahčia život? Pripravte si rozpočet okolo dvoch stoviek. Chcete ušetriť? Nachystajte Pripravte sa na kompromisy. Na dnešnej scéne je už dnes už naplno etablovaný veľké množstvo etablovaných a hromada výrobcov, ktorí v rámci kvality hrajú prímvynikajú a to za celkom rozumnú cenovku. Majú skúsenosti, pevnú základňu spokojných zákazníkov a nechcú medzi seba pustiť žiadnu konkurenciu. Spoločnosť Google by sa v rámci segmentu štupeľov do uší rada dostala skúsila votrieť do

tejto skupinky a aktuálne to skúša so svojím novým model Pixel Buds 2a.

Minimalistické balenie obsahuje klasicky len potrebné príslušenstvo. Nabíjacie puzdro so slúchadlami, USB-C kábel a štyri veľkosti silikónových nastavcov. Puzdro je kompaktnéjšie než pri predchodcoch a bez problémov sa vojde aj do vrecka bežeckých šortiek. Po spárovaní aplikácia automaticky spustí test správneho uchytenia, čo zlepšuje nasadenie pre špecifickejšie tvarované uši. Kl'účovým ergonomickým prvkom je polkruhový stabilizátor takzvaný wings. Systém zvaný twist-to-fit fixuje slúchadlo o ušnú chrupavku a zabezpečuje vysokú stabilitu pri pohybe. Tento štýl uchytenia nie je samozrejme ničím novým. Akaždopádne ak počas športovania radi nosíte slúchadlá

(nepoznám osobne nikoho kto by to takto nemal), tak pevnosť a stabilitu počas otrasov doceníte. Rovnako tak aspoň priemernú odolnosť voči vode a prachu na úrovni IP54, čo znamená, že slúchadlá prežijú striekajúcu vodu a pot ako taký. Už pri prvom behu som si všimol, že lesklý plast povrchu štupeľov pri intenzívnom potení stráca adhéziu. Stabilizátor preto nie je len tak nejaký doplnok, ale nutná konštrukčná kompenzácia, ktorá v praxi účinne bráni uvoľneniu slúchadla. Za mňa však vôbec najväčším ergonomickým nedostatkom ostáva absencia ovládania hlasitosti. V športovom režime to predstavuje zásadné obmedzenie a núti používateľa buď manipulovať s telefónom, alebo spoliehať sa na hlasové povely, čo je počas behu málo praktické a z môjho



pohl'adu aj nespohl'ahlivé. Dotykom prsta tak viete len pozastaviť audio stopu alebo ju znova spustiť a dlhším podržaním potom prepínate medzi režimami ANC — o ňom ešte bude reč neskôr.

Čo sa týka nastavenia audia, tak Pixel Buds 2a sú ladené pre mainstreamový hudbuposluch a v základe nemajú ambíciu cieľiť na nejaký audiofilný zážitok. Zdvih v nízkych frekvenciách (cca 80 až 200 Hz) zabezpečuje výrazný bas a rytmiku pri športe, spodné stredy pridávajú vokálom a perkusiperkusiám živšie telo, avšak za cenu mierne potlačených vyšších stredov (1 až 4 kHz), čo zase uberá gitarám a detailom na pieraznosti. Výšky nad 8 kHz sú akcentované s cieľom dodať zvuku aspoň nejakú akú takú iskrú, no pri niektorých žánroch môžu pôsobiť menej prirodzene. DSP je optimalizované pre dynamiku v pohybe a aj pri nižšej hlasitosti slúchadlá kompenzujú basy, aby zostal zachovaný impulz. Kl'účovým prvkom je päťpásmový ekvalizér v aplikácii, ktorý umožňuje riešiť limity továrenského profilu úpravou konkrétnych pásiem podľa obsahu — od silne basového nastavenia pre tempo tréningu, až po mid-boost pre podcasty a vyvážené počúvanie. Podporovaný je aj priestorový zvuk, no plná funkcionálna, vrátane sledovania pohybu hlavy, je dostupná len v rámci ekosystému Pixel, kde prebieha špecifické spracovanie priestorovej vrstvy signálu. Ak teda nemáte Google telefóny, máte v tomto smere smolu. Celkovo ide o zvuk navrhnutý pre motiváciu a energiu pri športovaní, s možnosťou doladenia pre trocha náročnejších,

no s technickými kompromismi v oblasti neutrality a presnosti.

Ako som už uviedol v sekcii opisu dizajnu, tak beh ako taký mi pomohol overiť mnohé kvality či nekvality testovaných slúchadiel. Konkrétne intervalový beh na ovále overil mechanickú stabilitu aj účinnosť potlačenia hluku. Systém twist-to-fit skutočne poskytuje pevné kotvenie o ušnú chrupavku a ani pri vysokých nárazoch nedochádzalo k uvoľneniu polohy. ANC pracuje na úrovni porovnateľnej s prvými Pixel Buds Pro, čo znamená to, že spoľahlivo tlmí nízkofrekvenčný hluk z okolia (dopravné ruchy, kroky) a redukuje aerodynamický šum vetra, čo umožňuje zachovať nižšiu hlasitosť pri zachovaní motivujúcej hudby



(aj keď ja pri behu najradšej počúvam hovorené slovo). V teréne sa test sústreďil na opačnú požiadavku a to zvýšené vnímanie okolia. Transparency Mode využíva vonkajšie mikrofóny na priame prenášanie signálu do slúchadiel a efektívne zvyšuje vaše povedomie o veciach okolo. Prichádzajúci cyklista či blížiaci sa pohyb





sú zreteľne identifikovateľné, hoci zvuk má mierne digitálny charakter a to a to v dôsledku spracovania. Dynamika pohybu v nerovnom prostredí preverila aj fyzickú stabilitu pri bočných otrasoch, kde už spomínaný lesklý povrch síce môže pri potení znížiť adhéziu, no stabilizačný prvok spoľahlivo udržal korektnú pozíciu. Kým zvukový prejav má jasné kompromisy, softvér a inteligentné funkcie sú hlavnou doménou Pixel Buds 2a.

V prvom rade je tu simultánne pripojenie k dvom zariadeniam a automatické prepínanie podľa aktivity. Pri prichádzajúcom hovore sa audio okamžite presmeruje na telefón a po ukončení sa vráti na pôvodný zdroj bez potreby manuálneho zásahu. Pre športovcov to znamená plynulý prechod medzi hudbou, notifikáciami či navigáciou

na hodinkách. Ďalšou kľúčovou vrstvou je integrácia s Google asistentom a Gemini. Priamy prístup hlasom alebo podržaním senzoru umožňuje získať tréningové dáta, ovládať prehrávač či odosielať správy a to bez interakcie s telefónom. Ide o komplexné hands-free riešenie podporené vysokou spoľahlivosťou hlasového rozpoznávania, avšak len v prípade ak práve nebežíte o život, ako sa povie, keďže o to citelnejší je nedostatok tak základnej funkcie, akou je gestické ovládanie hlasitosti. Dopĺňujúce softvérové funkcie zahŕňajú lokalizáciu puzdra s vyhľadávaním slúchadiel pomocou akustického signálu, priebežné aktualizácie firmvéru a optimalizáciu režimov podľa typu aktivity.

Podľa nás na zásadný prvok štipulových slúchadiel, a to batériu. Nové Buds 2s

vydržia približne 7 hodín s aktívnym potlačením hluku a 10 hodín v pasívnom režime. Puzdro pridáva viacnásobné dobitie, takže v bežnom využití možno dosiahnuť niekoľkodňový cyklus bez potreby napájania.

Energetický manažment je optimalizovaný pre dlhodobé hovory aj kontinuálne prehrávanie, pričom zostáva zachovaná stabilná konektivita a funkcie, ktoré bežne skracujú výdrž (napr. už spomínané viacbodové pripojenie).

Najvýraznejším limitom zostáva absencia bezdrôtového nabíjania, ktorá kontrastuje s trendom v rovnakej cenovej kategórii, a ktorú ja osobne pri cene cca 150 eur absolútne nechápem. Každopádne výdrž ako taká je jednou z hlavných domén týchto slúchadiel a umožňuje dlhé športové bloky aj pracovné dni bez obáv z prerušenia, aj keď to všetko za cenu mierne nižšieho používateľského pohodlia pri dobíjaní.

Po intenzívnom testovaní sa z môjho pohľadu uvedené slúchadlá ukazujú s jasnou prioritou a tou je spoľahlivé používanie počas športu. Vynikajú stabilným uchytením, dlhou výdržou, rýchlou konektivitou a inteligentnými funkciami pre Android. ANC a Transparency režimy z nich robia univerzálne riešenie pre šport aj každodenné používanie.

Ideálnym používateľom je aktívny majiteľ Androidu a najmä Pixel zariadenia, ktorý ocení výkon pri behu, Multipoint prepínanie a integráciu s asistentom. Obetou tejto cenovej optimalizácie je bezdrôtové nabíjanie a ovládanie hlasitosti, čo môže pre niektorých predstavovať limit. Pixel Buds 2a nie sú pre audiofilov ani pre tých, čo hľadajú prémiový pracovný komfort. Ale sú určené pre používateľa, ktorý chce technicky solídne, športovo orientované slúchadlá v strednej triede.

Verdikt

Slušne vybavené športové slúchadlá pre Android.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Google	150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Chýba bezdrôtové nabíjanie
+ Výborná stabilita a ergonómia počas športu	- Nemožno ovládať hlasitosť gestami
+ Slušné ANC	

HODNOTENIE:



Keychron Big Kitty Paw Key

MŇAU



Keychron, výrobca kvalitných mechanických klávesníc a rovnako kvalitne spracovaných myší, nedávno prišiel s priam ohromujúcim kusom nového hardvéru. Predstavte si kus ružovo-bieleho plastu a silikónu v tvare obrej mačacej labky, ktorý simuluje jeden jediný spínač. Nie, nerobím si srandu.

Hned' prvá otázka znie; je racionálne dať 40 eur za jeden jediný kláves? Samozrejme, že nie. A práve preto som ho musel otestovať. Toto totižto nie je produkt, ktorý si kupujete, pretože by ste ho nutne potrebovali, ale naopak preto, že je v podstate úplne šialený. Keychron tvrdí, že vraj ide o ideálny nástroj na zvýšenie produktivity, ktorý nie je len dizajnovou hračkou, ale reálne vám dokáže aj prakticky pomôcť. V čom? K tomu sa ešte v tomto texte dostanem.

Labka alias spínač má rozmery 175 x 123 mm a váži viac než osem ultralight myší dohromady. Nejedná sa preto o nejakú rozmerovo kompaktnú perifériu. Vrch tvorí zamatovo mäkký silikón a zvyšok, až na odnímateľnú prísavku na spodnej strane, je z tvrdeného bieleho plastu. Vyššia váha a prísavka majú jeden spoločný cieľ, a ním je odolnosť voči vášmu búchaniu dlaňou. Fakticky ide o programovateľný spínač so

základnou funkciou Enter, ktorý je určený na momenty víťazstva aj pracovnej frustrácie. Rozkošný antistresový spínač, ktorý je schopný vám ulaviť pri práci, ale aj pri hraní.

Produkt s originálnym názvom Keychron Big Kitty Paw Key si môžete vďaka prísavke pripevniť pokojne aj na sklo okna, avšak ja osobne som jej našiel miesto na svojom pracovnom stole (prísavku som jednoducho odskrutkoval a dal preč). Keďže, ako píšem vyššie, je sama o sebe plne programovateľná cez QMK a rovnako tak cez Keychron Launcher. Na jediné tlačidlo si môžete nastaviť napríklad spustenie Steamu a Discordu naraz, alebo Mute na panické stlmenie Zoomu či nákup jedla vo vašej obľúbenej reštaurácii s donáškou. Fantázii sa medze neklanú. Jedinou slabinou ostáva nutnosť káblového pripojenia prostredníctvom priloženého USB-C káblu. Keychron prostredníctvom svojej oficiálnej stránky uvoľnil aj 3D súbory na tlač vlastných „keycapov“. Ich mačacia labka je teda v základe len defaultný skin, ktorý si viete pri troche snahy zmeniť na čokoľvek iné.

Ďalej asi nemám dôvod o tejto funkčnej, ale cez to všetko predsa len trocha

praktickej HW bizarnosti písať. Je to jeden kláves, ťažký, ružovo-biely a s káblom. Z racionálneho pohľadu vlastne hlúposť. Skutočný pocit, keď však tresnete po obrej mäkkej labke a tá následne odošle email alebo spustí iné špecifické makro je za mňa vlastne nezaplátiteľný. Je to najzbytočnejší a zároveň najpotrebnejší hardvér, aký som tento rok recenzoval.

Verdikt

Nie len pre milovníkov mačiek, ktorý si potrebujú sem-tam ulaviť a súčasne vizuálne vylepšiť svoju kanceláriu alebo herňu..

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Keychron	40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Terapeutické účinky a bez alergie	- Napájanie káblom
+ Kvalita spracovania	
+ Vymeniteľný vrch s možnosťou 3D tlače	

HODNOTENIE:



Cosori Turbo Tower Pro

VEŽA PLNÁ DOBRÔT



Ak ste sa v posledných rokoch stratili v kuchynských spotrebičoch, segment teplovzdušných fritéz vám na pohode určite nepridá. Z kedysi prehl'adného trhu sa stal preplnený oceán, kde sa každú sezónu objaví nová značka s obligátnym sloganom „robíme to lepšie“. Trh sa pritom rozdelil na dve línie; klasické jednokomorové modely a veľké dvojkomorové riešenia. Výhody aj limity sú jasné a kto potrebuje naraz nasýtiť veľkú rodinu, musí rátať s tým, že mu na linke pristane poriadne veľká rúra. Existujú však aj kompaktné alternatívy, ktoré objemom nezaostávajú, no pritom nezaberú polovicu kuchyne. Jednu z nich ponúka aj u nás už dobre známe Cosori. Ich model Turbo Tower Pro sa ku nám nedávno dostal na test a sám o sebe zaujme už na prvú dobrú najmä tým, že chce priniesť veľký výkon i menší objem, a to všetko v relatívne malom priestore.

Anatómia tejto veže začína už pri balení. Po otvorení masívnej krabice vás čaká bezpečne uložená hlavná jednotka. Tá je vybavená horným 4,3-litrovým a spodným 6,5-litrovým košom, s dvojicou keramických plátov umiestnených na spodku. Pláty sú tradične vyberateľné a tak ako aj zvyšok, vhodné do umývačiek (ak sa vám tam samozrejme obe zásuvky dostanú). Prijemným bonusom je pribalený nerezový grilovací rošt a nechýba ani stručný manuál. Práve vďaka roštu dokážete zrealizovať trojvrstvový chod, zásadný najmä pri funkciách ako sušenie, kde potrebujete maximalizovať plochu, nie len objem. Čo sa týka rozmerov, tak tie sú konkrétne 30 cm (šírka) × 41,3 cm (hlbka) × 40,5 cm (výška). Vertikálna konštrukcia pôsobí dostatočne robustne, koše sa zasúvajú pevne a hladko, bez zbytočného rachotu, a rukoväte sú za mňa anatomicky v poriadku.

Prvé, čo udrie do očí pri pohľade na špecifikácie, je celkový príkon 2 630 W. Jedná sa o výkon, ktorý eliminuje prakticky akékoľvek čakanie na predhriatie. Druhým zásadným údajom je teplotný rozsah v rozmedzí 30 – 230 °C, ktorý z Turbo Tower Pro robí viac než len bežnú fritézu. Spodná hranica umožňuje funkcie ako kysnutie cesta či sušenie, horná zas odomyká skutočné grilovanie s karamelizáciou, nie len prúdením horúceho vzduchu. Ide teda o multifunkčnú kuchynskú stanicu schopnú nahradiť fritézu, sušičku, jogurtovač aj spomínaný gril. Vďaka technológii Dual Blaze v rámci, ktorej má spodná zóna ohrev zhora aj zdola, viete piecť bez rizika zničenia cesta a súčasne fritovať akékoľvek potraviny bez nutnosti otáčania. Rovnomerné prepečenie zospodu rieši „Achillovu pätu“ väčšiny fritéz a práve to robí z tejto veže skutočne praktického



pomocníka. Pri každodennom používaní hrá veľkú rolu rovnako aj povrch košov. Cosori sa tu tentokrát odklonilo od bežného teflónu a nasadilo keramiku. Výsledok má tri zásadné benefity; keramika je PFAS-free, teda zdravotne priaznivejšia zároveň je výrazne odolnejšia voči poškrabaniu aj vysokým teplotám nad 230 °C a najmä sa čistí až prekvapivo ľahko. Keramika je neprilnavá a tak môžete bez vkladania papierových misiek opekať syr či používať rôzne karamelizované marinády.

Zát'ažové testy v rámci našej rodinnej kuchyne ukázali, že Turbo Tower Pro zvláda nielen objem, ale aj technológie, ktorými sa odlišuje od konkurencie. V prvom teste sa do 6,5-litrového spodného koša bez problémov zmestilo takmer dvojkilové kurča, ktoré pri programe Teplovzdušné vyprážanie (Air Fry) na 185 °C dosiahlo po 50 minútach bezpečnú vnútornú teplotu, s chrumkavou kožou a šťavnatým mäsom. Dual Blaze zabezpečil rovnomerné prepečenie aj zo spodnej strany a skrátil čas prípravy oproti bežnej rúre približne o 30 minút. Druhá skúška preverila funkcie Synchronizácia konca (Sync) a Zrkadlenie nastavení (Match), kde sa hranolky v hornej zóne a losos v spodnej po aktivácii Sync upiekli s dokonale zosynchronizovaným časom dokončenia, pretože fritéza sama spustila druhú zónu v správny okamih. Výsledkom boli chrumkavé

hranolky a losos prepečený z oboch strán bez otáčania, pričom Match rovnako spolaživo skopíroval nastavenia medzi košmi pri väčšej dávke hranoliek. Tretí test sa zameral na presnosť nízkych teplôt a pečenie. Cesto na pizzu pri funkcii Kysnutie (Proof) kyslo hodinu pri stabilných 30 °C, a následné pečenie v spodnej zóne pri funkcii Pečenie (Bake) potvrdilo mnou toľko proklamovanú výhodu spodného ohrevu. Pizza bola rovnomerne upečená a to bez typického scenára „zhorený vrch, surový spodok“, čo ostatne potvrdzuje aj neskoršie pečenie muffinov a škorícových slimákov. Štvrtý test preveril funkciu Sušenie (Dehydrate) pri ktorej som zobral plátky hovädzieho mäsa, rozložil ich na tri úrovne v spodnom koši a pri teplote 75 °C následne sušil niekoľko hodín. Zariadenie držalo stabilne teplotu a výsledné jerky bolo krásne chrumkavé.

Keďže dnešné teplovzdušné rúry už fakticky nemôžu prísť na trh bez plnohodnotných smart funkcií, tak ani mnou testovaná vzorka v tomto smere nijako nezaostáva. Model Pro sa preto dokáže pripojiť na domácu Wi-Fi a spolupracuje výhradne s aplikáciou VeSync. Tá vám umožňuje sledovať priebeh varenia, posielat' upozornenia na dokončenie a ponúka stovky receptov priamo pre vašu konkrétnu fritézu (recepty sú však výhradne v anglickom jazyku), vrátane hlasového ovládania cez Alexu či Google Asistenta.

Z bezpečnostných dôvodov nie je možné spustiť varenie na diaľku, takže fyzické stlačenie tlačidla štart je nutnosť a tým logicky odpadá predstava, že prídete domov a jedlo už na vás čaká hotové. Aplikácia však má jeden benefit, ktorý je v praxi cennejší než diaľkové ovládanie, keďže umožňuje ukladať vlastné programy cez funkciu Moje recepty. Z komplexného zariadenia s dvoma zónami, tromi špirálami a širokým rozsahom teplôt sa po odladení stáva nástroj, ktorý vám „na jedno tlačidlo“ spustí to čo potrebujete a ušetrí tak hromadu cenného času.

Cosori Turbo Tower Pro z môjho pohľadu jasne ukazuje, že aj v preplnenom segmente sa dá prísť s riešením, ktoré posunie latku vyššie. Pre koho je táto veža určená? Pre páry a menšie rodiny, ktoré chcú pripraviť hlavný chod aj prílohu naraz. Pre domácnosti, ktoré bojujú skôr so šírkou linky než s výškou pod skrinkami. Pre používateľov, ktorí ocenia prémiový keramický povrch, zdravotné benefity, široký teplotný rozsah a nechcú sa trápiť čistením teflónu. Kto by sa naopak mal mať na pozore? Každý s nízkymi hornými skrinkami, keďže výška zariadenia je nekompromisná a tiež vyložene veľké rodiny, ktoré potrebujú pripravovať obrovské dávky jedla naraz.

Verdikt

Jedno z najlepšie premyslených vertikálnych riešení teplovzdušných fritéz na trhu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec
Cena s DPH: 300€

PLUSY A MÍNUSY:

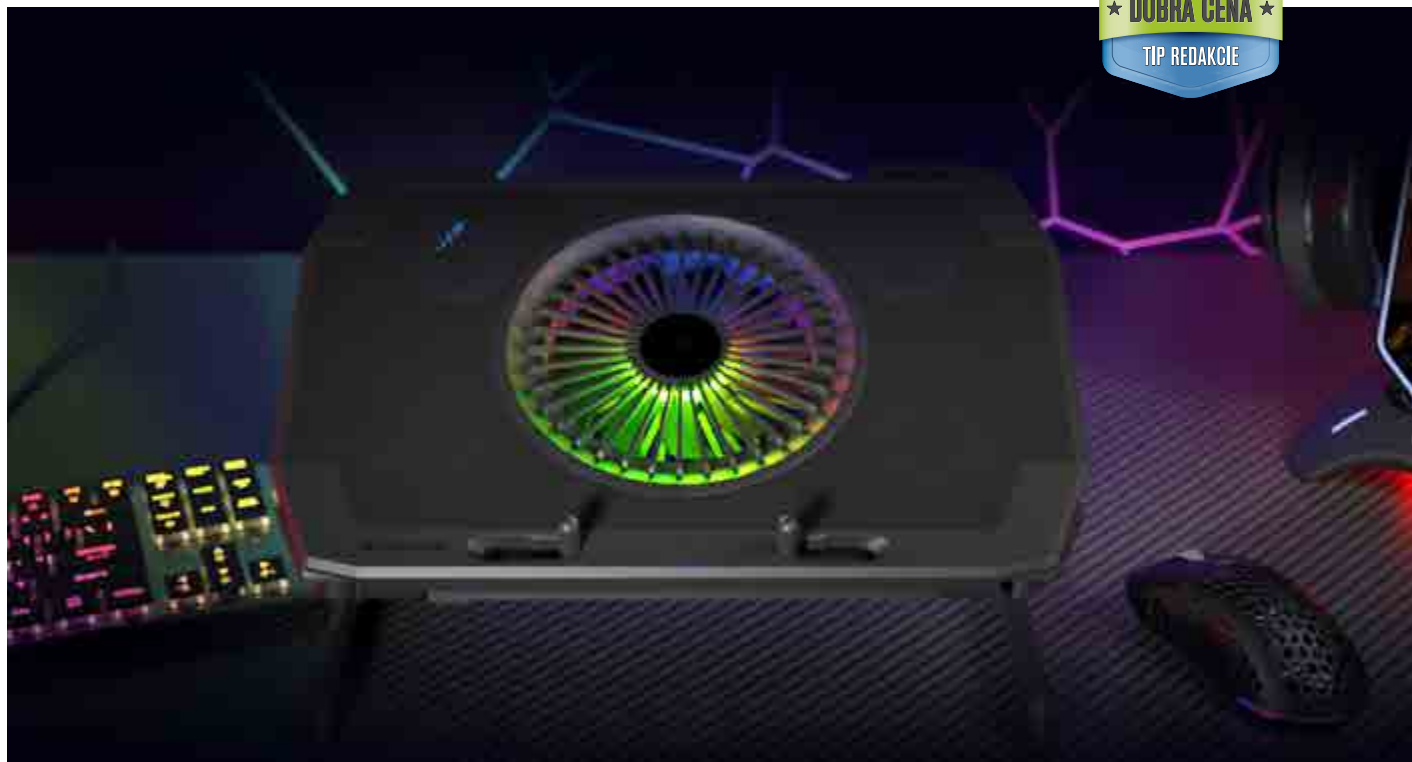
+ Praktický dizajn
+ Tichá prevádzka
+ Smart funkcie
+ Výkon a variabilita teplôt
- Výška veže

HODNOTENIE:

★★★★★

Genesis Oxid 850

CHLADENIE, KTORÉ ZVLÁDNE AJ PORIADNU ZÁŤAŽ



Notebooky sa počas hrania alebo náročnej práce dokážu poriadne zahriať, čo má negatívny vplyv na výkon aj životnosť komponentov. Riešením sú chladiace podložky, ktoré pomáhajú udržať stabilnú teplotu a zlepšiť komfort pri používaní. Genesis Oxid 850 je jedným z modelov, ktorý kombinuje vysoký chladiaci výkon, nastaviteľnú ergonómiu

a výrazný herný dizajn. V tejto recenzii sa pozrieme na to, či sa mu darí skĺbiť funkčnosť s estetikou a či dokáže presvedčiť aj náročnejších používateľov.

Dizajn a spracovanie

Na prvý pohľad pôsobí Genesis Oxid 850 ako robustný a prémiovejší produkt.

Kombinácia kovu a kvalitného ABS plastu zanecháva veľmi dobrý dojem. Podložka je pevná, stabilná a počas používania sa nijako neprehýba. Hmotnosť okolo 1,4 kilogramu síce znamená, že nejde o ľahký doplnok, no keďže ho väčšina používateľov bude mať trvalo na stole, nemal by v tom byť problém.

Pogumované držiaky na hornej strane sú praktickým detailom. Udržia notebook bezpečne na mieste a zároveň zabránia poškrabaniu jeho povrchu. Celkový dizajn pôsobí herne, no stále elegantne, takže zapadne aj do pracovného prostredia. RGB podsvietenie hlavného ventilátora dodáva štipku štýlu, no nejde o nič prehnané, skôr jemný vizuálny doplnok.

Chladenie a výkon

Oxid 850 využíva päť ventilátorov: jeden hlavný s priemerom 140 mm a štyri menšie so 60 mm. Tento systém zaisťuje rovnomerné prúdenie vzduchu a efektívne znižovanie teploty aj pri dlhých herných maratónoch. Ventilátory dosahujú otáčky v rozmedzí 1 100 až 2





500 RPM, pričom nechýba ani možnosť manuálneho nastavenia rýchlosti.

Chladenie je citel'ne účinné. Pri hernom notebooku dokáže teploty znížiť o niekoľko stupňov, čo má pozitívny vplyv na stabilitu a hlučnosť samotného zariadenia.

Pri maximálnych otáčkach je síce samotná podložka o čosi hlučnejšia, no stále v akceptovateľnej miere. Oceňujem, že Genesis umožňuje prispôbiť intenzitu podľa potreby – v bežnom režime je chladenie tiché, no keď je to potrebné, vie poriadne zabráť.



Ergonómia a funkcie

Veľkým plusom je možnosť nastaviť uhol naklonenia až v šiestich úrovniach. Umožňuje to prispôbiť si polohu notebooku tak, aby bolo písanie aj sledovanie obrazovky pre užívateľa čo najpohodlnejšie. Výrobca navyše pridal praktické výklopné nožičky, vďaka ktorým sa dá výška upraviť doslova za pár sekúnd.

Na zadnej strane sa nachádzajú dva USB porty, jeden slúži na napájanie podložky a druhý na pripojenie ďalšieho zariadenia.

Je teda fajn, že o jeden port neprichádzate úplne, aj keď z hľadiska využitia by niektorí určite ocenili väčší počet portov.

Miernym mínusom je tlačidlo na reguláciu rýchlosti ventilátorov, ktoré pôsobí menej kvalitne než zvyšok konštrukcie. V praxi však funguje spoľahlivo a neovplyvňuje celkový dojem.

Záverečné hodnotenie

Genesis Oxid 850 je chladiaca podložka, ktorá ponúka výborný pomer ceny,

kvality a výkonu. Pôsobí pevne, dobre chladí a jej dizajn zvláda spojiť herný štýl s elegantným prevedením.

Možnosť nastavenia uhla, prítomnosť piatich ventilátorov a slušné RGB podsvietenie robia z tohto modelu veľmi univerzálne riešenie.

Drobným nedostatkom je len mierne vyššia hlučnosť pri maximálnom výkone a menej prémiovo pôsobiace ovládacie tlačidlo.

V kontexte ceny však ide o skutočne vydarený produkt, ktorý si svoje miesto na stole obháji nielen u hráčov, ale aj u bežných používateľov, ktorí chcú svoj notebook udržať na nižšej teplote.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Cena s DPH: 47,99€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné a robustné spracovanie
- + účinné chladenie s piatimi ventilátormi
- + pogumované držiaky
- vyššia hlučnosť pri maximálnych otáčkach
- menej kvalitné ovládacie tlačidlo

HODNOTENIE:



BenQ TK705i

LED DÁVA STÁLE ZMYSEL



V nekonečnom kolotoči snahy o inovácie v rámci obrazovej techniky, kde sa televízory predbiehajú v nitoch a uhlopriečkach, ktoré už pomaly narážajú na limity zárubní dverí, príde chvíľ'a, keď sa fanúšik domácej zábavy musí na moment zastaviť a prehodnotiť svoje budúce investície. Začiatok nového kalendárneho roka nám totižto prináša opäť zaujímavé novinky v rámci segmentu projektorov a ja vám teraz o jednej z nich poreferujem. Testoval som totižto BenQ TK705i, projektor, ktorý sa pokúša o fúziu hardcore gamingu s rodinnou kinematografiou a to všetko v jednom a pomerne kompaktnom šasi. Nasledujúci text berte ako hĺbkovú sondu do duše stroja, ktorý prežil jeden z najnáročnejších mesiacov roka (december) uprostred hektickej domácnosti.

Čo sa týka dizajnu, v Taiwane v tomto prípade evidentne pochopili jednu vec: Kvalitný projektor už jednoducho nemôže

vyzerat' ako súčiastka, ktorá vypadla z hrdzavého tanku. Matné strieborné šasi so zaoblenými hranami sa tu nesnaží zo seba robiť stredobod pozornosti, skôr sa nenápadne prispôsobí, či už ho postavíte do škandinávského minimalizmu alebo do RGB brlohu herného nadšenca. Rozmery 229,2 x 168,2 x 249,7 mm a hmotnosť 3,8 kg ho zároveň držia v kategórii ako-tak prenosných kusov.

Samozrejme, nie je to nič, čo si strčíte do vrečka, ale presun z konferenčného stolíka na policu či výlet na chatu počas sviatkov zvládnete bez väčších problémov. Lenže dizajn je pri projektoroch len časťou príbehu. Tou ďalšou je termodynamika, teda, koľko tepla zariadenie vyrobí a aký hluk vyprodukuje. BenQ deklaruje 26 dBA v normálnom a 24 dBA v Eco režime, pričom realita je viac či menej podobná. Po hodinách prevádzky v normálnom režime sa zvuk ustálil na hlbokom šumení, ktoré

mozog filtruje ľahšie než nepríjemné vysoké pískanie. V režime Eco je TK705i v noci takmer nepočuteľný, len treba rátať s tým, že ticho si pýta daň v podobe nižšej svietivosti. Na zadnej strane sa nachádza všetko potrebné, nielen v rámci konektivity.

Máme tu duo HDMI 2.1, z čoho jeden má eARC na zvukový systém, USB-A a najmä praktický USB-C 3.0 konektor s DisplayPort 1.4 (Alt Mode a Power Delivery – 30 W), ktorý z jedného kábla spraví video aj nabíjačku pre Switch či Steam Deck. Vďaka tomu sa lusknutím prsta z detskej izby stane 100-palcová Mario Kart aréna bez dokov a adaptérov.

V čom však vidím, okrem absencie ethernetového portu, problém? Akokoľvek vyzerá diaľkové ovládanie elegantne (je logicky rozložené a funguje cez Bluetooth ako aj infra), v tme je prakticky nepoužiteľné. Nepodsietený ovládač pri



zariadení, ktoré má prevažne fungovať v zatemnenej miestnosti, je podľa mňa skutočne plnohodnotným prešlapom, kvôli ktorému budete naslepo triať veci, ktoré by ste si chceli pustiť. Opakovane sa mi stávalo, že som miesto pridania hlasitosti spustil automatickú korekciu obrazu.

Vianočný čas je nepriateľom statických inštalácií a určite to dobre poznáte. Obývačku okupuje stromček, kreslá migrujú hore dole podľa návštev a pod nohami sa vám neustále motá nejaké to domáce zvieratko. Takže TK705i v našom rodinnom režime jednoducho musel fungovať tak trochu neortodoxnejšie. Vďaka automatickému 1,3-násobnému optickému zoomu vám v rámci inštalácie dáva aspoň základnú voľnosť v umiestnení

a tak 100-palcový obraz (cca 254 cm) vyčarujete už zhruba zo vzdialenosti 2,5 až 3,3 m. Čo sa týka zacielenia obrazu, ste odkázaní na presné postavenie projektora a ak je obraz príliš mimo ideálneho bodu steny, začína domáca architektúra z kníh (u mňa vyhrala séria menších viazaní, ktorými som projektor vypodložil do správneho uhla). Každopádne, na spodnej strane zariadenia sa nachádza univerzálny závit, vďaka ktorému viete projektor namontovať na strop alebo ho pripevniť na stojan. Spoločnosť BenQ dokonca predáva aj svoj vlastný stojan, avšak ten sa v balení s projektorom nenachádza. Projektor po zapnutí v priebehu sekúnd zistí pomocou ToF senzorov, že premieta pod uhlom, a obraz digitálne vyrovná, čo je pri neustálom presúvaní naozaj na nezaplatenie.

Digitálna korekcia je však vždy tak trochu nevyspytateľná a hlavne pracuje s vypínaním pixelov a prepočítavaním obrazu, takže teoreticky uberá z rozlíšenia a ostrosti.

Vnútri pracuje 0,47" DMD čip s natívnym 1080p, no vďaka technológii XPR sa štvornásobne transformuje do 4K. Mikrozrkadlá kmitajú takou rýchlosťou (240 Hz), že pre jednu snímku vykreslia štyri posunuté subpixely a oko to vníma ako plnohodnotných 8,3 milióna bodov. Výsledok tak nepôsobí ako lacný trik, ale ako plnohodnotný ostrý obraz. Titulky v seriáloch a filmoch sú čisté, textúry v hrách precízne a DLP sa tu navyše vyhne typickým LCD problémom s konvergenciou (presnosť farebných zložiek obrazu). Druhým veľkým ťahom je 4LED zdroj svetla (RGBB) a teda žiadna lampka, ale stabilné svetlo s udávanou životnosťou 20 000 až 30 000 hodín. Čo sa týka svietivosti, tu pracujeme s údajom 3 000 ANSI lúmenov. Cez deň alebo pri rozsvietenom umelom svetle stačí prepnúť do režimu Vivid/Living Room a obraz zostane dobre čitateľný. Daňou za to sú viac presýtené a mierne chladnejšie farby. Keď sa však zotmie a prepnete do módu Cinema/Filmmaker, projektor ukáže, čo vie. Farby zrazu vyzerajú prirodzene a plet'ové farby nie sú oranžové ani mŕtvolné, dokonca aj tráva vo Farming Simulatore pôsobí normálne, nie ako neón. Podporované sú HDR10 aj HLG a spracovanie HDR (HDR-PRO) je šikovné, hlavne v tom, že vie vytiahnuť detaily v tieňoch. Konkrétne na druhej filmovej Dune to bolo cítiť v tmavých a pieskových scénach, kde sa





obraz nezlieval do jednej šedej. Treba však samozrejme rátať s limitom kvality čiernej, pretože DLP má slabší natívny kontrast a čierna je skôr tmavošedá.

Ak je BenQ TK705i v niečom kráľom svojej triedy, tak je to už v úvode spomínané hranie. Výrobca sľubuje input lag okolo 5 ms pri 4K/60 Hz a v praxi to na PS5 pôsobí presne tak, ako má. Ovládanie reaguje okamžite, bez gumového efektu, ktorý ešte pred pár rokmi k projektorom jednoducho patril. Konkrétne pri expresne akčných hrách som mal dojem, že príkaz ide zo svalov rovno do obrazu, k čomu sa pridáva aj bezproblémové ALLM, čiže konzola vyšle signál, projektor automaticky skočí do herného režimu, následne vypne zbytočný post-processing a ide naplno po odozve. Pre PC hráčov má navyše TK705i ešte jedno silné eso v rukáve a tým je 1080p pri 240 Hz s input lagom okolo 4,2 ms, čo je presne ten svätý grál, ktorý mení 100-palcovú stenu na kompetitívne bojisko. Stačí pripojiť notebook s RTX 5080 a spustiť Valorant alebo Counter-Strike 2 v 240 fps a máte plynulý gameplay v obrovskej mierke. Áno, chvíľu som riešil, či zvláda aj 1440p/120 Hz, no v praxi sa ako najlepší režim pre súťažné hranie ukazuje práve 1080p/240 Hz. A aj keď nový Nintendo Switch nevie využiť takto vysoké obnovovacie frekvencie, napriek tomu dostal Metroid Prime 4: Beyond na obrovskej ploche úplne nový rozmer. Vďaka veľkosti obrazu a živým farbám z LED zdroja pôsobila táto novinka skutočne epicky.

Čo sa týka operačného systému, tak BenQ podľa mňa zvolil správne. Priamo v tele

projektora je skrytý dongle, vďaka čomu hardvér beží na plnohodnotnom Google TV (Android TV). Projektor sa správa skôr ako veľká smart TV než ako prístroj, ku ktorému musíte vždy niečo pripájať. Najdôležitejšie plus pre bežného človeka je natívna certifikácia Netflixu a teda žiadne DRM obchádzanie, žiadne „síce to funguje, ale nie v 4K bez HDR“. Jednoducho, všetko funguje hneď po zapnutí. Rozhranie je svižné, aplikácie typu Disney+, Prime Video, DAZN či YouTube bežia perfektne a rovnako aj lokálne služby (Voyo, Sledovanie TV, atď.). Najväčším nedostatkom je rozhodne kvalita zvuku. TK705i má len jeden 5 W komorový reproduktor a akokoľvek ho BenQ marketingovo volá treVolo a cez DSP sa snaží vyžmýkať maximum, tak fyziku neoklame. Chýbajú basy, zvuk je plechový a pri vyššej hlasitosti sa objaví nepríjemné skreslenie. Na bláznivé YouTube videá a športové prenosy to ešte ujde, keďže hovorené slovo je obstojne podané, no pustiť si takto akýkoľvek veľkolepý film alebo zapnúť AAA videohru, to je už iná pesnička. Skutočným riešením je druhý HDMI port s eARC, kde pripojenie kvalitného soundbaru povýši využitie projektora na novú úroveň. V tomto smere môžete samozrejme aktivovať Bluetooth 5.2 pre slúchadlá na nočné hranie, čo funguje spoľahlivo a bez citelného oneskorenia.

V priamom porovnaní s konkurenčnými laserovými projektorami má BenQ TK705i logicky ešte čo dohádzať, napríklad v kontraste a šírke farebného gamutu. Testovaná vzorka to však vyrovnáva tým, čo v reálnom používaní často rozhoduje – citelne nižšou latenciou a obrazom.

Ten prsto pôsobí prirodzenejšie a menej digitálne. BenQ jasne ukazuje, oproti starším lampovým modelom, prečo LED éra ešte stále dáva zmysel. Máte rýchly štart, stabilnejší výkon a pokoj od lampových starostí. TK705i však nie je bez chýb a preto sa treba obrnúť trpezlivosťou pri nepodsvietenom diaľkovom ovládači či nižšej kvalite vstavaného reproduktora.

Napriek tomu, ako celok je to presne ten typ projektora, ktorý prináša veľký obraz do bežnej obývačky, bez toho, aby ste z nej robili temnú komoru. Mesiac v našej domácnosti obstál so ct'ou. Zvládol rozprávky, filmové večery aj herné maratóny, bez toho, aby pôsobil ako nejaký kompromis. Ak teda chcete kombináciu domáceho kina a hernej plochy veľkosti steny, TK705i je podľa mňa na začiatku roka 2026 veľmi rozumnou investíciou.

Verdikt

Ak chcete kino aj hernú stenu v jednom, siahnite po ňom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
BenQ	1 500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ 4K obraz cez XPR pôsobí ostro a čisto	- Diaľkový ovládač bez podsvietenia
+ Ponuka konektorov	- Bez Lens Shiftu
+ Kultivovaná hlučnosť ventilátora	- Zvuk cez 5 W reproduktor

HODNOTENIE:



Philips Hue Essential 4,7 W 345 GU10

DOSTUPNÉ INTELIGENTNÉ OSVETLENIE



Inteligentné osvetlenie si postupne nachádza cestu aj do bežných domácností a Philips Hue patrí v tomto segmente medzi najznámejšie značky. Farebné GU10 žiarovky však doteraz nepatrili medzi cenovo dostupné možnosti, najmä ak ste potrebovali osadiť viacero bodových svietidiel naraz. To sa snaží zmeniť balenie Philips Hue Essential GU10 4,7 W RGB (3 ks), ktoré ponúka plnohodnotné farebné svetlo, inteligentné funkcie a integráciu do ekosystému Hue za priaznivú cenu.

Rozdiely medzi klasickými Hue spotmi a sériou Hue Essential

Drahšie GU10 spoty je možné stlmiť až na 1 % a ponúkajú farebnú teplotu v rozsahu 2000 – 6500 K. Hue Essential GU10 dosahujú podobný rozsah 2200 – 6500 K, no minimálne stlmenie je obmedzené na 2 %.

Najvýraznejší rozdiel, ktorý som si všimol aj pri bežnom používaní, je spôsob „miešania farieb“. Pri lacnejších spotových svetlách Hue Essential sú viditeľné jednotlivé LED diódy a občas možno postrehnúť aj farby, ktoré nie sú aktuálne nastavené. Pôsobí to trochu zvláštne, no všimnete si to iba pri pohľade priamo do svetla (čo robíte len výnimočne). Viditeľné LED body predstavujú daň za nižšiu cenu.

Podanie farieb a jas Hue Essential GU10

V oblasti jasů som nezaznamenal zásadné rozdiely. Hue Essential spoty dosahujú pri teplote 2700 K jas až 345 lúmenov, čo je takmer identická hodnota ako pri drahších modeloch. Tie majú miernu výhodu pri chladnejšom svetle (4000 K), kde sa dostávajú až na 400 lúmenov.

Farebné podanie je taktiež veľmi dobré – farby pôsobia sýto a živšie, než by ste pri nižšej cene čakali. Rozdiel však spočíva v absencii technológie Chromasync, ktorú Philips Hue používa pri prémiových žiarovkách.

Tá zabezpečuje, že farby zostávajú konzistentné aj po rokoch používania. Teoreticky sa teda pri sérii Essential môžu po dlhšom čase objaviť jemné rozdiely medzi staršou a novou žiarovkou, no v praxi to zatiaľ nie je možné overiť.

Matter over Thread – aj keď to na obale nenájdete

Zaujímavosťou je, že hoci sa na balení nenachádza žiadna zmienka o Matter či Thread, Hue Essential GU10 tieto štandardy podporujú. Matter kódy sú

uvádzané priamo na žiarovke aj v návode, čo umožňuje ich priame pripojenie k Thread Border Routeru bez potreby Hue Bridge alebo aplikácie Hue. Žiarovky tak môžete pridať napríklad do Apple Home.

Treba však počítať s tým, že pri takomto spôsobe pripojenia pridáte o viaceré funkcie, ako napríklad adaptívne osvetlenie či rôzne svetelné efekty dostupné v aplikácii Hue.

Plnú funkcionalitu získate až pri pripojení cez Bluetooth alebo Zigbee pomocou Hue Bridge či Hue Bridge Pro.

Záver

Philips Hue Essential GU10 4,7 W RGB v trojbalení predstavujú veľmi vydatý kompromis medzi cenou a funkciami. Ponúkajú kvalitné biele aj farebné svetlo, bezproblémovú integráciu do ekosystému Philips Hue a podporu moderných štandardov inteligentnej domácnosti.

Sú vhodné nielen pre začiatočníkov, ale aj pre existujúcich používateľov Hue, ktorí chcú svoju zostavu rozšíriť cenovo výhodným spôsobom.

Hoci pri detailnom porovnaní nájdete drobné ústupky v spracovaní či pokročilejších technológiách, v bežnom používaní ich väčšina z vás vôbec nepocíti.

Ak hľadáte dostupné riešenie pre viacero GU10 svietidiel s plnohodnotným farebným osvetlením, séria Hue Essential je rozumnou voľbou a patrí medzi najzaujímavejšie možnosti vo svojej kategórii

Pavol Košík

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Philips Hue	53,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena	- nič
+ podpora Matter a Thread	
+ kvalitné a sýte podanie farieb	

HODNOTENIE:

★★★★★

Logitech PRO X Superlight 2c

MENŠIE RUKY SA KONEČNE POTEŠIA



Ked' som v roku 2020 prvýkrát chytil do ruky pôvodnú Logitech G PRO X Superlight, bol to menší šok. 63 gramov pri šasi bez dier a s prémiovou tuhosťou prosto urobilo svoje. Logitech vtedy ukázal, že ľahká myš nemusí byť len deravá a krehká hračka. Po dvoch rokoch aktívneho používania druhej generácie Superlight, ktorá konečne dostala USB-C a aj opticko-mechanické spínače, sa mi pred časom na stole objavila celkom nečakaná novinka s názvom Logitech PRO X SUPERLIGHT 2c. Jeden by si myslel, že ide stále o to isté, len s malým preklepom. Ono písmeno C však v tomto prípade znamená odkaz na kompaktnosť a nasledujúci text nebude hovoriť len o nej. Odpoviem vám v ňom na otázku, či sa vôbec dá zlatý e-športový štandard zmenšiť až o 12% a pritom mu nezobrať dušu.

Druhá generácia Superlight je jednoducho myš, ktorá sadne väčšine ľuďí. Logitech pri novom a zmenšenom modeli 2c túto

filozofiu nemení a ponúka tvar, ktorý je v princípe rovnaký ako pri samotnom základe. Hardvér má konkrétne 118,4 x 61,2 x 38,6 mm (väčšia verzia 125 x 63,5 x 40 mm) a hoci to vyzerá len ako pár milimetrov, v ruke je to okamžite cítiť. Pôvodná Superlight prosto viac zaplní stredne veľkú dlaň, kým 2c pôsobí kompaktnšie a viac vás vedie k tomu, aby ste ju ovládali prstami. Nečakajte žiadne zbytočné svetielka, len malú diódu na hornej strane naznačujúcu stav batérie, nenápadné logo G a nápis SUPERLIGHT na boku. Najväčší trik je však hmotnosť. Tentoraz je to iba 51 gramov, teda o celých 9 gramov menej, ako mala Superlight 2 a pritom stále bez dier v tele. Konštrukčná pevnosť zostala zachovaná. Nič sa neprehýba, nevŕzga ani nepraská. Takáto nízka hmotnosť pochopiteľne pomáha aj pri hraní a myš sa ľahšie rozbehne aj rýchlo zastaví presne tam, kde ju potrebujete, s tým, že ruka sa menej unaví a presnosť je konštantná a to aj po dlhom hraní. Povrch

je rovnaký ako pri Superlight 2, čiže matný, jemne zdrsnený a na dotyk príjemný. Stále má jednu známu slabinu a to, že sa časom na miestach, kde sa jej najviac dotýkate, môžu objaviť vyleštené plochy od potu, mastnoty a trenia. Výrobca preto do balenia opäť vložil nalepovacie protišmykové pásky, ktoré držanie výrazne zlepšia, len už myš nevyzerá tak vizuálne čisto a pridá si tým aj pár gramov navyše. Čo sa týka konektora, opäť je tu USB-C umiestnené vpredu. Port je dosť široký aj pre väčšinu káblov od iných výrobcov. Pribalený kábel je však obyčajný gumený, čo v tejto cene (cca 160 eur) môže byť sklamanie a osobne som očakával niečo pletené a ovela poddajnejšie.

Zmenšenie pri modeli 2c nie je len z dôvodu snahy o nejakú vizuálnu roztomilosť, ale hlavne preto, že sa tým mení tá skutočnosť, pre koho je myš vlastne určená. Kým pôvodná Superlight bola univerzálna a sadla takmer každému, 2c je skôr špecialista na



menšie dlane a na konkrétny štýl držania. Ak máte veľké ruky (dlaň približne nad 19 až 20 cm), myš sa vám bude zle držať celou dlaňou pretože chrbát je nízky a krátky. Dlaň sa tak nemá o čo oprieť a prsty môžu ísť až príliš dopredu. Naopak, práve pri držaní len prstami vie byť 2c výborná, lebo sa takmer nedotýka dlane a prsty majú veľa voľnosti na rýchle a presné pohyby. Najlepšie však 2c funguje pri takzvanom pazúrovom úchope u menších a stredných rúk. Zadná časť myši stále dá oporu spodku dlane, ale prsty môžete mať pokrčené a pripravené na

rýchle klikanie. Oproti väčšej verzii sú boky citel'ne užšie, takže ruka myš zvierá viac.

Niekomu to pomôže k presnejším drobným pohybom, inému to pri dlhom hraní môže spôsobovať únavu alebo dokonca kŕče, špeciálne ak na taký úchop nie je zvyknutý. V triede menších myší má 2c pomerne silnú konkurenciu. Razer Viper Mini/Cobra je nižšia a viac sedí tým, čo držia myš len prstami. Logitech je o niečo plnšia a pôsobí istejšie. Lamzu Maya má podobný tvar, ale pôsobí odvážnejšie v tom, ako sedí

v dlani, kým Logitech ide skôr na istotu. A v neposlednom rade Pulsar X2 Mini má zadnú časť posunutú viac dozadu, takže vie viac tlačiť do dlane, zatiaľ čo 2c má oporu vyváženejšie v strede. Ako vidíte, aj s malou dlaňou si dnes viete kúpiť profesionálne herné náradie a rozhodne budete mať z čoho vybrať.

Vnútri bezdrôtovej Superlight 2c je opäť senzor HERO 2 a hoci papierové čísla vyzerať predimenzované, v praxi je dôležité hlavne to, že je dostatočne spoľahlivý. Za dva mesiace sa mi nestalo, že by myš stratila stopu alebo sa zbláznila a to dokonca ani na sklenenej podložke. Pribudla aj možnosť nastaviť citlivosť zvlášť pre vodorovný a zvislý smer, ktorú asi väčšina ľudí nevyužije, ale pre náročnejšieho hráča to môže mať veľký prínos.

Hlavné lákadlo je veľmi rýchla bezdrôtová komunikácia s PC (až 8 000-krát za sekundu), ktorá vie na extrémne rýchlych monitoroch spraviť pohyb o niečo plynulejší, no na tých bežných rozdiel takmer nepostrehnete. Má to však aj jeden háčik. Na slabšom procesore môže vysoké nastavenie citlivosti zhoršiť plynulosť hry, takže rozumný kompromis je ísť na stredné hodnoty. Okrem identického senzora sú rovnako s klasickou dvojkou identické aj spínače. Pri nich ide o hybrid, v ktorom sa signál spúšťa prerušením svetla (takže klik reaguje rýchlo a nemá





problém s nechcenými dvojklikmi, ktoré trápili staršie klasické spínače), ale pocit z kliku ako taký zostáva mechanický vďaka integrovanej pružine. To všetko aby ste presne cítili, kedy sa tlačidlo aktivovalo. V praxi však treba rátať s tým, že hlavné kliky sú pomerne tuhé a aj dosť hlasné.

Zvuk je ostrý a kovový, úplne iný než väčšie, tlmenejšie kliky prvej generácie. Niektorí to bude milovať, lebo to znižuje riziko náhodného stlačenia, najmä v striel'ačkách. Naopak, pri hrách, kde nonstop spamujete spínače, to môže po čase unavovať prsty a liezť na nervy.

Osobne som si po dvoch mesiacoch aj na toto zvykol, ostatné spínače sa trochu zabehli, ale rozhodne cez to všetko stále patria k tým tvrdším a v noci môžu rušiť

okolie. Bočné tlačidlá stále pôsobia trochu väčšie než hlavné, zato sú umiestnené veľmi dobre pre pazúrový úchop. Kolesko je naopak absolútne výborné s tým, že jeho krokovanie je presné, pritom tiché, stlačenie má rozumný odpor a gumený povrch dobre drží na prste.

Čo sa týka batérie, Logitech udáva výdrž až okolo 95 hodín pri bežnom nastavení, a v praxi to plus mínus sedí. Pri hraní približne 4 hodiny denne mi vychádzalo nabíjanie asi raz za tri týždne. Lenže keď začnete používať vyššiu rýchlosť komunikácie s PC, výdrž ide rýchlo dole a pri extrémnom nastavení sa nakoniec môžete dostať na nabíjanie každých pár dní, takže je to celé závislé na spôsobe používania. Dobrá správa je, že batéria je po rokoch vymeniteľná (nie je napevno

prispájkovaná), len dostať sa k nej nie je úplne pohodlné, pretože treba dať dole spodné klzné plošky. Myš podporuje aj podložku Logitech Powerplay, ktorá ju nabíja neustále počas používania.

Nejaké to slovíčko musím samozrejme stratiť aj pri téme softvéru. G HUB vyzerá v aktuálnej podobe stále dostatočne moderne a čo sa týka prehľadnosti, tak aj v tomto smere sa celkovo veci zlepšili. Pomocou neho je možné upraviť citlivosť, rýchlosť komunikácie s PC, výšku, pri ktorej myš prestane snímať po zdvihnutí, aj rôzne funkcie či makrá na jednotlivé tlačidlá.

Veľké plus je, že nastavenia viete uložiť priamo do pamäte myši, takže následne môžete G HUB pokojne vypnúť alebo aj odinštalovať a myš si profil pamätá aj na inom počítači. Bonusom sú profily pre konkrétne hry: napríklad po spustení CS2 sa myš sama prepne na vaše vlastné nastavenia a vo Windowse môže naopak bežať na iných, úspornejších.

Superlight 2c mi na stole vydržala celé dva mesiace a to bez výpadkov, bez zvláštnych zaváhaní a bez pocitu, že má v nejakej podobe brzdiť. Menší tvar mi po krátkom zvykaní sadol tak dobre, že návrat k väčšej Superlight 2 pôsobil ako obutie si o dve čísla väčších topánok.

Jasné, stále ma štvie, že povrch sa časom začne jemne lesknúť a pri cene okolo 160 € by som čakal lepší kábel, ale pri samotnom hraní na to aj tak zabudnem.

Nie je to samozrejme myš pre každého a ak máte veľké dlane a držíte myš celou dlaňou, radšej siahnite po väčšej verzii. No ak máte menšie dlane alebo preferujete držanie prstami a chcete špičkový výkon bez kompromisov, 2c je presne ten typ ideálneho náradia pre vás.

Verdikt

Malá a brutálne presná myš pre súťažné hranie.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Logitech	160€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kompaktnosť	- Nič pre veľké ruky
+ Konštrukčná celistvosť	- Povrch sa vie časom vyleštiť
+ HERO 2 senzor	- Gumený kábel
+ Spol'ahlivosť	

HODNOTENIE:



Genesis Neon 613 G2 Gaming Headset

ÚCHVATNÝ ZVUK ZA MÁLO PEŇAZÍ



Genesis prináša cenovo dostupný herný headset, pri ktorom nechce robiť kompromisy v pohodlí ani v kvalite zvuku. A skutočne – za minimum peňazí dokáže ponúknuť prekvapivo veľa muziky. Ide o model, ktorý cieľi na hráčov túžiacich po slušnom zvuku bez zbytočného preplácania.

Balenie

Po vybalení ma potešil jednoduchý a prehľadný obsah: samotný headset, kábel s rozbočovačom (jack + USB) a základné príslušenstvo na pripojenie. Balenie nie je nijak prehnané – nenájdete tu zbytočné doplnky, ale všetko potrebné na okamžité používanie je prítomné. Celkovo zodpovedá tomu, čo by som od cenovo dostupného herného headsetu očakával – praktické, bez zbytočností. Nečakajte však náhradné náušníky ani dekoratívne nálepky.

Konštrukcia

Konštrukcia slúchadiel pôsobí robustne. Plastový rám dopĺňajú kovové aj plastové prvky, pohodlná opierka hlavy a relatívne veľké náušníky s kombinovaným polstrovaním zabezpečujú dobré usadenie na ušiach.

Podsvietenie je decentné – vonkajšia časť slúchadiel ponúka jemný podsvietený RGB kruh, ktorý vyzerá príjemne a podľa môjho vkusu nepôsobí ani agresívne, ani gýčovitě.

Kábel je dostatočne dlhý (220 cm) a opletený textilom, čo zvyšuje jeho odolnosť. Celkovo je konštrukcia adekvátna cene a komfort pri nosení je prekvapivo dobrý.

Používateľské dojmy

Po pripojení k PC ma prekvapilo, že zvuk nie je „plechový“. Basy majú primeranú hĺbku, výšky sú čisté a pomerne detailné. V hrách počuť prekvapivé detaily a aj počúvanie hudby je príjemné.

Mikrofón zvuk sníma pomerne čisto – pri komunikácii cez Discord či Viber bolo počuť, čo hovorím bez výrazného šumu alebo skreslenia. Ovládanie hlasitosti a možnosť stlmiť mikrofón či vypnúť LED podsvietenie priamo na kábli sú mimoriadne praktické.

Po hodinách používania slúchadiel ma nič netlačilo a uši ani hlava sa vôbec nepotili. Aby som však nehovoril iba o pozitívach: ak hľadáte veľmi vyvážený a presný zvuk, môžete cítiť, že stredy sú

trochu utlmené. V tejto cenovej kategórii je to však stále akceptovateľné.

Záver a hodnotenie

Genesis Neon 613 G2 predstavujú veľmi solídnu voľbu v segmente lacných až stredne drahých herných headsetov.

Ak hľadáte slúchadlá na PC gaming, občasné počúvanie hudby a hlasovú komunikáciu bez komplikácií, svoju úlohu splnia výborne.

Nečakajte maximálny „audiofilský“ zážitok, no za svoju cenu ponúkajú vynikajúci pomer cena/výkon.

Viliam Valent

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Genesis	31,90€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dobrá kvalita zvuku vzhľadom na cenu – slušné basy, čisté výšky	- Trochu potlačené stredy – nemusí vyhovovať tým, ktorí preferujú neutrálnejší zvuk
---	---

HODNOTENIE:



TCL 27G64

VEĽKÉ PARAMETRE,
MALÁ CENA

TCL začínalo v roku 1981 ako nenápadný výrobca audiokaziet v čínskom Huizhou. Dnes patrí medzi globálnu špičku vo výrobe televízorov a k lídrom v popularizácii Mini-LED technológie a to natoľko, že si u nich necháva vyrábať panely aj časť historicky ešte silnejšej konkurencie.

Kto sleduje moje recenzie, vie, že TCL mám v hľadáčku už roky. Nie pre marketing, ale pre ich schopnosť tlačiť prémiové technológie do rozumnej cenovej hladiny. Modely ako C805 či C765 nám jasne ukázali, že špičkový obraz nemusí stáť ročný plat.

Teraz sa TCL snaží o podobný husársky kúsok aj medzi hernými monitormi. Model 27G64 prináša Fast HVA panel, QHD rozlíšenie, 180 Hz a QD-Mini LED podsvietenie za zhruba 350 €. Na papieri teda atraktívna vec pre každého hráča, čo má hlboko do vrecka.

Ak však chcete vedieť, či je to rovnako zaujímavé aj v praxi, čítajte ďalej.

TCL v rámci dizajnu stavilo na funkčný minimalizmus a nie na herný cirkus s RGB podsvietením. Konštrukcia monitора pôsobí čisto a účelne, pričom stojan príjemne prekvapí svojou robustnosťou aj rozsahom nastavení.

Monitor ponúka výškové nastavenie v rozsahu 125 mm, náklon, natáčanie do strán a nechýba ani otočenie na výšku, čo je v tejto cenovej kategórii skôr výnimka než pravidlo. Tých, ktorí preferujú vlastné rameno, poteší štandardná montáž na 100 x 100 mm.

V porovnaní s niektorými lacnejšími konkurentmi, ktorých stojany sa trasú pri každom dotyku klávesnice, pôsobí riešenie od TCL oveľa luxusnejšie. Konektorová výbava zahŕňa jeden vstup DisplayPort 1.4 a dva vstupy HDMI 2.1, no pri tomto označení treba byť opatrný, keďže v rámci QHD rozlíšenia a odozvy 180 Hz totiž nie je využitá plná šírka pásma danej normy. Pre konzolových hráčov je



však dôležitá podpora 1440p pri 120 Hz s variabilnou obnovovacou frekvenciou, čo monitor zvláda bez problémov.

Nechýba ani slúchadlový výstup. Ovládanie menu je riešené tradične joystickom na spodnej strane a samotné menu je pomerne prehľadné, aj keď osobne by som tu preferoval čistejšie vizuálne znázornenie.

Testovaný monitor stojí na trojici kľúčových technológií, a to rýchlom HVA paneli, vrstve kvantových bodov a mini-LED podsvieteniach. Panel pochádza z dielne CSOT, teda priamo od TCL, a ide o evolúciu klasického VA riešenia. Tradičné VA panely síce bodujú vysokým kontrastom, no platia za to pomalšími prechodmi medzi tmavými odtieňmi. HVA naopak upravuje štruktúru tekutých kryštálov tak, aby bola odozva rýchlejšia a bližšia k IPS panelom, pričom si zachováva hlbokú čiernu.

Uvádzanú 1 ms odozvu berte s rezervou, k reálnemu správaniu obrazovky sa ešte dostanem. Mini-LED podsvietenie má len 180 stmievacích zón, čo je na pomery dnešného HDR skôr základ. Na 27 palcoch sú

teda jednotlivé zóny pomerne veľké a pri extrémnych kontrastoch sa fyzickým limitom nevyhne ani TCL, nech už softvér robí čokoľvek.

Merania sondou však ukazujú veľmi silnú stránku tohto monitora, v ktorej je statický kontrast okolo 5000 : 1. To je hodnota, pri ktorej bežné IPS panely nemajú šancu.

Čierna je skutočne čierna, nie tmavosivý kompromis, a to aj bez zapnutého lokálneho stmievania. V tmavých scénach hier ako Cyberpunk 2077 či Alan Wake 2 má obraz citel'nú hĺbku a atmosféru, ktorá sa nestráca v sivom opare. Hoci je HDR limitované počtom stmievacích zón, v praxi je blooming vďaka vysokému natívnemu kontrastu a rozumne nastaveným algoritmom prekvapivo mierny.

Maximálny jas tu atakoval hranicu 900 nitov, takže explózie, svetlá či slnko mali reálnu vizuálnu silu. Rovnako farby zostávajú zásluhou kvantových bodov výrazne sýte. Nameral som takmer plné pokrytie sRGB, približne 97 % DCI-P3, a továrenské nastavenie vnímam dostatočne presné



aj na poloprofesionálnu prácu. Daňou za VA technológiu sú však pozorovacie uhly, keďže pri pohľade z boku farby blednú a citelne sa posúva gamma. Odozvu hodnotím ako veľmi slušný kompromis keďže rozmazávanie tmavých prechodov je krásne potlačené, no pri agresívnych nastaveniach sa objavujú nechcené artefakty. Na úroveň najrýchlejších IPS či OLED panelov sa síce monitor nedostáva, no pre bežné hranie, RPG, stratégie či singleplayeru je pohyb za mňa dostačujúci. Hardcore kompetitívni hráči budú samozrejme chcieť rýchlejšie riešenie a budú ochotní si za to priplatiť, avšak zvyšok publika bude spokojný aj s týmto prevedením.

TCL 27G64 sa u nás predáva za približne 350 eur, čo znamená, že sa pohybujeme presne v segmente, kde už aj malé rozdiely robia veľké rozhodnutia. Najväčším súperom testovanej vzorky je z môjho pohľadu AOC Q27G40XMN (prípadne jeho staršia verzia G3XMN). Parametrami je to prakticky dvojča, keďže ponúka 27 palcov, QHD, VA a 180 Hz, lenže s jedným zásadným rozdielom. AOC má až 1 152 stmievacích zón, teda niekolkonásobne viac než TCL. V praxi to znamená jemnejší HDR efekt, vyšší jas a celkovo lepšiu kontrolu svetla. Aby toho nebolo málo, AOC býva často aj lacnejší. Je tu však háčik v podobe horšej dostupnosti. Ak AOC zoženiete, je to pre vás jasný víťaz. Ak nie, TCL ponúka veľmi solídnu alternatívu.

Ďalším vyzývateľom je Xiaomi G Pro 27i, ktoré ide na vec z opačnej strany. Používa IPS panel, no taktiež ponúka 1 152 stmievacích zón. Výhodou je skvelá odozva, nulové rozmazávanie tmavých objektov pri pohybe a lepšie pozorovacie uhly. Nevýhodou je tradične nízky kontrast IPS, ktorý ani vysoký počet zón úplne nezachráni. V tmavých scénach preto bude blooming (svetelný obrys) citelnejší než na VA paneli od TCL.

Cenovo sa pritom pohybuje v rovnakom pásme 350 až 400 eur. Ide tak o voľbu medzi rýchlosťou a uhlami (Xiaomi) alebo kontrastom a hĺbkou obrazu (TCL). Tretí typický konkurent v tejto kategórii sú rýchle IPS monitory typu LG UltraGear či ASUS TUF. Tie ponúkajú fantastickú odozvu, minimum artefaktov a e-športovú čistotu pohybu. Na druhú stranu však trpia nízkym kontrastom a HDR bez lokálneho stmievania je skôr len nálepkou než skutočným zážitkom. V tejto cenovej hladine je tak TCL 27G64 zaujímavým kompromisom, no nie je tak rýchly ako top IPS, ani tak technicky vybavený ako nedostupné AOC, no prináša kontrast, HDR efekt a dostupnosť v jednom balení.

Pri Mini-LED monitoroch zohráva firmvér takmer rovnakú úlohu ako samotný hardvér a presne na tomto mieste je vidieť, že TCL má za sebou roky skúseností v rámci televízorov. Riadenie lokálneho stmievania pôsobí vyspelo a stabilne a počas testovania som

sa nestretol so žiadnym rušivým blikaním pri variabilnej obnovovacej frekvencii, ktoré trápí nejedno lacnejšie VA riešenie. OSD je funkčné, prehľadné a monitor funguje presne tak, ako od neho čakáte hneď po vybalení.

Potešia aj drobnosti, ktoré v praxi využijete každý deň, ako je držiak na slúchadlá, priechod na usporiadanie káblov a už spomínaná plná ergonómia stojana. Nie je to najlepší monitor na svete a nie je to ani technicky najlepší Mini-LED v tejto cenovej triede. Ten titul by si vyslúžil iný model, ktorý však na našom trhu reálne dnes neviete zohnať. TCL je naproti tomu dostupné, stabilné a obrazovo citelne lepšie než akýkoľvek bežný monitor. Je ideálny pre hráčov, ktorí prechádzajú zo starého TN alebo základného IPS, milujú príbehové hry, horory a temné herné svetly, chcú ochutnať skutočné HDR s reálnym efektom a zároveň hľadajú univerzálny monitor aj na prácu.

Z môjho pohľadu, po dôkladnom meraní a reálnom používaní, si TCL 27G64 zaslúži palec hore za odvahu aj výsledok. Má svoje chyby (obmedzený počet stmievacích zón a typické VA pozorovacie uhly), no tie sú férovo vyvážené cenou a celkovým zážitkom. Ak ho trafíte v akcii, berte ho bez váhania.

Verdikt

Vstupenka do sveta, kde je čierna konečne čierna a nestojí to majland..

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TCL	350€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Solídne HDR	- Len 180
+ Možnosti stojanu	- stmievajúcich zón
+ Bez RGB	- Pozorovacie uhly
+ Sýte a presné farby	
+ Vysoký kontrast	

HODNOTENIE:



Logitech G321 Lightspeed

AKO PIERKO



Nie je to tak dávno čo herný headset znamenal dve polkilové mušle spojené ocel'ovým zverákom, ktorý Vám po hodine CS 1.6 stlačil lebku na oveľa aerodynamickejší profil. Dnes tu už však našťastie máme éru super ľahkého príslušenstva, na ktorej sa pochopiteľne podieľa aj švajčiarsky Logitech. Ten sa so svojím headsetom G321 Lightspeed jasne snaží o spojenie kvalitného pohodlia s prijateľnou cenou. Po dvoch mesiacoch testovania uvedeného modelu Vám teraz ponúkam jeho pitvu.

Po vybalení zrazu držíte v ruke niečo, čo má oficiálne 210 gramov. Keď to porovnáam s overenou klasikou typu HyperX Cloud II (320 g) alebo SteelSeries Arctis Nova 5 (265 g), rozdiel 50 až 100 gramov síce na papieri nevyzerá tak dramaticky, ale verte, že na hlave je to cítiť. Pri takejto nízkej váhe

je logické, že sa tu pracovalo s plastom. Telo je celé plastové, lenže nejde o ten prémiovo mäčkený plast z nemeckých interiérov, ale skôr mám na mysli tvrdý, matný, recyklovaný materiál, ktorý pôsobí maximálne utilitárne. Niečo ako vnútorná strana dverí úžitkového auta. Dizajn sa drží vizuálneho jazyka G435/G733 (ostrejšie hrany, futuristické krivky, minimalizmus) a v mnou testovanej čiernej vyzerá nenápadne elegantne. Pri manipulácii (naťahovanie, krútenie, nasadzovanie) som si všimol jemné praskanie plastov a aj keď je hlavový most vystužený, chýba mu poctivá kovová koľajnica ako pri drahších modeloch typu G Pro X. Tu je jasne vidieť dosť veľká miera kompromisu, ktorá vznikla v súvislosti s vyššie spomínanou váhou. Veľkosť sa nastavuje posuvom priamo v mušliach s tým, že chod je plynulý, len bez sekvenčných krokov, takže si ideálnu

polohu budete musieť pri každom nasadení jemne doladiť. Zaujímavým detailom je materiál na hlavovom moste, pri ktorom namiesto koženky výrobca siahol po textile pripomínajúcom športové oblečenie.

Uvedených 210 gramov je rozložených tak šikovne, že krk aj temeno majú pokoj aj pri dlhých herných maratónoch či celodennom kolotoči videohovorov. Prítlak mušlí je rovnako nastavený veľmi trieavo. Drží stabilne aj pri prudších pohyboch hlavy, no netlačí tak, aby ste mali pocit, že Vám niekto skúša vytlačiť oči z jamiek. Pre ľudí nosiacich okuliare (či už herné alebo klasické) je dobrá správa, že náušníky z pamäťovej peny s priedušnou tkaninou sa nožičkám okuliarov prispôbia bez toho, aby ich po hodine zmenili na mučiace nástroje. Tkanina má zároveň výrazný bonus v termoregulácii a na rozdiel od koženky,



ktorá okolo uší vytvorí potnú komoru, v tomto prevedení headset krásne dýcha a uši sa neprehrievajú. Daný komfort zároveň prináša aj negatívum v podobe slabého pasívneho odhlučnenia, takže budete počuť klávesnicu, ventilátory aj susedovho psa a v hlučnom prostredí si prirodzene budete musieť zvýšiť hlasitosť. Späť ešte ku hlavovému mostu.

Ten obsahuje extrémne tenkú výplň a v mojom prípade sa tak po 4–5 hodinách začal citel'ne ozývať tvrdší plastový rám. Pri väčšom obvode lebky sa podľa môjho odhadu môže objaviť lokálny tlak na temene, takže by som Vám pred kúpou odporúčal zísť do nejakej kamennej predajne a tam si headset vyskúšať.

Pri kvalite audia ako takého sa dostávame na tenký l'ad. Je to do istej miery samozrejme stále subjektívne, no niektoré veci sa nedajú obkecať aj keď je cenovka zariadenia tak nízka. Hneď po vybalení ma osobne zaskočil zvuk. So skladbami typu Holy Wars od Megadeth pôsobil bahnisto a bez iskry, stredy boli zastreté akoby cez deku, basy skôr duneli a výšky, ktoré robia detaily ako nábojnice či kroky v CSku, boli potlačené. Celé to pripomína lacnejší herný podpis s prehnaným základom a utlmenými výškami, navyše s prekvapivo nízkou maximálnou hlasitosťou. Dobrá správa je, že 40 mm meniče nie sú v tomto prípade vyložene beznádejné, len sú z výroby zvlášťne naladené. Po úprave ekvalizéra cez G-HUB sa headset výrazne prebral k životu. Pribudli detaily v ambientoch aj presnejšia lokalizácia v hrách, čo naznačuje, že problém je skôr v továrenskcom ladení než v hardvéri samotnom. Herný výkon je solídny a stereo separácia dobrá, no zvuková scéna ostáva intímna a v kompetitívnych striel'ačkách tu stále chýba

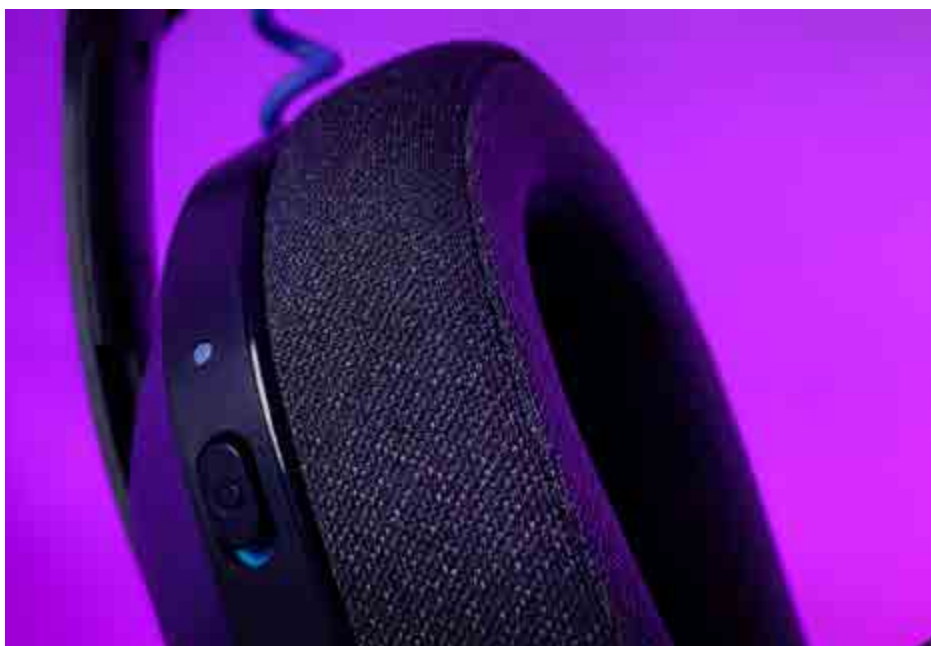
tá kryštalická čistota drahších modelov. Na hudbu je po úprave použiteľ'ný hlavne pri hip-hop, kým pri klasike či metale pôsobia stredy stále trochu synteticky. Čo sa týka filmov, tak poteší váha výbuchov, ale dialógy môžu v akcii občas zapadnúť, ak si jemne nedoladíte stredné pásmo.

G321 sa pri mikrofóne presúva od experimentu s integrovanými snímačmi v mušliach, ktoré pri verzii G435 často zneli vzdialene, späť ku klasike v podobe sklápacieho ramena. Z hľadiska ovládania je to výborné, lebo systém flip-to-mute funguje presne tak, ako má - mikrofón sklopíte a ste „live“, vyklopite a ste „mute“, bez hľadania tlačidiel a bez pochybností, pričom mechanizmus má príjemný odpor a pôsobí odolne. Lenže ergonómia v tomto prípade vyhráva nad samotnou kvalitou záznamu, pretože v praxi znie hlas skôr

ako vysielacia z deväťdesiatych rokov. Na Discorde podľa spoluhráčov pôsobil môj hlas ako keby som sedel v kontajnere. Bol výrazne komprimovaný, bez plnosti a basov, a keďže potlačanie šumu je nastavené vyložene agresívne pridá sa k tomu celému ešte robotický nádech. Na rýchle herné pokyny to stačí a rozumiť Vám bude, no na stream, podcast alebo dlhé večerné debaty je to slabina, ktorá ešte viac vynikne pri porovnaní s lacnejšími káblovými headsetmi, napríklad HyperX Cloud Stinger. Tam je prejav mikrofónu prirodzenejší a bezdrôtová kompresia sa tak netlačí do popredia.

V oblasti konektivity t'ahá G321 Lightspeed z rukáva svoje vôbec najsilnejšie eso. Za približne 60 eur totižto ponúka duálny režim, kde na hranie máte k dispozícii kľúčový Lightspeed cez 2,4 GHz USB-A dongle. Ten má latenciu prakticky nerozoznatel'nú od kábla, spojenie je stabilné bez výpadkov a deklarovaných 10 metrov mi v dome zvládlo aj jednu hrubú tehlovú stenu, kým pri dvoch už sa občas objavovalo vypadávanie zvuku. Dongle zároveň funguje na PC, PlayStation 4, PlayStation 5 aj Nintendo Switch v doku, pričom na PS5 sa headset prihlási okamžite a konzola ho rozpozná aj s podporou 3D Audio.

Druhá polovica v rámci konektivity je Bluetooth 5.2. Prepnutie tlačidlom je rýchle, párovanie s telefónom bolo okamžité a zrazu máte headset aj na cestu, hudbu či mobilné hranie. Treba však rátať s tým, že bez aptX Low Latency a podobných kodekov je oneskorenie citel'né hlavne v rýchlych hrách, orientačne okolo 150 až 200 ms, takže výstrel počujete o zlomok sekundy po tom, čo ho uvidíte. Zamrzí aj to, že nejde o simultánne audio, teda nedá sa mixovať Lightspeed zvuk z hry s Bluetooth hudbou





alebo Discordom z mobilu a celé to stojí a padá na vašej ochote zakaždým nahmatať spínač na mušli a prepnúť si to manuálne.

Než si testovanú vzorku porovnáme s konkurenciou, dlhujem Vám ešte pár viet na margo softvéru a batérie. Logitech G HUB je v jadre silný nástroj, len má povest' rozmarného spolubývajúcего. Keď už funguje, dá Vám ekvalizér, stav batérie, sidetone aj časovač automatického vypnutia (sidetone odporúčam zapnúť, lebo pri slabšej pasívnej izolácii je ľahké v zápale hry prestať vnímať vlastný hlas).

Problém je, že G HUB vie po aktualizáciách občas zabudnúť nastavenia alebo prestať vidieť zariadenie. Mne sa to počas testu stalo raz a skončilo to preinštalovaním, čo je presne ten typ frustrácie, ktorý pozná každý, kto niekedy niečo len aktualizoval. Vstavaná batéria má papierovo ponúknuť 20+ hodín, no pri 70 až 80 percentách hlasitosti som sa v praxi pohyboval okolo 18 až 19 hodín, čo v roku 2026 pôsobí skôr podpriemerne, hlavne keď niektorí konkurenti idú násobne

vyššie. V praxi to znamená nabíjanie každé dva až tri dni pri intenzívnom používaní, lenže je to aj logická daň za nízku hmotnosť, keďže väčšia batéria by pridala gramy. Nabíja sa cez USB-C a headset sa dá používať aj počas nabíjania, čo je fajn, teda ak Vám neprekáža kábel samotný.

Nasleduje sl'ubované porovnanie s konkurenciou. Oproti Logitech G321 je model G435 starší, ešte ľahší (165 g) a zároveň pochopiteľne dnes už aj lacnejší. G321 však v tomto porovnaní pôsobí ako dospeliešia verzia s klasickým mikrofónovým ramenom namiesto integrovaného riešenia, o niečo robustnejšou konštrukciou a širšou kompatibilitou. Preto ak máte menšiu hlavu alebo kupujete headset dieťaťu, G435 za mňa dnes stále dáva zmysel, ale pre bežného dospelého je G321 praktickejšia voľba. V súboji so SteelSeries Arctis Nova 1 Wireless má SteelSeries navrch v kvalite zvuku ihneď po vybalení a rovnako tak aj v mikrofóne, lenže je drahší a ťažší, kým G321 odpovedá pohodlím, nižšou hmotnosťou a cenou. A pri porovnaní s bezdrôtovým Cloud

Stinger 2, zase HyperX vyhráva hutnejším zvukom a prirodzenejším mikrofónom, no G321 sa naopak opiera o pohodlie a hlavne konektivitu, ktoré z neho robia univerzálnejšie slúchadlá aj mimo PC a konzol.

Po dvoch mesiacoch aktívneho používania to vidím nasledovne. Nie je to headset, ktorý ohúri zvukom alebo kvalitou mikrofónu, ale rozhodne je to ľahký, pohodlný nástroj pre ľudí, ktorí chcú jeden bezdrôt na PC, konzolu aj mobil a odmietajú nosiť na hlave závažie. Jeho najsilnejšia stránka je teda ergonómia a univerzálnosť, no platí sa za to nutnosťou doladiť zvuk ekvalizérom, slabším mikrofónom a skôr priemernou výdržou batérie. Kúpte si ho, ak chcete maximálne pohodlie, duálnu konektivitu a rozumnú cenu a neprekáža Vám pár minút nastavovania. Vyhnite sa mu, ak ste audiofil, potrebujete kvalitný mikrofón na prácu či stream a chcete prémiové materiály.

Verdikt

Herný headset, ktorý viac zaujme pohodlím než samotným zvukom.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčal:	Cena s DPH:
Logitech	65€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Nízka hmotnosť	- Batéria
+ Konektivita	- Zvuk treba doladiť
+ Výklopný mikrofón	- Hlavový most má slabé polstrovanie
+ Dobrý pomer cena a výkon	

HODNOTENIE:



TP-Link Tapo C246D

WALL-E ALEBO EVA?



Mám po štyridsiatke, takže sa už nebojím bubákov pod posteľou, ale už len úplne racionálnych vecí. Či som zamkol, či sa nám na dvor zase nezatúlal susedov pes a prečo tá biela dodávka parkuje pred domom už tretí deň. S vekom, rovnako ako aj s vlasmi, ktoré si preventívne holím, aby som nevyzeral ako mních, rastie aj potreba mať doma pokoj. S ním sa úzko spája domáca bezpečnosť, ktorú v dnešnom svete netreba nijako podceňovať. Vlastniť kedysi kamerový systém znamenalo vŕtať do fasády, t'ahať káble hrubé ako anakonda a v pivnici nechať hučať DVR. Dnes sa už technologický pokrok zmenil vnímanie inštalovania kamerových setov ako aj kvality zachytených záznamov. Aktuálnou novinkou v rámci neustále sa rozširujúceho portfólia cenovo dostupných kamier značky TP-Link je model Tapo C246D, alias kamera s dvoma očami, kde jedno stále stráži široký záber a druhé sa otáča a približuje detaily. Posledné týždne mi tento dvojhlavý kyklop sledoval interiér ako aj exteriér, a ak vás zaujíma, ako celé zbieranie dojemov dopadlo, hod'te očkom po texte nižšie.

Telo má rozmery 78 x 76,8 x 106,8 mm a je vyrobené z matného bieleho plastu typického pre Tapo HW. Celkový dizajn vo mne na prvú dobrú vyvolal spomienku na EVE. Ak neviete, o čom hovorím, tak EVE je tá elegantná biela robotka z animáku Wall-E od Pixar, ktorá vyzerá ako futuristické vajíčko s očami. C246D pôsobí dosť podobne, len akoby EVE pribrala, dala sa na bezpečnostnú službu a nechala si dorobiť druhé oko. Hore alebo dole (záleží, či kameru chcete namontovať napevno alebo ju len položíte niekam do exteriéru), sa nachádza fixná širokouhlá šošovka so zorným pol'om 125°. Druhá časť je naopak pohyblivá optika a ide konkrétne o teleobjektív s 6 mm ohniskom, ktorý sa vie otáčať v uhle 360° a nakláňať tak, aby dobehol detaily a slepé miesta. Praktickosť ako taká pokračuje aj na úrovni odolnosti. IP65 znamená prachotesnosť a odolnosť voči tryskajúcej vode, takže dážď, vietor či saharský piesok nebude z dlhodobého hľadiska problémom. Počas mesiaca testovania zažila kamera vlhko, mráz ako aj sneh a môžem vás ubezpečiť, že šošovky sa

nezhmlievali a tesnenia neprepúšťali ani ani rannú rosu. Vzadu sa nachádza reproduktor a konečne aj USB-C napájanie, hoci port je kvôli vodotesnosti zapustený hlbšie, takže montáž nie je úplne vhodná na inú než v balení sa nachádzajúcu kabeláž (o jej dĺžke vám čo to poviem v nasledujúcom odstavci). Na bočnej strane, pod gumovou krytkou je microSD slot, ktorý znesie kartu s kapacitou do 512 GB, čo je fajn správa pre každého, kto chce nahrávať lokálne a neplatiť tak cloud.

V balení nájdete všetko podstatné. Kameru, adaptér, trojmetrový USB kábel, plastovú konzolu, šablónu na vŕtanie, hmoždinky, skrutky, aj vodotesné tesnenie na spoj, lenže práve ten trojmetrový kábel je prvý problém. Ak máte zásuvku hneď za stenou, paráda, ak nie, a väčšina ľudí ju na fasáde vo výške nemá, začína sa razom hra o predlžovačky, lišty, vŕtanie cez stenu alebo telefonát elektrikárovi. Kamera nemá batériu a bez trvalého napájania sa nepohne. A aby toho nebolo málo, na konci je USB-A konektor do adaptéra, takže ak chcete kábel pretiahnuť cez stenu, musíte vŕtať dieru veľkú na

konektor, nie len na samotný kábel, čo je detail, ktorý zvyčajne docvakne presne vtedy, keď už máte v ruke vrtáčku. Samotná montáž je inak jednoduchá, dá sa na stenu aj na strop a teoreticky aj na tyč, len na to potrebujete vlastné pásky. Priložíte šablónu, vyvrtáte, dáte hmoždinky, priskrutkujete držiak a kameru doň nacvaknete. Len si zapamätajte jednu vec: kábel zapojte do kamery ešte pred nacvaknutím, lebo po nasadení je okolo napájacieho portu málo miesta a na rebríku z toho viete spraviť slušné predstavenie pre susedov. Ak ste zvyknutí riešiť vlastné držiaky, čaká vás ďalšia drobnosť, závit nie je ten bežný statívový štandard, takže improvizácie môžu bolieť viac, než by bolo zdravé.

Softvérovo je to našťastie lepšia pesnička. Aplikácia Tapo si nájde kameru za pár sekúnd, a následne už len zadáte heslo na Wi-Fi a hotovo. No stále sme tu iba s 2,4 GHz, čo má síce lepší dosah cez steny, ale v bytovkách a hustej zástavbe vie byť toto pásmo zahltené, a pri dvoch súčasných 2K streamoch by sa 5 GHz jednoducho hodilo. Mne to počas testu nepadalo, ostatne kamera má interné antény, ale ak doma žijete vo Wi-Fi pekle, rátajte s tým, že stabilita bude závisieť od routera viac, než by ste si želali.

Zariadenie má dve kamery v jednom tele a to je presne tá vec, ktorá rieši večný dilemu domácich PTZ kamier. Klasická otočná kamera má totiž večný problém. Keď sa pozerá doprava, netuší, čo sa deje vľavo, takže môže obdivovať veвериčku a pritom jej za chrbtom niekto kradne bicykel – teda vám. Fixná kamera je zas opačný extrém. Dá vám prehľad, ale keď si na širokokuhlom 2K zábere chcete priblížiť detail, skončíte pri digitálnom zoome, ktorý je dobrý tak na rozoznanie auta od kontajnera, nie na tvár



či ŠPZ. Práve testovaná vzorka v tomto smere prichádza s fúziou oboch svetov. Prvé širokohlé oko neustále nahráva celú scénu ako neúnavný dozor a druhé teleobjektívové oko sa vie motorizovane otáčať a opticky priblížiť obraz zhruba trojnásobne oproti širokému záberu. V momente, keď AI vo výhlade jednej kamery zaregistruje pohyb, pošle povel a pohyblivá kamera sa automaticky otočí, zazoomuje a začne inkriminovaný objekt sledovať.

V aplikácii vidíte naraz dva pohľady: jeden široký, ktorý napríklad ukazuje celý dvor či bránu, a druhý priblížený, ktorý sleduje detail (bude v malom okne v rohu, alebo pod sebou). A potom je tu funkcia One-Tap Smart Focus. V nej na širokom zábere jednoducho ťuknete prstom na to, čo vás zaujíma (napríklad balík pri dverách), a pohyblivá kamera sa sama otočí a priblíži

presne na to miesto. Malý problém nastáva v momente, keď kameru ovládáte ručne cez virtuálny joystick v mobile. Reakcia nie je úplne okamžitá, cítiť jemné oneskorenie, no na bezpečnostné použitie je to stále v pohode. Podstatné je, že širokohlá kamera stále nahráva celý obraz, takže aj keď sa tá otočná práve venuje mačke, a z druhej strany príde poštár alebo niekto menej vítaný, široký záber ho zachytí. A práve táto kombinácia prehľadu a detailu je dôvod, prečo by som dnes C246D bral skôr než bežnú PTZ kameru s jedným objektívom, hoci aj drahšiu.

Priame napájanie má pri C246D jednu veľkú výhodu, ktorú batériové kamery nikdy úplne nedoženú. Môžete nahrávať nonstop 24/7, takže kamera nezaspí a nezobudí sa až na chrbát odchádzajúceho človeka. Pri priebežnom zázname na microSD je spotreba pritom nízka, typicky okolo 3 W a v špičke približne do 9 W so zapnutým prívietením a motorčekom, takže účet za elektrinu sa vám nezvýši. Obraz z oboch šošoviek je 2K, ostrý a použiteľný, pričom teleobjektív je jasná hviezda, lebo vie vytiahnuť detaily typu poznávacích značiek áut tam, kde širokohlý záber vidí len neurčitú machuľu. Najväčšia kontroverzia je však limit 15 fps. Pri statickej scéne to neriešite, ale ak sa niečo hýbe rýchlejšie, video pôsobí trhanéjšie a v noci sa k tomu ľahšie pridá rozmazanie pohybom, takže tvár bežiacieho človeka nemusí byť vo výsledku taká čistá, ako by ste chceli. Pravdepodobne je to kompromis výkonu pri dvoch 2K streamoch a AI analýze, a pre bežné domáce použitie to zvyčajne nie je zásadná chyba, no ak čakáte plynulosť ako z akčnej kamery, budete frflať. Nočné videnie našťastie ponúka viac možností: klasické čiernobiele IR, farebný režim s LED





prísvietením a smart režim, ktorý ide v IR a až pri pohybe rozsvieti a prepne na farbu. Tu si treba dať pozor na montáž a umiestnenie, keďže IR svetlo sa vie často odrážať späť do objektívu a obraz zbytočne zhoršiť, a keďže aplikácia nevie jemne regulovať intenzitu IR, občas rozhoduje len uhol nastavenia.

Vrátim sa teraz ešte krátko ku softvéru. Detekcia objektov je zadarmo a beží priamo v kamere, takže nepotrebuje mesačné predplatné len na to, aby vám systém povedal, či sa pohyboval človek, auto alebo len vietor pohol s vetvičkou. V praxi rozoznáva osoby a vozidlá spoločne, zvieratá tiež (naša mačka bola v záznamoch za hviezdou) a dokonca má aj detekciu detského plaču, čo pri vonkajšej kamere pôsobí trochu bizarno, ale vnútri to môže fungovať ako pestúnka. Platený cloud Tapo Care tu síce stále je, avšak aj bez neho

dostanete upozornenie na pohyb, ale bez fotky, takže musíte otvoriť aplikáciu, kým s predplatným vám príde obrázok rovno na zamknutú obrazovku. Za mňa sa dá bez toho normálne fungovať, len to nie je také pohodlné. Ak patríte medzi technických fajnšmekrov, poteší podpora RTSP a ONVIF, takže kameru viete pripojiť aj mimo ekosystému Tapo, napríklad do NAS-u, NVR alebo Home Assistantu a postaviť si vlastné veliteľské centrum bez závislosti od cloudu. Tu však treba rátať s tým, že cez ONVIF často uvidíte štandardne len jeden stream a k druhému objektívu sa dostanete cez iný kanál v adrese, napríklad široký záber býva na `rtsp://IP_Adresa/stream1` a teleobjektív na `rtsp://IP_Adresa/stream6`, čo je detail, ktorý vám môže ušetriť veľa času a nervov.

Tapo C246D nie je bez chýb. Krátky kábel a pár montážnych detailov vás



budú otravovať, 15 fps je v roku 2026 už slabota a chýba mi citeľne 5 GHz pri Wi-Fi. Lenže to hlavné funguje výborne. Dvojica objektívov vám doma či vonku ponúkne naraz prehľad aj detail, inteligentné sledovanie rieši slepé uhly, AI detekcia je presná aj bez predplatného a microSD záznam je spoločný.

Za cenu 60 až 90 eur je to jedna z najlepších kúpí v pomere cena/inovácia. A ak chcete strážiť svoj dvor či bránu bez kompromisov, nehovoriac o veľkých miestnostiach v interiéroch, je to horúci kandidát na taseenie peňazienky.

Verdikt

Dvojitá bezpečnosť za rozumný peniaz.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
TP-Link	60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dve kamery v jednom	- Limit 15 Fps
+ Odolnosť	- Absencia 5 GHz Wi-Fi
+ Smart Tracking	- Krátky kábel v balení
reálne funguje	
a rieši slepé uhly	

HODNOTENIE:



AOC AGON Pro AG246FK6

610 HZ



Zrod tejto značky siaha až do roku 1967. Svet naďalej obdivoval televízory s hĺbkou mikrovlnky a AOC (vtedy ešte ako Admiral Overseas Corporation) sa snažilo svetu ukázať, že obraz nemusí mať formát tehly. Odvtedy ubehlo pár dekád. CRT-čka skončili doslova na smetisku dejín a AOC sa pretransformovalo na jedného z najväčších špecialistov na zobrazovaciu techniku určenú pre PC, ale dnes už aj herné konzoly. Od lacných kancelárskych kusov až po e-športové zázraky s logom AGON, toto všetko nájdete v rámci portfólia uvedenej firmy. Na testovanie novinky s názvom AGON Pro AG246FK6 som sa tešil už len preto, že som chcel vedieť, čo sa stane, keď inžinierom dovolíte vytočiť obnovovaciu frekvenciu až do absurdna.

Na prvý pohľad je testovaný monitor typickým zástupcom rodiny AGON, čiže v

prvom rade funkčný, dizajnový (minimálne spredu) strohý a zameraný na výkon. Dizajn pôsobí čisto a účelne, s tenkými rámkami z troch strán, ktoré umožňujú bezproblémové spojenie viacerých monitorov do jednej širokouhlejšernej hernej steny, teda presne tak, ako to majú radi profesionálni e-športovci. Stojan ponúka plnú ergonómiu, vrátane výškového nastavenia v rozsahu približne 130 až 150 mm, otáčania do strán, naklonenia a dokonca je tu aj možnosť otočiť panel na výšku, alebo ako to ja rád nazývam, na „biznis štýl“. Jeho konštrukcia pôsobí celkovo pevne a stabilne. Menším prešľapom je však detail, ktorý dokáže iritovať hlavne perfekcionistov. Pri otáčaní obrazovky do vertikálnej polohy v najvyššej pozícii, spodný rám narazí na základňu, takže je potrebné panel najprv jemne nakloniť, aby sa vôbec otočil. Pri veľkosti

24 palcov je to trochu divné a skôr sa to objavuje pri väčších rozmeroch. Zadnú stranu zdobí decentné RGB podsvietenie, ktoré síce neosvetí stenu ako Philips Ambilight, no poskytne jemný nádych atmosféry. Môžete ho však samozrejme kedykoľvek deaktivovať. Oveľa praktickejším doplnkom je výsuvný držiak na slúchadlá, ktorý sa elegantne zasúva do rámu a eliminuje nutnosť mať headset položený cez roh monitora ako provizórnu dekoráciu. Držiaky na headsety sú tu vlastne hneď dva. Ten druhý sa nachádza na zadnej strane stojanu. Menej poteší spracovanie manažmentu káblov. Máme tu len malý plastový klip, do ktorého sotva vložíte dva hrubšie káble. Našťastie, vďaka štandardu VESA 100 x 100 mm možno stojan kedykoľvek nahradiť ramenom, čo je riešenie, ktoré by profesionálni hráči ocenili nielen kvôli poriadku, ale aj väčšej flexibilitě.



Ovládanie obstaráva joystick umiestnený na zadnej strane. Samotné OSD menu je síce logicky rozvrhnuté a relatívne rýchle, pričom jeho agresívny červený dizajn pôsobí na oči asi tak príjemne ako laserový ukazovateľ v tme. Celkový dojem z fyzickej interakcie tak balansuje medzi funkčnosťou a frustráciou. Za mňa sa s tým dá žiť, ale len vďaka alternatívam, ktoré AOC našťastie ponúka. Tou prvou je hardvérový ovládač, čiže malý káblový puk, ktorý si položíte na stôl. Ovládač reaguje okamžite, má uspokojivý klik a umožňuje prechádzať OSD menu s presnosťou, akú by ste od mini-joysticku na zadnej strane nikdy nedosiahli. Druhou cestou je softvérové riešenie AOC G-Menu alias centrálna aplikácia na správu všetkých AOC zariadení. V jednom rozhraní si môžete nastavovať makrá, meniť herné profily, synchronizovať osvetlenie Light FX či dokonca zdieľať svoje nastavenia s komunitou. Všetko vyzerá elegantne. Moderné ikony, plynulá navigácia, koncept ako z učebnice UX dizajnu. Problém nastáva, keď sa plynulosť stratí niekde medzi ambíciou a realitou. G-Menu totiž trpí rovnakým syndrómom nespokojnosti, ako mnohé podobné nástroje.

Hlavným kompromisom testovaného monitoru je jeho rozlíšenie 1920 x 1080 pxi. Na 24,1 palcovej uhlopriečke to síce nie je tragédia, no ak ste zvyknutí na 1440 p alebo 4K, obraz vám bude pripadať trochu nevýrazný, akoby ste prepli z ostrého noža na tupý. Paradoxne, práve panel sám osebe je z môjho pohľadu tým najväčším



prekvapením, aj keď je tu niekoľko „ale“, ktoré vám teraz vypíšem. Predovšetkým ide o Fast TN panel, od ktorého by ste očakávali klasický balíček kompromisov. Realita je však pozitívnejšia. Tento panel má prekvapivo silný farebný výkon a farby, ktoré sú až nečakane živé. Číslo hovorí jasne. Pokrytie 125 % sRGB a 93,6 % DCI-P3 by ste pri TN paneli ešte pred pár rokmi považovali za čisté sci-fi. Široký gamut je však dvojsečná zbraň, keďže bežný sRGB obsah (väčšina hier, web aj Windows samotný) pôsobí kvôli presýteným farbám až prehnane vyšperkované. Našťastie, AOC myslelo dopredu a pridalo do menu prepínač, ktorý gamut obmedzí a zobrazovanie vráti do realistických farieb. Bez neho by to bol síce krásny, ale vizuálne chaotický zážitok. Netreba sa však nechať uniesť, keďže je to stále TN panel. Kontrast ostáva v rámci špecifikácie 1000:1, teda

priemer, a pozorovacie uhly (170/160 stupňov) sú tiež také, že aj malý pohyb hlavou mení vnímanie jasů. Hráča, ktorý sedí priamo pred obrazovkou, to však trápiť nebude, pretože uprednostňuje odozvu a rýchlosť (610 Hz). Pozor však na jednu konkrétnu vec. Továrenské nastavenia, konkrétne predvolený profil FPS 1, sú vyložene katastrofálne. Obraz v tomto režime pôsobí prehnane kontrastne, farby sú neprirodzene presýtené a celá tonalita má zvláštny nádych, ktorý by urazil aj lacný kancelársky panel. Pri meraní farebnej presnosti pomocou sondy som zaznamenal priemernú odchýlku dE 4,96 a maximálnu až 17,25, čo je jednoducho zlý výsledok bez ohľadu na kategóriu monitora. Oprava je však smiešne jednoduchá. Stačí vypnúť všetky herné režimy a prepnúť sa na štandardný profil, po čom presnosť farieb okamžite stúpa na úplne inú úroveň. Tu však





prichádza d'alší paradox. AOC má evidentne výborne nakalibrovaný panel (v balení sa dokonca nachádza správa o továrenskej kalibrácii), lenže ich vlastný a herne orientovaný firmvér ho prakticky sabotuje.

Aký je to teda pocit hrať na 610 Hz? V hrách ako CS2 či Overwatch 2 sa zrazu každý čo i len minimálny pohyb ruky prenáša na obrazovku priam s chirurgickou presnosťou. Je to ten typ odozvy, pri ktorej viete, že ak miniete headshot, je to už len vaša chyba. Panel to celé dosahuje kombináciou špičkových parametrov a prekvapivo dômyselnej technológie. Odozva 0,5 ms GtG a 0,3 ms MPRT v praxi znamená, že ghosting je úplne eliminovaný a nemusíte sa báť tieňov tiahnučích sa za rýchlo pohybujúcimi objektmi či rozmazania. Zásľuhu na tom má aj technológia MBR+, čo je AOC alternatíva k DyAc od BenQ alebo ULMB2 od ASUSu. Klasické MBR totiž pri takto vysokých frekvenciách spôsobuje výrazné stmavenie obrazu, no AOC to rieši elegantne a používa duálne podsvietenie s dvadsiatkou samostatných LED zón, ktoré pracujú v dokonalej synchronizácii s obnovovacou frekvenciou. Výsledkom je až neuveriteľná čistota pohybu bez toho, aby obraz pôsobil ako cez slnečné okuliare. Samozrejme, monitor podporuje Adaptive-Sync, a má certifikáciu AMD FreeSync Premium aj NVIDIA G-Sync Compatible, takže trhanie obrazu je tiež minulosťou, pokiaľ, ale máte grafiku, ktorá to celé stíha. Kúpiť si AG246FK6 a pripojiť ho k priemernej grafickej karte je ako obut' monopost F1 do zimných pneumatík. Aby ste z neho dostali maximum, potrebujete kartu kalibru RTX 5070 (alebo lepšiu) a procesor ako Ryzen 7 7800X3D, inak sa na tých 600+ FPS budete pozerat' len v benchmarkoch. Čo sa týka HDR, papierovo ide o certifikáciu VESA DisplayHDR 400, čiže vyložene najnižšiu

ligu. Typický jas v SDR režime sa pohybuje okolo 350 nitov, špičkový HDR jas dosahuje maximálne cca 500 nitov. Na papieri to nevyzerá ohromujúco, ale v praxi je efekt prekvapivo príjemný a v hrách ako Cyberpunk 2077 dodáva obrazu jemný nádych realizmu a väčšiu hĺbku svetelných efektov. Nie je to skutočné HDR, chýba lokálne stmievanie aj kontrast OLED či MiniLED panelov, ale na TN technológiu ide o slušný výkon.

Segment 500 Hz+ monitorov je dnes bojiskom pre úzku, no veľmi hlasnú skupinu e-športových nadšencov, ktorí merajú úspech v milisekundách. Tento model je v podstate evolúciou svojho 540 Hz súrodenca AG246FK, pričom obidva využívajú identický Fast TN panel, aký nájdete aj v ASUS ROG Swift Pro PG248QP. Rozdiel je v tom, že AOC ho predáva za citel'ne nižšiu cenu a to je práve ten bod, kde sa takzvané láme chlieb. Zatiaľ čo ASUS PG248QP sa dnes pohybuje okolo 1 200 eur a BenQ Zowie XL2586X si pýta absurdných 1 400 eur, AOC vstupuje do hry s cenovkou okolo 700 eur. To znamená, že za rovnaký panel, rovnakú obnovovaciu frekvenciu a porovnateľnú kvalitu spracovania zaplatíte až o 40 % menej. MBR+ prítomno vo výsledkoch pohybovej čistoty nezaostáva za ASUS-om s jeho ULMB2 ani za BenQ DyAc 2, pričom žiadna z týchto technológií nie je tak zásadne revolučná, aby ospravedlnila dvojnásobnú cenu. Ako vidíte, tak aj v segmente týchto extrémnych herných monitorov sa dá ponúknuť high-end bez zbytočne agresívnej cenovej politiky. Tu však prichádza aj druhá strana mince. Pri cene 700 eur sa AG246FK6 už nevyhýba konkurencii, ktorá prichádza z úplne iného sveta a to konkrétne OLED monitorom s frekvenciou 360 Hz. Tam sa nám naopak karta obracia. OLED panely ponúkajú dokonalú čiernu, nulový motion blur, prakticky okamžitú odozvu (0,03 ms) a farebnú presnosť, ktorú

TN technológia jednoducho nedokáže napodobniť. V takomto kontexte TN panel od AOC vyhráva len v dvoch oblastiach. V obrovskej obnovovacej frekvencii a v teoreticky čistejšom pohybe vďaka MBR+. Pre profesionálne FPS prostredie je to možno kl'účové, no pre väčšinu hráčov pôjde o rozdiel, ktorý jednoducho neuvidia.

Vyššie som sa vám snažil čo najlepšie opísať kvality monitoru, ktorý nie je určený pre filmových nadšencov, ani pre tvorcov obsahu, ale vyložene pre náročných hráčov. Jeho kúpou získate minimálnu latenciu a maximálnu rýchlosť. Ak zvládnete prežiť kompromis v podobe 1080 p rozlíšenia a vypnete katastrofálne továrenské profily, dostanete monitor s prekvapivo slušnými farbami, bleskovou odozvou a praktickým dizajnom vrátane hardvérového ovládača, ktorý rieši väčšinu softvérových bolestí. Najväčšou zbraňou AG246FK6 však nie je tých 610 Hz, ale cena. V segmente, kde ASUS a BenQ totižto pýtajú trojciferné sumy s prirážkou za logo, AOC ponúka rovnaký výkon za zlomok ceny.

Verdikt

Rozumná voľba pre náročných hráčov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
AOC	700€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dizajn	- Full HD
+ Možnosti stojanu	- Softvérové nedostatky
+ Prekvapivo dobrý farebný profil	- Dizajn OSD
+ 610Hz	
HODNOTENIE:	★★★★☆

Súťaž



1. CENA Fractal Design Epoch XL



Golden Globes

UŽ 83 ročník filmových a seriálových cien s názvom Zlaté Glóby mal tento rok silnú konkurenciu.

Tej dominovali snímok *One Battle After Another*, ktorý si odniesol až 4 ocenenia za najlepší film (muzikál alebo komédia) ale tiež ocenenia v prestížnych kategóriách ako najlepší režisér alebo scenár. Prelomový britský seriál *Adolescence* si taktiež odniesol 4 ocenenia – za najlepšiu limitovanú sériu, ale tiež 3 ocenenia za herecké obsadenie.

Čo sa týka filmových drám, tie sa niesli v znamení filmu *Hamnet*, ktorý si odniesol ceny za najlepší dramatický film a najlepšiu herečku pre Jessie Buckley. Ocenenie za svoj herecký výkon v mužských kategóriách si odniesol Wagner Moura za film *The Secret Angel* a Timothée Chalamet za komédiu *Marty Supreme*. Film *Sinners*, ktorý bol podľa očakávaní kritikov



jeden z najväčších favoritov, nakoniec dominoval len v kategórii za najlepšie hudobné aranžmá a návštevnosť. V animovanej a hudobnej tvorbe bol potom

podľa očakávania víťazom film z dielne Netflixu *Kpop Demon Hunters*, ktorý si odniesol významné sošky za najlepšiu pieseň a najlepší animovaný film.

Oscarové nominácie



Tohtoročné nominácie na Oscary len v mnohých prípadoch kopírovali výsledky zo Zlatých Glóbov.

Film *Sinners* sa stal jasným favoritom sezóny s rekordnými 16 nomináciami, čím prepísal históriu Akadémie, ktorú do teraz

držal Peter Jackson a jeho *Pán Prsteňov*. Odniesol si nominácie od Najlepšieho filmu a réžie až po herecké a technické prevedenie. V tesnom závесе nasleduje politicky ladený film *One Battle After Another*, ktorý potvrdzuje, že Oscary čoraz viac oceňujú aktuálne témy.

Film Paula Thomasa Andersona zbiera uznanie nielen za réžiu, ale aj za herecké výkony Leonarda DiCapria a Benicia del Tora. Je zaujímavé ako výber Oscarových nominácií tento rok balansuje medzi veľkolepými produkciami a intímnymi príbehmi. Aj keď by mali byť nominácie oslavou rozmanitosti aj tento rok minimálne v kategórii režisérův tomu opäť nie je tak, keďže Chloe Zhao reprezentuje jedinou ženskú režisérku.

V najdôležitejšej kategórii za Najlepší film sa o zlatú sošku pobijú ambiciózne projekty ako *Hamnet*, *Frankenstein*, *Sentimental Value* či *Marty Supreme*. Timothée Chalamet za posledný spomínaný dostal aj nomináciu. Trochu kontroverzná je, že kto nomináciu za herecký výkon nedostal, bol Paul Mescal ako mladý Shakespear z *Hamneta*. Ženské herecké nominácie následne ponúkajú prevažne silné ženské výkony – Jessie Buckley (*Hamnet*), Emma Stone (*Bugonia*) či Renate Reinsve (*Sentimental Value*).

Ryan Hurst ako God of War



Očakávaný seriál **God of War** od spoločnosti Amazon začína konečne naberať formu a dokonca v týchto dňoch obsadil aj svoju hlavnú postavu Kratos. Toho si zahrá **Ryan Hurst**, známy zo seriálov **Sons of Anarchy** alebo **The Walking Dead**.

Pre Hursta ale nejde o prvé stretnutie s touto hrou. V minulosti totiž prepožičal hlas charakteru Thora. Obsadenie Ryana Hursta nezostalo ale bez menšej kontroverzie a reakcie od fanúšikov hry, ktorí by v hlavnej postave radšej videli herca Christophera Judgea. Ten je hlasom Kratos v hernej verzii.

Seriálová adaptácia už teraz sľubuje že ostane verná hernej predlohe, ktorú definuje nielen brutalita sveta, ale najmä komplikovaný vzťah medzi Kratosom a jeho synom – toto je hlavná herná dejová linka prvých dvoch dielov, ktoré najviac reprezentujú hráčov tejto hry.

Amazon tiež stavil na kvalitný tím, ktorý sa na seriály bude podieľať. Sú medzi nimi Ronald D. Moore a na režisérsku stoličku si sadne Frederick E.O. Toye. Mená, ktoré sa podieľali napríklad na takých kultových seriáloch ako je **Battlestar Galactica**, **Shogun** alebo **the Boys**.

Amazon už teraz plánuje dve sezóny tohto seriálu čo udáva jasný signál a dôveru v túto produkciu. Samotná príprava seriálu by sa mala začať v marci tohto roku pričom ešte nie je jasný dátum uvedenia ale najskôr pôjde až o rok 2027.

Na vlásku už pozná prvé mená



Disney obsadil prvé mená do hranej verzie filmu **Na Vlášku**. Hlavné postavy Rapunzel a Flynn Ridera by mali stvárniť **Teagan Croft** a **Milo Manheim**.

Film bude vznikať v réžii Michaela Graceyho. Ten plánuje zachovať hudobné prvky a dobrodružného ducha animovanej klasiky. Čo fanúšikov zaujíma najviac je to, ako sa Gracey rozhodne zobrazit vlášky Rapunzel. Nepoteším vás, ale táto informácia ešte nie je jasná. Uvedenie filmu ešte nemá presný dátum ale je súčasťou pokračujúcej vlny projektov, v rámci ktorých sa Disney snaží prilákať novú generáciu divákov, ale tiež aj existujúcich fanúšikov pôvodného filmu, na live-action prerábky svojich klasických filmov.

Professor X sa vracia



Začiatkom januára fanúšikov MCU prekvapila krátka ukážka z plánovaného **Avengers: Doomsday**, v ktorom sme mohli po prvýkrát vidieť **Patricka Stewarta** v role Profesora X.

Okrem neho majú potvrdený návrat aj **Ian McKellen** ako **Magneto**, **James Marsden** ako **Cyclops** alebo **Famke Jansen** ako **Jean Grey**. Toto oznámenie pôsobí ako silný moment pre fanúšikov a Marvel týmto krokom nesiahá len po nostalgii, ale po vedomom spojení dvoch generácií komiksových é. Krátke teasers naznačujú že nepôjde len o cameo ale o plnohodnotný návrat ikonických postáv.

Avatar: Oheň a popol

VEL'KOLEPÉ KINO, ALE LEN PRIEMERNÝ ZÁŽITOK



Tretí Avatar s podtitulom Oheň a popol znovu potvrdzuje, že James Cameron je bezkonkurenčný vizionár pokiaľ ide o filmový obraz, technológie a budovanie fantastických svetov. Pandora ešte nikdy nevyzerala tak veľkolepo, detailne a fyzicky hmatateľne. Problém je však v tom, že čím viac nás film ohuruje vizuálne, tým menej nás dokáže prekvapiť obsahovo. Avatar 3 je totiž v jadre opäť tým istým príbehom, ktorý sme už videli, len s iným žvlom, novým kmeňom a ešte dlhšou minutážou.

Dej sa opäť točí okolo konfliktu medzi pôvodnými obyvateľmi Pandory a ľuďmi zo Zeme, ktorí planétu drancujú v mene pokroku, zdrojov a „civilizácie“. Jake Sully (Sam Worthington) a jeho rodina sú znova vtiahnutí do vojny, ktorú si nevybrali, no nemajú na výber. Po lese v prvom filme a vode v druhom teraz prichádza oheň, nový kmeň Na'vi, žijúci pri sopkách, vedený charizmatickou, no krutou Varang (Oona Chaplin). Táto zmena prostredia však v skutočnosti nemení samotnú štruktúru príbehu.

Všetko sme už videli

Znova sledujeme to isté: Ušľachtilí pôvodní obyvatelia (Na'vi), zlá technologicky vyspelejšia ľudská rasa, vnútorné rodinné konflikty, obeta, veľká bitka a príroda, ktorá sa na konci spojí proti votrelcom. Ak ste videli prvý aj druhý

Avatar film, presne viete, kam tento film smeruje a Oheň a popol vás v tomto smere nijako nevyvedie z omylu.

Film sa snaží dodať príbehu emócie najmä cez postavu Spidera (Jack Champion), chlapca rozpolteného medzi dvoma svetmi, ktorého osud je ústredným





motorom deja. Tento motív „diet'a medzi dvomi kultúrami“ je zaujímavý a má potenciál, no Cameron ho spracúva pomerne povrchné. Namiesto hlbšieho psychologického ponoru dostávame skôr symbolické náčrty a rýchle riešenia, ktoré majú slúžiť hlavne tomu, aby sa dej mohol presunúť k ďalšej veľkej akčnej scéne.

Vizuálna extáza, ktorú Cameron stále ovláda

A práve akcia a vizuál sú tým, čo Avatar 3 robí skvelým. Sopky, oheň, popol, lietajúce tvory, obrovské digitálne prostredia a masívne bitky sú natočené s neuveriteľnou precíznosťou. Každý záber vytvára skutočne pôsobivý zážitok. Cameron má stále schopnosť vytvoriť svet, v ktorom by ste sa chceli prehádzať.

Dĺžka filmu ako najväčší nepriateľ

Problém však nastáva pri dĺžke filmu. Takmer tri a pol hodiny sú jednoducho

príbeh, ktorý neprináša nové myšlienky. Tempo je nerovnomerné, niektoré pasáže sa zbytočne natáhajú a miestami máte pocit, že film sám nevie, či chce byť rodinnou drámou, ekologickým manifestom alebo čistokrvným blockbusterom.

Herecké výkony sú solídne, no málokto dostáva priestor skutočne zažiť. Staré známe postavy sú síce stabilné, ale fungujú viac ako archetypy než ako plnokrvné charaktery. Zoe Saldaña ako Neytiri a Oona Chaplin ako Varang však naozaj vynikajú. Saldaña vnáša do postavy emotívnu hĺbku a jej materská láska k deťom je presvedčivá. Na druhej strane, Chaplin ako Varang je vynikajúcim zloduchom, ktorý prináša do filmu potrebnú dynamiku so svojou mystickou, temnou energiou.

Pandora je krásna, no jej príbeh sa opakuje

Avatar: Oheň a popol nie je zlým filmom. Je to technicky brilantné, profesionálne

natočené a miestami naozaj veľkolepé kino. Zároveň je to však film, ktorý pôsobí svojou vlastnou schémou unavené.

Cameron opäť rozpráva ten istý príbeh o kolonializme, prírode a duchovnom prepjení so svetom, len v inom kabáte.

Ak hľadáte vizuálny únik, veľké plátno a film, ktorý vás na pár hodín úplne zahltí obrazmi a zvukom, Avatar 3 splní očakávania. Ak však čakáte niečo nové, odvážne alebo prekvapivé, zostanete skôr sklamaní. Pandora je stále krásna, no jej príbeh už poznáme naspamäť.

„Príbeh tretieho Avatara sa odohráva niekoľko týždňov po Ceste vody. Rodina Sullyovcov sa vyrovnáva so smrťou Neteyama. Spider má problém prispôbiť sa životu v Metkayine, čo vedie k rozhodnutiu, že rodina už nemôže zostať spolu. Cesty postáv sa rozchádzajú a objavujú nové regióny Pandory, kde narazia na klan Tlalim, mierumilovných Veteránov obchodníkov. Tento pokoj však naruší klan Mangkwan, Ohniví ľudia.“

Simona Slivová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
James Cameron

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + vizuálne efekty
- + herecké výkony
- dĺžka filmu
- opakovanie deja
- príbeh bez hlbšieho vývoja

HODNOTENIE:



Hamnet

SMÚTOK, KTORÝ STVORIL HAMLETA



Film *Hamnet* je citlivým filmovým spracovaním rovnomeného románu Maggie O'Farrellovej z roku 2020, ktorý nazerá na Shakespearov život nie cez slávu a nesmrteľné verše, ale cez ticho, ktoré po sebe zanechala osobná tragédia – smrť jeho syna Hamneta. O'Farrellová vo svojej knihe premenila historické fakty na intímnu rodinnú drámu o rodičovskej strate, bolesti a láske, pričom smútok otca sa v jej podaní stáva prameňom umeleckej inšpirácie, z ktorej neskôr vyrástol Hamlet.

Filmovú adaptáciu si do rúk pevne uchopila výborná Chloé Zhao, režisérka známa schopnosťou nachádzať veľké emócie v tichu a jednoduchosti. Spolu s autorkou predlohy prenáša príbeh do obrazov, ktoré dýchajú spojením s prírodou a neviditeľnými ranami, čím vytvára film, ktorý nie je len historickou drámou, ale krehkou výpoveďou o tom, ako sa zo straty zrodí svetové umenie.

Ako sa rodí láska a rodina

Príbeh Hamneta sa začína na anglickom vidieku koncom 16. storočia, kde príbeh otvára Agnes (Jessie Buckley), žena, ktorej každodenný život sa prelína s prírodou, poverami a mágiou, ktorú zdedila po svojej matke. Jej svet je drsný aj nežný zároveň, nasiaknutý bahnom, bylinami a intuíciou, ktorá ju odlišuje od ostatných.

Do tohto prostredia prichádza Will (Paul Mescal), vtedy ešte neznámy mladý muž, ktorý ani netuší, že jeho meno raz prežije stáročia a stane sa synonymom literárneho umenia. Will, syn garbiara, pracuje v dome Agnes, kde si odpracováva dlh svojho otca hodinami latinčiny. Tu si všimne Agnes, ktorá sa líši od iných žien z vidieka. Ich stretnutie nie je romantickým momentom, ale pomalým vzájomným vzplanutím. Láska medzi Agnes a Willom je na tú dobu nevšedná, na prirodzená,

vzdorujúca spoločenským očakávaniam a normám. Kým okolie vníma Agnes ako podivnú, skoro až čarodejnicu, ktorá by vo svojom veku mala byť už dávno vydaná a s deťmi, Will v nej vidí partnerku, ktorá mu ako jediná zo všetkých ľudí rozumie. Zhao do ich budujúceho sa vzťahu veľmi dobre zahrnula aj prvky folklóru a vzťahu človeka k lesu – tieto prvky tu neslúžia len ako exteriérová dekorácia, ale jadro ich spoločného zblíženia a spolupatričnosti. Tiež sa opäť hrala so svojím obľúbeným prvkom, ktorým sú farebné prevedenia, symbolické pre jednotlivé postavy.

Pre Agnes je to mystická ale hrejivá červená a jej odtiene, pričom Will má odtiene modrej, ktoré okrem iného podtrhujú jeho problém sa v živote nájsť. Naposledy použila Zhao túto farebnú symboliku vo filme *Immortals* kde mali jednotliví hrdinovia farby podľa čakier. Krátko po začatí ich manželstva



prichádzajú aj deti, ktoré pre nich budú pociť domova a bezpečia. Will ale naďalej bojuje so svojou identitou a tým, že by chcel od života niečo viac. Zo všetkých ľudí mu práve Agnes v plnej miere rozumie, preto sa rozhodne Willa poslať do Londýna, aj keď to znamená, že ostane na deti sama. Pokojnú rodinnú situáciu ale zasiahne smrteľná choroba. Smrť ich milovaného syna Hamneta sa v tomto momente stáva šokujúcim a bolestivým centrom filmu.

Takto vznikol Hamlet

Po Hamnetovej strate sa dynamika Agnes a Willa mení. V tomto momente film sleduje, ako každý z rodičov čelí svojej bolesti inak. Agnes už nedokáže d'alej pochopiť Willovu neprítomnosť a úteky do Londýna, Will zasa prechádza od smútku, cez pocit nenaplnenosti až

po útechu v umení, kde sa zameriava na prípravu svojej novej drámy.

Agnes neskôr opäť nachádza pochopenie a cestu späť k Willovi. Je to v momente, keď pozerá divadelnú inscenáciu Hamleta. Zhao si nechala túto emocionálne silnú pasáž na záver filmu – moment, v ktorom sa kontext divadelného diela prelína s hrôzostrašnou inšpiratívnou skutočnosťou reality. V tejto scéne Jessie Buckley potvrdzuje to, čo vidíme v celom deji filmu, že nie je iba inšpiráciou, ale aj srdcom filmu.

Jej výkon je intenzívny, autentický a emocionálne presvedčivý. Paul Mescal jej výborne sekunduje a dopĺňa jej intenzitu a energiu jemným, hlbavým herectvom, špecifickým smútkom a tichou zdržanlivosťou. Zhao sa vo filme podarilo dotknúť univerzálnych tém

ako láska, strata, tvorivá inšpirácia a hľadanie pokoja po rodinnom nešťastí. Samozrejme, toto sa podarilo aj vďaka veľmi kvalitnej literárnej predlohe. Ak by sme filmu chceli veľmi niečo vytknúť, tak by to mohlo byť pomalé tempo. Avšak, dá sa polemizovať, že režisérka sa rozhodla zamerať na emocionálne vrstvy a nie na rýchlosť vývoja deja.

V závere ostáva očakávanie diváka. Tu si treba povedať, že Hamnet nie je tradičným biografickým filmom, ani jednoduchá historická dráma – ide o poetické až lyrické filmové dielo, ktoré nemusí sedieť každému. To, že je film horúcim adeptom v tohtoročných filmových cenách, sme mali možnosť vidieť už počas Zlatých Glóbov, kde získal hneď niekoľko ocenení. Už v marci sa dozvieme, či mu bude šťastena naďalej naklonená aj počas Oscarov.



„Hamnet od Chloe Zhao nahliada na mladého Williama Shakespeara a to, ako nájde svoju celoživotnú lásku Agnes. Rodinné šťastie sa však mení na drámu, ktorá sa zaslúži o úspech jedného z jeho najvýznamnejších diel, Hamleta.“

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Chloé Zhao

Rok vydania: 2025
Žáner: Dráma / Životopisný

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborne herecky vykony a silná ženská prítomnosť
- + vizuálna prevedenie a vizuálny štýl
- pomalšie dejové tempo
- miestami prehnané emócie postáv

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, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Maja Kuffová, Nataša Bóžiková, Simona Tlacháčová, Vanesa Svetiková, Nikola Rusnačíková, Bianka Slobodníková, Denisa Lutoská, Viktória Podolinská, Simona Slivová, Pavol Košík, Kristína Hudáková, Petra Petroková, Soňa Lovasová, Veronika Srníková, Viktória Podolinská

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

Gigabyte AORUS RTX 5090 AI BOX

MARKETING A INZERČIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

T: + 421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

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

ISSN 2644-6294 (online)



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.

//

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