

# GENERATION

## HRALI SME

*Final Fantasy 7  
Remake Intergrade*

**SÚŤAŽ**



**WiZ**

**TÉMA**

Séria AMD  
Radeon RX 9000

**TESTOVALI SME**

Honor Magic8 Lite

**VIDELI SME**

Búrlivé Výšiny

**RETRO**

Castlevania Aria of Sorrow





**Signum M30 ARGB**  
**Signum M30 Air**

**Malá skrinka.**  
**Velký potenciál.**

**Moderná výbava**

USB-C 20 Gb/s  
a tvrdené sklo.

**Efektívne chladenie**

Mesh panel  
a 3× PWM ventilátory.

**MicroATX flexibilita**

Podpora mATX,  
Mini-ITX aj FlexATX.



## Potrebujem nové koleno

Často sa vraví, že v mladosti sme presvedčení o svojej nesmrteľnosti a preto si trúfame na výkony nezlučiteľné so zdravým rozumom. Ja by som vám o tom vedel porozprávať pár kvetnatých historiek, ktoré úplne zázračne neskončili mojím zmrzačením. A úprimne, tipujem, že mnohí z vás máte podobné životné skúsenosti.

S aktuálnym kalendárom mám 42 rokov a človek by si myslel, že spolu s dospelosťou príde aj rozumnejší prístup k vlastnému telu a jeho limitom. Evidentne to však. Posledné tri roky totiž aktívne behám, nech už je vonku akékoľvek počasie. Doteraz som v tejto súvislosti riešil maximálne tak únavu a nechut' vybehnúť do dažďa, mrazu či šialených teplôt. Lenže vo mne evidentne stále žije kus toho arogantného fagana, ktorý si myslí, že 40 kilometrov týždenne je úplne normálne a že takú nálož budem dávať minimálne až do dôchodku. Lenže posledný týždeň chodím po dome ako duch Terryho Foxa, pretože som si uhnal bežecké koleno alias ITB syndróm. Nebudem vás nudiť detailmi, v skratke, ide o únavové poškodenie časti kolena, ktoré vás vie výrazne limitovať pri pohybe a náročnejších aktivitách. Najvtipnejšie je, že signály som cítil už dávnejšie ...len som ich totálne ignoroval a naložil si ďalších 12 km. Lebo, ved', prečo nie?!

A tak dúfam, že skôr než nastane ten môj spomínaný dôchodok, medicína ruka v ruke s robotikou pokročí natol'ko, že si budem môcť dovoliť nové, autonómne koleno. Ideálne také, čo po rozbalení jemne zavonia WD sprejom a príde aj s AI poradcom, čo ma v prípade ďalších signálov bez rečí nakope do zadku. Kým sa tak stane, ostaňme nohami na zemi (v mojom prípade momentálne doslova) a pod'me si spoločne prelistovať obsah aktuálneho čísla magazínu Generation.

Filip Voržáček  
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE

Kingston  
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

# Hyundai IONIQ 9

ŠINKANZEN MEDZI SUV



**Keď Japonci v roku 1964 vypustili na trať Tōkaidō Shinkansen, bola to doslova historická udalosť v doprave. Krajina sa zrazu začala mihotať za oknami a cestujúci pritom sedel v tichej, stabilnej kapsule akoby sa celý vlak kĺzal po koľajniciach a nič na svete mu v tom nemohlo zabrániť. Niečo podobné dnes už čiastočne prežíva aj automobilový svet, kde spaľováky so svojimi neduhmi pomaly ustupujú a do popredia sa tlačia modely, ktoré chcú pôsobiť skôr ako rýchlovlak než bežné auto. Aktuálne je žiarivým príkladom Hyundai Ioniq 9, a to najmä v jeho vrcholnej verzii Calligraphy s pohonom všetkých štyroch kolies. Je to obrovské SUV, moderný dopravný nástroj postavený na platforme E-GMP a na myšlienke ideálneho prúdenia vzduchu a svetla.**

V tejto recenzii sa naň pozriem práve „šinkanzenovým“ pohľadom a poviem vám, či dizajn naozaj reže vzduch, či interiér funguje ako vagón v biznis triede, či dokáže byť ticho aj pri dialničnom tempe a či sa tento veľký kus valiaceho sa plechu správa

isto, ako keby mal pod sebou koľajnice. Pri letmom prezretí kontúr najväčšieho elektromobilu, aký kedy Hyundai vyrobil, je jasné, že dizajnéri mali na stole neľahkú úlohu: vymodelovať obrovské trojradové SUV, ktoré však nesmie vyzerať ani jazdiť ako krabica mlieka s kolieskami.

Pri elektromobile je aerodynamika brutálne dôležitá, lebo každý zbytočný odpor vzduchu, špeciálne na diaľnici, ukrájuje z dojazdu rýchlejšie, než by si človek prial. Preto vytiahli koncept Aerosthetic, teda myšlienku ideálneho prúdenia vzduchu aj svetla. Celé auto stojí na jednej plynulej krivke strechy, ktorá sa ťahá od kapoty dozadu a končí jemne zúženým lodným chvostom.

Presne tým spôsobom, ktorý nechá vzduch z karosérie doslova odtečť, a to bez zbytočných turbulencií. K tomu si pripočítajte rázvor 3 130 mm (áno, je to o kúsok viac než mala mnou minulý rok testovaná Kia EV9 s 3 100 mm), kolesá natlačené do rohov a krátky predný previs. Výsledkom je veľké auto, ktoré však

nepôsobí ako mastodont, ale skôr ako sci-fi vagón rýchlovlak bez koľajníc.

Svetlá sú tu, ako sme pri prémiových elektromobiloch zvyknutí, viac než len praktický prvok. Klasická mriežka chladiča je nahradená priehľadným panelom a to celé dopĺňa séria pixelov ponúkajúca svetelné vzory, ktoré vedia komunikovať so svojím okolím (napríklad počas nabíjania alebo pri nastupovaní). Predok vďaka tomu nepôsobí ako tvár auta, ale skôr ako displej (ostatne, v menšej a civilnejšej forme podobnú digitálnu tvár nájdete aj na Škode Elroq). Vo verzii Calligraphy sa pridávajú prémiovejšie povrchy, napríklad lesklé čierne obklady dole, ktoré opticky znižujú ťažisko a robia auto uhladenejším. Každý, kto niekedy vlastnil čokoľvek typu piano black, však už tuší aj odvrátenú stranu: škrabance a špinu. Dvadsaťjedenpalcové disky vyzerajú ako turbíny a sú navrhnuté tak, aby zbytočne nemiešali vzduch v podbehoch, zapustené klúčiky sa ladne vysúvajú len vtedy, keď treba, a testovaná vzorka bola dokonca vybavená digitálnymi spätnými



zrkadlami. Mat' OLED displeje doslova pod nosom vo mne ešte viac umocnilo pocit, že sedím v luxusnom rýchlovaku.

Spomínaná Kia EV9 ide vizuálne hranatejšou cestou, Ioniq 9 hrá na plynulosť a civilizovanú eleganciu. Držiak sa metafory, je to, ako keby ste porovnali nákladnú lokomotívu s jednotkou Šinkanzenu.

Apropo, keďže Hyundai nie je japonská značka, musím dodať, že aj Južná Kórea má svoj ekvivalent Shinkansenu. Volá sa KTX (Korea Train Express) a premiéru mal v roku 2004. To len keby ma tu niekto chcel popot'ahovať za nepresnosti.

Vďaka platforme E-GMP zmizol stredový tunel a podlaha ostala krásne rovná. Aj preto je nastúpenie do kabíny skutočne jedinečný zážitok. Okamžite vám udrie do očí vzdušnosť a enormný priestor. Verzia Calligraphy totiž ponúka 6-miestnu konfiguráciu 2 + 2 + 2, kde v strede sedia dve kapitánske kreslá s malou chodbičkou medzi nimi a práve tie zvládajú veci, ktoré sa hodia presne do celej šinkanzenovej metafory. Vďaka režimu relaxácie ich dokážete preklopiť do čiastočne ležiacej polohy aj s oporou pre lýtka. Dokonca aj tretí rad nie je len trestná lavica pre deti, keďže vďaka dlhému rázvoru a vysokej streche sa tam v pohode zmestia aj dospelí okolo 180 cm (najmä ak sa druhý



rad trochu posunie), pričom ani tam nechýbajú vlastné USB-C porty, držiaky a výduchy klimatizácie vedené zo stropu.

Stredobodom každodennej praktickosti je posuvná stredová konzola, ktorú poznajú už majitelia Ioniq 9, len tu pôsobí ešte zmysluplnejšie. Posúva sa v rozsahu 190 mm, aby mali pasažieri v druhom rade lepší prístup k úložným priestorom alebo aby sa uvoľnil prechod dopredu, a laktová opierka sa dá otvoriť z oboch strán – geniálny detail pre rodinné využitie. Vnútri je dosť miesta na kabelku, tablet či hromadu drobností a konektivita ako taká je tak isto vyriešená veľkoryso. K dispozícii máte bezdrôtovú nabíjačku s pogumovaným povrchom a viacero USB-C portov s výkonom až 100 W (napájané priamo z vysokonapäťovej

batérie), takže si tu bez problémov dobijete aj notebook. Ohromila ma aj špeciálna priehradka s UV žiarením určená na čistenie predmetov, kam sa zmestí telefón, kľúče alebo puzdro na okuliare.

Materiálovo ide Calligraphy skôr cestou udržateľného luxusu než staromódnej extravagancie, čo sa niekomu logicky nemusí páčiť. Ekologická koža s nižšou chemickou záťažou, recyklované materiály v kobercoch a čalúnení, mäkké plochy tam, kde sa človek najčastejšie dotýka, a vo dverách aj podsvietené plastové vzory, ktoré v noci pridávajú efekt väčšej hĺbky. Niektoré plasty úplne dole v kabíne pôsobia obyčajnejšie, práve stredová konzola s viacerými spojmi môže po dlhodobom používaní teoreticky priniesť nechcené praskanie a vŕzganie a svetlé interiéry sú všeobecne síce nádherne vzdušné, ale v rodinnej prevádzke majú k špine prirodzene bližšie, než by si človek priaľ. Aby som bol však férový, na testovanej vzorke sa však ani pri drsnejšom spôsobe jazdy neprejavilo čo i len malé puknutie, aj keď uznávam, že na oko mramorový efekt prístrojovej dosky na dotyk nepôsobí ako v aute za viac ako 80 tisíc.



A teraz kufror, lebo pri takomto rodinnom rýchlovaku to nie je zanedbateľný detail. Aj keď necháte hore všetky tri rady sedadiel, stále zostáva 338 litrov a na bežnú rodinnú výbavu to stačí. Keď sa sklopí tretí rad, kufror narastie na 908 litrov. A ak sa položí aj druhý aj tretí rad úplne na plocho, Calligraphy v 6-miestnej konfigurácii dá až 2 494 litrov. Zrazu máte k dispozícii priestor aj na presťahovanie objemnejších



vecí. Praktická drobnosť je aj predný frunk, ktorý má pri AWD verzii 52 litrov, takže nabíjacie káble a povinné haraburdy nemusia lietať hore-dole po zadnom kufri.

Dominantu palubovky tvorí veľký panoramatický, jemne zakrivený panel, ktorý pod jedným sklom spája dva 12,3-palcové displeje. Prístrojový štít je prehľadný, mení grafiku podľa jazdného režimu a okrem klasických údajov o jazde, navigácii či asistentoch vie po zapnutí smerovky priamo v budíkoch ukázať aj obraz mŕtveho uhla (stále úžasne praktická a nápomocná funkcia). Stredový infotainment reaguje svižne, menu je postavené na logických dlaždiciach a poteší, že bezdrôtové Apple CarPlay aj Android Auto sú tu ako štandard, nie ako odmena za príplatok. Calligraphy k tomu pridáva veľký head-up displej, ktorý premieta informácie na čelné sklo a navigáciu dopĺňa šípками v rozšírenej realite, takže oči zostávajú tam, kde majú, a to na ceste. A čo je pre

mnohých dnes dôležité, klimatizácia má vlastný ovládací panel pod hlavnou obrazovkou, hlasitosť či jazdné režimy majú hmatateľné spínače, čo je v praxi o triedu príjemnejšie než loviť teplotu v podmenu, ako to opakovane riešia iné automobily.

Celé to navyše sedí do filozofie auta ako softvéru na kolesách, keďže Ioniq 9 je vozidlo, ktoré sa časom zlepšuje cez aktualizácie a ponúka aj dodatočný obsah na stiahnutie – od nových svetelných animácií vpredu, cez vylepšenia parkovacieho asistenta až po streamovacie služby, aby ste sa počas nabíjania nenudili.

Metafora Šinkanzenu je pri Ioniq 9 za mňa najpresvedčivejšia vo chvíli, keď sa to celé konečne dá do pohybu. Na papieri máte váhu približne 2,7 tony a zdravý rozum vám našepkáva, že to bude v zákrutách skôr nákladný vagón, lenže podvozok a elektrický pohon túto realitu šikovne maskujú. Calligraphy 4 × 4 stojí

na dvoch elektromotoroch: vpredu je motor, ktorý rieši trakciu a pomáha pri akcelerácii, no pri ustálenej jazde sa vie cez mechanickú spojku fyzicky odpojiť, aby zbytočne nebrzdil a nejedol energiu, zatiaľ čo zadný motor hrá prím a dáva autu prirodzenejší charakter zadokolký. Aj preto auto v oblúkoch nepôsobí ako neochotná chladnička na pneumatikách.

Výkonovo je testovaná špecifikácia v pásme okolo 315 kW a s tým prichádza aj poriadna porcia krútiaceho momentu (700 Nm), takže pri 0 – 100 km/h operujeme niekde okolo piatich sekúnd. V praxi to znamená, že aj s plnou posádkou má auto dost' energie na predbiehanie a akcelerácia je presne tej vlkovej povahy: lineárna, plynulá, bez trhnutia a bez prestávok na radenie. Podvozok ako taký ide cielene po komforte.

Vpredu MacPherson, vzadu viacprvkový, plus samonivelačné zadné tlmiče, ktoré držia geometriu aj svetlú výšku v norme aj vtedy, keď sa do auta naloží celá rodina, batožina a polovica domácnosti. Ioniq 9 prosto dokáže simulovať ľadnú jazdu ako po kolajniciach, a to dostatočne presvedčivo aj na 21-palcových kolesách. Malé nerovnosti filtruje výborne, väčšie diery utlmuje dunením bez nepríjemných nárazov do volantu.

V zákrutách mu pomáha nízke ťažisko (batéria v podlahe), karoséria sa síce prirodzene mierne oprie, ale náklon sa rýchlo ustáli a auto drží stopu prekvapivo isto, pričom vektorovanie krútiaceho momentu cez prírzdovanie vnútorných





kolies pomáha krotiť typickú nedotáčavosť ťažkých áut. Riadenie s motorom na hrebeni (R-MDPS) pôsobí presnejšie než lacnejšie riešenia na stĺpiku a v Sport režime citel'ne stuhne, takže pri vyšších rýchlostiach vám dodá viac istoty.

Dlhý rázvor a aerodynamickejší tvar robia smerovú stabilitu ukážkovou aj na diaľnici a bočný vietor s tým nehádže tak, ako by človek čakal od tak veľkej plochy, čiže vodič nemusí robiť drobné korekcie každé dve sekundy.

Samostatnou kapitolou je ticho v kabíne. Vrstvené akustické sklá (nielen čelné, ale aj bočné), dvojité tesnenia dverí, poriadne koberce a penové výplne v dutinách karosérie. Toto všetko napomáha priam hermetickému utesneniu posádky. Do toho idú pneumatiky s penovou vložkou, ktoré vedú vstrebať nepríjemný dutý dozvuk z vnútra plášt'a, takže aj hrubší asfalt je znesiteľnejší.

A keď sa náhodou niečo nízkofrekvenčné predsa len začne tlačiť dnu, nastupuje aktívna časť a tou je systém aktívneho potlačania hluku. Áno, vec, ktorú poznáme z moderných slúchadiel, dorazila naplno už aj do áut. Snímače na podvozku zachytia vibrácie skôr, než sa z nich stane počuteľné dunenie, elektronika k tomu vypočíta protifázu a reproduktory pustia anti-hluk. Prosto ďalší pilier pre moju metaforu s luxusným vlakom.

Pri takom veľkom aute sú rovnako dôležité aj asistenčné systémy. Ten hlavný dokáže držať auto na diaľnici pekne v strede pruhu aj v dlhších zákrutách. K tomu máte k dispozícii adaptívny tempomat, ktorý funguje plynulo a pri zapnutí smerovky vie auto samo prejsť do vedľajšieho pruhu (ak je tam voľno, samozrejme).

Plus stačí mať ruku položenú na volante len čiastočne a systém vás zbytočne nebude otravovať pípaním. V meste prídu rovnako tak vhod parkovací asistenti. Kamera s funkciou 360° vám dáva prehľad

o okolí a Remote Smart Parking Assist 2 umožní zaparkovať aj na diaľku cez kľúč alebo mobil, čo je pri päťmetrovom aute v úzkych priestoroch fakt praktické.

Takýto veľký elektromobil si logicky žiada veľkú trakčnú batériu a Hyundai si to pri jeho dizajnovaní patrične uvedomoval. Do podlahy nacpali najväčšiu batériu, akú kedy dali do osobného auta: 110,3 kWh, čo je citel'ný kus navyše oproti Kii EV9 (99,8 kWh).

Pri Calligraphy AWD na 21-palcových kolesách treba rátať s dojazdom okolo päťstovky v kombinovanom režime a na diaľnici pri 110 – 120 km/h s klimatizáciou typicky niekde v pásme približne 420 – 450 km. Pochopiteľne všetko závisí na počasí, profile trasy a na tom, či sa ide s ľahkou nohou alebo nie. V zime alebo pri agresívnejšej jazde (čo bol aj môj prípad v rámci týždenného testovania, keď sme celá rodinka vyrazili na víkend do Tatier) sa dá dojazd prirodzene stlačiť bližšie k 350 – 380 km.

Ioniq 9 hrá vysokorýchlostnú ligu práve v nabíjaní. Osemstovoltová architektúra mu umožňuje prijímať vysoké výkony (210 – 240 kW) a dôležité je, že nejde len o jednorazový efekt na pár minút, ale o slušnú nabíjaciu krivku, takže z 10 na 80 % sa vie dostať približne za 24 minút. To je čas, keď sa stihne toaleta, káva aj nezáväzná konverzácia o (ne)úspechoch v škole vašich ratolestí. Auto si navyše vie batériu predpripraviť, keď je rýchlonabíjačka zadaná v navigácii, takže aj v chlade máte väčšiu šancu, že sa nabíjanie rozbehne svižným tempom. Pochopiteľne, ani tu nechýba podpora V2L, ktorá z batérie dokáže napájať externé spotrebiče na 230 V (do cca 3,6 kW), či už cez zásuvku v interiéri alebo adaptér v nabíjacom porte.

Pravda, Hyundai Ioniq 9 (4 × 4 Calligraphy) nie je auto pre všetkých. Je drahé, veľké a v európskych mestách to bude pri parkovaní aj v úzkych uliciach cítiť. A áno, v konečnom dôsledku aj prehnané množstvo technológií môže dnes niekoho



odradiť. Lenže ako celok je to jeden z technologicky najdotiahnutejších rodinných elektromobilov, ktoré dnes vôbec existujú. Metafora Šinkanzena tu sedí hlavne v praxi: jazda je pokojná, stabilná, kabína je veľmi tichá a aj dlhý presun vie pôsobiť menej únavne než v klasickom veľkom SUV.

K tomu si pridajte 800 V nabíjanie, ktoré výrazne skrátuje prestoje, a interiér, ktorý je v 6-miestnej konfigurácii s kapitánskymi kreslami presne ten dôvod, prečo práve toto auto dáva zmysel. Je to jednoducho veľký, premyslený priestor na cestovanie. Ak teda niekto hľadá maximum miesta, modernú techniku a luxusný dizajn, Ioniq 9 je momentálne jedna z najlogickejších možností.

## Verdikt

Rodinný rýchlovlak na kolesách.

Filip Voržáček

| ZÁKLADNÉ INFO:                        |                               |
|---------------------------------------|-------------------------------|
| <b>Zapožičal:</b><br>Hyundai          | <b>Cena s DPH:</b><br>68 450€ |
| PLUSY A MÍNUSY:                       |                               |
| + Luxusný<br>a jedinečný dizajn       | - Cena                        |
| + Praktický<br>a priestorový interiér | - Piano Black<br>v nárazníku  |
| + Úroveň pohodlia                     |                               |
| <b>HODNOTENIE:</b>                    | ★★★★★                         |

# MINI John Cooper Works

SUPER MINI COOPER KART



Asi nie je nutné, aby som vám nejako predstavoval kultovú značku MINI. Čo si však žiada krátke vysvetlenie, aj v súvislosti s mojím posledným autotestom, je edícia John Cooper Works, d'alej už len JCW. Lebo toto nie je len nejaká vyššia výbava meniaci švihadlá za elektriku. Toto je vo výsledku prémiová hračka pre dospelých, ktorá zo semaforov robí štartovnú čiaru a z každého kruhového objazdu vaše súkromné Grand Prix. Už pri prvom rozjazde v nečakane zasneženej Bratislave som nadobudol pocit, že nejazdím na bežnom autíčku, ale že žijem svoj vlastný Mario Kart v luxusnom kabáte. K dokonalosti chýba snáď už len ikonické „Here we go!“ pri podradení. Povedali by ste si, že tu máme už takto v úvode ústrednú metaforu. Lenže testované vozidlo vo mne prebudilo ešte o kus dlhšie básnické črievko. V tejto Super Cooper Kart eufórii sa v súvislosti s históriou značky MINI totiž ozýva aj britský soundtrack, lenže nie ten hudobný, ale naopak seriálový. Vidím v tom trochu IT Crowd (všetko máte pod kontrolou, aj keď vám horí za zadkom), aristokratickú aroganciu Edmunda z Black Adder, náladu

Black Books (dnes som chcel byť rozumný, ale nedopadlo to) a v neposlednom rade absurditu Červeného trpaslíka, vďaka ktorej sa v tejto malej technologickej kapsule na kolesách cítite úplne mimo reality. Navonok sa auto prosto tvári kultivovane, no v skutočnosti vás neustále núti hľadať dôvody jazdiť ďalej. A viac. Samotné meno John Cooper nie je bezduchá marketingová nálepka. Bol to geniálny inžinier a šéf tímu F1, ktorý spravil revolúciu presunutím motora za jazdca a svoj tím doviedol až k titulom majstra sveta. Jeho spojenie s pôvodným miniatúrnym autom od Aleca Issigonisa následne vyústilo do ikonických verzií Cooper, ktoré v 60. rokoch vyzerali síce nenápadne... aby potom v relý šokovali svet tým, že porážali väčšie a oveľa silnejšie autá. A dnes si aj vy môžete kúpiť kus tejto UK histórie v modernej EV podobe. Tak podme konečne na moje zážitky zo siedmich dní testovania tejto tichej, rýchlej a nehanebne zábavnej elektro beštie.

Dizajnový jazyk novej generácie elektrického MINI má za mňa kus charizmy a pekne

korešponduje s filozofiou auta samotného. Menej vizuálneho balastu, viac čistých plôch a hlavne v čisto EV prevedení logicky väčší dôraz na aerodynamiku. Pri verzii JCW to navyše nie je len póza, ale hlavne snaha, aby vzduch okolo auta netancoval foxtrot. Najviditeľnejšia zmena voči starším MINI, ktorú som si všimol na prvú dobrú? Značka sa definitívne lúči s tradičnými plastovými lemmami blatníkov, čo bol roky jej podpis. Karoséria vďaka tomu pôsobí hladšie, celistvejšie a kolesá sú opticky ešte viac natlačené do rohov, takže ikonický postoj ostáva, len vyzerá o kus modernejšie. Vpredu samozrejme ostali kruhové svetlomety (bez nich by to nebolo MINI), len sú dnes plnohodnotné LED a ponúkajú tri svetelné podpisy. Čiže si meníte výraz auta cez palubný systém, čo je tak trochu ako keby ste v Mario Kart prepínali skin, len s tým rozdielom, že tu neprovokujete Bowsera, ale suseda s Octaviou. A sused, ako vieme, je často nebezpečnejší. Masku dostala nový osemuholníkový tvar a v JCW verzii k tomu červené akcenty a logá so šachovnicou.



Ak chcete rýchlo spoznať, že sa pozeráte práve na JCW, pomôžu vám najmä unikátne 18-palcové disky, červené brzdové strmenie, vzadu aerodynamicky upravený difúzor a výrazné strešné krídlo, lebo keď už máte byť na ceste rýchli, tak nech to aj patrične vyzerá. Zadku s elegantne oblými tvarmi dominujú trojuholníkové svetlá s ikonickou UK grafikou, kde je cítiť ten posun od analógu k digitálu. Celkovo na mňa exteriér pôsobí svalnato a nízko, a hoci je to stále kompaktné auto (cca 3,86 m na dĺžku, 1,76 m na šírku, 1,46 m na výšku, rázvor okolo 2,53 m), vizuálne si berie priestor, akoby malo o triedu viac.

Interiér prináša najväčší skok, aký si MINI za posledné roky dovolilo. Dizajnéri sa očividne vrátili ku koreňom značky a pripomenuli si Mini z roku 1959, kde bol centrom diania budík v strede palubovky. Dnes je z toho extrémne tenký OLED displej s priemerom 24 cm, ktorý obsluhuje všetko od rýchlosti cez klimatizáciu až po multimédiá (pred šoférom je ešte Head-up Display). Baví ma tá nostalgická narážka a je to trochu ako keď Moss vysvetľuje Jen, že internet je uložený v tej malej čiernej škatuľke. Celú palubnú dosku MINI potiahli dvojfarebnou pletenou textúrou z recyklovaného polyesteru s takzvaným houndstooth vzorom v červeno-čiernej kombinácii a pridali k tomu atypické RGB osvetlenie. Niečo také som v aute ešte nevidel a celé to má atmosféru dobre ušitého britského kabáta. Lenže kabát tu nepokrýva všetko. Kým horné časti a dotykové plochy sú nápadité a na dotyk príjemné, dole v kabíne a na dverách sa nachádzajú tvrdšie

plasty, ktoré vedľa starších MINI vyznejú o triedu lacnejšie. Ja som na to pri dnešných elektromobiloch už zvyknutý, no ak by ste od auta štartujúceho cenu nad hranicou 40-tisíc čakali viac BMW pocitu, môže prísť malé vytriezvenie. Našťastie, keď sa táto elektrická beštia dá do pohybu, na plasty zabudnete pomerne rýchlo. Športové sedadlá JCW s integrovanými opierkami a špecifickým tvarovaním držia výborne aj v ostrých zákrutách, sú potiahnuté kvalitnou syntetickou kožou, nechýba vyhrievanie a k tomu je tu trojramenný športový volant, ktorý namiesto spodného ramena používa štýlový textilný popruh. Celé to má efektný pretekársky šmrnc. Priestorovo MINI z novej platformy jasne ťaží. Rázvor je dlhší, rozchod širší a vpredu je miesta prekvapivo dosť. Pomáha tomu absencia stredového tunela a minimalistická palubovka, ktorá kabínu opticky odľahčí. Aj vyšší vodič si vie nájsť pohodlnú polohu. Lenže akonáhle budete chcieť odviezť troch ďalších dospelých,

realita vás dobehne. Zadné sedadlá sú v zásade núdzové, nástup do trojdvervej karosérie je gymnastika a miesto na nohy za dospelým vodičom je takmer nulové. Diet'a to prežije, dospelí na vás budú zazerat'. Dokázal som síce odviezť svoju 9-ročnú dcéru a oboch svokrovcov na predĺžený víkend do kúpeľov vzdialených 200 km, ale na dlhšie trasy by to už fyzicky aj psychicky nedali. Kufor s objemom 210 litrov je skôr na bežný nákup alebo jednu stredne veľkú cestovnú tašku a po sklopení operadiel v pomere 60 : 40 sa dostanete na približne 800 litrov s takmer rovnou podlahou.

Ruka v ruku s pohodlím v interiéri, ktoré ide na ruku hlavne dvojčlennej posádke, musím ďalšiu časť venovať softvéru. Dominantný kruhový OLED displej je vďaka nemu rozdelený prehľadne a logicky: v hornej hrane vidíte rýchlosť a dojazd, v strede sú widgety navigácie a médií a dole máte klimatizáciu a skratky do menu. MINI to celé predáva najmä cez vizuál a svojskú atmosféru, pretože každé prepnutie jazdného režimu (realizuje sa, tak ako aj štart vozu, fyzickým spínačom, ktorý vyzerá ako súčiastka z pretekárskeho auta) nemení len reakcie vozu, ale aj kompletnú grafiku a zvukovú kulisu v kabíne. Aj preto tá moja úvodná Mario Kart metafora, keďže občas máte naozaj pocit, že ste si neprepli režim jazdy, ale rovno celú úroveň v hre. Hlasový asistent rozpoznáva hlas vodiča aj spolujazdca a zvláda ovládať slušnú porciu funkcií bez toho, aby ste počas jazdy lovili v menu, čo je presne ten typ technológie, ktorý by Moss z IT Crowd docenil... len škoda, že v čase môjho testu som v menu nenašiel





slovenčinu ani češtinu. Keď už stojíte na nabíjačke, môžete si stiahnuť aplikácie ako YouTube či Disney+ alebo si zahrať pár arkádových hier, pričom ovládače zastúpia vaše smartfóny. Má to však aj pár mínusov: sem-tam cítiť mierne oneskorenie pri štarte alebo pri náročnejších aplikáciách a potom je tu klasika dneška, čiže platenie. Základné veci typu Apple CarPlay a Android Auto sú našt'astie v štandarde a fungujú bezdrôtovo, len ich zobrazenie je v kruhovom displeji trochu vizuálny kompromis, keďže sa vám to celé zmení na štvorček uprostred inak krásneho OLED kruhu. Connected Plus dostanete pri kúpe na tri mesiace zdarma a potom je to približne 9,99 eura mesačne alebo 99 eur ročne. Za tieto peniaze sa vám odomkne rozšírená navigácia s dopravou v reálnom čase a AR navádzaním, 3D budovy, streamovacie aplikácie, pravidelné online aktualizácie máp a celkovo pocit, že auto zostáva technologicky čerstvé aj po rokoch. Úprimne, z platených bonusov mi dáva najväčší zmysel práve AR navádzanie, kde vám navigácia na displeji krásne a intuitívne ukáže, kde presne máte odbočiť, takže na komplikovaných križovatkách sa už nezamotáte. Na natívne aplikácie typu



video a hry by som si však osobne priplácať nepotreboval. Než sa posuniem ďalej, rád by som ešte vyzdvihol perfektné zobrazovanie ostrosti zákrut v prednom HUD paneli a to formou farieb, čo samo o sebe len podtrháva ten pretekársky akcent JCW edície. V kabíne je tak isto umiestnená kamera snímajú posádku pomocou ktorej viete cez aplikáciu v mobile kontrolovať svoje vozidlo, alebo si

robiť fotky a video záznamy priamo z jazdy. Čo mi tu trochu vadilo bol krkolomný spôsob ako samotné záznamy stiahnuť mimo auta, keďže sa to rieši skenovaním QR kódu.

Vpredu vozu pod kapotou bez frunku sa nachádza elektromotor s výkonom 190 kW, teda 258 koní, a 350 Nm, čo v praxi znamená okamžitú reakciu na plyn a zrýchlenie 0 až 100 km/h za 5,9 sekundy. Maximálka je z výroby obmedzená na 200 km/h, no ak chcete, v menu si viete nastaviť aj nižší limit cez obmedzovač rýchlosti. V bežných situáciách máte v akomkoľvek zvolenom jazdnom režime pocit, že auto má stále pripravený ďalší dych a ak s ním nevyrazíte na okruh, jeho reálne limity budete skôr len tušiť, než prežívať. Lenže potom príde



tá menej romantická časť elektrického temperamentu. Keďže tu chýba mechanický samosvorný diferenciál, pri ostrej akcelerácii, hlavne na horšom alebo mokrom povrchu, predok občas bojuje o trakciu a volant vám dá najavo, že by tiež rád rozhodoval o smere. Z Mario Kart eufórie sa tak razom stane mini zápas s fyzikou. Najvýraznejšie to cítiť v režime Go-Kart, kde je odozva najagresívnejšia; elektronika síce preklz koriguje, ale okamžitý krútiaci moment naložený na prednej náprave jednoducho robí svoje. Zábavným doplnkom je boost páčka pod volantom, ktorá vám na desať sekúnd pridá extra výkon (+20 kW), a v praxi to funguje ako herný power-up, len namiesto muchotrávky dostanete brutálne sebavedomie pri predbiehaní.

Podvozok je kapitola sama o sebe, pretože verzia JCW bola už z povahy vecí vždy o ovládateľnosti a tu sa to posunulo ešte o kus ďalej a to aj napriek tomu, že elektrická verzia si nesie batérie a celkovo váhovo presahuje 1 600 kg. MINI to rieši po svojom. Pruženie je nastavené veľmi tuho, na hladkom asfalte je to výborné, karoséria sa takmer nenakláňa, auto drží stopu a riadenie



je extrémne priame a presné, takže ho v zákrute uložíte presne tam, kam chcete a to s takou chirurgickou istotou, akú od motokáry čakáte. Lenže potom príde realita lokálnych ciest, čiže výmoli, nerovnosti, rozbitý mestský asfalt... a práve tam sa ukáže odvrátená strana podvozku. Komfort sa vytráca a každá väčšia nerovnosť sa do kabíny prenesie formou citel'ných nárazov. K tomu si pripočítajte 18-palcové kolesá, ktoré síce vyzerajú skvele a sedia ku charakteru, no v kabíne vedú zvýrazniť valivý hluk. Takže odpoveď, pre koho toto MINI je, je za mňa jasná. Pre ľudí, ktorí chcú malé auto s veľkou dávkou presnosti lomeno zábavy a sú ochotní zaplatiť za to aj tým, že pohodlie nebude pre nich prvoradé. Rozhodne som sa o tuhosť podvozku naplno presvedčil v momente, keď som sa chcel napiť kávy a pooblieval som sa s prepáčením ako debil.

V najvyšších výbavách dostanete 360-stupňový kamerový systém s ostrým obrazom, pohľadom z vtácej perspektívy a dokonca aj umývaním zadnej kamery, takže parkovanie v stiesnených podmienkach bude pre vás hračkou. Trochu zamrzí už spomínaný Head-Up displej riešený výklopným plastovým sklíčkom, pretože pri aute v tejto cene by som čakal skôr projekciu priamo na čelné sklo. Čo sa týka jazdných modusov tak rozhodne nemôžem opomenúť ich bližší opis. Neprinášajú totižto len mechanické nastavenia, ale celý digitálny svet, ktorý mení grafiku aj zvuk v kabíne. Režimov je osem a jadrom modelu JCW je spomínaný Go-Kart Mode: ostrejší plyn, tuhšie riadenie, červeno-antracitová grafika a umelý zvuk so simulovanými výstrelmi

do pomyselného výfuku pri pustení plynu. Za mňa ide o zábavné divadlo, ktoré však logicky nemusí sadnúť každému. Timeless modus naproti tomu hrá na retro rýchlomer a zvuky klasických MINI, Balance ide zase do relaxu so zvukmi prírody a Core je akýsi moderný základ aj s vonkajším výstražným zvukom pre chodcov. Niektoré animácie pri prepínaní režimov sú síce zbytočne dlhé a občas tak musíte počkať kým auto dohrá intro, ale to už je skôr detail.

EV MINI používa batériu s kapacitou 54,2 kWh, z toho využiteľných je 49,2 kWh, čo je zároveň najväčšia batéria, akú dnes v trojdvorovom MINI vôbec dostanete. Pri normálnom mestskom a prímestskom jazdení v miernom počasí viete pri pokojnom tempe atakovať aj hranicu okolo 350 km a v ideálnych podmienkach sa priblížiť k štyristovke. Akonáhle sa však okolitá teplota rapídne zníži a vy naplno začnete využívať ten zdanlivo nekonečný výkon, spotreba pôjde rýchlo hore a dojazd sa zastaví na hranici 200 km. Toto je proste elektrický hot hatch do mesta a na zábavné výjazdy skôr než na nejaké dovolenkové a teda dlhé presuny. Nabíjanie tomu ostatne zodpovedá: DC maximum je 95 kW, čo v roku 2026 pôsobí trochu skromne vedľa čínskej a kórejskej konkurencie, ktorá bežne dáva 150 kW a viac, no MINI to čiastočne zachraňuje malou batériou. V praxi sa tak nabitie z 10 na 80 percent zmesť do zhruba pol hodiny, čo je čas akurát na kávu a jeden diel vášho obľúbeného seriálu.

Elektrické MINI John Cooper Works je za mňa auto, ktoré ide hlavne po emóciách.

Ponúka jedinečný dizajn, nápaditý interiér a jazdnú dynamiku, ktorá je v meste a na hladkých okružkách doslova návyková ako droga. Pochopiteľne však má aj svoje negatívne strany ako podvozok, ktorý je naladený na motokáru. Takže na rozbitých cestách vám občas pripomenie, že komfort tu nie je hlavná disciplína, a pri prudkom plyne vie predok na horšom povrchu chvíľu hľadať trakciu. Nie je to tragédia ale skôr charakterová črta, ktorú si buď zamilujete, alebo sa ňou nie len metaforicky pooblievate. Keď sa nad dušou tohto vozu zamyslím, tak to najviac dáva zmysel mestskému nadšencovi s domácim nabíjaním, ktorý chce v EV predovšetkým štýl, technológie a zábavu, nie rodinný minivan v prestrojení. MINI každopádne dokázalo plnohodnotne preniesť motokárový pocit aj do prémiovej EV triedy a ja som sa pri každom nasadnutí za volant vždy tešil, až na to dupnem.

## Verdikt

Esencia zábavy na štyroch kolesách.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

|                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| <b>Zapožíchal:</b> | <b>Cena s DPH:</b> |
| BMW                | 40 000€            |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| + 360° kamery          | - Tvrdosť podvozku |
| + Silný ťah a dynamika | - Maximálny výkon  |
| + Zábavné jazdenie     | nabíjania          |
| plné emócií            |                    |
| + Qi nabíjačka         |                    |

### HODNOTENIE:



# Peugeot E-Boxer L4H2

RADOŠŤ ČI PREKLATIE KURIÉROV?



Segment skriňových dodávok dnes z môjho pohľadu v mnohom pripomína IT oddelenie, ktoré roky držalo pri živote starý systém. Nebol moderný, ale fungoval. Každý z tímu ho poznal, servis bol jednoduchý a nikomu sa nechcelo robiť veľkú zmenu. Následne vám do toho však v mene pokroku niekto takzvané hodí vidly. Inými slovami prídu regulácie pre mestá, emisné zóny a ceny palív, a to čo bolo už tak staré, razom zostarne ešte viac. Treba prosto novú generáciu, aby doprava mohla pokračovať. Peugeot E-Boxer v najnovšej verzii je presným príkladom celej tej mojej IT parafrázy. Nie je to len výmena diesla za elektromotor, ale poctivejšia prestavba platformy, na ktorej nadnesené povedané, celá Európa vozí tovar, a to už vyše dvadsať rokov. Mnou testovaná špecifikácia 435 L4H2 s obrovskou 110 kWh batériou, o ktorej budú nasledujúce riadky, už na papieri ukazuje

úplne jednoduchý problém elektrických dodávok. Batéria dá dojazd, ale je ťažká. Pri dodávkach sa pritom často hrá o magickú hranicu 3,5 tony, keďže pod ňou ešte stačí vodičský preukaz skupiny B a firmám sa s tým žije ľahšie, pretože nemusia platiť mýto. Ak dnes chcete, ale zostať pod 3,5 t, zákonite musíte niečo obetovať, a tým niečím je práve nosnosť. V prípade testovacieho auta je to približne 665 kg čiže ide o verziu vhodnú pre bežné kuriérske spoločnosti, ktoré aj vám na pravidelnej báze zabezpečujú dodávanie balíčkov. Na margo uvedených vodičských preukazov je však na mieste, to moje kategorické tvrdenie o skupine B, trochu spresniť. V rámci EU a pri autách s elektrickým pohonom totižto platí, že vozidlá do hmotnosti 4,25 tony môžete riadiť aj s klasickým preukazom skupiny B, napriek všetkému, však musíte mať v dodávke nielen mýtnu jednotku, ale aj digitálny

tachograf, čiže kartu vodiča. Vráťme sa však teraz k testovanej L4H2 verzii, s ktorou som strávil príjemný a voči iným auto recenziam, aj jemne pracovnejšie pojatý týždeň.

V číslach to znamená celkovú dĺžku 6,37 m, rázvor 4 m a výšku 2 m, takže áno, na parkovisku pred supermarketom s týmto nebudete pôsobiť zrovna nenápadne. Nákladový priestor má oficiálne 15 m kubických čiže objemovo je to presne ten typ dodávky, do ktorej teoreticky natlačíte polovicu bytu a ešte vám ostane miesto na svokru. Kl'účový parameter je však samozrejme batéria a váha. 110 kWh radí E-Boxer medzi špičku z hľadiska kapacity. Lenže každá kilowatthodina má aj svoju hmotnosť a tu sa dostávame opäť k tomu váhovému limitu, ktorý celé toto auto vlastne definuje. Presne podľa neho sa rozhoduje pre koho ešte L4H2 v tomto prevedení má zmysel a pre koho už



samozrejme nie. Ja som hneď v prvý deň testu do zadnej časti s výškou hrany 60 cm naložil paletu suchého dreva s váhou cca 400 kg s tým, že počas nasledujúcich dní som viac ako 4 metre dlhú ložnú plochu postupne zaplňal rôznymi balíkami. Padlo mi vhod si skočiť pre objemovo veľký hardvér na testovanie, ako napríklad mrazničku, čím som takzvané zabil dve muchy jednou ranou. Aprópa paleta onoho dreva má samozrejme šírku jeden meter a preto sa nebol problém s ňou dostať hlbšie do auta, kde aj v mieste vystupujúcich blatníkov zostávalo stále dostatok priestoru (šírka ložnej plochy vystuženej drevenou doskou je ostatne 1,87 m). Vďaka celkovému zaťaženiu som mohol sledovať celkový dojazd v reálnych podmienkach chladného januárového počasia.

Batéria v E-Boxeri je hlavne prvok, ktorý ovplyvňuje všetko od dynamiky po praktickosť vozu samotného. Celková kapacita je 110 kWh a z toho využiteľná sa pohybuje okolo 98 kWh. Umiestnenie pod podlahou pomáha znížiť ťažisko, lenže zároveň si so sebou oproti spaľovacej verzii tiahá navyše 700 kg a túto mŕtvu váhu musíte stále zrýchľovať aj brzdiť. Nabíjanie je kapitola sama o sebe, lebo v logistike je čas pochopiteľne najdrahšia komodita. DC konektor by vám papierovo mal poskytnúť výkon 150 kW, lenže moje opakované testovanie ukázalo priemer v pásme 10 - 80 % skôr okolo 100 až 110 kW a udávaný peak 150 kW som nezaznamenal ani raz. Podotýkam, že vonkajšie teploty sa pohybovali tesne pod nulou a systém vozidla neumožňuje automatické ani manuálne spustenie predohrevu batérie. Hodina tankovania je za mňa príliš veľká, ak len jazdíte mesto, ale pre kuriéra s povinnou prestávkou to paradoxne vlastne celkom sedí na obed a oddych. Pri digitálnych tachografoch je to samozrejme jasné, avšak pri verzii ktorú som testoval ja, je už otázne ako k tomu vodiči vlastne v realite pristupujú. AC nabíjanie je štandardne 11

kW trojfázovo, takže plné nabitie vychádza približne na 12 hodín, čo je na nočné depo úplne v poriadku, ale ak by firma chcela dvojzmennú prevádzku a medzi nabíjanie počas dňa, 11 kW je už slabé a začne dávať zmysel DC wallbox niekde v pásme 25 až 50 kW. V daných teplotách sa mi darilo na jedno nabitie pri plnom zaťažení spraviť cca 300 km v rámci kombinovania diaľnice, mesta a priláhlého okolia. Spotreba v meste a mimo neho bola zhruba 22 kWh na 100 km, čo mi umožnilo spraviť takmer o 120 kilometrov väčší dojazd.

Staršie elektrické verzie tejto platformy s 90 kW motorom pri plnom naložení a diaľničnom tempe často pôsobili, akoby im dochádzal dych, no teraz je k dispozícii 200 kW, teda 270 koní a 400 Nm. Krútiaci moment od nuly spraví z tejto veľkej skrine prekvapivo svižný nástroj v meste, kde sa viete rýchlo zaradiť do prúdu, a na diaľnici síce ostáva elektronický limit 130 km/h, no rozdiel je v tom, že túto rýchlosť vie držať aj v tiahlych stúpaniach a ako som sa na vlastnej koži presvedčil aj pri plnom zaťažení. Keďže 270 koní na predný náhon je miestami už na hrane trakcie, najmä na mokrej vozovke, systém ponúka tri režimy a to konkrétne POWER s plnými 200 kW, ktorý je ideálny na diaľnicu

a naložené auto, NORMAL so 160 kW je naopak najrozumnejšia voľba pre bežnú prevádzku a ECO so 120 kW priškrtnú výkon aj kúrenie kvôli dojazdu, pričom stále nejde o vyslovene lenivý režim. Prepínanie jazdných modusov sa realizuje podržaním spínaču umiestneného hneď vedľa okrúhleho voliča smeru jazdy. Pádla pod volantom sú naopak určené na rekuperáciu v troch stupňoch, vďaka čomu sa dá v meste jazdiť takmer na jeden pedál, šetriť brzdy a zároveň vracat energiu späť do batérie.

Pod'me teraz trochu viac do interiéru. Miesta je dosť, sedadlo vodiča pohodlné aj bez odpruženia (dá sa dokúpiť v rámci výbavy), nechýba laktová opierka a všade sú samozrejme primárne tvrdé, odolné plasty, ktoré znesú firemný život aj rýchle čistenie. Praktickým prvkom je stredné sedadlo takzvaná Eat & Work lavica, ktorej operadlo sklopíte na stolík, takže máte priestor na notebook, tablet či papiera, plus držiaky na nápoje a klip na dokumenty. Držiaky nápojov v spodnej časti sú trochu od ruky vodiča samotného a rovnako tak vedľa obmedziť priestor na nohy strednému pasažierovi, lenže ak jazdí vodič sám, čo je pri dodávkach bežné, tento problém sa ho samozrejme týkať nebude. V strede je 10-palcový dotykový displej s novým rozhraním Stellantis, ktorý graficky vyzerá stále pomerne za zenitom, aj keď musím oceniť jeho takmer nulovú latenciu. Za mňa však bezkonkurenčne najväčšie prekvapenie ide za bezdrôtovým Apple CarPlay a Android Auto, pretože už krátko na to ako si sadnete, sa mobil pripojí a navigácia beží na veľkej obrazovke bez držiaka na skle. Pred vodičom sa nachádza 7-palcový digitálny prístrojový štít a pri plechovej L4H2 bez zadného okna dáva určite zmysel digitálne vnútorné zrkadlo s obrazom zo zadnej kamery na streche (aj toto je však príplatková výbava).

Na ceste sa E-Boxer správal prekvapivo ladne. Aj napriek tuhej náprave s listovými perami (či už zaťažené alebo nie), zostal komfort slušný a v praxi k tomu paradoxne





pomáhala práve električka. Ťažká batéria uložená v podlahe funguje, ako taký prirodzený tlmič vibrácií, takže aj vyložené prázdna dodávka neskáče a netrasie sa na nerovnostiach tak nervózne ako ľahší diesel, ktorý vzadu nemá čo pritlačiť k zemi. Keďže tu zároveň chýba hluk spalovacieho motora, viac začnete vnímať iné zvuky, hlavne svist vzduchu a hukot od kolies, no do približne 90 km/h je v kabíne príjemné ticho a až nad 110 km/h sa začne dominantne ozývať aerodynamika, čo je pri takto veľkej skrini úplne normálne. Peugeot sa snažil znížiť prenos rázov do karosérie aj úpravou uloženia tlmičov, a výsledok je taký, že to nepôsobí ako pracovné náradie, ktoré sa s vami háda o každý kanálový poklop. Riadenie je výrazne posilnené, takže v meste sa s volantom dá točiť prakticky jedným prstom, čo pri takto dlhom aute doceníte počas parkovania ako

aj otáčania, lenže fyziku samotnú stále neoklamete. S rázvorom okolo 4 metrov je polomer otáčania veľký, približne 14,14 metra medzi obrubníkmi, takže v úzkych uličkách to bude hold krútenie ako s kormidlom na lodi. Na diaľnici je riadenie okolo stredovej polohy typicky dodávkového mŕtve, vyžaduje jemné korekcie a pri bočnom vetre to pocítite o to viac, keďže má L4H2 bočnú plochu ako billboard.

Keď E-Boxer porovnáme s hlavnými rivalmi, vyjde z toho celkom jasný obraz. Peugeot stojí najmä na veľkej batérii a rýchlom DC nabíjaní, kým konkurencia mu to vracia modernejšou technikou podvozka alebo softvérom. Využitelná kapacita je približne 98 kWh, čo je viac než Ford E-Transit so 68 kWh aj Renault Master E-Tech s 87 kWh, a blízko k tomu má výrazne drahší Mercedes eSprinter so zhruba 113 kWh.



Výkonom je Peugeot na úrovni Fordu, oba sú okolo 200 kW, Renault je slabší a Mercedes je medzi nimi. Pri DC nabíjaní má Peugeot papierovo navrch 150 kW, zatiaľ čo Ford a Mercedes sú typicky na 115 kW a Renault na 130 kW. Ford má zároveň výhodu v podvozku, lebo používa nezávislé zavesenie zadnej nápravy, kým ostatní idú klasiku s tuhou nápravou, Renault a Mercedes zas ťažia z modernejšieho infotainmentu a celkovo novej platformy.

A teraz to dôležité pre firmy. Pri reálnej spotrebe okolo 30 až 35 kWh na 100 km a cene elektriny napríklad 0,20 €/kWh vychádza 100 km zhruba na 6 až 7 eur, kým diesel pri 10 l/100 km a 1,50 €/l stojí asi 15 eur na 100 km, takže rozdiel v nákladoch na energiu je viac než polovičný. Servis je pri elektrike jednoduchší, lebo odpadá olej, filtre, DPF, AdBlue, EGR, vstrekovanie a podobné radosti, brzdy vďaka rekuperácii tiež vydržia dlhšie, takže servisné náklady vedia byť citelne nižšie. Otáznik je zostatková hodnota, lebo batérie a technika napredujú rýchlo, no aspoň základnú istotu dáva záruka na batériu 8 rokov alebo 160 000 km na 70 % kapacity.

Peugeot E-Boxer 435 L4H2 so 110 kWh batériou nie je univerzálna dodávka na všetko, ale skôr presný nástroj na jednu konkrétnu prácu a to objemovú logistiku. Najviac dáva zmysel tam, kde vozíte skôr v úvodzovkách, vzduch než tony hmoty a máte stabilné trasy okolo 250 až 300 km denne plus vlastné nabíjanie na depe. Naopak, ak potrebujete reálne nosiť ťažké veci ako stavebný materiál, alebo jazdíte dlhé trasy bez plánovania a bez času na nabíjanie, toto vozidlo nie je nič pre vás a vašu firmu. Stellantis do starej karosérie napchal modernú elektrickú techniku a výsledok je použiteľný aj dnes, len musíte akceptovať, že za dojazd a objem platíte nosnosťou.

## Verdikt

Keď to vašej prevádzke sedí, nie je to hračka ani experiment, ale normálne pracovné náradie, ktoré dáva zmysel.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| <b>Zapožičal:</b> | <b>Cena s DPH:</b> |
| Peugeot           | 49 990 €           |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                            |                                                   |
|----------------------------|---------------------------------------------------|
| + Veľká batéria            | - Pri tejto konfigurácii nižšia úžitková hmotnosť |
| + Silný motor              |                                                   |
| + Qi nabíjačka na telefóny | - Rýchlosť nabíjania                              |
| + Parkovacia kamera        |                                                   |

### HODNOTENIE:



## Záruka Peugeot Care ponúka 8 rokov krytia na vaše vozidlo



**Značka PEUGEOT posilňuje svoj záväzok voči slovenským zákazníkom a od 8. februára 2026 zavádza na Slovensku program PEUGEOT CARE, ktorý prináša až do 8 rokov alebo 160 000 km špeciálneho krytia na kľúčové komponenty vozidla.**

Program PEUGEOT CARE platí na osobné vozidlá značky PEUGEOT predané po 08.02.2026. Je navrhnutý tak, aby majiteľom poskytol maximálnu istotu, transparentnosť a dlhodobú hodnotu počas celej životnosti ich vozidla.

PEUGEOT CARE nadväzuje na zmluvnú záruku výrobcu a rozširuje ju o špeciálne krytie, ktoré sa aktivuje automaticky – pravidelnou údržbou v autorizovanej sieti PEUGEOT podľa odporúčaného servisného plánu.

### Ako funguje PEUGEOT CARE

- Program zahŕňa zmluvnú záruku výrobcu (2 roky), doplnenú o

špeciálne krytie až do 8 rokov.

- Záruka je platná do najbližšej plánovanej servisnej prehliadky, maximálne však do 8 rokov alebo 160 000 km – podľa toho, čo nastane skôr.
- Aktivácia je automatická, ak zákazník absolvuje pravidelnú údržbu v sieti PEUGEOT v súlade s odporúčaným servisným plánom.
- Program je dostupný pre vozidlá objednané od 08/02/2026 (v súlade s oficiálnymi podmienkami).

### Skúsenosti z Európy: rok fungovania programu

Program PEUGEOT CARE je súčasťou širšej stratégie značky.

Od roku 2024 bol PEUGEOT prvým európskym výrobcom, ktorý ponúkol 8-ročné/160 000 km krytie pre všetky 100 % elektrické modely. V roku 2025 sa program rozšíril na celú modelovú paletu

osobných vozidiel – tak spal'ovacích, hybridných, ako aj elektrických.

Od februára 2026 je tento program dostupný aj pre zákazníkov na Slovensku na nové osobné vozidlá.

### Výhody pre zákazníkov

- dlhodobá istota a vyššia zostatková hodnota vozidla,
- transparentné podmienky,
- prenositeľnosť záruky pri predaji vozidla,
- krytie hlavných komponentov (v súlade s podmienkami programu).

### Vyjadrenie značky

„PEUGEOT CARE je dôkazom našej dôvery v kvalitu a spoľahlivosť našich vozidiel bez ohľadu na pohon vozidla,“ uvádza Peter Štefula, riaditeľ značky PEUGEOT na Slovensku.

Filip Voržáček

## Samsung mňa po rokoch dokázal svojím mobilom šokovať

RIP SMARTFÓN



Na novinárskych prezentáciách nových smartfónov sa človek po čase naučí filtrovať wow momenty podobne ako váš mobil dnes filtruje šum vo videu – automaticky. Väčšinou to začne sl'ubom o najjasnejšom displeji, pokračuje grafmi výkonu, a končí tým, že si v hlave hovoríte niečo v tom zmysle: dobré, ale už som to niekde videl. Lenže teraz som z reportáže o Galaxy S26 odchádzal s pocitom, že toto nie je len ďalší ročník toho istého seriálu na pokračovanie. Najmä Ultra verzia mi totižto dala niečo, čo som úprimne nečakal. Narážam na technológiu displeja, čiže priamo nateraz exkluzívnu vec modelu Ultra, ktorá rieši problém, ktorý pozná každý z nás. Sadli ste si niekedy v MHD alebo v kaviarni medzi ľuďmi, otvoril aplikáciu svojej banky, mail alebo fotky, a zrazu mal pocit, že vás niekto špehuje?

V tomto prípade nejde o klasickú fóliu, ktorú si nalepíte a zhoršíte si tým automaticky jas aj farby. Toto je jemnejšie a hlavne inteligentnejšie riešenie. Displej totižto

dokáže selektívne obmedzovať čitateľnosť obsahu z bočných uhlov tak, aby človek priamo pred telefónom videl obraz normálne, no okolie zachytí iba menej zrozumiteľnú, utlmenú verziu alebo vami definované vybrané časti. Inými slovami, obrazovka vie pracovať s tým, čo pustí k vašim očiam a čo už pošle do všetkých strán ako rozmazanú kulisu. Naživo je to skutočne ohromujúca funkcia a technologické prevapenie úvodu roku 2026. A úprimne: ak to bude fungovať tak konzistentne, ako to pôsobilo na mieste, nepochybujem, že sa to časom dostane aj ku konkurencii. Keď niečo rieši reálny problém bez toho, aby ti to kazilo zážitok, je len otázka času, kedy to začne byť nový štandard.

Ultra však nehrá len na efekt. Zaujalo ma aj to, ako Samsung tentoraz tlačí na herné a výkonové ambície. Priamo na mieste bolo cítiť, že Ultra má byť opäť výkladná skriňa. Výkon, grafika, výpočtová AI, plynulosť a k tomu výrazne vylepšené chladenie. Prepracovaná vapor chamber

a zmenené tepelné vrstvy majú lepšie odvádzať teplo, čo očakávate pri dnešných čipoch a náročných hrách. Ak dokáže Samsung udržať dlhodobý výkon bez toho, aby telefón po desiatich minútach zhodil tempo a zrazil FPS, nová Ultra môže byť opäť nasledovníkom svojich predchodcov čoby vyhl'adávaných herných mobilov.

Popritom mi však v hlave svieti jedno malé výstražné svetielko pri klasických modeloch S26 a S26+. Kórejci sa totižto u nás opäť spoliehajú na Exynos, a to je téma, ktorá u fanúšikov dlhé roky vyvoláva skôr opatrnosť než nadšenie.

Nejde o to, že by Exynos automaticky znamenal problém, ale história ukazuje, že rozdiely v efektívnosti, teplotách či stabilite výkonu vedú spraviť z rovnakého názvu telefónu dva odlišné užívateľské zážitky. Ultra pôsobí ako výkonová lokomotíva, no pri základných verziách budem úprimne čakať na reálne testy – hlavne



na dlhšie zát'aže, výdrž a to, ako sa budú správať pod teplom a tlakom.

Veľká časť prezentácie sa logicky točila aj okolo AI. Apropo, bolo nám prizvukované, že éra smartfónov sa skončila a odtiaľ už Samsung svoje nové vlajkové lode bude definovať ako AI telefóny. V tomto duchu výrobca pridáva nové inteligentné funkcie naprieč fotením, videom aj každodenným používaním, a miestami to jasne pôsobilo ako snaha posunúť telefón z nástroja na asistenta, ktorý sa viac stará o výsledok než o nastavenia. Niektoré veci vyzerajú naživo naozaj prakticky, najmä tam, kde AI reálne šetrí váš čas alebo zlepší výstup bez toho, aby ste museli byť poloprofesionálny editor. Zároveň je tu ale jedna brzda, ktorú budeme na Slovensku či v Česku cítiť viac než niekto v anglicky hovoriacich krajinách:

lokalizácia. Pokým tieto AI funkcie neprídu plnohodnotne v slovenčine, časť celého toho čara jednoducho zostane za sklom.

Na okraji noviniek sa objavili aj nové slúchadlá Galaxy Buds4 a Buds4 Pro. Tu by som sa zatiaľ nepúšťal do veľkých súdov ohľadom kvality zvuku, na to je reportáž z prezentácie vždy krátka a príliš hlučná, ale dizajnovu za mňa rozhodne vedia zaujať. Pôsobia modernejšie, čistejšie a hlavne tak, že ich Samsung nechce len ako doplnok k mobilu, ale ako samostatný produkt. Jediné, čo mi na prvú dobú vadí, je transparentné plastové veko dokovacej stanice, ktoré sa časom stopercentne poškrabe.

Ak v rámci mojej reportáže čakáte na ceny, môžem vás ubezpečiť, že sa tentokrát nebude nijako výrazne zdražovať, i keď

trhovo stojíme na hranici veľkej krízy s pamätami. Tie si Samsung, našťastie, vyrába úplne sám, a preto cena nových mobilov išla hore len o smiešnych 30 eur (začína to na sume 999 eur a s Ultra modelom v 1TB verzii končí na 1 999 eur), čo je v rámci nárastu nákladov globálne zanedbateľná položka. Viac o jednotlivých novinkách vám poviem v samotných recenziách.

Filip Voržáček



## Séria AMD Radeon RX 9000

NOVÁ GENERÁCIA VÝKONU PRE MODERNÉ HRANIE



Ako sa hovorí, „pokrok nezastavíte“ a grafické karty AMD najnovšej generácie postavené na architektúre RDNA 4 predstavujú nielen významný krok vpred v oblasti efektivity, výkonu a ray tracingu, ale aj inteligentného škálovania obrazu. Séria AMD Radeon RX 9000 je navrhnutá tak, aby hráčom priniesla skvelé herné zážitky v najnovších AAA tituloch, no zároveň si zachovala silný pomer ceny a výkonu. Faktor, ktorý je v dnešnej dobe predražených komponentov pri rozhodovaní hráčov viac ako kľúčový.

Architektúra RDNA 4 stavia na optimalizovanej práci s výpočtovými jednotkami, vylepšenom ray tracingu akcelerátore a vyššej energetickej efektívitve.

To znamená v praxi vyšší výkon pri rovnakej alebo nižšej spotrebe elektriny, lepšiu stabilitu taktov pod záťažou a vyššie FPS aj pri náročných grafických efektoch. Pre hráčov to znamená možnosť naplno si vychutnať nové tituly ako Call of Duty: Black Ops 7, Crimson Desert, Delta Force či Starsand Island bez kompromisov v kvalite.

### Ray tracing novej generácie a realistické osvetlenie

Jedným z hlavných benefitov RX 9000 série je posun v oblasti hardvérovej akcelerácie ray tracingu, kde sa spoločnosť AMD neúprosne dotahuje na špičku. Vylepšené RT jednotky umožňujú presnejšie výpočty odrazov, tieňov a globálneho osvetlenia, čo vedie k

realistickejšiemu podaniu herných scén. V kombinácii s vysokou kapacitou VRAM sú tieto karty pripravené aj na nadchádzajúce tituly s ešte detailnejšími textúrami aj vo vysokom rozlíšení. Ray tracing nie je dnes už len technologickou ukážkou, ale bežnou súčasťou AAA produkcie. RX 9000 séria je preto navrhnutá tak, aby hráči nemuseli voliť medzi kvalitou obrazu a plynulosťou.

### AMD FSR 4: škálovanie obrazu na novej úrovni

Dôležitým prvkom novej generácie je technológia AMD FidelityFX Super Resolution 4. FSR 4 využíva strojové učenie na inteligentné škálovanie obrazu (tiež označované ako 'upscaling'), čím umožňuje



rýchlejšie renderovať hru v nižšom rozlíšení a následne ju rekonštruovať do vyššej kvality s minimálnou stratou detailov. V praxi to znamená vyššie FPS pri 1440p či 4K rozlíšení, čo ocenia najmä hráči kompetitívnych titulov alebo používateľa vysokofrekvenčných monitorov. FSR 4 zároveň prináša lepšiu stabilitu obrazu v pohybe a redukciu artefaktov, čo bolo v minulosti slabinou upscaling technológií.

## Pripravené na budúcnosť

Grafické karty z RX 9000 série podporujú najnovšie štandardy rozhraní, najmodernejšie kodeky a optimalizácie pre streamovanie aj tvorbu obsahu. Vďaka tomu nejde len o herné riešenie, ale aj o univerzálnu platformu pre kreatívov, streamerov či používateľov pracujúcich s multimédiami.

Silnou stránkou tejto generácie je aj priaznivý pomer cena/výkon. AMD sa dlhodobo profiluje ako značka, ktorá prináša konkurencieschopný výkon bez extrémneho cenového navýšenia a séria RX 9000 v tomto trende pokračuje.

## Gigabyte Radeon RX 9070 XT GAMING OC 16G: Konkrétny výkon bez kompromisov

Pre zažitie toho najlepšieho, čo RX 9000 séria dokáže, je jeden z najlepších kandidátov model Gigabyte Radeon RX 9070 XT

GAMING OC 16G, alebo jej biele prevedenie z prívlaskom ICE. Ten predstavuje ideálnu kombináciu výkonu architektúry RDNA 4 a vlastného chladenia značky Gigabyte.

S 16 GB GDDR6 pamäte je karta pripravená na hranie v 1440p s maximálnymi detailmi, no bez problémov zvládne aj 4K hranie s využitím FSR 4. Edícia GAMING OC prináša mierne továrenské pretaktovanie, ktoré zvyšuje boost frekvencie jadra a tým aj celkový herný výkon.

Robustný a premyslený chladiaci systém s optimalizovaným prietokom vzduchu zabezpečuje stabilné teploty aj pri dlhodobej záťaž, čo je kľúčové najmä pri moderných tituloch, kde je grafická karta vystavená nepretržitému vysokému zaťaženiu. Výhodou je aj kvalitné spracovanie PCB, dôraz na kvalitné napájanie a podpora moderných výstupov pre zostavy s viacerými monitormi.

Pre hráčov, ktorí plánujú upgrade zo staršej generácie, predstavuje RX 9070 XT GAMING OC 16G výrazný generačný posun v ray tracing výkone, efektívnosti aj podpore nových technológií.

V praxi ide o kartu, ktorá cieľi náročných hráčov – tých, ktorí chcú hrať nové tituly vo vysokých detailoch, využiť ray tracing a zároveň si zachovať vysoké FPS pre plynulý zážitok.

## GIGABYTE M27UP: Ideálny partner pre RX 9070 XT

Po výbere grafickej karty je ale takmer rovnako dôležitý aj výber toho správneho monitora. Model GIGABYTE M27UP ponúka zaujímavé riešenie, ktoré zaujme hráčov, ktorí milujú vysoké rozlíšenia pri hrách zameraných na dojem, a rovnako tých, ktorí zbožňujú vysoké FPS v tituloch zameraných na akciu.

Vďaka tzv. Dual Mode režimu si totiž jeho majitelia môžu jednoducho vybrať medzi 27" 4K rozlíšením pri 160 Hz, alebo 24" Full HD režimom s 320 Hz. Táto flexibilita umožňuje prispôsobiť zobrazovanie aktuálnemu typu hry. Pri singleplayer tituloch s dôrazom na vizuál, ako je Crimson Desert, dáva zmysel využiť 4K rozlíšenie a vysokú obnovovaciu frekvenciu 160 Hz. Naopak pri kompetitívnych FPS hrách typu Call of Duty je výhodnejšie prepnúť do 320 Hz režimu v nižšom rozlíšení a maximalizovať reakčný čas a plynulosť. V kombinácii s výkonom RX 9070 XT dokáže tento monitor naplno využiť potenciál vysokej snímkovej frekvencie aj detailného obrazu. Navyše, cenovka okolo 300 eur z neho robí mimoriadne atraktívne riešenie pre hráčov, ktorí hľadajú univerzálny monitor bez potreby kompromisov a bez nutnosti brať si hypotéku.

*Daniel Paulini*

# 10 chýb, ktoré robíme pri skladaní herných počítačov

...A AKO SA IM JEDNODUCHO VYHNÚŤ



Kúpa nového PC môže byť jednoduchá keď navštívite nejaký obchod a vyberiete si z ich ponuky. Hráči však majú radi výzvy a jednou z nich je aj postaviť si vlastný počítač. Môžete ušetriť nejaké peniaze, získať lepší výkon presne podľa svojich potrieb a naučiť sa veľa o hardvéri.

Skúsenejší používateľ vám povie: „Je to ako stavať Lego. Zoberieš zopár modulov,

pozapájaš ich do seba a máš to za pár minút hotové.“ Lenže keď ste úplný začiatočník, tak jednoduché to zas nie je. Samotné vkladanie komponentov do základnej dosky naozaj nie je náročné. Väčšina problémov nevznikne pre nešikovnosť, ale skôr preto, že začiatočníci podcenia výber komponentov, nevedia ako správne postupovať pri montáži a čo robiť pri prvom spustení. Číhajú na nich rôzne nástrahy a aj malé

chyby sa im môžu vypomstiť v podobe nestability alebo problémov s hardvérom.

Pripravili sme pre vás zoznam najčastejších chýb, ktorých sa dopúšťajú začiatočníci, spolu so stručným návodom ako sa im vyvarovať.

## 1. Nešetríte na zdroji!

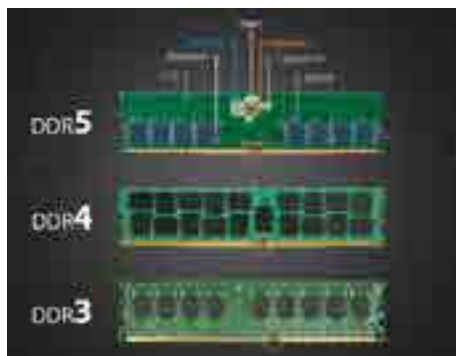
Lacný, nedostatočne výkonný alebo nekvalitný zdroj je to najhoršie, na čom môžete „šetriť“. Je to komponent, ktorý dodáva energiu všetkým súčastiam PC a pri slabšej kvalite môže spôsobiť nestabilitu, výpadky, prípadne aj poškodenie komponentov a zlyhanie systému. Už pred kúpou by ste mali mať aspoň hrubú predstavu o spotrebe zostavy (CPU + GPU a zvyšok). Prirátajte si ďalšie komponenty (chladiaci systém, RGB svetlá v skrinke, množstvo ventilátorov a pod.) a vytvorte si dostatočnú rezervu aj pre periférie, pretože napríklad niekoľkých externých diskov, podsvietená klávesnica, myš, headset alebo mobilný telefón – to všetko sú veci, ktoré sme si zvykli dobíjať priamo z USB portov PC a keďže ich je veľa, celková spotreba rozhodne nie je zanedbateľná.

Keď si na začiatku nastavíte vhodnú rezervu (20-30%), oceníte to neskôr pri prípadnom upgrade, kde nová grafická karta môže mať výrazne vyššie energetické nároky, ako váš aktuálny model a nebude nutné pri uprade VGA meniť aj zdroj.



Výkon zdroja sa udáva vo wattoch (W), no pri výbere sa oplatí sledovať aj certifikáciu účinnosti 80 PLUS (Bronze/Gold/Platinum...atd'), ktorá zjednodušené hovorí, koľko energie sa reálne premení na využiteľný výkon pre PC a koľko sa stratí ako teplo. Pozor však, 80 PLUS hodnotí účinnosť, nie kvalitu zdroja, takže sa oplatí pozrieť si aj recenzie a vybrať overené série od spoľahlivých výrobcov.

Vyššia účinnosť znamená menej tepla v skrinke, nižšiu celkovú spotrebu a samozrejme aj tichší chod, pretože nie je potrebné toľko ho chladiť ventilátorom. Vyšší výkon zdroja (PSU) určite nebude na škodu, no nemusíte to prehŕňať a kupovať do priemernej zostavy zdroj s výkonom nad tisíc Watt. V „základných“ herných zostavách postačí aj 650 W, ale pre mainstream dáva zmysel 750 až 850 W zdroj. Veľ'a závisí od výberu CPU a najmä nárokov grafickej karty. Aj s ohľadom na prípadný budúci upgrade je rozumné nechať si určitú rezervu.



## 2. Nekompatibilné komponenty

Jednou z najčastejších chýb pri skladaní počítačov je výber nekompatibilných komponentov. Keď sme na začiatku prirovnávali skladanie PC ku skladaniu kociek Lego, tak toto je presne o tom – potrebujete „kocky“, ktoré do seba zapadnú. Začať treba s výberom CPU a základnej dosky (socket + čipset), od čoho sa potom odvíjajú ďalšie súčasti ako napríklad typ (DDR4/DDR5), počet a veľkosť RAM modulov, typ chladiča pre konkrétny socket CPU, veľkosť skrinky alebo výber vhodného NVMe SSD a grafickej karty. Pri skladaní PC nezapúdajte ani na menej zjavné veci, napr. niektoré MB môžu pri novších procesoroch vyžadovať aktualizáciu BIOSu, inak PC nenabootuje.

Existuje viac spôsobov ako si overiť kompatibilitu komponentov. Tým najjednoduchším je napr. nástroj PCPartPicker ([pcpartpicker.com](http://pcpartpicker.com)), ktorý dokáže upozorniť na typické konflikty. Pri pamätiach a SSD môže pomôcť Kingston Configurator ([www.kingston.com/configurator](http://www.kingston.com/configurator)), ktorý podľa základnej dosky zobrazí vhodné pamäte a SSD.

Ak nemáte istotu, porad'te sa so skúsenejším kamarátom, v obchode, využite zákaznícky servis alebo na overených diskusných fórach – ušetrí vám to čas, nervy, aj peniaze.



## 3. Nesprávna inštalácia dištančných stĺpikov a zabudnutý kryt I/O

I/O kryt (shield) je tenká kovová platnička, ktorá má chrániť konektory na zadnej strane PC. Častá chyba začiatočníkov je, že ho zabudnú vložiť do skrinky pred montážou základnej dosky, čo potom znamená nepríjemné rozoberanie už postaveného PC. Niektoré modernejšie základné dosky preto majú I/O kryt integrovaný už z výroby, aby ste na toto nemuseli myslieť. Dôležité sú aj dištančné stĺpiky, ktoré zabezpečia, že základná doska nebude ležať priamo na kovovej platni v skrinke, ale bude sa akoby mierne levitovať nad ňou. V skrinkách je spravidla viac predpripravených otvorov, kam by ste mohli vložiť dištančné stĺpiky a preto dávajte pozor a naskrutkujte ich iba na miesta, kde má aj základná doska montážne otvory (diery pre skrutky). Stĺpik navyše je nielen zbytočný, ale mohol by spôsobiť skrat. Všetko si niekoľkokrát overte. Zabráňte tým skratu a poškodeniu komponentov.



## 4. Výber nesprávnej skrinky (rozmery, vnútorný priestor a airflow)

Začiatočníci si často vyberajú skrinku iba podľa vzhľadu, namiesto toho, aby riešili aj funkčný dizajn. Keď podceníte vnútorný



priestor, môže sa vám stať, že sa vám do skrinky nevnesie vysoký chladič CPU alebo dlhá grafická karta (prekážať môžu napr. aj predné chladiace ventilátory, alebo radiátor vodného chladenia, príp. u niektorých chladičov CPU môžu montážni prekážať vysoké moduly RAM). V tom lepšom prípade tam dostanete všetky komponenty, no keď sú na seba natlačené, zhorší sa prúdenie vzduchu a skomplikuje vedenie kabeľáže. Vo výsledku zvýšite teplotu a hlučnosť PC.

Pri výbere skrinky preto skontrolujte aj max. dĺžku a počet slotov pre rozširujúce karty (napr. GPU), výšku chladiča CPU (v prípade vzduchového chladenia) alebo veľkosť a rozmery otvorov pre radiátor vodného chladenia. Skontrolujte tiež či je v skrinke dostatočný priestor pre zdroj (PSU). Počítajte s tým, že vzadu za zdrojom budú ešte káble, takže keď máte dlhší zdroj, môže byť problém s miestom.

Správne zvolená skrinka vám zjednoduší montáž a pomôže aj s lepšimi teplotami a tichším chodom nového PC. Priestranná väčšia skrinka vám môže zjednodušiť aj prípadný budúci upgrade.



## 5. Nesprávna inštalácia ventilátorov

Chladenie je veľmi dôležité, pretože pri prehrievaní sa vám zníži výkon. Keď si kúpite skrinku s nainštalovanými ventilátormi, základný airflow je vyriešený už z výroby. Začiatočníci často montujú nesprávne orientované chladiče alebo nerozumejú rozmiestneniu ventilátorov a chladenie je chaotické a neefektívne (teplo sa nemá ako dostať von). Pre správne prúdenie vzduchu (airflow) je treba mať vyvážený prívod a odvod vzduchu, teda minimálne dva ventilátory – jeden vpredu (ideálne dole) nasávajúci chladný vzduch dovnútra a jeden vzadu (umiestnený čo najvyššie), ktorý vyfukuje teplý vzduch von. Z fyziky vieme, že teplý vzduch prirodzene stúpa, preto sa vzadu ventilátor dáva vyššie. Na ráme ventilátora bývajú malé šípky, ktoré ukazujú smer otáčania a prúdenia vzduchu. Ak žiadne šípky nevidíte, platí jednoduché pravidlo – strana s otvorenou



vrtul'ou vzduch nasáva a tá nosná strana (mriežka rámu s výrobným štítkom/nálepku) ho vyfukuje. Keď sa toto naučíte budete vedieť ako coolery správne otočiť aj pri vypnutom stave. Keď chcete trochu menej prachu v skrinke, využite pozitívnu tlakovú bilanciu (pretlak), čiže o trochu viac nasávacích než vyfukujúcich coolerov, čím budete tlačiť vzduch von cez všetky škáry.

## 6. Násilie nie je potrebné

Niektorí začiatočníci nevedia ako správne orientovať procesor do socketu a snažia sa ho „dotlačiť“ silou“. Stačí naozaj málo aby vznikla veľká škoda. Násilie naozaj nie je potrebné a pri správnej orientácii musí všetko sadnúť hladko. Keď vyviniete zbytočne veľkú silu ľahko poškodíte nožičky CPU alebo socket, v tom horšom prípade aj trvalo.

Orientáciu procesoru určite jednoducho podľa malej značky (zvyčajne trojuholník v jednom rohu) a rovnaké značenie hľadajte aj na základnej doske (resp. na ráme socketu). Vždy si skontrolujte orientáciu a procesor usadíte na miesto bez tlaku. Správne vložený si „sadne“ prakticky sám

vlastnou váhou. Ak niečo nesedí, radšej to 2x skontrolujte a skúste to znova.



## 7. Nesprávne množstvo teplo vodivej pasty

Použitie nesprávneho množstva teplo vodivej pasty môže zhoršiť odvod tepla (chladenie) CPU. Pasta sa používa pre lepší prenos tepla medzi CPU a chladičom, aby vyrovnala drobné nerovnosti na oboch povrchoch. Ak je jej príliš málo, teplo sa odvádza horšie, procesor sa môže prehrievať a to spustí ochrannú reakciu v podobe zníženia taktu a poklesu výkonu (pri extrémnych teplotách sa dokonca PC vypne). Teplo vodivá pasta má tendenciu časom vysychať a tvrdnúť.

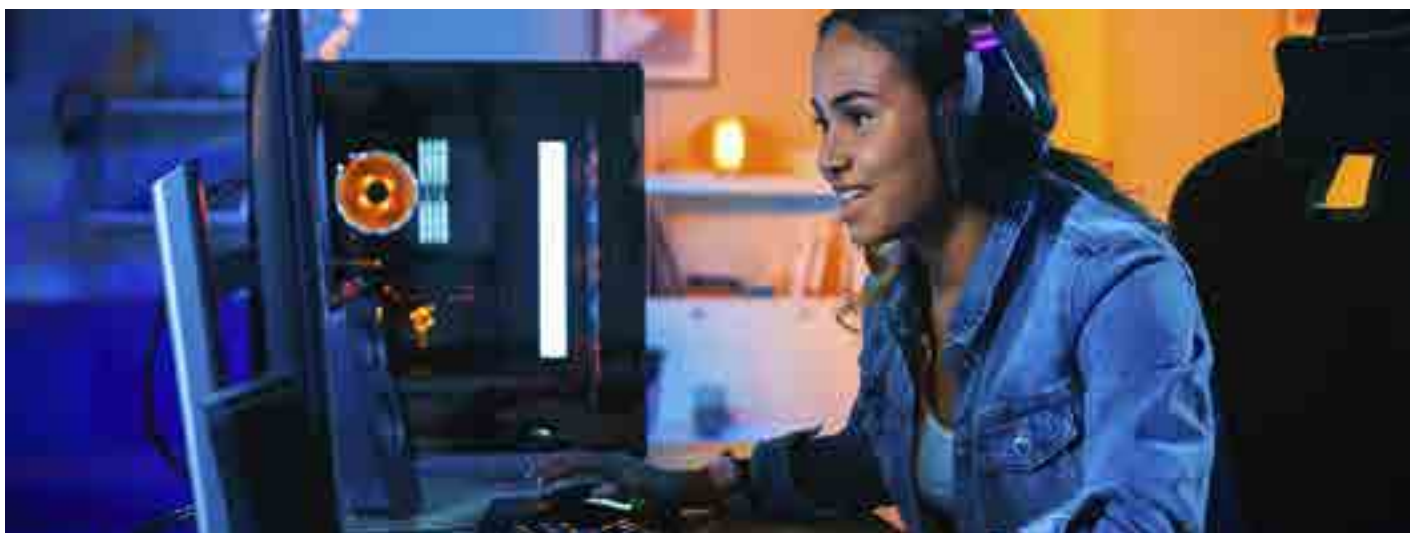
Keby ste jej naniesli príliš veľa, bolo by to ako mať na procesore vrstvu sadry.

Niektoré nové chladiče majú nanosenú vrstvu pasty už z výroby. V takomto prípade nie je potrebné pridávať ďalšiu pastu. Pred montážou nezabudnite odstrániť z kontaktnej plochy ochrannú fóliu. Je známych veľa prípadov, keď pri inštalácii ľudia naniesli pastu priamo na fóliu a neskôr sa čudovali, prečo sa im procesor prehrieva. Kontrola pri montáži vám vie ušetriť veľa nervov.

Vo väčšine prípadov stačí naniest malé množstvo asi veľkosti „hrášku“, alebo môžete pastou nakresliť menší kríž do stredu CPU. Keď pastu trochu rozotriete napr. starou vizitkou, nič nepokazíte, ale tlak chladiča pri inštalácii urobí prácu za vás a rovnomerne ju roztlačí po celom povrchu.

## 8. Nesprávna inštalácia RAM

Aby ste dosiahli požadovaný výkon inštalujte pamäte v pároch. Do ktorého slotu ich osadiť vám prezradí manuál k vašej základnej doske, no obvykle sa inštalujú do každého druhého slotu (A2+B2), ale naozaj to závisí





od konkrétnej MB. Po správnom vložení modulu RAM do slotu (bez väčšej sily) by ste mali počuť jasné cvaknutie - zámky na slotoch sa zacvaknú a zafixujú modul.

Vyhňte sa kombinovaniu rôznych značiek, kapacít, rýchlostí alebo latencií (CAS). Pri mixe modulov systém často zvolí tú najnižšiu rýchlosť a „bezpečnejšie“ časovanie, čo môže znížiť výkon a v niektorých prípadoch spôsobiť dokonca nestabilitu. Najistejšie je kupovať RAM ako kit - zladený pár dvoch alebo štyroch modulov (napr. 2x16 GB alebo 2x32 GB) a ideálne podľa QVL zoznamu (zoznamu kompatibility výrobcov, ktorý zodpovedá príslušnej základnej doske). Minimalizujete tým riziká.

Keď sa v budúcnosti rozhodnete zväčšiť RAM, najlepšie bude dokúpiť rovnaký model (ideálne rovnaký kit od toho istého výrobcu so zhodnými parametrami). Aktualizácia BIOS môže zlepšiť kompatibilitu a stabilitu pamätí, no stále platí, že najspolahlivejšie fungujú navzájom zladené moduly v kitoch.



## 9. Nezabudnite na BIOS, ovládače a testovanie po prvom spustení

Poskladaním komponentov vaša práca nekončí. Pri prvom spustení skontrolujte, či BIOS/UEFI správne rozpozná CPU, RAM a disky, či sa točia všetky ventilátory a či sú teploty v norme. Následne nainštalujte operačný systém a aktuálne ovládače – najmä pre čipset, sieť (LAN/Wi-Fi), zvuk a grafickú kartu, pretože majú veľký vplyv

na stabilitu, výkon a kompatibilitu. Ak PC stabilne nabootuje, zapnite profil pamätí XMP/EXPO, pretože inak RAM často beží len na základnej frekvencii. Nezabudnite ani na Windows Update a po aktualizáciách PC reštartujte. Ako voliteľný, no odporúčaný krok skontrolujte a aktualizujte firmware SSD (prípadne aj ďalších periférií - tlačiareň, myš, klávesnica alebo headset). Zaberie to len pár minút. Pokiaľ používate aplikácie výrobcov (napr. Kingston SSD Manager), okrem možnosti dodatočného nastavenia hardvéru a priebežnej kontroly jeho stavu vás upozornia aj na prípadné nové aktualizácie.

**TIP:** Na rýchly zátlačový test a overenie stability v zátiaži odporúčame použiť Cinebench od Maxon ([www.maxon.net](http://www.maxon.net)). Preveríte ním aj celkový výkon vášho PC.

## 10. Ignorovanie manuálov a nesprávny manažment káblov

Návody obvykle čítame až vtedy, keď nastane nejaký problém, s ktorým si nevieme poradiť. Pri skladaní PC je to však chyba, najmä keď nemáte dostatok

skúsenosti. Práve manuál základnej dosky vám hneď na začiatku ušetrí veľa času.

Nájdete v ňom správne zapojenie front panel konektorov (Power/Reset/LED), odporúčané sloty pre RAM, umiestnenie M.2 slotov, alebo schému kam zapojiť ventilátory, chladiče (CPU\_FAN) a USB konektory na skrinke.

Pri nesprávnom zapojení sa vám nemusí podať spustiť počítač.

Trochu viac pozornosti venujte pri inštalácii kabeláži. Snažte sa káble viesť spolu tak, aby neprekážali ventilátorom a boli čo najmenej vidieť (ideálne napr. za plechom, na ktorom sa nachádza MB). Usporiadané káble nielen lepšie vyzerajú (hlavne pri presklennej skrinke), ale zlepšujú aj airflow, čo sa prejaví nižšími teplotami a tichším chodom.

Ešte pred prvým štartom skontrolujte, či je zapojené napájanie základnej dosky (veľký 24-pin ATX konektor) a CPU (4/8-pin hore na MB), či máte pripojené napájanie grafickej karty (6/8-pin konektory na grafike) a či sú správne pozapájané všetky ventilátory.

A pozor na RGB osvetlenie, pretože konektory ARGB a RGB používajú rozdielne napätie - 5 V a 12 V. Takáto rýchla kontrola vám ušetrí hodiny hľadania prečo to „nejde“.

## Počítačov sa netreba báť

Hoci neexistuje spôsob ako zaručiť, že pri skladaní svojho prvého PC neurobíte žiadnu chybu, pochopenie týchto najbežnejších nástrah zvýši vaše šance byť úspešný už na prvý pokus. Pokiaľ v niečom nemáte istotu, poraďte sa s odborníkmi, pozrite sa na návody na youtube alebo využite diskusné fóra. Je lepšie 100x sa opýtať triviálnu vec, než urobiť jednu fatálnu chybu.



# NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

## Phil Spencer končí



**Ako blesk z jasného neba prišla správa o odchode generálneho riaditeľa a hlavnej divízie Microsoftu Phila Spencera do dôchodku.**

Phil Spencer končí po takmer 40 rokoch. Do Microsoftu nastúpil ešte v roku 1988 ako stážista a počas rokov si prešiel viacerými pozíciami, pričom do Xbox divízie sa dostal v roku 2001. Tam sa v roku 2008 stal generálnym manažérom Microsoft Studios a následne putoval na pozíciu viceprezidenta toho štúdia. V roku 2022 sa stal generálnym riaditeľom Microsoft Gaming. Phil Spencer bol veľký propagátorom Game Passu a hlavne cross-platform hrania, pričom sa netajil tým, že ich gólom už viac nie je získanie hráčov z iných platforiem na Xbox. Ved' bolo to za jeho pôsobenia, čo sa Xbox hry začali objavovať aj na konkurenčnom PlayStation 5.

## Bluepoint zatvára



**Sony zatvára medzi hráčmi obľúbené štúdio Bluepoint Games, ktoré získalo len v roku 2021.** Štúdio v posledných rokoch vyvíjalo live-service hru God of War, ktorú však Sony zrušilo minulý rok. Od svojho vzniku v roku 2006 štúdio vytvorilo len jednu jedinečnú vlastnú hru, strieľačku Blast Factor na PlayStation 3. Odvtedy sa špecializovalo na vývoj remasterov, respektíve remakov. Medzi vôbec ich tie najlepšie záseky jednoznačne patria oceňované remaky Shadow of the Colossus a predovšetkým Demon's Souls. Nemenej dobré boli aj remastery klasík ako The Ico & Shadow of the Colossus Collection, či Metal Gear Solid HD Collection. Okrem remasterovania sa venovali aj pomocným prácam pri vývoji hier ako Titanfall alebo God of War Ragnarok.

## Malý Nemo koncom marca



**Graficky veľmi pekná a nápadito poňatá plošinovka Little Nemo and the Guardians of Slumberland vyjde podľa slov tvorcov 31. marca** na PC, a neskôr ešte tohto roku aj na Nintendo Switch. Tento titul, ktorý sa zaradí do zástupu videohier na motívy komixu Little Nemo in Slumberland, rozpovie príbeh o Snivokraji, ktorý bude tentokrát obliehaný tajomným Oblivionom vyhrážajúci sa všetkým jej obyvateľom záhubou. Little Nemo and the Guardians of Slumberland bude štýlom metroidvania, no nebojte sa tvorcovia sa nechávajú počuť, že hru dizajnovali s prístupnosťou v mysli. Metroidvania bude rozdelená na niekoľko panstiev, z ktorých každé ponúkne svoje vlastné charakteristické črty, špecifických obyvateľov i množstvo vecí na zbieranie.

## BoR začiatkom augusta



**Nový titul od tvorcov Pokémon vyjde 4. augusta na PC, Xbox Series a PlayStation 5. Hra, ktorá vyzerá a pôsobí absolútne odlišne** od série o do loptičiek chytateľných monštier. Štúdio Game Freak sa vlastne prvýkrát vo svojej histórii rozhodlo odkloniť od svojho štýlu špecificky štylizovaných hier pre mladšie publikum, aby prinieslo realisticky vyzerajúcu hack and slash akciu vytvorenú na Unreal Engine 5. Beast of Reincarnation je akčnou hrou v reálnom čase s prvkami RPG, v ktorej ovládate osemnásť-ročnú Emmu, ktorá dokáže ovládať rastliny navôkol seba pre boj i pre prechod prostredím. Asistovať jej bude jej pes, ktorého budeme môcť ovládať commandami pripomínajúcimi žáner JRPG. Hra je vo vývoji od roku 2020, keby bola známa pod svojim názvom Project Bloom.

## Nová Castlevania



**Konami ohlásilo v spolupráci s tvorcami veľkého hitu Dead Cells nový diel série Castlevania.** Pôjde o prvú hru série po 12 rokoch od vydania Castlevania: Lords of Shadow 2 a zároveň o prvú 2D Castlevaniu po takmer 18 rokoch od vydania Castlevania: Order of Ecclesia. Nový titul s názvom Castlevania: Belmont's Curse bude klasickou metroidvaniou s odomykateľnými schopnosťami, otvorený a nelineárny svet prostredia a RPG prvkami. Na rozdiel od prechádzajúcich hier bude hra štylizovaná viac komixovo s výrazne kriklavejšími farbami. Castlevania: Belmont's Curse vyjde ešte tento rok na PC, PlayStation 5, Xbox Series a Nintendo Switch. Konami sa nechalo počuť, že ide len o prvú hru série s veľkého počtu plánovaných, na ktorých ohlásenie si ešte musíme počkať.

## Death Stranding 2 na PC



**Tak ako prvý diel prišiel po vydaní verzie pre PS5 na PC až neskôr, tak je to v aj v prípade druhého dielu s podtitulom On the Beach.** PC verzia bola ohlásená počas relácie State of Play, kde priniesla hneď aj niekoľko detailov. PC verzia bude podporovať super ultrawidescreen ratio 32:9 s rozlíšením po 4K. Nebude chýbať plná podpora myši a klávesnice a plná rebindovateľnosť kláves. Hoci, ak budete chcieť mať zážitok bližšie verzii pre PlayStation 5, budete môcť použiť DualSense ovládač s kompletnou podporou haptic feedbacku a adaptívnych triggerov. Na svoje si prídu aj audiofilovia, keďže Death Stranding 2: On the Beach bude na PC podporovať 3D Audio Dolby Access, DTS Sound Unbound a v neposlednom rade aj Windows Sonic Headphones. Hra stojí na Steame 79,99 eur.

## God of War remake



Jedným z vrcholov februárového State of Play bolo nepochybne ohlásenie remaku trilógie God of War. God of War, God of War 2 z PlayStation 2 a God of War 3 z PlayStation 3 patria medzi základne kamene moderného pojatia hack and slash žánru a sú absolútnou nutnosťou pre každého milovníka žánru. Vývoj remaku je len v začiatkoch, čiže potrvá nejaký ten rok, kedy sa nám naplno odhalí. Podľa najnovších informácií budú mať hry zmenený súbojový systém, ktorý by mal byť tentokrát podobnejší tomu, ktorý poznáme zo „severskej“ ságy, v ktorej je Kratos starostlivým otcom s poriadnou bradiskou. Ako náplast' za roky bez novej hry, ktoré nás teraz čakajú, bola aspoň vydaná akčná plošinovka so štylizovanou grafikou God of War: Sons of Sparta, ktorá zachytáva začiatky mladého Kratosa.

## Legacy of Kain: Ascendance



Nový Legacy of Kain? No áno, konečne po tých rokoch. Tak aké to je, pýtate sa? No, tak to je už trochu ošemetná otázka. Legacy of Kain: Ascendance bude totižto 2D pixel artová hra podobná starým Castlevaniám než priame pokračovanie 3D hier. To samozrejme nemusí byť samo o sebe hneď zlé, len sa nevieme zbaviť pocitu, že to jednoducho mohlo byť lepšie. Hodnotíme tentokrát hlavne grafiku, pretože to sa z videa nateraz hodnotiť dá. Priznáme sa, že sme už videli rozhodne detailnejší a krajšie naanimovaný pixel artový štýl. Ak si video pozriete a budete mať pocit, že sa pozeráte na flashovku z roku 2005, tak verte, nebudete jediní. Hra vyjde 31. marca na PC, PS5, NS, NS2 a Xbox Series. Našťastie tvorcovia stoja pevne na zemi a tak hru predávajú za 19,99 eur.

## Metal Gear Collection Vol. 2



Tak sme sa konečne dočkali! Konami ohlásilo „pokračovanie“ kolekcie Metal Gear Solid: Master Collection. Ved' ani nemalo na výber, že? Prvá kolekcia sa menovala Vol. 1 a pri jednotke jednoducho ostat' nemohlo. A tipujete správne, konečne sme sa dočkali a PS2 opúšťa legendárna hra Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots. Spolu s ňou sa v kolekcii objaví ešte Metal Gear Solid: Peace Walker, ktorý týmto tiež po prvýkrát opúšťa tesné vody handheldu PSP. Ako bonus pri kúpení celej kolekcie bude ponúkaný Metal Gear: Ghost Babel (u nás známa ako Metal Gear Solid), ktorý bol doteraz dostupný len na GBC. Na oficiálnych screenoch vidíme len japončinu, tak snáď bude Ghost Babel dostupný aj v anglickej lokalizácii. Kolekcia vyjde 27. augusta na PC, PS5, XS, NS a NS2.

## Nová edícia Raymana



Poslednú dobu sa šuškali fámy o vydaní remaku prvého Raymana pri príležitosti 30. výročia značky. Napokon boli zvesti správne len z polovice. Niečo síce vydané pri 30. výročí značky bolo, no nebol to remake. Bola to edícia prvého Raymana s množstvom bonusov, hrateľným prototypom z SNES a rozhovormi. Je nutné povedať, že Ubisoft do edície pridala hneď niekoľko verzií pôvodného Raymana. Ak si hru zakúpite, získate Raymana vydaného na MS-DOS, PlayStation, Atari Jaguar, Game Boy Color a Game Boy Advance. Spolu s nimi boli do edície umiestnené aj expanzie, ktoré boli pôvodne dostupné len na PC, t.j. Rayman Designer, Rayman By His Fans a Rayman 60 Levels. Aj keď toto celé stojí sympaticky 19,99e, hráčmi bola prijatá len vlažne. Hlavným dôvodom bol zmenený soundtrack.

## Silent Hill: Townfall



Silent Hill: Townfall sa konečne plnohodnotne predstavil a my dnes už vieme, čo všetko sa bude skrývať za „pádom mesta“. Hru vyvíja Annapurna Interactive spolu so Screen Burn Interactive a preto si boli mnohí nie príliš istí herným žánrom. Silent Hill ako walking simulator? To neznie príliš lákavo, čo povieť? Našťastie nič z toho nás nečaká, pretože Silent Hill: Townfall bude plnohodnotným survival hororom videným z pohľadu vlastných očí, pričom nebudú chýbať ani súboje, na blízko či na diaľku. Hlavný hrdina Simon bude mať v rukách CRTV zariadenie, čo je ako keby analógová kamera, ktorá mu bude pomáhať napríklad pri lokalizovaní nepriateľov v okolí. Bude to niečo ako rádio v prvých hrách, ktoré pracovalo s jeho šumom. Hra vyjde tento rok na PC a PS5.

## Layers of Fear 3



Z mysteriózneho ohlásenia nového titulu od Bloober Team, ktorý teasoval niečo veľké na prečudesnej webovej adrese remosdneulserorehsoovamceyerd.com, a o ktorom si mnohí mysleli, že pôjde o remake obskúrneho a zabudnutého hororu Rule of Rose, sa napokon vykl'ul tretí diel série Layers of Fear. Pre niekoho sklamanie, pre iných zasa potešujúca správa. Série Layers of Fear aj napriek chybám totiž svojich fanúšikov stále má. O hre ako takej avšak tvorcovia mlčia a nateraz neprezrádzajú žiadne detaily. Bloober Team sa na horory špecializuje a medzi elitu žánru sa dostali skvelým remakom Silent Hill 2. Nemenej podarenou hrou potešili fanúšikov o niekoľko rokov neskôr, ich vlastnou hrou Cronos: The New Dawn. Momentálne pripravuje aj remake prvého Silent Hill.

# Castlevania Aria of Sorrow

GOTICKÝ KLENOT, KTORÝ SI PRIAM PÝTA REMAKE



Castlevania je krásnym príkladom toho, ako sa herná séria vie prekpnúť z priamočiarej akčnej plošinovky na niečo, čo dnes berieme ako samozrejmosť a kategorizujeme to pod názvom Metroidvania. Začalo sa to v roku 1986 na NES (spomínate si na jeden z mojich starších retro článkov z doby, keď sme ešte vychádzali v papierovej podobe?), keď Konami vypustilo do sveta prvý lov klanu Belmontovcov na rumunské knieža temnôt. Už vtedy bolo jasné, čo je DNA tejto značky – gotika, bič Vampire Killer a obtiažnosť, ktorá vám bez hanby udelí výchovnú facku a donúti vás za ňu ešte dopľakovať.

Skutočný zlom však prišiel až v roku 1997 so Symphony of the Night. Pod vedením Kodžiho Igarashiho sa do Castlevania totiž naliali RPG prvky, nelineárny dizajn a

prieskum inšpirovaný práve sériou Metroid. Od toho momentu už nešlo len o prežitie ďalšej obrazovky, ale aj o to, rozumieť hradu, postupne si ho schopnosťami otvárať a budovať si vlastný štýl boja. Identita série sa razom kompletne a natrvalo prekopala.

Keď sa na začiatku nového milénia značka presunula na prenosné konzoly, konkrétne na Game Boy Advance (GBA), čelila síce limitom hardvéru, ale zároveň dostala perfektný priestor na experimenty v kompaktnejšom formáte. A výsledok? Prenosná trilógia, ktorej vrcholom bol práve diel Aria of Sorrow, o ktorom vám v nasledujúcich riadkoch patrične poreferujem. Na GBA si to Castlevania najprv musela odtrpieť a sám si na tú dobu dobre spomínam, keďže handheld som držal osobne v rukách už krátko

po spustení jeho predaja v susednom Rakúsku. Circle of the Moon z roku 2001 mala parádne temnú atmosféru a nápaditý systém kariet schopností, lenže na pôvodných nepodsvetených displejoch to bolo často utrpením, nie zábavou (kupovali sme si rôzne lampičky od tretích strán, ale v skutočnosti to malo ďaleko k skutočnému upgradu). K tomu si pridajte tuhšie ovládanie a vyložene malý smerový kríž. Harmony of Dissonance v roku 2002 zasa otočila gombík jasú na maximum, až to miestami celé pôsobilo prepálené.

Až práve Aria of Sorrow konečne trafila ideálny balans v roku 2003. Ponúkla čitateľnú a detailnú pixelovú grafiku, plynulé animácie a uchvacujúcu hudbu, čo ma vtedy doslova uhranulo. A nielen mňa. Nielenže tento 2D skvost vyhladil

väčšinu neduhov predchodcov, súčasne vám dal aj obrovský hrad, ktorý pôsobil organicky. Jeho jednotlivé oblasti boli logicky pospájané, teleporty dávali zmysel a neustála motivácia vracat' sa späť do ešte nie úplne prebádaných lokácií bola hnacím motorom celej hrateľnosti.

Vôbec najodvážnejší t'ah však prišiel s príbehom. Aria of Sorrow totiž posunula dej do oku 2035, čo je pre celú IP Castlevania takmer kacírstvo, a možno práve preto to tak neskutočne zafungovalo. Z Belmontovcov sa na chvíľu stala história a do popredia prišiel Soma Cruz, študent, ktorý sa počas úplného zatmenia v Japonsku ocitol v Drakulovom hrade. Ten už nebol len tradičnou kulisou, ale dôsledkom staršej legendy z roku 1999, takzvanéj Demon Castle War, po ktorej bol hrad oddelený od svojho pána a zabezpečený v astrálnom priestore v rámci zatmenia. Znie to ako poriadny balík lore-u, ale v hre to slúžilo hlavne ako motor k otázke: Kto vlastne Soma je a čo v ňom drieme?

Postavy ako také neboli len do počtu. Genya Arikado, tajomný vládny agent, bol v skutočnosti Alucard a strážil, aby sa Drakulova sila nedostala do nesprávnych rúk (ak ste v tomto svete celkovo nováčikom, Alucard je synom samotného Drakulu, ostatne, stačí, aby ste si jeho meno prečítali odzadu a bude vám to hneď jasnejšie). Yoko Belnades a Julius Belmont naopak pripomínali korene série a udržiavali spojenie s minulosťou, bez toho, aby príbeh vyložene dusili. Mina Hakuba bola zase l'udskou kotvou mimo hradu a Graham Jones predstavoval ideálny protiklad – bol to fanatik, presvedčený o tom, že on má právo na Drakulovu moc. Krátko po tom, čo vám hra vysvetlila väčšinu motivácií samotných charakterov, nastal zvrät, ktorý tomu



celému dodal psychologickú váhu. Soma zistil, že je reinkarnáciou Drakulu. Zrazu tak ústredná postava nebola len hrdinom, ktorý ide poraziť zlo, ale niekým, kto musel bojovať proti vlastnému predurčeniu. A tento gotický futurizmus, kde sa starobylé rituály miešali s moderným svetom a novou estetikou postáv, sérii neskutočne pomohol. V čase, keď už hrozilo, že sa bude donekonečna točiť v stredovekých klišé, dostala čerstvý vzduch. Srdcom hrateľnosti sa stala mechanika Tactical Soul. Tá nechala hráča zabudnúť na tradičné sekundárne zbrane ako pevný systém a vložila do rúk hlavného hrdinu schopnosť pohlcovať duše porazených nepriateľov, robiť z nich útoky, obranu, pasívne bonusy, či špecifický pohyb v priestore. S touto novinkou sa rozbehla tá najnávykovejšia slučka v rámci celej série. Každý nový nepriateľ zrazu nebol len prekážkou, ktorá musela zomrieť, ale potenciálnou odmenou, ktorú ste vedeli

využiť v ďalšom boji. V praxi to znamenalo, že ste zrazu chceli skúšať, farmit', kombinovať a vytvárať si build podľa chuti.

Duše porazených boli rozdelené do štyroch typov. Červené fungovali ako aktívne útoky, napríklad išlo o rôzne projektily. Modré skôr podporovali alebo priamo menili správanie postavy a išlo typicky o transformácie či štíty. Žlté predstavovali pasívne bonusy, teda štatistiky, odolnosti a podobné drobnosti, ktoré v súčte spravili veľa. Strieborné naopak podporovali prieskum, pretože odomykali pohyb a prístup do nových oblastí – išlo napríklad o dvojitý skok či špeciálne presuny. Level dizajn hradu bol ruka v ruke s uvedeným postaveným fêrovo, nebránil vám skúšať ho „oklamať“ skratkami a podporoval vo vás už spomínanú chuť skúmania.

Variabilita? Tá zostávala celkovo obrovská. Takmer každý z množstva nepriateľov mal vlastnú dušu, takže kombinácií, ako si vyskladať hrdinu, bolo more. Mohli ste hrať ako vyvážený bojovník, kúzelník závislý od many, alebo mobilný prieskumník, ktorý si všetko obehne rýchlosťou svetla. Jediný problém bol, že dropy duší boli často o šťastí. Ak ste chceli vyskúšať a vlastniť všetko, občas sa z toho stal grind a nie každý mal nervy farmit' vzácnu dušu, ktorá padala raz za uhorský rok. Aj tak však Tactical Soul patrí dodnes medzi najlepšie nápady, aké séria mala, a nie je náhodou, že na ňom stoja aj neskoršie diely na Nintendo DS a že podobnú filozofiu využil aj Bloodstained: Ritual of the Night ako duchovný nástupca 2D prevedenia Castlevania. Technicky bola Aria of Sorrow vrcholom toho, čo sa dalo na GBA v 2D urobiť. Prostredia boli detailné, animácie plynulé a farebná paleta konečne zvolená tak, aby evokovala gotiku a zároveň bola čitateľná aj na staršom Advance





hardvéri. Spomínam to zámerne, keďže v roku 2003 vydalo Nintendo verziu Advance SP, ktorá konečne prinášala podsvietený displej a obsahovala dobíjateľnú batériu. Späť však k hre. Parallaxné skrolovanie dodávalo hĺbku a sprity hlavných postáv boli väčšie a výstižnejšie, takže pohyb pôsobil prirodzene a dynamicky. Soma pri behu nevyzeral len ako panáček na kol'ajniciach, jeho kabát pekne reagoval na zmenu smeru a hra tým získavala filmovejší šmrnc.

Ako som už spomínal, zvuk si po predchádzajúcom diele napravil reputáciu vo veľkom. Mičiru Jamane spolu so Sohirom Hokkaiom vytvorili soundtrack, ktorý bol atmosférický, melancholický a pri bossoch vedel pritlačiť tak, že ste zrazu cítili celú váhu súboja. Popri tom skvelo maskoval limity zvukového čipu GBA, keďže bol šikovne vrstvený a kompozične silný. Pomáhali aj kvalitnejšie efekty a

krátke hlasové klipy, ktoré v tej dobe na handhelde stále vedeli urobiť dojem.

Hra sa navyše nebála ani technických kúskov, konkrétne rotácie a zmeny mierky spritov, ktoré poznáte zo Super Nintendo. Len s tým rozdielom, že tu, na prenosnej konzole v roku 2003, pôsobili prekvapivo moderne. Najmä veľkí bossovia typu Legion alebo Balore ukazovali, že engine zvládal komplexné objekty, bez toho, aby sa všetko rozpadlo na jednotlivé pixely.

Hra mala však aj pár negatív. Najviac v tomto smere rezonovala ekonomika a zbrane. Zbieranie výbavy bolo síce fajn, lenže obchod u Hammera vám vedel často predať niečo, čo prekonal poklady nájdené v hrade. A nič tak nezabije radosť z objavu, ako keď v tajnej miestnosti vytiahnete legendárny meč a o chvíľu zistíte, že je horší než to, čo ste si kúpili dávno predtým.



Obt'ažnosť ako taká bola tiež diskutabilná. Oproti neľútostnej Circle of the Moon alebo starým lineárnym dielom je aj z dnešného pohľadu Aria of Sorrow prístupnejšia a skúsený hráč ju vie prejsť pomerne pohodlne. Bossovia mali čitateľné útoky a preto stačilo mať dostatočnú zásobu liečiv. Nech už ste bojovali akokoľvek zle, stačilo sa liečiť a skôr či neskôr ste protivníka zdolali. Našťastie bola v menu možnosť spustenia Hard a Julius režimov, ktoré boli výrazne náročnejšie než základ.

Dĺžka hlavnej línie sa pohybovala niekde medzi päť až osem hodín, čo môže znieť krátko, ale tu to bolo skôr výhodou. Tempo bolo výborné, miestnosti dávali zmysel a nejaká zbytočná vata neexistovala.

Ak ste ten typ hráča, ktorý chce všetky duše a najlepšie koniec cez porazenie Chaosu v Chaos Realm, hernú dobu by ste si vedeli bez problémov natiahnuť a ešte z toho mať pocit, že to celé stálo za to.

Odkaz Aria of Sorrow je v žánri Metroidvania stále silný. Je to jeden z pilierov takzvanej éry Igavania, kde sa Castlevania oprela o RPG základy a systémovosť. Mechaniky neskôr prešli do Dawn of Sorrow na Nintendo DS, kde príbeh Somu pokračoval a dodnes sa vedú spory, ktorý diel je vlastne lepší. Podstatné je, že Aria vrátila celej sérii lesk v období, keď 2D hry dostávali na frak kvôli móde tlačenia vyššieho počtu polygónov a nie vždy vydatým 3D experimentom.

A ak sa k nej dnes dostanete, napríklad cez Castlevania Advance Collection, stále funguje prekvapivo nadčasovo. Pixel art, ovládanie, tempo, hĺbka systému a aj ten tajomný tieň udalostí z roku 1999 držia pokoje tak dobre, že mnohé moderné indie metroidvanie by si z nej mohli brať príklad.

## Verdikt

Aria of Sorrow je ten typ retro hry, pri ktorej si po dohraní povie, že takého niečo sa dnes už, bohužiaľ, nerobí.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner:     | Výrobca: | Zapožičal: |
|------------|----------|------------|
| Akcia, RPG | Konami   | Redakcia   |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                                           |                                                          |
|-----------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
| + Tactical Soul systém a variabilita buildov              | - Dropy duší sú často o šťastí a vedia donútiť ku grindu |
| + Organický dizajn hradu, logické prepojenia, dobré tempo | - Ekonomika a obchod občas znehodnotia nájdenú výbavu    |

### HODNOTENIE:



## 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

Kúpíte tu  **alza.cz** |  **DATA COMP.SK**  
Muži v modrom

## Externý SSD disk XS1000

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

Kúpíte tu  **alza.cz** |  **DATA COMP.SK**  
Muži v modrom

# Final Fantasy 7 Remake Intergrade

PODARENÝ NÁVRAT DO MIDGARU NA PRENOSNEJ KONZOLE



**Final Fantasy 7 je naozaj legendou vo svojom žánri a máme to št'astie, že remaky, ktoré Square Enix vytvára jej nerobia hanbu. Prvé informácie o tom, že z tejto hry urobia tri samostatné hry pôsobili ako prvoplánový zámer vytiahnuť z fanúšikov čo najviac peňazí. Dnes už však vieme, že to nebol tento prípad. Koniec prvého dielu nechal fanúšikov zmätených, no druhý diel na týchto základoch postavil krásnu open-world hru a my sa môžeme tešiť na tretí diel.**

Ešte predtým však tvorcovia urobili odbočku a priniesli prvý diel trilógie konečne aj na Nintendo Switch, samozrejme, z hardvérových dôvodov, iba na novší Switch 2. Táto recenzia nepotrebuje byť dlhá a všetky chvály, ktoré platia o tejto hre na Playstation

Xboxe a PC, platia takmer totožne aj tu (Recenziu od môjho kolegu si môžete prečítať [tu](#)). Návrat do Midgaru sa podaril dokonale a úvodná animácia vám naženie zimomriavky.

Prvý pohľad na postavu Clouda v hre vás však môže trochu sklamať. Jeho špicaté vlasy vyzerajú o dosť inak, než sme na ne zvyknutí. Ak ste sa medzitým stihli rozmazať druhým pokračovaním, vizuálne zhoršenie si všimnete okamžite. Po prvých pohyboch a útokoch ale zistíte, že ste presne tam, kde ste chceli byť.

Framerate je stabilný, pohyb postáv plynulý, kamera ukazuje všetko dôležité a po veľmi krátkej chvíli zabudnete na to, že model vlasov postavy je trochu horší, než na aký ste zvyknutí. Cloudove

vlasý nie sú jediný model, na ktorom je vidieť, že o plynulosť hry sa nestará technikou naprataná Playstation alebo hráčsky počítač, ale malý tablet, no ide o malé odchýlky, ktoré si sotva všimnete.

Samozrejme nemôžeme očakávať 4K rozlíšenie, no hra beží stabilne pri 30 fps, čo je pre zážitok z hry najdôležitejšie. Pozitívne ma prekvapilo aj to, že nehrácke postavy sa začínali zjavovať dosť ďaleko aj napriek lokalitám, v ktorých ich bolo viac, uvedomujem si, že toto je kvalita, ktorú tvorcovia pri porte na slabší hardvér veľmi radi odseknú.

Samozrejme, že postavy v dial'ke nevyzerajú úplne dokonalo, ale sú tam, to je dôležité. Čo je na tomto remaku najdôležitejšie, môžete si ho zobrať



so sebou kamkoľvek. V handheld móde je hra rovnako intenzívnym zážitkom a na obrazovke novej konzoly od Switchu vyzerá Final Fantasy 7 akoby tam patrila odjakživa.

Keď sa budete prechádzať cez slumy, prvú otvorenú zónu, až vtedy oceníte prácu na tomto porte. Prostredie je viditeľné dodávka, kovové stropy nad slumom vyzerajú dôveryhodne a v diaľke je množstvo konštrukcií. To všetko ženie dopredu na svojich skromných špecifikáciách malý tablet s takmer 8-palcovou obrazovkou, technologický zázrak. Celkovo mi hra prišla magickejšia v handheld móde, keďže na Final Fantasy 7 na veľkej obrazovke som si už zvykol.

V tejto verzii nájdete aj minidatadisk, ktorý sa pôvodne predával samostatne s epizódou INTERmission, ktorá pridáva približne 5 hodín hrateľnosti. Okrem toho prichádza tento port so sandboxovými možnosťami pre tých, ktorí nehrajú túto hru prvýkrát.

Ak sa vám nechce zapodievať s nepriateľmi, môžete si okrem automatických súbojov zapnúť aj možnosť, v ktorej každý váš úder spôsobí 9 999 zranení a súboje si v hre sotva všimnete. Nechýba ani možnosť „head-



start“, v ktorom majú všetky postavy hneď na začiatku vysoký level, nekonečné množstvo zdrojov a najlepšie vybavenie. Určite to neodporúčam, ak chcete hru hrať prvýkrát, pretože si takýmto spôsobom ani nevšimnete, že tam nejaká hra je. Na druhej strane, ak si chcete primárne zahrať a cez animácie len preletíte, môžete si ich zrýchliť na 1,5-násobnú alebo až na dvojnásobnú rýchlosť.

Súboje sú plné akcie tak, ako sme na to zvyknutí z pôvodného remaku. Medzi jednotlivými menu budete po chvíli intuitívne preskakovať rovnako, ako

ste na to boli zvyknutí na konzole alebo PC. Bez ohľadu na to, či si chcete Final Fantasy 7 Remake zahrať ešte raz, alebo to bude váš prvý pokus, Switch 2 verzia je dôstojným portom, v ktorom vám neujde nič z pôvodnej mágie, ktorú táto hra má. Final Fantasy 7 Remake má netypický svet, krásne prevedenie ťahových súbojov do živej akcie a legendárny príbeh s postavami, ktoré si zamilujete, bez ohľadu na to, na akej platforme si ho zahráte.

## Verdikt

Final Fantasy 7 Remake Intergrade - Switch 2 je port, ktorému nie je čo vytknúť. Jemný grafický downgrade si sotva všimnete, no za túto cenu si môžete zobrať jeden z najlegendárnejších videoherných príbehov so sebou kamkoľvek chcete.

Martin Majdák



### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner:     | Výrobca: | Zapožičal: |
|------------|----------|------------|
| Akčné JRPG | Nintendo | Conquest   |

### PLUSY A MÍNUSY:

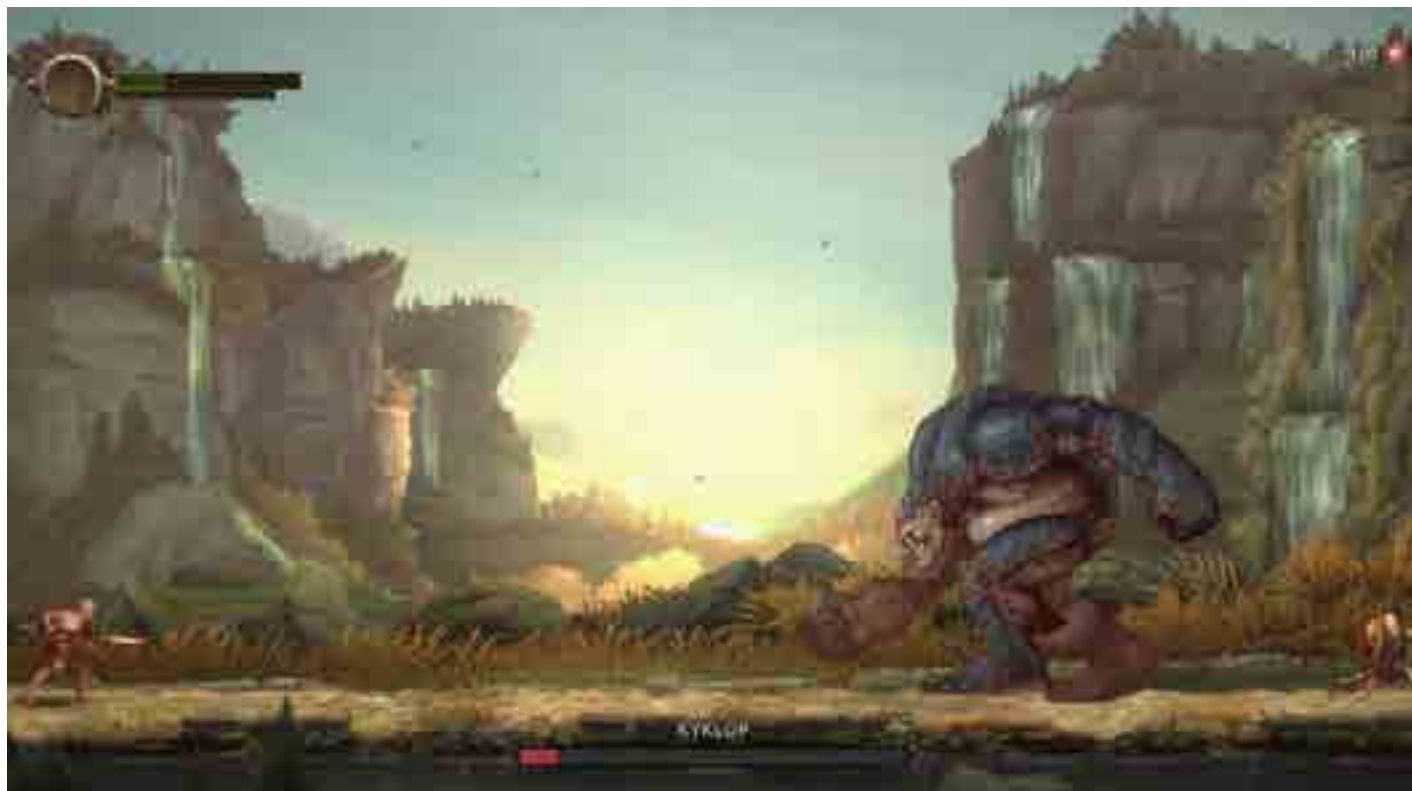
|                                              |                                |
|----------------------------------------------|--------------------------------|
| + Vydarený port                              | - Jemné grafické nedokonalosti |
| + Minidatadisk v cene                        |                                |
| + Remake jednej z najlepších videohier vôbec |                                |

### HODNOTENIE:



# God of War: Sons of Sparta

NIE ÚPLNE DOPEČENÝ EXPERIMENT



**Určite to poznáte. Myslíte na niečo a zrazu vám to všade začne vyskakovať. Nie, nie je to odpočúvanie, je to možno niečo ovel'a strašidelnejšie. Algoritmus. Väčšinou je digitálny, no občas vám aj sám vesmír urobí prekvapenie. Nedávno som rozmýšľal nad sériou God of War a celkom nahnevaný, že nebude pokračovanie, som posunul tieto myšlienky do úzadia. Z ničoho nič mi napísal náš šéfredaktor, že či nechcem nový God of War na recenziu. Moja reakcia? „WTF???”**

Budem úprimný, na tento titul som buď totálne zabudol alebo ho jednoducho nezaregistroval. Nepamätám si, že by bol vo vývoji a už vôbec nie dátum vydania, či nejaký trailer. Musel som normálne googliť, aby som zistil, čo je to zač. Po prvých sekundách videa ma mali...

Netajím sa, že som veľ'ký fanúšik pixel-art titulov. Mám ich prejdenných dost' veľa, osobne vlastním asi šesť retro handheldov a pravidelne sa k nim rád vraciam, keď prosto na nové tituly nemám chuť a to

býva v poslednej dobe často. Napríklad v takom Dave the diver som strávil skoro 40 hodín hrania. 2D pixelovka je prosto moja šálka kávy, takže som nemohol odmietnuť, aj keby som mal hrať po nociach. Niekedy sa však človek nadchne predčasne a výsledok nakoniec môže sklamať. Bolo tak aj v tomto prípade?

Nuž, áno aj nie... Vysvetlím... Nepozeral som trailer dlho, nerád sa dívam na upútavky všeobecne. Dôvod je jednoduchý, spoilery. Takže ako som hru zapol, netušil som, čo ma čaká. Hneď na začiatku sa prihovori Kratos (svojej dcére?), aby jej rozpovedal príbeh o sebe, keď bol ešte mladý, chudý a verný Sparte.

Začína to pekne zhurta. Bojujete proti veľ'kému Kyklopovi. Žiadna náповeda, musíte si všetko postláčať, aby ste prišli na to, ako sa bojuje, bráni, skáče, uhýba a podobne. Nevaďí, nemám rád, keď ma hry vodia za rúčku. Po porazení Kyklopa sa vraciate späť do Sparty a cestou narazíte na prvých bežných

nepriateľov ako sú napríklad kostlivci. Hneď pri prvom vám vyskočí tutoriál, ako bojovať. Vážne??? Nevie, či je to chyba, alebo trolling od vývojárov, ale tak to je.

Ostanem pri tomto, lebo na niečo podobné som narážal pravidelne. Akonáhle objavíte niečo, čo nie je v poradí príbehu, ale rozhodnete sa skúmať mapu mimo stanoveného smeru, tak nájdete miesta a veci, s ktorými môžete alebo nemôžete interagovať, nič viac k nim nemáte. Je jedno, koľkokrát daný predmet nájdete, nič.

Akonáhle je ale súčasťou príbehovej linky, vyskočí vám tutoriálové okno. Chápal by som tento dizajn, ak by to bolo reálne implementované do príbehu, ale je tu prosto len pop-up okno s náповedou. Toto mohlo byť aj o pol hodinu skôr a mohol som si otvoriť postup iným smerom... Dost' nešťastné rozhodnutie, zvlášť preto, že sa jedná o level dizajn v podobe motroidvanie.

To znamená častý backtracking, skúmanie nových miest, levelovanie a odomýkanie



schopností, či lokalít. Najhoršie je, že ja som už polhodinu mal vybavenie, aby som na opačnej strane mapy pokračoval, ale nemohol som, lebo pop-up okno bolo až tu.

Mimochodom, hra má českú lokalizáciu, ale zlé kódovanie titulkov, takže namiesto niektorých písmen sú kocky. Našťastie len pri veľmi malom počte, no aj tak ma to prekvapilo, lebo toto nie je prvá hra od Sony, ktorá má našu lokalizáciu, ale prvá, pri ktorej vidím takýto problém.

Späť k hre. O grafike sa asi nemusíme baviť, nakoľko ide o pixelovku, tu málokedy je čo pokaziť. Vyzerá proste fajn, nie je to totálne rozpixelované ale ani moc vyhladené, príjemný novodobý kompromis, ktorý môže oslovit' väčšie masivy ľudí.

Hudba je fajn, no dosť repetitívna. To býva zvykom pri takýchto tituloch, tu ma však moc neoslovila, takže som potom radšej znížil hlasitosť.

Hratel'nosť je dobrá, mechanizmy je jednoduché sa naučiť a levelovanie je veľmi pomalé, takže máte čas sa naučiť



nové kombinácie. Okrem odomykania schopností je možné aj vylepšovať zbrane a štít. Je dosť cítiť inšpiráciu hlavnou hrou, zbierate suroviny a vylepšujete alebo vyrábate len na určitých miestach – čo nie je kritika.

Bolo ale vidieť dve veci. Prvá, že toto je naozaj prvá GoW platformovka (o ktorej

viem) a druhá je vlastne „kauzalitou“ tej prvej a to, že vývojári hrali na istotu.

Vyzeralo to, že sa boja trošku experimentovať, nepriniesli v zásade nič nové – hlavne pre ľudí, čo takéto hry hrávajú a miestami to bolo dosť zdĺhavé a prázdne. N

emôžem povedať, že by to bola nuda, to nie, ale z času na čas som strácal pozornosť alebo chuť pokračovať. Chýbal mi tam nejaký wow efekt, alebo niečo, čo by ma pri obrazovke udržalo dlhšie. Aj príbeh sa rozvíja vlažne, čo nebýva problém, tu je to však na pixelovku až príliš vlažné a môže sa stať, že niekoho ani nestihneme zaujať skôr, ako hru navždy vypne.

## Verdikt

Na Sony exkluzivity sa vždy teším, pretože to je kategória, ktorú oni ovládajú. Doslova vládnu svetu singleplayer príbehovkám. God of War mi ale príde ako taký nie úplne dopečený experiment. Na jednej strane to vôbec nie je zlá hra, na druhej ani výborná – no a na to nie som od nich zvyknutý. Pôsobí skôr ako doplnok pre nadšencov a fanúšikov GoW a 2D plošinoviek. Ja som oboje a aj tak mierne váham, či hru pustiť...

*Róbert Gabčík*



### ZÁKLADNÉ INFO:

|               |                  |                   |
|---------------|------------------|-------------------|
| <b>Žáner:</b> | <b>Výrobca:</b>  | <b>Zapožičal:</b> |
| Metroidvania  | Mega Cat Studios | Sony              |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                          |                                                              |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|
| + pekný level dizajn                     | - miestami prázdne                                           |
| + možnosť vylepšenia zbroje a schopností | - vysvetlenie niektorých voľne dostupných vecí iba v príbehu |
| + zaujímavá tematika                     |                                                              |
| + príjemný súbojový systém               |                                                              |

### HODNOTENIE:



## Yakuza 3 Kiwami & Dark Ties

SIROTY A BLÁZNI



Fuh, tak teda poviem vám, Yakuza 3 je plná paradoxov. Už ste sa niekedy ocitli v situácii, že po tom, ako ste skončili s mafiánskou organizáciou s vidinou nového začiatku a normálneho usporiadaného života, automaticky ste vstúpili do inej a aj tak sa pritom po celý čas tvárili, že s mafiou už nemáte nič spoločné? Že nie? Tak si zahrajte Yakuza 3 Kiwami & Dark Ties, čo je remake Yakuza 3 obsahujúci expanziu Dark Ties a uvidíte, aké je to ľahké. Zdá sa, že skutočne platí to známe „raz mafiánom, navždy mafiánom“. Nech sa totiž snažíte akokoľvek chcete, z podhubia podsvetia sa už nikdy úplne nevymaníte. Je to ako keď niečo uploadnete na internet. Môžete to zmazať a tváriť sa, že to už neexistuje, no pravdou je, že keď raz niečo na internet dáte, bude to tam už navždy.

### Yakuza 3 Kiwami...

Kiriju Kazuma si po udalostiach z Yakuza 2 povedal dosť. Stačilo jakuzu. Stačilo tej zločineckej hierarchie, v ktorej si všetci navzájom podrážajú nohy. Dosť bitiek,

vrážd a vydierania. Kiriju sa rozhodol usadiť ďaleko od Tokia, v novej lokalite s názvom Morning Glory v Okinawe. Tu vybudoval sirotinec, aby mohol kráčať v stopách svojho mentora, ktorý sa ho v prvej časti série ujal ako svojho syna a vychoval. Kiriju dobre vie, aké je to vyrastať bez rodičov a normálnej rodiny, a preto chce niekoho pomôcť v ich nerovnom boji so životom ako takým.

Kiriju mal totiž vždy dobré srdce. Aj keď pôsobil v jakuze, vždy to bol inteligentný, vnímavý a empatický chlap so znamenitým citom pre spravodlivosť. Kontrast jeho osobnosti s drvivou väčšinou ostatných členov jakuzu zakaždým prinášal zimomriavkové scény a predovšetkým vývoj jeho charakteru naprieč všetkými hrami je tak ikonický, že dnes právom platí, že Kiriju Kazuma je jedna z najlepších herných postáv všetkých čias. Jeho urastená postava, uhrančivý pohľad, hlboký hlas a pôsobivá schopnosť improvizácie, keď je treba niekomu pomôcť aj keď len obyčajným slovom, to sú všetko vlastnosti,

ktoré by chcel mať každý z nás chlapov. A žien. Či ste žena alebo chlap, Kirijom by chcel byť jednoducho každý. Avšak trúfli by ste si na vychovávanie malých capartov, z ktorých každý potrebuje pomocť v niečom inom a pritom im variť, starať sa o domáce zvieratá a ešte k tomu sadiť zeleninu ako on? Nuž, tak do toho by sa asi pustil len málokto. V tom tkvie sila jeho osobnosti. Kde sa na takú výzvu hrabe nejaký bitkár z jakuzu. Kiriju tu bude čeliť ako vareniu, tak učeniu sa či farmárčeniu.

Najviac fascinujúce je, že sa toho ako hráči sami priamo zúčastníme. Tak napríklad spomínané varenie tu znamená sled niekolekčných minihier pozostávajúcich napríklad z krájania cibule, solenia, miešania či vyt'ahovania tukových škvrn z pokrmov. Pred tým ale musíte získať potrebné suroviny. Treba vám rybu? Pôjdete si ju uloviť do zálivu, čo je tiež minihra. Zelenina? Zasadíte semená, pohnojíte pôdu a vyrastie vám trebárs uhorka či paradajka. Mäso? Vezmete sekeru a zabijete kravu. Nie nie, srandujem. Hra vás nebude nútiť zabíjať



zvieratá. Vaše kravy tu slúžia len na mlieko. Mäso si kupujete u miestnych obchodníkov.

Nejde len o varenie. Niektoré deti potrebujú pomoc s učením a vy im – ako inak – tú pomoc neodopriete. Čakajú vás testy z angličtiny, matematiky, vedy či všeobecného prehľadu, a aby ste prešli, musíte dosiahnuť určitý počet bodov. Nakol'ko pomáhate malým školákum, úlohy sú triviálne, avšak pripočítajte si k tomu to, že odpovedať musíte do pár sekúnd, a hneď sa môžete zapotiť. Zábavná je napríklad aj minihra šitia. Áno, zdá sa, že v Japonsku sa školáci učia šiť na strojoch.

Celkovo je treba sirotinec brať ako nenásilnú časť tejto hry. Rozvíjate si vzťahy s deťmi, učíte sa nové recepty, hráte sa s nimi napríklad zaujímavú strategickú hru Reversi, rozvíjate taktiež obchod medzi ostatnými obyvateľmi lokality a z času na čas im pomáhate splniť ich požiadavky, ktoré vypisujú na vašu nástenku.

Z hľadiska hratelnosti je to ako jedna celá hra v hre, ktorá vám taktiež umožní napríklad nakupovať nové domáce zvieratá, či rozširovať záhradku. Nie je to síce niečo, čo by ste si samozrejme spájali s jakuzou, ale ako som už spomínal, Kiriju zavesil svoju zločineckú kariéru na klinec.

Avšak, je to naozaj tak? Nuž, na úplnom začiatku som spomínal ešte niečo iné, a to, že Yakuza 3 je plná paradoxov. A bolo to myslené tak, že aj keď oficiálne Kiriju už nechce mať s mafiou nič spoločné, z nejakého dôvodu mu to nebráni stať sa hlavou miestneho gangu žien, ktorý bojuje o dominanciu nad miestnym územím. Hlavným dôvodom, prečo gang existuje, je zabrániť miestnej odnoži jakuzy zabráť celú Okinawu, no koniec koncov sa vaše zoskupenie až tak nelíši od skutočnej jakuzy. To znamená, že hromadné bitky na uliciach, či zneškodňovanie hlavných

členov organizácie pre získanie územia bude vašim denným chlebom.

V menu sa doslova a do písmena uvádza termín „turf war“, čo je pojem spojený s organizovaným zločinom. No tak, Kiriju, chceš si dať od mafiánskeho života pauzu, či nie? Aj keď je to z morálneho hľadiska šedá zóna, z herného ide o pomerne prepracovaný systém. Verbujete nových bojovníkov, levelujete ich a obsadzujete územia v bojových stretoch pripomínajúcich musou hry ako napríklad sériu Dynasty Warriors. Dizajn tých stretov je ale pomerne fádny a pozostáva len z niekoľkých miestností, cez ktoré sa musíte prebojovať. Mňa musou hry nikdy nebavili a z toho dôvodu mi neprirástla k srdcu ani táto časť hry, avšak musím uznať, že to bola poriadna masťenica, keď sa do boja dostane hneď niekoľko vašich jednotiek idúcich si každá svojou cestou po mape. Každopádne, z času na čas je fajn prísť pomôcť dievčatám.

Samozrejme, máme tu aj príbeh o chamtivosti, a túžbe po moci a uznaní nebezpečných ľudí. Kiriju tu nehrá hlavnú rolu, tú, zohráva to jeho letovisko. Vášmu



sirotincu totiž hrozí likvidácia, pretože o toto miesto majú záujem hneď dva subjekty – Ministerstvo obrany Japonska a mafia. Každý má svoje vlastné dôvody a pri každom so svojím spôsobom smrdí inak. Je to veľmi pekná premisa – vy ako bývalý jakuzák obraňujete nevinné opustené deti pred chápadlami mocných a zlých. Premisa je ale premisa a skutočné prevedenie je skutočné prevedenie. Čakal som totiž viac boja o sirotinec, viac dojatia a predovšetkým, že sa tam bude odohrávať viac príbehových misií. Nejakému tomu chýba urgencia a pocit, že ak niečo neurobíte, deti nebudú mať kde bývať, čo jesť a čo piť.

Aj keď ide o sirotinec, príbeh sa posúva vpred hlavne prostredníctvom rozhovorov zlých ľudí v pekných prostrediach, vkusne zariadených kanceláriách ďaleko od Morning Glory. Reálne ohrozenie detí pocíť iba málokrát a vo všeobecnosti pôjde iba o šafarenie medzi mafiánmi vo vnútri ich organizácií. Príbeh našťastie postupom pekne graduje, odkrývajú sa skutočné charaktery a skutočné dôvody. Postavy sa začínú vyvíjať, všetko začne postupne do seba zapadať a keď nakoniec dôjde na záverečné scény, chce sa vám tleskať.

Príde však veľký zlom. Remake Yakuza 3, rovnako ako pôvodná hra, obsahuje potitulkovú scénu. Tu je však úplne iná. Iná neznamena automaticky zlá, no v tomto prípade bohužiaľ áno. Nejde len o scénu ako takú, ide hlavne o vaše pocity, ktoré ste nadobudli po udalostiach pred záverečnými titulkami, ktoré nový koniec roztrhá na franforce a rozmetá po celom Tokiu. Všetko čo ste cítili, všetko čo ste si uvedomili a všetko nad čím ste uznanlivo pokývali hlavou bude zrazu fuč. Má to nepochybne súvis s expanziou Dark Ties, avšak keď nad tým rozmýšľam, expanzia by fungovala rovnako dobre aj keby bol zachovaný pôvodný koniec. Píšem rovnako dobre? Myslím tým v skutočnosti omnoho



lepšie. Poviem to na rovinu, ostal som veľmi sklamaný. Moje sklamanie bolo napokon hlavným dôvodom, ktorý prevážil ručičku váh z plánovaných štyroch hviezd na tri.

Všetko vypísané v predchádzajúcich odstavoch, robí Yakuza 3 v mojich očiach veľmi rozháranú. Ako keby ani hra nevedela, na čo sa chce vlastne sústrediť. Máme tu temný príbeh o malicherných mafiánoch, na druhej strane slnečné útočisko plné smejúcich sa detí, okolo ktorého sa točí príbeh, no pritom sa tam z hľadiska príbehu ani toľko nedeje, a nakoniec ešte aj novú mafiánsku organizáciu, ktorej je Kiriju šéf, aj napriek tomu, že už s mafiou nechce mať nič spoločné. Jednotlivé časti ako také sú zábavné, avšak dohromady pôsobia trochu nepatrične. Námet je výborný, no výsledok pôsobí ako keby ho dávali dokopy traja ľudia nezávisle od seba.

Súboje sú našťastie stále fajn. Kiriju je síce trochu taký hromotník a nedokáže efektne kúsky ako taký Mine v Dark Ties, či predovšetkým Yagami v spin-off sérii Judgment, no vybiť s ním „jakuzákom“ zuby jednoducho stále baví. V Yakuza 3 Kiwami má Kiriju len dva bojové štýly (v Lost Judgment ich mal Yagumi napríklad až štyri), t.j. Dragon of Dojima, čo sú jeho klasické kopy, údery a využívanie vecí navôkol ako zbrane, a Ryukyu, čo je bojový štýl založený na používaní špeciálnych zbraní ako obušky, ret'aze či dokonca pádlo (áno to pádlo používané pri člnovaní). Štýl Ryukyu sa v pôvodnej hre nenachádzal a je novinkou. Aj keď musím povedať, že síce vítam rozšírené možnosti pri boji, viac mi predsa len sadol pôvodný Dragon of Dojima, a aj preto som ho využíval častejšie. Viac možností ale znamená viac variability a teda aj viac zábavy.

Kiriju má k dispozícii tri stromy schopností, z ktorých jeden je venovaný zvyšovaniu zdravia, druhý zvyšovaniu fyzickej sily a

tretí je určený pre odomýkanie nových bojových skillov. Ide o úplne prekopaný systém z pôvodnej hry, ktorý spočíval na inom princípe. Zdráham sa ale povedať, že hra obsahuje role-playing prvky, keďže tu ani nezískavate levely a ani skúsenostné body, teda to, čo si pod skúsenostnými bodmi v RPG v prvom rade predstavujeme.

Opisovať základ hratelnosti hry série Yakuza / Like a Dragon je asi trochu kontraproduktívne, skôr si nalistujte nejakú z recenzií iných Yakuza hier, a dozviete sa všetko podstatné. Všetko totiž stojí a padá na tom istom systéme. Máte hlavné príbehové questy, otvorené prostredie mesta, v ktorom sa môžete pohybovať, vykonávať vedľajšie úlohy alebo sa oddávať minihrámk. Ak začnete príbehový quest, musíte ho dokončiť pred tým, než vám po povinných cutscénach hra opäť dovolí túlať sa po uliciach a robiť voľnočasové aktivity.

Aj keď je premisa tých hier vždy rovnaká, priznávam, túlanie sa po nočných uliciach dištriktu Kamurocho vo mne vyvoláva pocit, ako keď sa po dlhej dovolenke konečne

vrátite domov. Ste v bezpečnom prostredí, kde sa cítite dobre a môžete sa uvoľniť. Ved' to uznajte, toľkokrát sme sa v Kamurocho pobili, toľkým zlosynov povybíjali zuby, toľko barov povymetali a toľko nezabudnutelných situácií zažili, že to skutočne môžeme bez nadsádzky považovať za svoj druhý domov.

Množstvo z prítomných automatových minihier sme už mohli vidieť v predchádzajúcich hrách, avšak tento remake prináša hneď niekoľko nových, ktoré patria medzi tie najzábavnejšie. Minimálne, ak hovoríme o Emergency Call Ambulance. Táto arkádová šialenosť vás posadí do roly vodiča sanitky, ktorý musí využiť všetky svoje schopnosti, aby dostal umierajúceho pacienta do nemocnice. Je to prvýkrát, kedy sa táto hra objavila aj na inej platforme než pôvodných automatoch. Prvýkrát od Lost Judgment budete mať znova možnosť nachádzať plné verzie hier pre Game Gear a priamo ich aj hrať. Nechýbajú taktiež tradičné mimovoľné aktivity ako karaoke, bojová aréna, šípky, bowling, biliard, baseball, golf či UFO catcher. Ohromení budú hlavne tí, ktorí so sériou až také skúsenosti zatiaľ nemajú. Tradične tu nechýbajú minipríbehy v podobe vedľajších úloh, ktoré vždy patrili medzi najzaujímavejšie vedľajšie obsah každej hry Yakuza. Tak ako aj predtým, aj tu predovšetkým slúžia ako odľahčený obsah k temnému príbehom hlavnej časti hry.

Niekedy sú zábavné, niekedy poučné, no hlavne vždy bavia. Avšak zaujímavosťou je, že či už Kirijuovi ponúkajú pouliční predavači nový ADSL modem (ktorý Kiriju chce, lebo si môže pozerat obrázky sexi žien prostredníctvom vysokorychlostného internetu) alebo ho neprávom obvinia z krádeže peňaženky, vždy to skončí tak, že Kiriju niekomu doláme hnáty.

Aj v tomto remaku môže Kiriju využívať svoj mobil, no tentokrát už nie je len



módnym doplnkom pre čítanie emailov a fotografovanie bojových pohybov. Novinkou je tu napríklad mobilná aplikácia Lalala Loveland, čo je sociálna sieť. Párovaním mobilov ostatných ľudí si ich pridávate do priateľov a dozvedáte sa o nich z popískov na sieti.

Tých istých ľudí môžete stretnúť hneď niekoľkokrát a zakaždým po spárovaní sa vám level priateľstva zvýši, čím sa odhalia dodatočné informácie na ich profiloch. Na nič iné avšak táto aplikácia neslúži.

Mobil ako taký si už môžete aj vylepšovať rôznymi nálepkami, štýlovými anténami, či meniť jeho zvonenie alebo tapetu. Dobrou správou je, že väčšinou nejde len o kozmetické záležitosti. Mnohé z nich priamo ovplyvňujú hrateľnosť napríklad zvýšeným ukazovateľom Heat. Keď sa tak pozerám na text a všetky tie novinky, asi by sme o tejto hre nemali hovoriť ako len o remaku, ale rovno o reimaginácii pôvodnej hry. A to som ešte ani nespomenul, že hlavnú postavu môžete obliekať do rôznych oblečení a meniť mu účes.

## Dark Ties...

Vstavaná expanzia Dark Ties, ktorá slúži v prvom rade ako prequel k hlavnej hre (hoci jej koniec sa odohráva až po Yakuza 3) je bez okolkov výborným prírastkom. Je tu síce jeden neduh, ktorý spomeniem trochu neskôr, no ako celok pôsobí veľmi dobre. Príbeh skvelo graduje, masívne rozširuje rolu hlavného zloducha Mineho a hlavne objasňuje dôvody, prečo robil to, čo robil. Koniec Dark Ties je tak krásne napísaný a citlivo zahraný, že sa nebudem vôbec čudovať, ak citlivejším osobám zvlhnú oči.

Dark Ties vám rozpovie o tom ako Mine začínal, ako sa dostal do mafie, ako sa „spriatelil“ s tým najodpornejším človekom



vôbec – Cujošim Kandom – a ako ho jeho vlastná vôľa dostala tam, kde sa vždy dostal chcel. Počas tých piatich až šiestich hodín, ktoré Dark Ties trvá, sa tvorcom podarilo umne zachytiť všetko podstatné z Mineho charakteru a jeho minulosti. Príbeh je rozprávaný retrospektívne, teda vlastne sa odohráva len v jeho myšlienkach, zatiaľ čo sedí v limuzíne a vezie sa na jedno dôležité miesto.

Mine premýšľa a analyzuje jeho pôsobenie. Štýlom vlastne pripomína prvú Mafiu, ktorá pracovala s podobným postupom. Podmanivé to bolo vtedy a rovnako pohlcujúce to je aj teraz.

Gro hrateľnosti je v podstate rovnaké ako v Yakuza 3. Opäť ste v Kamurocho, opäť máte voľnočasové aktivity a opäť tu máte jednu „hru v hre“. Mine je oproti Kiriovi obratnejší a má o niečo zaujímavejšie bojové chvaty. Sú rýchlejšie a viac unikátnejšie. Na rozdiel od Kirijua avšak nevie používať veci ako zbrane. Viac pripomína Yagamiho z Judgmentu. Každopádne je jeho sada skillov omnoho menej početná,

čo je prirodzené, keďže sa expanzia odohráva na omnoho menšom poli.

Jedno vám poviem. Hrať za Mineho, ktorý pomáha Kandovi, je asi tá najmenej chcená vec. Mine je totiž zákerný chladnokrvný psychopat a Kando naopak umastený a tučný sexuálny násilník s nízkou inteligenciou vyžívajúci sa v chl'aste a peniazoch. Jeden využíva druhého, aby sa obaja dostali tam kam chcú a pritom sa hrajú na priateľov. V prvom rade sú ale obaja šialenci, ktorí by mali sedieť vo väzení a nie túlať sa po ulici, znásilňovať ženy a ešte sa naoko snažiť pomáhať ľuďom, aby ste si zvýšili kredit.

A je to tak. Vy ako Mine sa budete snažiť pomáhať Kandovi stať sa v očiach verejnosti obľúbeným, aby sa stal siedmym predsedom klanu. Veľkú časť tej pomoci tvoria len obyčajné fetch questy, a teda obsah v podobe donášok niečoho niekomu. Tie sú vzhľadom na ich náročnosť schované niekedy viac a niekedy menej, no ale nedá sa mi neopýtať. Máme rok 2026. Fakt musíme stále v hrách nachádzať takúto sterilnú hernú výplň? Skutočne nikoho nevidia misie typu „Som hladný, prosím, dones mi ryžu“? Našťastie celú situáciu zachraňuje desiatka zaujímavejších príbehových vedľajších úloh držiacich sa tradície kvalitných yakuzáckych sidequestov.

Čo sa týka tej spomínanej „hry v hre“. Ide o klub zvrátencov Hell's Arena a predovšetkým jeho súťaž Survival Hell, ktorá je svojím spôsobom dungeonom plným súbojov v štýle roguelike. Vy ako hráč musíte prejsť úrovňami až k bossovi tak, aby ste neumreli. Všetky získané veci sa vám ponechajú len vtedy, ak nezmriete. Je to náročná, no obsahovo trochu sa opakujúca minihra. Hell's Arena je miesto, kde chodia bohatí ľudia platiť si za to, aby videli ako sa ľudia zabíjajú. A ak niekto





nezomrie, sú veľmi rozhorčení. Expanzia Dark Ties nie je v ničom dlžná svojmu názvu.

## Yakuza 3 Kiwami & Dark Ties

Nakoniec musím oba tituly – Yakuza 3 Kiwami i Dark Ties – skritizovať za niečo, čo majú spoločné. Častokrát totiž nat'ahujú čas tak, že vás nechávajú povinne urobiť viac vedľajších úloh namiesto hlavných.

Napríklad v Yakuza 3 Kiwami musíte niekoľkokrát absolvovať spomínané turf war v rámci hlavnej úlohy, pričom s hlavným príbehom nemajú nič spoločné. Dark Ties od vás na druhej strane požaduje zvýšiť obľúbenosť Kandu v očiach verejnosti na určitú úroveň pred tým, než vás pustí do ďalšej časti hlavného príbehu, aj keď tá časť vôbec nesúvisí s jeho momentálnou popularitou.

Rovnako tak by som tvorcom odporučil zahodiť Dragon engine a konečne priniesť novú hru na novom engine. Aj keď Dragon engine dokáže navodiť správnu nočnú mestskú atmosféru, v detailoch, geometrii sveta a textúrach už výrazne zaostáva



za inými enginami. Niekedy nájdete aj pekné textúry, no tie tak či tak pôsobia na jednoduchých meshoch ako päť na oko.

Najvypuklejšie je problém s grafikou vidieť v letovisku Morning Glory, konkrétne na horách v pozadí. Hra využíva statický obrázok na to, aby odprezentoval pozadie avšak obrázok

je v tak nízkom rozlíšení, že nielen že sa celá ilúzia úplne stráca ale dokonca vidieť jednotlivé pixely toho obrázka.

Ako aj pri ostatných Kiwami remakoch, či celkovo hrách série, aj tu platí, že čím menej ste niekedy zo série Yakuza / Like a Dragon videli, tým viac budete ohromení všetkým, čo hra ponúka.

Yakuza 3 bola vždy považovaná za akúsi čiernu ovcu celej značky, a ja už teraz viem prečo. Predovšetkým potenciál príbehu mohol byť využitý o niečo viac. Chce rozprávať dve príbehové linky, no nie vždy sa jej to darí na sto percent. Taktiež, aj keď sú súboje stále zábavné, čo vám budem hovoriť, po excelentnom spin-offe



Lost Judgment ma tu tých pár bojových t'ahov Kirijua dosť obmedzovalo. Naopak, Dark Ties je vítaným prídavkom, ktorý prehľbuje pôvodný príbeh a dodáva určitým postavám mu viac hĺbky. Veľká škoda, že sa tvorcovia rozhodli upraviť pôvodnú post-titulkovú scénu v Yakuza 3. Nové udalosti totiž úplne negujú to, vďaka čomu boli záverečné sekvencie pred titulkami tak nezabudnuteľné. Tento remake je to jeden z úplne mála prípadov, kedy som hre strhol jeden celý bod za jej koniec. Nebyť toho, bolo by to za štyri hviezdy.

Maroš Goč

### ZÁKLADNÉ INFO:

| Žáner:          | Výrobca:          | Zapožičal: |
|-----------------|-------------------|------------|
| akčná adventúra | Ryu Ga Gotoku St. | Cenega     |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                             |                                               |
|-----------------------------|-----------------------------------------------|
| + zaujímavý námet príbehu   | - nevyužitie potenciálu príbehu v Yakuza 3    |
| + zábavný súbojový systém   | - nový záver v Yakuze 3 ničí podstatu príbehu |
| + hrateľnosť s tonou obsahu | - opakujúce sa minihry                        |

### HODNOTENIE:



# Animal Crossing: New Horizons

IKONICKÝ SIMULÁTOR OSTROVNÉHO ŽIVOTA NA NOVEJ PLATFORME



**Animal Crossing: New Horizons** vyšiel prvýkrát v marci roku 2020, keď celý svet sužoval vírus Covid-19 a všetci sme museli byť zatvorení doma v karanténe. Asi nikomu nepríde divné, že táto roztomilá hra prikovala k obrazovkám všetkých, ktorí si takto mohli aspoň predstavovať, že sú s kamarátmi na ostrove. O úspech hry sa určite postaralo aj Nintendo, ktoré do roku 2023 prinášalo do **Animal Crossing** updaty s novým obsahom. V roku 2023 Nintendo vyhlásilo, že nového obsahu bolo dosť, čo síce fanúšikov zarmútilo, ale určite im nezabránilo v tom, aby naďalej šperkovali svoje ostrovy do vizuálnej dokonalosti a trávil vo svojom oblúbenom svete hodiny času.

S príchodom Nintendo Switch 2 sa dalo čakať, že **Animal Crossing** dostane vizuálny upgrade, ktorý dostali všetky veľké hry od Nintendo. Čo sme ale nečakali, je, že do šesťročnej hry, do ktorej už tri roky nepridali žiaden nový obsah, pribudne niečo nové!

Nintendu sa občas podarí prekročiť svoj zlovestný kapitalistický tieň a urobiť pre hráčov niečo pekné, čo by od nich nikto nečakal. Update **Animal Crossing 3.0** je presne týmto prípadom.

Upgrade pack pre **Animal Crossing** pre Nintendo Switch 2 stojí v e-shope 5 eur, ale nový obsah je súčasťou updatu, ktorý vyšiel zadarmo pre všetkých, bez ohľadu na konzolu. Keďže sme sa k recenzii **Animal Crossing: New Horizon** nedostali v roku 2020, keď vyšla, prinášame vám ju teraz. Ak vás zaujíma iba recenzia nového obsahu a upgrade packu na Nintendo Switch 2, pokojne preskočte na podnápis **Animal Crossing: New Horizons 3.0**.

## Ty budeš starosta opusteného ostrova!

**Animal Crossing: New Horizons** začína podobne ako **Stardew Valley** a všetky podobné hry, v ktorých sa staráte o farmu, mestečko, ostrov, komunitu... Narýchlo zbúchaným príbehom o tom,

prečo je tento kus majetku opustený a prečo by sa oň mal starať práve hráč. V dnešnom kapitalistickom svete je náhle nadobudnutie vlastníctva majetku veľmi príjemnou predstavou a nikomu sa nad uveriteľnosťou tohto scenára nechce veľmi zamýšľať, no keď už sme pri kapitalizme, toho si v **Animal Crossing** užijete viac než dost!

Jeden z prvých charakterov, ktorých na svojej ceste stretnete, je podnikateľ Tom Nook, ktorý vám síce ostrov poskytol, no hneď v úvode vám vystaví faktúru na všetko, čo pre vás urobil. Skôr, než sa stihnete rozhládnuť po novom ostrove, ste v mínuse 5 000 Nook Miles, čo je alternatívna ostrovná mena, ktorú získavate robením rôznych aktivít na ostrove. Aj keď to na začiatku vyzerá ako veľa, 5 000 Nook Miles získate pomerne rýchlo a Tom Nook vám dá ďalšiu ponuku, ktorá sa neodmieta. Za takmer 100 000 bells, čo je bežná mena na ostrove, vám umožní postaviť si na ostrove dom, aby ste nemuseli spať v



stane. Dom, samozrejme, chcete, kto by chcel na nehostinnom ostrove bývať v stane, ale upíšete sa tak hypotéke podobnej zo skutočného života.

Tom od vás síce nebude vymáhať peniaze až tak aktívne, no ak by ste si chceli dom vylepšiť, musíte z neho najprv splatiť pôžičku a požičať si na ďalšie vylepšenia domu. V praxi tak budete v Animal Crossing častejšie v mínuse než v pluse, čo nie je pre videohry bežné, no možno je to bežné pre starostov obcí. Ale čo ja o tom viem? Nerobím v regionálnej politike.

## Objavovanie ostrova

Váš ostrov je síce váš majetok, ale to neznamená, že k nemu máte hneď od začiatku plný prístup. Ostrovom preteká rieka, ktorú sa musíte naučiť prekonať a na začiatku pre vás budú nedostupné aj vyššie položené miesta na ostrove. Aby ste sa vedeli dostať všade, potrebujete prekonať tieto dve prekážky.

To sa vám podarí v prvých dňoch starostovania na ostrove. Okrem nástrojov na presun si budete postupne otvárať nové možnosti, a práve to je mechanika, ktorá vás donúti vrátiť sa na svoj ostrov každý deň.

Zvel'ad'ovanie ostrova v Animal Crossing nie je bezciel'né a abstraktné, možno sa vám to na začiatku nebude zdať, ale Animal Crossing má 'kampaň', ktorá sa dá prejsť. To neznamená, že ste potom hru prešli a už v nej nemáte čo hrať, titulky sa vám spustia po približne mesiaci aktívneho hrania, keď odomknete všetky vymoženosti, ktoré ostrov ponúka. Tu je na mieste povedať, že Animal Crossing sa riadi skutočným časom a ak nejaká stavba bude trvať dva dni, môžete naozaj rátať s tým, že budovu budete mať'

dostupnú až o dva kalendárne dni (ak si teda neodpojíte konzolu od internetu a neposuniete dátum o 2 dni dopredu).

Aj keď ostrov objavíte celý, postupne sa vám bude odomykať múzeum, rôzne obchodíky či domy, v ktorých môžete ubytovať nových rezidentov, neskôr odomknete aj dôležitú možnosť terraformovania ostrova, takže budete vedieť upraviť tok riek či zmeniť pozíciu kopcov. Po celý čas od vás budú vaši ostrovní obyvatelia (a najmä nenásytný Tom Nook) chcieť, aby ste im doniesli určitý počet surovín, urobili konkrétny nábytok, zadatovali zbierku v múzeu a rôzne ďalšie pestré úlohy.

Tu prichádza prvý neduh hry, Každý deň dostanete len malé množstvo úloh, ktoré pre ten deň môžete splniť, aby ste príbeh ostrova posunuli d'alej. Ak to chcete nejak urýchliť, vyvhnete sa už spomínanému posúvaniu času na konzole. Mne osobne toto dávkovanie obsahu nevadí a celkom ma tešilo, že príbeh prichádzal v malých dávkach, takže som sa prvé dni hrania mohol stále na niečo tešiť.

## Nikto by na opustenom ostrove nemal byť sám

Váš ostrov po niekoľkých dňoch bude mať d'aleko od opusteného, no ak by vám nestačili prist'ahovaní obyvatelia, môžete si na ostrov zavolať aj vašich skutočných kamarátov v lokálnom alebo online multiplayeri. Nových NPC obyvateľov môžete získavať tak, že budete letieť na náhodné ostrovy a presvedčať ich, aby sa prest'ahovali k vám. Ak máte na svojom ostrove miesto, po krátkom rozhovore ich presvedčíte, aby sa k vám prist'ahovali. Na vašom ostrove im potom zariadíte dom, do ktorého sa môžu nast'ahovať a keď sú z nich plnohodnotní obyvatelia, budú sa vám motať po ostrove, rybáriť, občas vám prinesú nejaký darček alebo sa ich môžete opýtať, ako sa majú. Väčšiu sranu ale zažijete so skutočnými hráčmi, či už ich tam dostanete cez internet vďaka online multiplayeru, alebo na jednej konzole. Multiplayer na jednej konzole je dosť obmedzujúci a stále máte jedného hlavného hráča, ktorý vie využívať všetky možnosti hry a ostatní hráči, ktorí pomáhajú. Keďže na ostrove treba stále pozbierať burinu či zatriasť stromami, títo pomocníci sa vám určite budú hodiť. Otázne je, či sa pri tom budú aj dostatočne baviť.

## Endgame?

Po asi mesiaci pridávania funkcií (alebo menej, ak budete cestovať v čase) sa dostanete k záverečným titulkom Animal Crossing. Nečakal som, že hra bude mať takýto mil'ník, no viacmenej vám tvorcovia dávajú najavo, že toto sú všetky funkcie, ktoré hra ponúka, naložte s nimi, ako chcete.

Po tomto momente nebudete mať  
ani zd'aleka odomknuté všetko  
a môžete sa pustiť do poriadnej



dekorácie ostrova, vyplňania zbierky múzea, upravovania si obyvateľ'ov, ktorí na strov prišli a celkovo sa oddali rozkošnej atmosfére Animal Crossing.

Aj po šiestich rokoch sa nájde množstvo ľudí, ktorí hru berú vážne, navštevujú sa na ostrovoch, zakladajú Discord komunity a bavia sa. Ak by ste si mysleli, že hra bude po troch rokoch bez updatu mŕtva, ste na omyle. Animal Crossing: New Horizons sa bude hrať minimálne do vydania novej hry Animal Crossing.

## Animal Crossing: New Horizons 3.0.

Pod'me sa ale pozrieť na to, čo nové priniesla edícia Switch 2. To, čo vám udrie do očí ako prvé, sú krásne textúry. Postavičky zvieratiek vyzerajú ako plyšiaci a celý ostrov vyzerá ako od Pixaru. Aby som hre nekrivdil, aj pôvodná verzia vyzerala veľmi podarene, no Nintendo má vo zvyku nedržať krok s dobou, pokiaľ ide vizuálnu náročnosť hier.

Kde vylepšenie naopak neprichádza, je framerate, ktorý je aj v tejto verzii 30 snímok za sekundu. Dočítal som sa, že framerate nemohli zvýšiť kvôli tomu, že niektoré mechaniky hry sú naviazané na toto zobrazovanie a zmena by to rozhodila. Hráči Animal Crossing hru asi nehrajú kvôli tomu, aby im bežala na 60 fps a tvorcovia si to uvedomujú, na druhej strane sa pri Switch 2 verzii skrátili načítavacie časy, čo určite poteší každého.

Ako sa dalo čakať, edícia Switch 2 prichádza s alternatívnym ovládaním za pomoci joy-conu zmeneného na myš. Túto mechaniku je najlepšie vidieť pri tvorbe dizajnov. Tento nástroj sa tak mení na primitívnejší skicár, v ktorom sme s kreslením začínali na prvých počítačoch. Ja som si popravde na tvorbe vlastných



dizajnov v Animal Crossing popravde veľmi neľutoval, no vnímam, že komunita prijala toto vylepšenie s obrovským nadšením.

Ďalšou novinkou, ktorá využíva možnosti novej konzoly, je megafón. Megafón použijete tak, že do mikrofónu zakričíte meno obyvateľa, ktorého sa snažíte na ostrove nájsť. Je to milé, ale musíte si byť istí, že vyslovujete meno obyvateľa tak, ako si hra myslí, že ho máte vyslovovať, takže sa môže stať, že megafón bude častejšie nefungovať než fungovať.

Zmenou si prešiel aj online multiplayer a ak majú všetci hráči verziu Switch 2, môže ich byť naraz na ostrove až 12 namiesto pôvodných 8. Keď si to spojíte s gamechatom, ktorý Switch 2 prináša, môžete na ostrove v Animal Crossing zorganizovať celkom párty.

Nová budova – hotel síce nie je exkluzívny pre verziu Switch 2, no prišla spolu s touto verziou pre všetkých hráčov. Do hotela vám budú prichádzať návštevníci ostrova a vy im môžete zariadiť izbu či pripraviť outfity, ktoré budú na svojej 'dovolenke' nosiť.

Hotel poteší všetkých, ktorých unavovali stále tí istí obyvatelia ostrova, no môže rozčarovať tých, ktorí mali obyvateľ'ov upravených podľa nejakého motívu (napríklad všetci obyvatelia sú určité zviera alebo sú jednej konkrétnej farby). Myslím, že hráči môžu byť len nadšení, najmä po tom, čo Nintendo v roku 2023 povedalo, že s updatmi pre túto hru skončilo a po troch rokoch tu predsa máme nový update.

Pokiaľ ide o cenu upgrade packu, ak máte kúpenú pôvodnú verziu, upgrade pack stojí v Nintendo e-shope 5 eur, čo nie je veľa, no ani samotná verzia Switch 2 toho oproti pôvodnej veľa neprináša. Ak si nepotrpíte na vizuálnych detailoch a nebaví vás tvoriť vlastné dizajny, upgrade bude skôr zbytočný než nevyhnutný, keďže k hotelu sa dostanete aj s pôvodnou verziou.

## Verdikt

Animal Crossing: New Horizons Switch 2 Edition je malý a lacný upgrade k skvelej hre, ktorá má aj po rokoch obrovskú komunitu.

Upgrade samotný prináša skôr drobnosti, no ak v Animal Crossing trávite veľa času, je to jediný spôsob, ako priniesť do hry niečo nové, kým vyjde nový diel série.

Martin Majdák



### ZÁKLADNÉ INFO:

|                |          |            |
|----------------|----------|------------|
| Žáner:         | Výrobca: | Zapožičal: |
| Life simulator | Nintendo | Conquest   |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                   |                                               |
|-----------------------------------|-----------------------------------------------|
| + Cena – upgrade pack stojí 5 eur | - Upgrade sám o sebe toho pridáva do hry málo |
| + Využíva možnosti novej konzoly  | - Megafón funguje skôr polovične              |
| + Vizuálne zlepšenie              |                                               |

### HODNOTENIE:



# NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Samuel Benko*

## HONOR Choice Watch 2 Pro

Spoločnosť HONOR spustila na slovenskom trhu predaj inteligentných hodín HONOR Choice Watch 2 Pro.

Dominantou je 1,97 palcový AMOLED displej s tenkým rámkom 1,8 mm. Displej podporuje Always-on Display. Hodinky majú kovové telo s hrúbkou 9,99 mm a hmotnosťou 29 gramov. Pre športovcov je pripravených viac ako 120 tréningových režimov. Presnosť merania zaisťuje satelitný systém. Novinkou je barometer a kompas. Hodinky sú odolné voči vode do 5 ATM a ponúkajú analýzu spánku, dychové cvičenia či ovládanie fotoaparátu.

Batéria s kapacitou 360 mAh zabezpečí 14-dňovú výdrž pri typickom používaní alebo 5 dní pri aktivovanom AOD režime.

HONOR Choice Watch 2 Pro je dostupný za odporúčanú cenu 99 eur. Pri zakúpení smartfónu HONOR získajú zákazníci 50 percent zľavu.



## Huawei MatePad 12 X



Huawei prichádza s novinkou v podobe tabletu MatePad 12 X s novým prístupom Beyond Air. Tablet sa môže pochváliť ľahkým telom, elegantným dizajnom a výbavou, vďaka ktorej bude partnerom na prácu, štúdium aj tvorbu.

Dominantou tabletu je 12-palcový ultrajasný PaperMatte displej, navrhnutý pre dlhé hodiny čítania, písania aj kreatívnej práce. PaperMatte povrch vytvára príjemnejší papierový pocit pri používaní. Je ideálny na poznámky, prezentácie, čítanie materiálov aj úpravu vizuálov.

Huawei MatePad 12 X je kompatibilný so stylusom Huawei M-Pencil a klávesnicou Huawei Smart Magnetic Keyboard, vďaka čomu sa transformuje na laptop. Pre kreatívcov tablet ponúka aplikáciu GoPaint s viac ako 150 profesionálnymi štetcami. Aktualizovaná aplikácia Huawei Notes je predinštalovaná so širokou ponukou šablón.

Huawei MatePad 12 X podporuje kancelársku prácu rozhraním na úrovni počítača. Multitasking uľahčujú okná Multi-Window. Funkcia SuperHub umožňuje presúvať texty, fotografie či videá medzi pripojenými zariadeniami.

Tablet má kovové telo s perleťovým efektom. Vďaka hrúbke 5,9 milimetra a hmotnosti 555 gramov sa pohodlne prenáša. Batéria s kapacitou 10 100 mAh ponúka až 14 hodín prehrávania videa a podporuje nabíjanie s výkonom 66 wattov. O zážitok pri filmoch a hudbe sa stará priestorový algoritmus Huawei SOUND so šiestimi reproduktormi.

Huawei MatePad 12 X bude dostupný u vybraných predajcov ako Alza či NAY za cenu od 679 eur.

## Fractal Design North Momentum Edition



**Fractal Design predstavuje North Momentum Edition, výkonovo orientované spracovanie kultového modelu North. Táto edícia sa začlení do obývačiek a prináša vylepšené chladenie.**

Hlavným poznávacím znakom je predný panel z čierneho dubu. V kombinácii s kovovými detailmi vytvára sofistikovaný all-black vzhľad. Estetiku dopĺňa bočnica z tvrdeného skla. Skrinka je z výroby vybavená troma 120 mm ventilátormi Momentum 12 s lopatkami z LCP materiálu a FDB ložiskami. Systém podporuje až šesť 120 mm ventilátory. Vpredu je miesto pre radiátor do veľkosti 360 mm. Skrinka je kompatibilná s doskami ATX, mATX aj ITX. Podporuje grafické karty s dĺžkou až 355 mm.

Fractal Design North Momentum Edition vstupuje na trh s cenou 179,99 USD a North Momentum XL za 209,99 USD.

## Kingston IronKey Keypad 200



**Rad USB flash diskov Kingston IronKey Keypad 200 získal validáciu NIST FIPS 140-3 Level 3. Vďaka tejto certifikácii sa rad KP200 dostáva na úroveň produktu IronKey D500S.**

FIPS 140-3 Level 3 je najnovší štandard overovania kryptografického hardvéru. Vyžaduje odolnosť voči fyzickým zásahom, autorizáciu na základe identity a ochranu voči nezvyklému napätiu. Rad KP200 predstavuje disky s klávesnicou nezávislé na operačnom systéme. Možno ich používať na platformách Windows, macOS, Linux, ChromeOS, Android a iOS s konektormi USB-A alebo USB-C. Rad KP200 podporuje duálne PIN kódy pre správcov a používateľov. Funkcie zahŕňajú režim len čítanie. Rad je certifikovaný IP68 ako prachotesný a vodotesný.

Kingston ponúka KP200 v kapacitách až 512 GB s trojročnou zárukou.

## ASUS ExpertBook Ultra



**ASUS rozbehol predobjednávky na ultraľahký firemný notebook ASUS ExpertBook Ultra. Táto vlajková loď série ExpertBook predstavuje vrchol mobilného výkonu a je pripravená posilniť firemných profesionálov v ére umelej inteligencie.**

ExpertBook Ultra vyniká sofistikovaným dizajnom s hmotnosťou 0,99 kg a procesorom Intel Core Ultra Series 3 s NPU výkonom až 50 TOPS. Súčasťou výbavy sú pokročilé bezpečnostné riešenia a AI platforma ASUS MyExpert, ktorá zvyšuje produktivitu a zjednodušuje každodenné úlohy. Dizajn notebooku

stelesňuje eleganciu prispôbenú novej generácii profesionálov. Prináša štíhle minimalistické telo s prémiovou povrchovou úpravou v odtieňoch Jet Fog a Morn Grey. ExpertBook Ultra je vytvorený pomocou CNC obrábania z zliatiny horčíka a hliníka s tvrdosťou 9H. Vďaka povrchovej úprave Nano Ceramic ponúka mimoriadnu tuhosť a elegantný vzhľad.

ExpertBook Ultra je poháňaný najnovším procesorom Intel Core Ultra X9 Series 3 s NPU výkonom až 50 TOPS, ktorý zvláda multitasking, náročné AI úlohy aj klúčové podnikové aplikácie. Chladenie ASUS ExpertCool Pro umožňuje dosiahnuť TDP až 50 W, čo zaručuje stabilný výkon.

Dotykový 3K tandem OLED displej chráni sklo Corning Gorilla Glass a ponúka jas až 1 400 nitov v HDR režime. Audiosystém so šiestimi reproduktormi a technológiou Dolby Atmos zabezpečuje čistý priestorový zvuk.

ASUS ExpertBook Ultra si môžete predobjednať od 2 369 eur.

# Govee Cone Tree Lights

PREKONAJTE KONEČNE SVOJICH SUSEDŮV



Vianoce, sviatky tradične spájané s vôňou ihličia, vanilky a teplým svetlom sviečok, sú dnes už pochopiteľne spájané aj s dostupnosťou hromady produktov v rámci inteligentného osvetlenia. Statická dekorácia, ktorá desaťročia definovala vizuál našich obývačiek a predzáhradiek, ustupuje do úzadia pred nástupom dynamických, softvérovo riadených systémov. V centre toho stojí aj spoločnosť Govee, technologický dravec, ktorý svojím agresívnym prístupom k inováciám a cenovou politikou narušuje hegemoniu tradičných výrobcov osvetlenia. V nasledujúcich riadkoch vám porozprávam o zaujímavom stromčeku, ktorý si môžete behom pár minút nainštalovať nielen v interiéri, ale predovšetkým v mrazivom exteriéri.

Krabica je podľa mňa spravená prehľadne a jednotlivé veci v nej sú rozdelené do sekcií. Hneď pri prvom kontakte poteší

detail, ktorý ocení každý, kto už niekedy skladoval vianočné svetlá. Namiesto jednorazových plastových sťahovacích pások sú LED pramene fixované suchými zipsami. Je to drobnosť, ale presne tá, ktorá v praxi znamená menej odpadu a hlavne menej nervov, keďže po sviatkoch to celé jednoducho zložíte naspäť bez boja s gordickým uzlom a o rok si nebudete pripadať, že riešite hlavolam pre pokročilých. Základom je modulárna kostra, kde máte základňu, stredovú tyč a namiesto špičky hviezd. Centrálna tyč a skladacia základňa sú z kovu, spomínaná hviezda z transparentného plastu a celé to spájajú jednotlivé LED pramene uchytené o spodok pomocou pružiniek. Priesvitný plast tu logicky funguje ako difúzor. Nechýba napájací adaptér a riadiaca jednotka s tlačidlami a mikrofónom na manuálne ovládanie, plus kompletne montážne príslušenstvo: skrutky, zemné kolíky na

trávnik a aj špeciálny vak na vodu, ktorý naplníte tekutinou (v tuhej zime bude asi lepšie použiť nemrznúcu zmes do ostrekovačov) a položíte na základňu ako gravitačnú kotvu. Jednotlivé komponenty sú podľa mňa dostatočne kvalitné a všetky použité plasty sú bez lacného chemického zápachu. Akokoľvek je izolácia káblov primerane hrubá, osobne by som ocenil ich väčšiu dĺžku, a nielen pár metrov. Stromček som totiž umiestnil na zadnom dvore ďaleko od zásuvky a ochranu voči vlhkosti konektora som tak riešil svojím vlastným spôsobom. Samotný ovládač má IP44 a jednotlivé LED pramene až IP66. Lokálna zima je pre plasty samozrejme zatiaľkávacou skúškou. Cyklické striedanie mrazu a tepla môže spôsobiť krehnutie plastových úchyty a časom aj izolácie káblov. Hoci Govee deklaruje pracovnú teplotu až do -20°C, dlhodobé skúsenosti (viac sezón) nám zatiaľ chýbajú. Pozitívom



je, že LED technológia vo všeobecnosti miluje chlad (lepšie chladenie čipov), takže svetelný výkon v mraze neklesá – práve naopak.

To, čo robí Govee Cone Tree Lights naozaj zaujímavým, je samozrejme technológia ukrytá v drobných čipoch priamo na LED pásoch. Ide o RGBIC, tak ako sme pri tomto výrobcovi už zvyknutí. Kým klasické RGB pásky fungujú tak, že celé osvetlenie dostane rovnaký pokyn naraz (povieš „červená“ a všetko je červené), RGBIC pridáva do pásu integrované mikročipy, ktoré ho rozsekajú na malé samostatné segmenty, a to často až na úroveň jednotlivých diód alebo malých skupín. Výsledok je v praxi okamžite viditeľný a stromček dokáže mať naraz modrú spodnú časť, biely stred a červený vrch, pričom farby sa vedia plynulo prelievať do pestrých animácií, ktoré pri obyčajnom RGB jednoducho nevykúzlite. Mnou testovaná verzia mala 1,82 metra a bola vybavená 316 LED diódami podporujúcimi 16 miliónov farieb. Svietivosť je nastavená tak, že stromček sa nestratí ani pri pouličnom osvetlení, a v úplnej tme už ide o kategóriu „týmto definitívne prekonám každého suseda naokolo“. Limity sa ukážu až pri bielej, keďže ide o RGB bez samostatného bieleho kanála (teda nie RGBW), a biela vzniká miešaním červenej, zelenej a modrej na plný výkon, čo dáva skôr studenú bielu s jemným modrastým nádychom. Teplé žlté svetlo typu klasických žiaroviek okolo 2700 K tu nikdy nebude úplne presvedčivé a teplá biela pôsobí skôr oranžovo až ružovkasto. V predaji je aj drahšia 2,3 m vysoká verzia, ktorej cena je však až 200 Eur. Testovaná vzorka v čase písania recenzie stála cca 100 Eur.

Skutočný mozog tohto stromčeka je aplikácia Govee Home, ktorá má jednu super vlastnosť a súčasne jednu drobnú chybu. Vie toho totiž strašne veľa a dá vám to najavo hneď po spárovaní. Párovanie prebieha tradične najprv cez Bluetooth a následne

sa zariadenie presunie na Wi-Fi. Najväčšou výkladnou skriňou aplikácie je knižnica s viac než 82 prednastavenými scénami rozdelenými do kategórií typu „Príroda“ (Aurora, západ slnka), „Festival“ (Vianoce, Halloween) či „Emócie“. Sú to hotové, profesionálne naprogramované animácie, ktoré z RGBIC vytiahnu maximum, a dokonca sa tu objavujú aj popkultúrne témy (napríklad filmy Zootopia), čo tak nejako naznačuje, kam Govee so svojimi produktami vlastne primárne mieri. Nechýba ani hudobný režim, v ktorom stromček vie vďaka mikrofonu integrovanom v riadiacej jednotke (prípadne vo vašom telefóne) pulzovať do rytmu hudby, pričom analýza zvuku pôsobí prekvapivo inteligentne. Často rozozná basy od vokálov a vytvorí dynamickú vizualizáciu.

Ak vám prednastavené scény nestačia, Govee vám umožní prebudit vo vás kreatívnu dušu. Funkcia DIY totiž dáva možnosť doslova kresliť prstom po displeji do mriežky reprezentujúcej svetlá na strome, takže si viete spraviť vlastné vzory, nápisy či logo. Vyžaduje to trochu trpezlivosti (a možno aj pevné nervy pri prvých pokusoch), ale výsledok je presne ten typ dekorácie, ktorý sused nemá – a to sa ráta. Doplnkovo viete meniť aj fyziku animácií, či majú efekty padat dole ako sneh alebo naopak stúpať ako oheň. Ak už máte doma viacero produktov značky Govee, opäť ich viete medzi sebou krásne previazať. Napríklad TV podsvietenie a stromček v rohu miestnosti vedia produkovať rovnaké farebné spektrum. Pri filme sa tak farby neprelievajú len po stene za televízorom, ale aj po stromčeku, takže izba sa zmení na kulisu deja.

Posledné dva roky je smart domácnosť v znamení Matteru – univerzálneho jazyka, ktorý má konečne ukončiť éru desiatich aplikácií na desiat zariadení. Govee sa k Matteru hlási pomerne nahlas a model Cone Tree Lights má aj certifikáciu, takže

na papieri to znie krásne: pridáte to celé do Apple HomeKit, Google Home alebo Alexy a ide to bez proprietárnej aplikácie. Lenže prax je tradične menej poetická než marketing. Ovládanie sa totiž zredukuje na základné veci ako zapnúť / vypnúť, jas a výber jednej farby. Všetko to zaujímavé – komplexné scény, animácie, popkultúrne režimy či Music Mode – si cez Matter nenastavíte. Takže na konci dňa aj tak budete musieť všetko ovládať cez Govee Home. Matter tu potom funguje skôr ako pohodlný dial'kový vypínač než ako plnohodnotné ovládacie centrum.

Uvedomujem si, že pre mnohých z vás môže byť takýto produkt vrchol gýča. Blikajúci, farebný kužel, ktorý nemá s prírodou nič spoločné. Pre moderného človeka, odchovaného na digitálnych technológiách a hrách, je to však podľa môjho názoru fascinujúci gadget, ktorý prináša radosť a kreativitu do šedých zimných dní. Oceňujem chuť Govee prinášať inovácie do segmentu, ktorý roky stagnoval. Áno, produkt má svoje muchy – najmä nešťastný IP44 adaptér a kratšiu kabeláž – no softvérová podpora, kvalita konštrukcie a vizuálna prezentácia tieto nedostatky vyvažujú.

## Verdikt

Dôkaz, že aj Vianoce sa dajú „patchnúť“ na verziu 2.0.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíchal: TygoTec  
Cena s DPH: 100€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a konštrukčné spracovanie
- + Jednoduché skladanie
- + Vhodný aj do exteriéru
- + Aplikácia
- Kratšia kabeláž
- Slabšia ochrana ovládača

### HODNOTENIE:



# Timekettle W4 Pro

HOVORY, MÍTINGY A MÉDIÁ



História ľudstva je príbehom prekonávania bariér. Od kola skrátujúceho vzdialenosti až po internet búrajúci informačné múry. Jedna konkrétna však prežila všetky inovácie a kedysi zvalila aj biblickú vežu. Reč je samozrejme o jazykovej bariére. Douglas Adams ju premenil na legendárnu Babylonskú rybku, univerzálneho tlmočníka pre každý kút vesmíru. V roku 2025 sa o jej technologickú variáciu pokúša firma Timekettle so svojimi modelmi W4 a W4 Pro. Nie je to biologická pijavica, ale hardvér určený zachrániť turistov pred panickou gestikuláciou a nutnosťou listovať v slovníku. Po dvojmesačnom testovaní sa však natíska otázka; máme pred sebou funkčnú babylonskú rybku alebo ďalší gadget odsúdený na zapadnutie v zásuvke vedľa 3D okuliarov a MiniDiscov? Ak ste čítali moju recenziu základného modelu, tušíte odpoveď, no prívlastok Pro tu predsa len znamená zopár podstatných rozdielov.

Hneď na prvý dotyk je jasné, že W4 Pro nie sú bežné slúchadlá, ale pracovný nástroj. Masívne, hranaté nabíjacie puzdro s hmotnosťou 187 gramov pripomína skôr powerbanku, než úkryt pre dvojicu slúchadiel. Tak, ako pri kompaktnejšom W4, nechýba možnosť fyzicky ho rozdeliť na dve polovice čo je elegantné, hygienické riešenie, keď potrebujete niekomu podať jedno slúchadlo. K dispozícii je USB-C port a LED indikátor na bočnej hrane plastového, mierne lesklého tela. Samotné slúchadlá nesedia priamo v zvukovode, ale vďaka ramienku sa iba opierajú o ušnicu. Eliminuje to tlak, vlhkosť aj pre mnohých často nepríjemný efekt vkladania si tradičných štipľov do uší. Po hodine nosenia takmer zabudnete, že ich máte na ušiach, a to je pri celodennej práci s tlmočením neoceniteľné. Zachované zostáva aj situačné povedomie, takže počujete okolie, hlásenia rozhlasu či dianie v miestnosti.

Otvorený dizajn má, samozrejme, svoje limity. V extrémnom hluku fyziku neoklamú ani najpokročilejšie algoritmy. Dizajnovu sa mi viac páčil plne kovový a menší W4, no Pro je zjavne stavaný na dlhé hovory a profesionálnejšie nasadenie.

Srdcom technológie je kostné vedenie zvuku. Kým bežné mikrofóny bojujú s okolitým chaosom, senzor vo W4 Pro sleduje vibrácie čeluste a lebky, čo umožňuje presne oddeliť hlas používateľa aj v hluku okolo 100 dB. Testy potvrdili, že nejde o marketing a slúchadlá spolaľhivo rozoznajú začiatok aj koniec vety. O zvyšok sa stará trojica mikrofónov v každom slúchadle a systém Babel OS 2.0, ktorý nepôsobí ako klasický prekladač slov bez kontextu, ale ako digitálny tlmočník využívajúci jazykové modely typu ChatGPT. Dokáže rozlíšiť slová s rovnakým zvukom, predvídať význam a segmentovať reč. Výrobca sľubuje presnosť



98 % a latenciu 0,2 sekundy, čo za mňa sedí pri jasnej, pomalej reči aj bez aktivovaného LLM. Pri rýchlom tempe, slangu či kultúrnych narážkach už ale treba zapnúť AI, ktorý napriek všetkému občas zaváha a niekedy nerozozná ani tykanie od vykiania. Aplikácia Timekettle pre iOS aj Android je príjemne rýchla a intuitívna, ponúka 42 jazykov, 95 akcentov a 13 offline balíčkov (slovenčina a čeština zatiaľ stále chýbajú).

Čo sa týka režimov používania, tak tu máme klasické jeden-na-jedného tlmočenie, režim „počúvaj a prehrávaj“ vhodný na prednášky a výklad, a predovšetkým voči základnému modelu exkluzívny preklad

hlasových hovorov. Práve posledný modus je určený skôr pre rýchle dohodnutia schôdzok a rozhodne nie pre komplikované rodinné debaty, keďže syntetický hlas a malé oneskorenie nepôsobia úplne prirodzene. V ponuke modusov nechýbajú ani multimediálne preklady pri Netflixu či YouTube, no rovnako kvôli oneskoreniu o niekoľko viet ide skôr o pomocné riešenie na pochopenie cudzieho obsahu než náhradu titulkov či dabingu.

Ak čakáte, že W4 Pro nahradia vaše prémiové TWS slúchadlá, budete sklamaní. Otvorená konštrukcia znamená slabšie basy, únik zvuku a celkovo plochejší

prejav. Rozprávame sa tu o zvuku optimalizovanom skôr pre ľudský hlas. Výdrž batérie je však výborná.

Približne 6 hodín prekladu na jedno nabitie, pričom puzdro zvládne viacnásobné dobíjanie a do plna sa nabije za 1,5 hodiny. Počas testovania sa objavili aj drobné nedostatky, ako občasné nezmysly v preklade pri silnom prízvuku a hluku alebo sporadická strata spojenia medzi slúchadlami, no nič z toho nebolo za mňa vyložene kritické.

Timekettle W4 Pro, rovnako ako základný model W4, síce stále nie sú tou legendárnou Babylonskou rybkou, ktorú poznáme zo slávnej sci-fi literatúry, no jednoznačne predstavujú najpresvedčivejší krok smerom k bezbarierovej komunikácii, aký si dnes môžete kúpiť.

## Verdikt

W4 Pro síce nie je dokonalý prekladač budúcnosti, ale momentálne je to najbližšie, kam sa dá v praxi dostať.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| <b>Zapožičal:</b> | <b>Cena s DPH:</b> |
| TygoTec           | 450€               |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                    |                                                 |
|------------------------------------|-------------------------------------------------|
| + Dizajn a konštrukčné spracovanie | - Podpriemerná kvalita zvuku pri počúvaní hudby |
| + Revolučná presnosť prekladu      | - V offline balíčku nenájdete Slovenčinu        |
| + Aplikácia                        |                                                 |

### HODNOTENIE:



# SONY Inzone H9 II

VELKÉ OČAKÁVANIA



Akonáhle sa na slúchadlách objaví logo SONY, automaticky v hlave prepínam na prísnejší režim. Nie preto, že by som ich nemal rád, práve naopak. Od firmy, ktorá dala svetu Walkman, spravila z ANC svetový štandard vďaka 1000XM a prostredníctvom PlayStation nám už celé dekády ponúka výnimočnú dávku interaktívnej zábavy, očakávam vysokú kvalitu. Keď ju však nedoručí, zamrzí to viac, než keby sa o to pokúšal hocikto iný. V roku 2022 prišlo SONY prvýkrát so značkou INZONE, aby zjednotilo svoj herný HW pod moderný brand. PlayStation mal dlhé roky vlastnú líniu periférií, avšak ich kvalita sa rokmi postupne zhoršovala. A práve INZONE mal konečne priniesť mix dvoch svetov, a to spojenie technológií z prémiových slúchadiel do gamingu a súčasne tak zaujať aj PC komunitu. Mal som možnosť postupne testovať všetko, čo

daná značka priniesla, vrátane monitorov. H3 predstavoval skôr plastový experiment, H7 bol fajn stred s brutálnou výdržou (len škoda chýbajúceho ANC) a pôvodný H9 síce tlmil, ale mikrofón znel ako plechovka na špagáty a náušníky vedeli z vašich uší spraviť parnú saunu. V roku 2026 mi na stôl pristál headset INZONE H9 II a práve o ňom vám teraz poviem viac.

Najskôr treba poznamenať, že pri prvom pohľade na druhú generáciu tohto headsetu je zrejmé, že nejde len o pokus či testovanie trhu, ale o jasné vyhlásenie vojny značkám ako SteelSeries, Razer či Audeze. Spolupráca s profesionálnym e-sportovým tímom Fnatic naznačuje posun od domáceho hrania ku kompetitívnemu výkonu. Zatiaľ čo divízia PlayStation si ide svojou cestou s novými Pulse Elite, divízia INZONE si naopak razí cestu cez klasické

dynamické meniče a ANC technológie. Táto vnútorná schizofrénia firmy je zaujímavá, no pre zákazníka možno trochu mätúca. H9 II je však jednoznačne dielom divízie, ktorá robí tie najlepšie ANC slúchadlá na svete, a to je v súvislosti s budúcnosťou rady INZONE nesmierne dôležité.

Zásadnou novinkou H9 II je nízka hmotnosť. S hmotnosťou približne 260 gramov je citeľne ľahší než prvá generácia so zhruba 330 gramami. V segmente prémiových bezdrôtových headsetov je to nezvyčajne málo a pocítite to už pri prvom nasadení. Slúchadlá netlačia a nezatlačujú hlavu. Dizajnovovo sa držia jasnej identity PlayStation 5 a v rámci dvoch farebných verzií (čierna a biela) ponúkajú obľúbené organické línie a čistý, futuristický akcent. Matný biely plast je príjemný na dotyk, ale má typickú nevýhodu svetlých povrchov

lebo sa naň rýchlejšie nalepí špina. Plasty sú tenšie a kĺby majú miernu vôľu, no skôr to pôsobí ako vedomé rozhodnutie v prospech komfortu než ako šetrenie na materiáloch. Použité sú pružné technické plasty, ktoré by mali bez problémov zvládnuť bežné ohýbanie aj každodenne o niečo drsnejšie zaobchádzanie, hoci lesklé časti okolo kĺbov budú náchylnejšie na mikroškrabance. Prepracovaný je aj hlavový most. Namiesto masívneho polstrovania prvej generácie zvolilo SONY tenší a elegantnejší profil. Veľkým plusom sú ovládacie prvky. V ére dotykových plôch výrobca zostal pri fyzických tlačidlách kde na ľavej mušli nájdete koliesko hlasitosti s príjemným odporom, prepínač ANC a poteší návrat 3,5 mm jacku. Nechýba ani USB-C, zapustené tlačidlo napájania, Bluetooth a spínač na Game/Chat. Rozloženie je dostatočne logické a po pár hodinách ho zvládnete ovládať z pamäti. Oceňujem tiež, že tlačidlo Mute je hmatovo odlišné od ostatných.

Pri hernom headsete sú ergonómia a pohodlie rovnako dôležité ako zvuk. Môžete totižto mať akúkoľvek technológiu a efekty, ale ak vás po hodine začne tlačiť hlavový most alebo sa vám uši potia ako v saune, ihneď máte po radosti. Pri H9 II SONY sa evidentne riešili tieto praktické veci. Prvá generácia stavila na syntetickú kožu, ktorá síce dobre izolovala, no bola málo priedušná, ale nový model prechádza na hybridné náušníky. Po bokoch zostala jemná syntetická koža kvôli izolácii a basom, no plocha, ktorá sa priamo dotýka tváre, je z priedušnej látky, takže lepšie odvádza teplo a nelepí sa na pokožku. Výsledok je výrazne citel'ný pri dlhých herných seansách – uši sa potia výrazne menej a navyše je vnútorný priestor mušlí dostatočne hlboký, takže sa ucho nedotýka vnútornej mriežky meniča. Toto je presne ten typ komfortu, pri ktorom po chvíli zabudnete, že máte headset vôbec nasadený. Rovnako je



jemnejšie nastavený aj prítlak. Vďaka nízkej hmotnosti pôsobia slúchadlá na hlave ľahko a netlačia. Nevýhodou je, že pri prudkom pohybe hlavou sa headset mierne posúva, takže je vhodnejší na statické hranie a prácu v kancelárii než na aktívny pohyb.

H9 II používa 30 mm meniče podobného typu ako hi-fi modely z rodiny 1000X (v kontexte sa spomína aj WH-1000XM6), čo môže na prvé pociťovať nezvykle, keďže mnoho konkurentov je vybavených 40 až 50 mm meničmi. Lenže väčší priemer automaticky neznamená lepší zvuk a aj menší menič dokáže pri dobrom návrhu hrať rýchlejšie a presnejšie. Špeciálne to platí pri konštrukciách s ľahšou, tuhou membránou (napr. karbónová kupola) kde sa dá znížiť skreslenie vo vyšších frekvenciách. Kl'účové však ostáva ladenie ako také. Aj keď samotný hardvér môže byť hi-fi, H9 II je naladený vyslovene herne a účelovo, čo v praxi znamená: potlačené najhlbšie basy (aby neprekryvali zvyšok zvuku), mierne zdôraznenie vyšších basov okolo výstrelův

a zároveň utlmenie pásma pri 4 kHz. To robí zvuk menej agresívnym a menej únavným pri dlhom hraní, ale súčasne môže pôsobiť tmavšie a hudobne menej živo (hlas a vokály znejú vzdialenejšie). Z pohľadu audiofila je to kompromis, z pohľadu kompetitívneho hráča zámer. Tým, že sa obmedzí dunenie a balast, viac vyniknú detaily ako kroky, cinkanie nábojníc a jemné smerové podnety. Headset má slabšiu vernosť čo sa týka reprodukcie hudby, no zároveň počas testovania vykazoval dobré výsledky v skreslení a hernej použiteľnosti, čo len potvrdzuje, že SONY tu uprednostnilo čistotu a čitateľnosť signálu pred neutrálnym ladeným, univerzálnym zvukom.

Hardvér som testoval v troch typických scenároch. V kompetitívnych FPS hrách ako Valorant a CS2 exceluje a s profilom FPS (od Fnatic) je lokalizácia zvukův mimoriadne presná, separácia výborná a kroky sa nestrácajú ani v chaose strel'by a hlasového chatu. Pri singleplayer hrách ako Cyberpunk 2077 či Ghost of





Tsushima už cítiť e-športové ladenie. Zvuk pôsobí chladnejšie a basy nemajú takú hmotnosť, takže atmosféra nie je takmer filmová. Dá sa to však slušne upraviť ekvalizérom – konkrétne pridaním basov a miernym zvýraznením okolia. Pri hraní hororových projektov naopak vynikne kombinácia ANC a presného priestorového podania. Izolácia od okolia je skvelá a zvuky vďaka nej pôsobia nepríjemne realisticky, pričom 360 Spatial Sound tu dáva väčší zmysel než pri FPS koncepcii.

Veľké zmeny nastali aj pri mikrofóne. Tam, kde prvá generácia výrazne zaostávala, je teraz konečne cítiť, že headset je určený aj na komunikáciu počas hrania a hovorov. Zmenil sa samotný koncept – namiesto vyklápacieho mikrofónu prichádza odnímateľný model, ktorý sa pripája cez konektor na ľavej mušli. Je flexibilný a dá sa presne nastaviť podľa potreby. Technicky podporuje Super Wide Band (SWB) s frekvenčným rozsahom až do 14 kHz, takže hlas znie prirodzenejšie a hutnejšie než pri bežných Bluetooth profiloch. SONY k tomu pridáva aj AI redukciu šumu, ktorá efektívne filtruje ruchy z pozadia. V praxi ma to najviac prekvapilo pri písaní na hlučnej mechanikej klávesnici – druhá strana počula primárne môj hlas, zatiaľ čo klikanie bolo efektívne potlačené. Sú tu však aj určité kompromisy.

Zmizlo klasické umlčanie vyklopením mikrofónu a Mute riešite tlačidlom (aspoň s pomocou červenej LED diódy na konci mikrofónu). Ak mikrofón stratíte, nemáte k dispozícii interný záložný mikrofón na hovory. Výhradu mám aj k odposluchu vlastného hlasu. V základe je príliš tichý a pri vyššom nastavení v aplikácii začína znieť neprirodzene, ostro a miestami až roboticky.

Novinka ponúka praktickú kombináciu v rámci pripojenia, ktorá by mala byť pri hernom headsete samozrejmosťou. Základom je 2,4 GHz cez USB dongle, Bluetooth a kábel cez 3,5 mm jack. Najdôležitejší pre hranie je samozrejme 2,4 GHz dongle, ktorý je malý a na tele má prepínač PC/PS5. Headset ponúka stabilné pripojenie, latencia bola v praxi nepostrehnuteľná a dosah výborný (bez problémov cez viac miestností). Druhým veľkým plusom je Bluetooth 5.3 so schopnosťou simultánného audia. Môžete mať dongle pripojený k PC/PS5 a zároveň byť cez Bluetooth pripojení k telefónu, pričom počujete oba zdroje naraz a to napríklad hru a k tomu Spotify, podcast alebo hlasový chat. Pri hovore z mobilu je možné hru stíšiť a telefonovať bez toho, aby ste museli všetko odpájať. Limitom je, že headset nepodporuje klasický Bluetooth multipoint (teda dve

BT zariadenia naraz), ale kombinácia 2,4 GHz + jedno BT zariadenie funguje rovnako spoľahlivo a poteší aj podpora LC3 a LE Audio ako príprava do budúcnosti. A napokon je tu káblové pripojenie a už spomínaný návrat 3,5 mm jacku ako praktická poistka. Kábel je v balení a umožní pripojiť slúchadlá prakticky k čomukol'vek (vrátane ovládača, starších zariadení alebo PC), prípadne ich používať aj vtedy, keď zabudnete nabiť batériu. Na papieri ukazuje výdrž 30 hodín (s vypnutým ANC). Počas môjho testovania s vypnutým ANC a hlasitosťou nastavenou na 75 dB dosahovala reálna výdrž približne 46 hodín. To bolo príjemné prekvapenie. Avšak, ak zapnete ANC (čo budete určite robiť často a radi) a ste pripojení aj cez Bluetooth, výdrž klesne k 23 hodinám. Len pre porovnanie, konkurencia je v tomto na inej úrovni a taký HyperX Cloud Alpha Wireless vám funguje až 300 hodín. H9 II sa spolieha na rýchle nabíjanie, pri ktorom 5 minút na nabíjačke vyjde na cca 2,5 hodiny hrania (pri vypnutom ANC).

Čo sa týka už spomenutého softvéru, práve s ním prichádza najväčší paradox H9 II. Headset od tvorcov PlayStation totižto funguje v praxi lepšie na PC než na samotnej PS5. Na Windows je INZONE Hub konečne presne ten typ softvéru, ktorý chcete – prehľadný, robustný a bez zbytočného



bordelu. Ponúka 10-pásmový ekvalizér s profilmi aj pre konkrétne hry, 360 Spatial Sound s personalizáciou cez scan ucha (rozdiel je skôr jemný, no niekedy pomáha s vertikaliťou a orientáciou v priestore) a aj DRC, teda kompresiu dynamiky pre nočné hranie. Lenže na PS5 akoby ste sa razom vrátili o generáciu späť. Zmizla integrácia do UI, ktorú mal pôvodný H9, takže už nevidíte zmeny hlasitosti či mixu na obrazovke. Hlavne game/chat mix na tlačidlách slúchadiel je na konzole nefunkčný a funguje len na PC. To znamená, že ak chcete počas hrania stíšiť ukričaného spoluhráča a pridať zvuk hry, musíte prerušiť akciu, otvoriť Control Center a upraviť nastavenia v menu – čo je pri cenovke a nálepke „Perfect for PlayStation“ jednoducho zvláštne. Dôvod je zrejme technický. INZONE ide cez štandardný USB audio profil, kým Pulse headsets používajú PlayStation Link, ktorý dokáže PS5 ovládať omnoho komplexnejšie. Našťastie SONY aspoň pridalo podporu mobilnej aplikácie Sony | Sound Connect, takže bez PC si viete nastaviť EQ či správanie tlačidiel cez Bluetooth, nastavenia sa uložia priamo do pamäte headsetu a fungujú potom aj na PS5, čo je pre konzolových hráčov bez počítača záchranným lanom.



Pri cene okolo 350 € už INZONE H9 II logicky naráža na silnú konkurenciu, a to nielen spomínaný SteelSeries. Oproti Audeze Maxwell (cca 330 €) má H9 II jasnú výhodu v pohodlí keďže Maxwell je s približne 490 g výrazne ťažší a pri dlhých seansoch to cítiť, zatiaľ čo H9 II je vďaka nízkej hmotnosti vhodnejší na dlhé hranie. Na druhej strane Maxwell vyhráva v kvalite zvuku, najmä pri hudbe a basoch, kde jeho veľké planárne meniče ponúkajú viac detailov a dynamiky.

H9 II to čiastočne vyvažuje ANC, ktoré Maxwell nemá a spolieha sa len na pasívnu izoláciu, no Maxwell zase získava body vďaka dlhšej výdrži batérie. Pri SteelSeries Arctis Nova Pro Wireless (cca 350 €) je rozdiel najmä vo filozofii. SteelSeries má silný ekosystém okolo základne/DAC stanice a vymeniteľných batérií, čo je extrémne praktické, no H9 II má citelnejšie ANC a často aj pohodlnejšie prevedenie (pri Nova Pro môže niektorým prekážať konštrukčný prvok v náušníku). Zvukovo je Nova Pro typicky zábavnejšia, ale H9 II analytickejšia a cielenejšia na kompetitívne hranie. Nakoniec, pri porovnaní s Logitech G Pro X 2 Lightspeed (cca 270 €) platí, že Logitech ponúka veľmi slušnú presnosť zvuku za nižšiu cenu. H9 II však pridáva funkcie, ktoré



sa v praxi využívajú denne – predovšetkým ANC a lepšie riešený mix 2,4 GHz + Bluetooth. Pre mňa H9 II dáva najväčší zmysel tomu, kto chce pohodlný headset na dlhé používanie, hrá kompetitívne a ocení ANC aj simultánne pripojenie. Ak je pre vás prioritou čistá zvuková kvalita pre hudbu, Maxwell bude spravidla lepšia voľba, a ak hľadáte gadget s dokovacou stanicou a vymeniteľnými batériami, silným kandidátom je práve SteelSeries.

## Verdikt

Ideálny headset pre PC hráčov kompetitívnych FPS, ktorí chcú extrémne pohodlie, účinné ANC a špičkovú komunikáciu.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| SONY       | 350€        |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                          |                               |
|--------------------------|-------------------------------|
| + Nízka váha             | - Nedokonalá integrácia s PS5 |
| + Pohodlie               | - Nič pre audiofilov          |
| + Herne orientovaný zvuk |                               |
| + Vylepšený mikrofón     |                               |

### HODNOTENIE:



# Logitech G PRO X 2 SUPERSTRIKE

NOVÁ DOBA



Pre väčšinu ľudí je myš len vec, pomocou ktorej hýbu kurzorom, a vymenia ju až v momente, keď sa zanesie prachom alebo keď do nej omylom vylejú kávu. Pre nás, čo hráme a riešime hardvér trochu viac do hĺbky, je to naopak predĺženie vlastnej ruky – nástroj, ktorý rozhoduje o tom, či trafíte tam, kam máte, alebo len zbytočne deriete vlákna svojej drahej podložky. Do testu aktuálnej novinky Logitech PRO X2 SUPERSTRIKE, teda myši s názvom, ktorý znie ako z lacného akčného filmu, som sa pustil s veľkými očakávaniami – a to nielen preto, že si Švajčiari sériou Superlight vybudovali povest' e-športového štandardu. Hlavným dôvodom bol nový systém práce so spínačmi, ktorým chce herná divízia G do budúcnosti nahradiť klasické mechanické riešenie. Pravidelným čitateľom asi neuniklo, že mi za tie roky v rámci HW prešli rukami legendy aj bizarnosti,

no pri tejto novinke som si prirodzene položil otázku: nejde skôr o marketingový trik, alebo tu naozaj začína éra, v ktorej mechanický spínač patrí do múzea? Pod'me spoločne zistiť, aká je realita.

Kto z vás už niekedy držal v ruke myšky G Pro Wireless alebo Superlight, okamžite spozná aj dizajn tejto novinky. Logitech sa tu jasne drží osvedčeného symetrického tvaru, ktorý je síce na prvý pohľad obojručný, no v praxi funguje len polovične – tvarom áno, tlačidlami nie. Pri palm, claw aj fingertip úchope je to stále univerzál, lenže bočné tlačidlá sú opäť len na ľavej strane, takže ľaváci tu zasa ťahajú za kratší koniec. A úprimne, práve pri PRO sérii mi to príde ako premárnená príležitosť. Vizualne tu máme kombináciu čiernej a bielej, ktorá pôsobí čisto a moderne. Zaujmu aj grafické prvky pripomínajúce motion-tracking značky

po stranách, menej ma však baví výrazné upozorňovanie na názov myši – nápisov je tu za mňa viac, než by som potreboval, hoci chápem, že na streamoch a súťažiach sa to asi ráta. Materiálovo a konštrukčne je to typický Logitech: hladký matný plast a pevné telo bez vŕzgania či prehýbania. Povrch je príjemný, no niekomu môže prísť klzký, a preto poteší pribalený grip tape. Ten síce logicky naruší čistý vzhľad, ale funkčne to dáva zmysel (ostatne písal som to aj pri nedávnom teste Superlight 2c). Za zmienku stojí aj samotná hmotnosť: 61 gramov síce nie je rekord, dokonca je to o gram viac než má klasická Superlight 2, no dôvody sú tentoraz priamo naviazané na novú technológiu spínačov, ku ktorej sa dostanem v nasledujúcom odstavci.

Celé to stojí na HITS (Haptic Inductive Trigger System). Klasické mechanické



spínače fungujú jednoducho: dva kovové kontakty sa dotknú, uzavruť obvod a máte klik. Lenže časom prichádza oxidácia, únava materiálu a hlavne mikroskopické odskakovanie kontaktov, ktoré firmvér musí filtrovať. To pridáva nechcenú latenciu a pri opotrebovaní sa to vie zvrhnúť do dvojitého kliku. Optické spínače to síce riešia svetlom a bývajú rýchlejšie aj odolnejšie, no často pôsobia zvláštne dutým dojomom a nemajú ten prirodzený mechanický charakter. HITS ide tret'ou cestou: pod tlačidlami

v podstate nie je spínač, ale systém magnetov a cievok, ktorý meria zmenu indukcie, a teda aj presnú polohu tlačidla – analógovo, plynulo, bez fyzického kontaktu, ktorý by sa mohol opotrebovať, a bez potreby softvérovej filtrácie. A keďže bez spínača by nebol ani pocit kliku, nastupuje haptika. Po prekročení aktivačného bodu vyšle myš do tela krátky ostrý impulz, ktorý vám v prste nasimuluje klik a zároveň vytvorí tlmený zvuk rezonanciou šasi. Výsledok je úplne iný než klasické „cvak“ – je to skôr hlbší, digitálnejší pocit. Najväčšia výhoda je ticho (vypnutá haptika znamená takmer úplnú bezhlučnosť) a hlavne nastavitelnosť, pretože intenzitu odozvy si viete doladiť od jemného zavrnenia až po výrazné dunenie podľa toho, či práve klikáte v práci, alebo v hre.

Vo vnútri PRO X2 SUPERSTRIKE je nový senzor Hero 2 ponúkajúci DPI od 100 až po absurdných 44 000 (čo reálne nevyužije takmer nikto), no tie podstatnejšie údaje sú inde. 888 IPS hovorí, akú extrémnu rýchlosť pohybu po podložke senzor ešte zvládne bez toho, aby sa takzvané stratil, a 88 G zas opisuje, aké prudké trhnutia a švihy ustojí



pri zrýchlení. V praxi teda platí, že tento senzor je veľmi ťažké vyvieť z pohody, aj keď myšou šviháte ako farár pri exorcizme. Paradoxne, myš zvláda 8 000 Hz polling rate plne bezdrôtovo cez Lightspeed, kým cez kábel je to obmedzené na 1 000 Hz. O tom, čo v praxi znamená vysoký polling rate, som už v recenziách opakovane písal, ale ak ste to náhodou nezachytili, rád to zhrniem: na 60 Hz monitore je to v zásade nonsense, na 144 Hz detto, no pri 360/500 Hz to už zmysel dávať môže. Výsledkom je, že





pohyb kurzora pôsobí maslovejšie a odozva je jemne ostrejšia, pretože myš aj PC si vymieňajú dáta častejšie. V striel'ačkách typu CS2 či Valorant sa to prejaví hlavne pri flickoch, teda rýchlych trhnutiach na cieľ, kde chcete, aby myš presne nasledovala vašu ruku. Naopak v hrách ako StarCraft alebo LoL oceníte vysoké APM (počet akcií za minútu), lebo klik je ľahký a reaguje okamžite, takže prsty menej trpia. V rýchlych striel'ačkách, kde cieľ nesečnete jedným trhnutím, ale plynulo ho sledujete kurzorom, sa zas ukáže kombinácia presného senzora a PTFE nožičiek na spodku. A keďže tu svoju rolu hrá aj HITS technológia, výsledkom je pocitovo celkovo priamejšia reakcia. Myš síce z vás neurobí profíka cez noc, ale dokáže vám hranie citel'ne spríjemniť a v niektorých situáciách aj reálne pomôcť.

Hardvér je dnes len taký dobrý, ako softvér, ktorý ho drží na uzde, a Logitech G Hub je...

nuž, stále G Hub. Komplexný, miestami ťažkopádny, ale zároveň brutálne silný nástroj, bez ktorého je PRO X2 SUPERSTRIKE len polovičný produkt. Najväčšie čaro tu začína pri ladení spínačov, kde vám softvér v reálnom čase vizualizuje, aký tlak vyvíjate na ľavé a pravé tlačidlo, ukáže vám aktiváciu v gramoch a vy si následne môžete posúvať bod aktivácie podľa toho, či máte takzvané ťažkú ruku a nechcete náhodné klikanie, alebo naopak chcete reakciu už na najjemnejší dotyk. Do toho prichádza Rapid Trigger, čo je funkcia, ktorá mení rytmus klikania: tlačidlo sa nemusí vrátiť úplne do pôvodnej polohy, aby sa resetovalo – stačí ho pustiť o zlomok skôr a môžete kliknúť znovu. V praxi je preto spamovanie pištolí v CS2, DMR v striel'ačkách alebo zbesilé klikanie v hack'n'slash hrách citel'ne rýchlejšie. Skoro ako keby ste mali autofire, len bez makra a s vlastnými prstami. Logitech myslel aj na špecifické

úchylky komunit, takže pre CS2 tu nájdete BHOP režim, ktorý upravuje správanie scrollu pre bunny hopping: viete nastaviť, aby softvér v určitom časovom okne ignoroval prvý zárez kolieska (kvôli nechceným skokom), alebo naopak, aby sa skoky reťazili konzistentnejšie. Je to presne ten typ detailu, ktorý pochopí mizivé percento hráčov, a presne preto ma baví, že to tam vôbec je.

Čo sa týka batérie, tá je pri nových technológiách logicky vždy témou. Keďže haptika aj vysoký polling rate vedia zožrať energiu, G Hub vám priebežne prepočítava odhad zostávajúcej výdrže podľa aktuálneho nastavenia, takže nejde o teoretické čísla na krabici, ale celkom úprimný údaj, s ktorým sa dá plánovať. Logitech udáva výdrž do približne 90 hodín (v závislosti od používania a nastavení). Každopádne pri 8 000 Hz a haptike na maximum vám pôjde baterka dole rýchlejšie a mne osobne sa pri tomto scenári a každodennom používaní v hrách aj kancelárii podarilo spraviť celkovo zhruba päť dní. A hoci na tele myši nenájdete fyzický prepínač DPI, je tu aspoň LED svetielko, ktoré vás spolu so softvérom včas upozorní na nutnosť dobitia.

Moje osobné pocity sú vo všeobecnosti pozitívne. HITS je nielen zaujímavý nápad, ale aj praktický posun v spoľahlivosti a nastaviteľnosti (bod aktivácie, sila odozvy, Rapid Trigger). Senzor Hero 2 spolu s 8 000 Hz bezdrôtovo je čistý technický strop a to celé je zabalené do 61 gramov, ktoré sa v ruke správajú extrémne príjemne.

Čo môže niekomu prekážať, je vysoká cena, bočné tlačidlá iba na ľavej strane a hladší povrch. Suma sumárum: pre casual hráčov je to zbytočný luxus, ale pre nadšencov a ľuď, čo chcú najnovšiu technológiu a reálny krok dopredu v kliku aj odozve, je PRO X2 SUPERSTRIKE veľmi presvedčivá a v tejto triede výnimočná myš.

## Verdikt

Technologicky výnimočná myš, ktorá mení klik na nastaviteľný nástroj.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| Logitech   | 180€        |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| + Dizajn          | - Nič pre ľavákov |
| + HITS            | - Hladší povrch   |
| + Pocit z haptiky |                   |
| + Hero 2 senzor   |                   |
| + Tichý chod      |                   |

### HODNOTENIE:





## **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](http://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.

# VZR Model One MkII

HERNÝ HEADSET PRE AUDIOFILOV



Trh s hernými slúchadlami sa rok od roku nafukuje ako čínsky bazár. Každý jeden stánok prekrikuje ten druhý sľubmi o virtuálnom 7.1 priestorovom zvuku, miliónoch farieb RGB podsvietenia a absolútnej slobode bezdrôtového pripojenia. Vzniká tak chaos plný PR fráz, v ktorom sa skutočná kvalita zvuku neraz vytráca. Do tohto chaosu však aktuálne prichádza headset VZR Model One Mk II. Nekričí, iba sa usmieva kútikom úst. Robí to aj napriek tomu, že nemá bezdrôtové pripojenie. Namiesto toho však prináša filozofiu zakorenenú v čistej akustickej fyzike a nie v softvérových algoritmoch. Za značkou VZR stojí Vic Tiscareno, meno, ktoré sa v audio svete vyslovuje s posvätnou úctou. Ako bývalý vedúci akustický inžinier v Apple, ktorého si podľa legendy osobne vybral Steve Jobs, má Vic na konte zvukový prejav zariadení ako iPod či iPhone. Jeho

vstup do herného segmentu, aj preto, svojho času sprevádzali obrovské očakávania. Pôvodný Model One bol však prinajmenšom rozporuplný. Na jednej strane získal chválu za takmer revolučnú priestorovú presnosť, no na druhej strane čelil kritike za prehnanú basovú linku, ktorú mal tendenciu prekrývať stredmi a vokálmi. Naša redakcia mala to šťastie získať na dlhodobé testovanie nového modelu MkII, a keďže som sa s ním ja osobne zaoberal viac než mesiac, teraz vám o ňom môžem veľa povedať.

Už pri rozbalovaní mi bolo jasné, že v rukách nedržím ďalší tuctový herný headset. Pevné puzdro a bohaté príslušenstvo, vrátane rozbočovača či 6.3 mm adaptéru, od začiatku naznačovali prémiové ambície – ono, čo to už naznačuje aj cenovka, ale k nej sa ešte dostanem. Samotný dizajn slúchadiel a konštrukčná pevnosť, na mňa pôsobia

v rámci hudobnej rétoriky maximálne štúdiovo. Na tele headsetu nenájdete žiadne agresívne línie ani blikajúce farby. Kovové vidlice, pevný rám a mohutné mušle dávajú naopak jasne najavo, že tu ide predovšetkým o zvuk, nie o náradie na „šasťkovanie“ počas streamu. Takto poctivá konštrukcia má však svoju tienistú stránku a tou je hmotnosť. Nosiť na hlave viac ako 430 gramov môže byť pre mnohých z vás problém. Komfort je tu však do veľkej miery v poriadku. Samonastaviteľný plávajúci most v tomto prevedení výborne rozkladá tlak. V kombinácii s novými hybridnými náušníkmi ide z môjho pohľadu o veľmi príjemné nosenie a to aj pri dlhších herných maratónoch. Náušníky sú mäkké, krásne dýchajú a aj hráči s okuliarmi ocenia, že po stranách netlačia. Najväčším ergonomickým WTF momentom je však absencia akýchkoľvek ovládacích prvkov. V roku 2025



pôsobí chýbajúce koliesko na hlasitosť takmer až archaicky a to najmä z pohľadu konzolových hráčov. Neustále odbiehať do systémového menu je zbytočne frustrujúce a narúša atmosféru počas hrania.

Pod masívnymi mušľami sa odohráva tá pravá akustická alchymia. Srdcom celého riešenia je patentovaná technológia CrossWave. Nejde tu o nejaký softvérový trik, ale o fyzickú akustickú šošovku, ktorá je umiestnená pred meničom. Jej úlohou je tvarovať zvukové vlny tak, aby napodobňovali prácu nášho vonkajšieho ucha pri určovaní smeru a vzdialenosti zdrojov zvuku. Výsledkom je prekvapivo prirodzený a presný 3D priestor bez digitálnych algoritmov, bez batérie a bez latencie. To, čo počujete, je prosto čistý signál a presný výstup bez korekcie. Verzia MkII pridáva novinku s názvom Talisman. Ide o ďalší výrobcom patentovaný prvok, tentoraz integrovaný priamo do hybridných náušníkov.

Marketingové oddelenie síce hovorí aj o vyššej čistote a realizme, no pod pomenovaním sa skrýva v prvom rade jedno praktické riešenie. Ako som spomínal už v úvode, tak najväčším problémom pôvodného modelu bol prehnaný bas, ktorý zlieval stredy a ubližoval zrozumiteľnosti zvuku ako takého. Talisman túto slabinu potláča a ak CrossWave vytvára samotný priestor, práve Talisman eliminuje nechcené rezonancie a ozveny, aby každý tón aj výstrel dorazil k uchu s maximálnou kontrolou. Nie je to žiadna mágia, ale inteligentne navrhnutý pasívny filter, ktorý z vrcholného nedostatku predchodcu

robí jednu z najväčších predností novej verzie. Z celého tohto riešenia je krásne cítiť skúsenosť mena Vic Tiscareno.

V hrách ukazuje VZR Model One Mk II svoju najväčšiu silu. Priestorové vnímanie a presnosť smeru zvuku sú na úrovni, ktorú som pri herných headsetoch ešte nezažil a to som mal na hlave už narazené za tie roky skutočne všeličo. V multiplayerových FPS projektoch to bolo cítiť prakticky okamžite. Zrazu som presne vedel, či na mňa niekto číha za rohom alebo sa ku mne potichu prikráda zozadu a to neporovnateľne zreteľnejšie voči cenovo zrovnateľnej konkurencii. Konkrétne v poslednom Call

of Duty som bez zaváhania určil smer každého výstrelu a cinknutia prázdnej nábojnice. Táto presnosť je návyková a hlavne nápomocná. Aj v príbehových hrách pre jedného hráča je však rozdiel evidentný. Výbuchy majú ten správny fyzický dopad, no neprekrvávajú okolie. Získal som čistejší a podstatne vyváženejší zvuk, vďaka ktorému sa atmosféra hier stala razom omnoho pohlcujúcejšia. Je však fér dodať, že tieto slúchadlá nič neprikrášľujú. Ak má konkrétna videohra priemerný alebo podpriemerný zvukový mix, okamžite to budete vnímať a bude vám to vadiť. Naopak, tituly s podporou Tempest 3D AudioTech alebo Dolby Atmos znejú absolútne fantasticky a často som mal pocit, akoby som mal hlavu strčenú priamo uprostred scény. Hoci ja osobne si CrossWave neviem vynachváliť, chápem, že niekomu môže byť bližší práve otvorenejší a vzdušnejší charakter klasických hi-fi modelov. Mne však zážitok, ktorý VZR prináša v hrách, sadol a to maximálne. Pochopil som všetky tie prednosti samotnej filozofie tohto hardvéru.

Zvuk tlačенý cez MkII pôsobí vyrovnané a čisto, pričom si stále zachováva energiu, ktorá robí aj počúvanie hudby zábavným. Nie je to rýdzo neutrálne štúdiové náradie pre ortodoxných audiofilov, teda tých čo radi krúčia kolieskom od zosilňovača, ale ani ním byť nechce. Headset si totižto vytvára svoj vlastný a špecifický charakter. Basová linka má údernosť, ktorá vie rozochvieť hrudník, ale pritom je stále pod kontrolou. Výšky vám vedia odhaliť veľa detailov, no nikdy mňa nerezali do uší. A práve separácia nástrojov je to, čo mňa prekvapilo zo všetkého asi najviac, keďže aj mne roky rokúce dobre





známe skladby zrazu odhalili malé finesy, ktoré som doteraz nezaznamenal. Pri počúvaní hudby som si uvedomil, ako je tento produkt filozoficky zadaný.

Nejde o audiofilské slúchadlá, ktoré si takzvané rozumejú aj s hrami. Je to herný headset, ktorý si vypožičal audiofilský prístup k akustike samotnej. Čistá pasívna fyzika a žiadne digitálne pozlátko.

O pôvodnom Model One som sa tak isto dočítal, že mikrofón bol jeho ďalším slabým miestom. Vraj sa pohyboval len niekde na hranici priemeru, a dokonca sa objavovali kusy s nepríjemným bielym šumom. Pri cene cez 350 eur to rozhodne nebola drobnosť, ktorú by bolo možné

len tak prehliadnuť. V rámci testu jeho nástupcu som sa preto logicky zameril aj na toto. Evidentne si výrobca dával pozor, keďže zvuk zbieraný cez odnímateľný mikrofón s flexibilným ramenom je dostatočne čistý a hlavne bez šumu. Pasívne potlačenie zvukov okolia funguje prekvapivo dobre a zvláda eliminovať klikanie myši a klávesnice. Nepôjde síce o náhradu za kvalitný stolový mikrofón určený špeciálne na tvorbu obsahu, ale na hernú komunikáciu je to viac ako vyhovujúce.

Čistá analógová akustika ako vec, na ktorej je novinka od VZR postavená síce prináša veľa benefitov v kvalite audia, ale rovnako tak vie skomplikovať hromadu iných vecí. Nemáte tu žiadnu inú možnosť



pripojenia než vyložene len cez kábel. Nemáte tu pohodlné koliesko hlasitosti na mušli a cenovka atakuje hranicu štyroch stoviek. Namiesto toho je vám však k dispozícii najpresnejšie a najpohlcujúcejšie priestorové podanie audia, aké môžete zažiť s hernými slúchadlami na hlave. Preto ak patríte medzi hráčov, ktorí si zvuk vychutnávajú a je pre nich prioritou, či už na PC alebo konzole, potom je toto headset, ktorý dáva veľký zmysel. Obzvlášť ak už používate externý DAC (digitálny-analógový prevodník), akokoľvek na ňom funkčnosť headsetu nie je postavená.

Avšak ak vám na zvuku až tak nezáleží a viac riešite pohodlie, káble vás vyložene otravujú alebo neustále meníte hlasitosť počas hrania, pravdepodobne by ste sa testovanému headsetu mali vyhnúť a to veľkým oblúkom.

## Verdikt

Unikátny herný headset, ktorý však nie je rozhodne pre každého.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| VZR        | 360€        |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                    |                                        |
|------------------------------------|----------------------------------------|
| + Dizajn a konštrukčné spracovanie | - Len káblová verzia                   |
| + Obsah balenia                    | - Bez ovládania hlasitosti na headsete |
| + Pohodlie                         | - Žiadne ANC                           |
| + Mikrofón                         |                                        |

### HODNOTENIE:



# Huawei Mate X7

SKLADACÍ ŠPERK



Ešte pred desiatimi rokmi bol rýdzo skladač mobil s ohybným displejom skôr sci-fi rekvizita než niečo reálne uchopiteľné. Flexibilné panely sa vtedy ukazovali najmä ako prototypy na pódioch a ich budúcnosť bola prinajmenšom neistá. Keď však dorazili prvé komerčne použiteľné skladačky, celé to pôsobilo v istom ohľade ako pilotný diel seriálu so skvelým nápadom, len nikto netušil, či to celé vlastne prežije prvú sériu. Pamätám si, ako som pri testovaní úvodných modelov Samsung Flip spomínal na Star Trek a ikonický komunikátor dôstojníkov hviezdnej flotily. Konceptne podobná sranda, len s tým rozdielom, že v Star Treku nikto neriešil ryhu v strede displeja ani to, či pánt po mesiaci nezačne znieť ako stará kancelárska stolička. Dnes sú skladačky plnohodnotne etablované, rok čo rok po nich siahne viac ľudí. Pánty sú pevnejšie,

displeje odolnejšie, softvér už nie je len do strán natiahnutý Android. Práve táto špecifická sekcia mobilných telefónov dospela a osamostatnila sa. Už to nie je o tom, či sa to dá používať ale skôr o tom, či to koncovému zákazníkovi dáva zmysel. Do redakcie nám pred časom dorazil exkluzívny kúsok z kategórie Fold a to konkrétne Huawei Mate X7. Ide o prémiový skladač telefón od u nás stále populárneho čínskeho giganta a ak ste si už niekedy položili otázku, či má cenu do skladačky investovať svoje peniaze, určite čítajte ďalej.

V rozloženom stave má telo mobilu hrúbku len 4,5 mm, čo pôsobí miestami až neprirodzene. Je to ako držať kus pevného kartónu, len s tým rozdielom, že tento kartón stojí cez dve tisíc eur. V zatvorenom stave sa hrúbka dostala na 9,5 mm, čo je

údaj, na ktorý často nedosiahnu ani bežné telefóny s jednou obrazovkou. Huawei spravil aj výrazný obrát v dizajne modulu fotoaparátov a namiesto tradičného kruhu je na zadnej časti osemuholníkový výstupok s brúsenými hranami, ktorý vyzerať futuristicky a luxusne, no zároveň má aj praktickú stránku keďže vďaka symetrii je telefón na stole stabilnejší. Materiálovo mi osobne najviac dáva zmysel verzia s vegánskou kožou, teda silikónovým polymérom. Je príjemnejšia než sklo, teplejšia než kov, nechytá odtlačky a po mesiaci používania si vytvorí jemnú patinu, ktorá nepôsobí ako opotrebenie. Hmotnosť 235 gramov je v danej triede veľmi slušná a hlavne je telo dobre vyvážené. V zavretom stave nepôsobí prehnane ťažko, dá sa ovládať jednou rukou bez spoteného čela a pomáhajú tomu aj zaoblené hrany. V pánte je vylepšený

mechanizmus z vysokopevnej ocele s udávaným limitom pevnosti 2 350 MPa a v praxi sa to prejaví tým, že otváranie má lineárny, konzistentný odpor a telefón si vie podržať polohu v takmer akomkoľvek uhle; či to takto bude fungovať aj po roku intenzívneho používania, ukáže až čas, no prvý dojem je veľmi presvedčivý. Najväčšia techno-čarodejnica vec sa však odohráva pod vnútorným displejom. Výrobca tam dal trojvrstvovú ochranu s uhlíkovým vláknom kvôli tuhosti a materiálom s vlastnosťami akejsi adaptívnej tekutiny. Čo to znamená? Pri pomalom ohýbaní je povrch vlákný, avšak pri náraze stvrdne a absorbuje energiu, čím chráni OLED panel. Vonkajší displej kryje druhá generácia Kunlun Armor Glass so sľubovaným nárastom odolnosti proti pádom o 20 % a celkovo tu máme IP58/IP59, teda ponorenie do dvoch metrov aj odolnosť voči vysokotlakovým prúdom horúcej vody.

Displeje na Mate X7 sú hlavný dôvod, prečo skladačka tohto formátu vôbec existuje. Vnútri je 8-palcový LTPO OLED s rozlíšením 2 210 x 2 416 pxl a takmer štvorcovým pomerom strán 9,84:9, takže po otvorení nepôsobí ako natiahnutý telefón, ale ako kompaktný tablet. Čítanie dlhých textov, práca s mailami či dokumentmi je prirodzená a bez tlačenia obsahu do úzkeho stĺpca. Vonkajší 6,49-palcový displej (1 080 x 2 444 pxl) pritom nie je len na okrasu, ale plnohodnotná obrazovka, ktorá kvalitou nezaostáva. Oba panely majú rovnakú farebnú kalibráciu, adaptívnych 120 Hz a podporu HDR Vivid, takže prepínanie medzi zatvoreným a otvoreným stavom

nepôsobí rušivo. Peak jas je 2 500 nitov vo vnútri a 3 000 nitov zvonku, čo znamená veľmi dobrú čitateľnosť aj na priamom slnku, a pre citlivejšie oči tu je 1 440 Hz PWM stmievanie. Často až obsesívne riešený zlom v strede je vďaka konštrukcii o niečo menej nápadný a pri bežnom obsahu ho po čase prestanete vnímať.

Softvér je kapitola sama o sebe, lebo tu už nejde len o nadstavbu, ale o dlhodobé brúsenie celého Huawei ekosystému. V čínskom svete ide o HarmonyOS 6.0, u nás sa bavíme o EMUI 15 čiže stále androidový základ, ale bez natívnych Google služieb a s typickým dôrazom na plynulosť a vlastné riešenia. Huawei tlačí Ark Engine a k nemu tradičné marketingové percentá, no podstatné je, že v praxi je systém rýchly, animácie sú plynulé a celé to pôsobí odladene aj vtedy, keď začnete naplno realizovať multitasking. Práve multitasking je pri skladačkách alfa a omega a tu v rámci neho viete jednoduchými gestami rozdeliť obrazovku vertikálne aj horizontálne, pracovať s plávajúcimi oknami a presúvať obsah medzi aplikáciami bez toho, aby to pôsobilo ako utrpenie. A teraz otázka, ktorá visí vo vzduchu pri každom Huawei telefóne: dá sa s tým žiť bez Googlu? V roku 2026 je odpoveď menej dramatická než kedysi, len treba rátať s tým, že to nie je natívne a občas to chce jemnú dávku trpezlivosti. Väčšinu vecí vyriešite kombináciou alternatívnych obchodov a nástrojov (ak neviete dýchať bez Googlu, GBox je stále najjednoduchšia alternatíva), no pri náročnejších aplikáciách a hlavne hrách sa občas ozve vyššia spotreba alebo drobná nestabilita.

Výkon stojí na novom Kirine 9030 Pro (6 nm a 4G) a výrobca tu konkrétne nesleduje rekordy v benchmarkoch, ale skôr stavia na efektívite a stabilnom t'ahu. V porovnaní s Pura 80, ktorú som testoval nedávno, pôsobí Mate X7 svižnejšie najmä vo vyššie spomínanom multitasking, čo dáva zmysel aj vzhľadom na veľkú vnútornú obrazovku. Čip má 9-jadrovú architektúru a systém vie zátiaľ rozdeľovať rozumne medzi výkonné a úsporné jadrá, takže odozva je okamžitá aj pri rýchlom prepínaní aplikácií. Pomáha tomu 16 GB RAM a 512 GB úložisko. V tak tenkom tele je klúčový tepelný manažment a počas mesačného testu sa Mate X7 v bežných veciach správal kultivovane.

Maily, foto, navigácia, videohovory či sociálne siete, to všetko bežalo bez nepríjemného prehrievania. Pri dlhších náročných procesoch, napríklad exporte 4K videa, síce výkonovo nie je na úrovni najnovšej špičky od Qualcommu, no pointa je inde. Procesor drží výkon stabilne a bez náhlych prepádov, čo oceníte pri dlhodobom používaní čoby pracovného nástroja, nie benchmarkového PR plagátu.

Pre hernú komunitu predstavuje Mate X7 fascinujúci hybrid. GPU Maleoon 935 poskytuje dostatočný výkon pre plynulý chod titulov ako Genshin Impact na vysokých nastaveniach pri 60 fps, to všetko pokiaľ je zariadenie v ideálnych teplotných podmienkach. Obrovská vnútorná plocha mení herný zážitok, najmä pri strategických hrách alebo tituloch s bohatým užívateľským rozhraním, kde priestor navyše dokáže aj menej skúseným



hráčom poskytnúť taktickú výhodu. Čo som si všimol už po pár dňoch testovania? Pri dlhotrvajúcich herných seansách (nad 60 minút) dochádza k postupnému nárastu teploty k 42 °C, čo okamžite aktivuje inteligentný thermal throttling, znižujúci snímkovanie k stabilným 30 až 40 fps. V záujme zachovania komfortu prosto výrobca účelovo zníži výkon aby vám mobil nezačal opekať dlane. Ak by ste mali k mobilu pripojený gamepad a teplotu neriešili, stačí aktivovať modus Pro-gamer, ktorý dokáže tieto limity odfiltrovať, no logicky za cenu vyššej teploty šasi. Zvukový zážitok je vďaka stereo reproduktorm s čistým podaním a dobrou separáciou kanálov rovnako na vysokej úrovni a v tomto ohľade nemám čo kritizovať.

Spomínal som Pura 80, ktorá je za mňa stále najlepší fotomobil súčasnosti, a píšem to zámerne. Huawei totižto dlhé roky vyniká v zachytávaní momentiek z bežného života a Mate X7 to prenáša aj do konceptu skladačky.

Vzadu je zostava 50 + 50 + 40 MPx a samostatný True-to-Colour senzor, aby aj v horších podmienkach sedeli farby a tónovanie. Hlavný 50 MPx modul používa RYYB snímač, má optickú stabilizáciu a variabilnú clonu približne f/1.49 až f/4.0 – pri otvorenej clone viete vytiahnuť prirodzenejší portrét a v tme si pomôcť svetlom, pri vyššej clone zasa získate čistejšiu kresbu a lepšiu kontrolu ostrosti pri krajinách či architektúre. Teleobjektív je 50 MPx periskop so 3,5× optickým zoomom (cca 81 mm), clonou f/2.2 a OIS, pričom telemacro je reálne použiteľné



na detaily, textúry a jedlo. Prosto veci, ktoré bežné 3× objektívy často nedajú bez boja. Ultraširoký 40 MPx (f/2.2) drží kvalitu lepšie, než bývalo pri skladačkách zvykom, a spracovanie medzi modulmi nepôsobí ako tri rôzne telefóny v jednom, hoci pri extrémnych priblíženiach sa, prirodzene, spolieha aj na výpočtové kúzla. V noci dokáže dostať do scény veľa svetla, drží šum na uzde a netlačí do preostrovaní. Video je maximálne 4K/60FPS. Stabilizácia kombinuje optiku a elektroniku, takže aj pri chôdzi je obraz plynulý a prepínanie objektívov nie je trhané. A keďže ide o skladačku, v poloopenom stave poslúži ako vlastný stojan a s náhľadom na vonkajšom displeji si viete natočiť vlog hlavným snímačom, nie slabšou prednou kamerou.

Batéria je pri skladačkách typu Fold vždy veľká téma, lebo napájať dve 120 Hz

obrazovky v tele tenkom 4,5 mm nie je žiadna sranda. Huawei to rieši kremíkovou uhlíkovým akumulátorom, ktorý má v našom regióne kapacitu 5 300 mAh. Pri normálnom používaní vonkajšieho a vnútorného displeja zvládnete celý pracovný deň, no ak budete často fotiť, svietiť na maximum a trápiť vnútorný displej, výdrž vie padnúť citeľne nižšie.

Nabíjanie ide káblom 66 W a bezdrôtovo 50 W, pričom zmysluplné maximá vytiahnete len s kompatibilnou Huawei nabíjačkou / káblom a pri Qi aj so správnym stojanom. V ideálnych podmienkach viete ísť z nuly na plno približne za trištvrte hodinu.

Huawei Mate X7 ma ohromil v mnohom a to nanešťastie vrátane ceny. Dá sa rozplývať nad spracovaním, využiteľnosťou oboch displejov či foto schopnosťami, ale na konci dňa je dôležitá jediná otázka: stojí mi to za 2 199 eur? Ak skladací koncept reálne využijete a chcete špičkový hardvér v najtenšom možnom balení, Mate X7 je jedna z najpresvedčivejších odpovedí. Ak však na skladačke netrváte a chcete skôr klasický telefón, stále dáva veľký zmysel siahnuť po mnou spomínanej Pura 80.

## Verdikt

Prémiová skladačka pripomínajúca šperk.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| Huawei     | 2 199€      |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                         |                |
|-----------------------------------------|----------------|
| + Odolnosť IP58/IP59                    | - Absencia 5G  |
| + Špičkový displej                      | - Absencia GMS |
| + Foto výbava                           |                |
| + Extrémne tenké a prémiové spracovanie |                |

### HODNOTENIE:



# OnePlus 15R

LEGENDÁRNY MODEL „R“ JE SPÄŤ



Séria „R“ bola dlhé roky silnou stránkou OnePlusu. Model 12R patril medzi najlepšie telefóny v strednej triede a 13R dokázal obhájiť vyššiu cenu lepším celkovým spracovaním. OnePlus 15R sa snaží pokračovať v tomto trende – ponúknuť vysoký výkon a výdrž za nižšiu cenu než vlajkový model OnePlus 15.

OnePlus 15R je presne ten typ smartfónu, ktorý na prvý pohľad vyzerá ako splnený sen pre milovníkov špecifikácií. Ponúka 165 Hz displej, obrovskú 7 400 mAh batériu a výkonný čip Snapdragon 8 Gen 5. Problémom je, že čím dlhšie ho používate, tým viac si uvedomujete, že za týmito číslami sa skrýva telefón plný kompromisov, nie práve ideálnych rozhodnutí a ústupkov – a to všetko pri ďalšom zvýšení ceny.

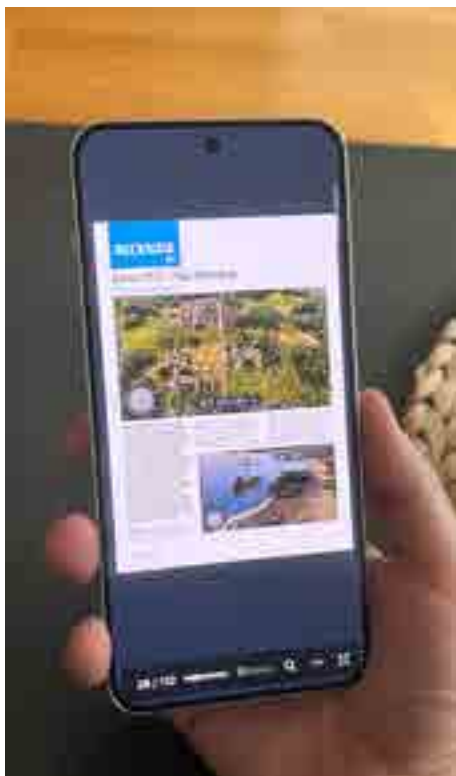
Po vybalení urobil OnePlus 15R veľmi dobrý dojem. Hliníkový rám pôsobí prémiovo,

matné sklo na zadnej strane nezachytáva odtlačky prstov a tlačidlá majú príjemnú odozvu. Tu však prichádza jedna zásadná zmena, ktorá mnohých fanúšikov zamrzí – zmizol ikonický „Alert Slider“. Namiesto neho tu máme nový Plus Key, známy už z OnePlus 15. Predvolene je naviazaný na AI funkciu Mind Space, no jeho prispôbenie je veľmi obmedzené. Dá sa použiť len na zopár základných akcií, ako prepínanie režimov zvuku, otvorenie fotoaparátu či baterky, záznam hlasovej poznámky alebo screenshot. Nemožno mu priradiť ľubovoľnú aplikáciu a podporuje iba dlhé stlačenie – žiadne dvojité či trojité kliknutie.

Naopak, veľkým plusom je odolnosť. OnePlus 15R ponúka certifikácie IP66, IP68, IP69 a dokonca aj IP69K. Telefón zvládne dlhšie ponorenie do vody aj vysokotlakové prúdy horúcej vody, čo je na nevľajkový model naozaj výnimočné.

165 Hz obnovovacia frekvencia znie pôsobivo, no v praxi prináša len minimálny prínos. Aktivuje sa iba v niekoľkých podporovaných hrách a rozdiel oproti 120 Hz je prakticky nepostrehnuteľný. Horšie je, že OnePlus prešiel z LTPO panelu na LTPS. To znamená, že displej nedokáže znížiť frekvenciu pod 60 Hz, zatiaľ čo predchádzajúci model vedel ísť až na 1 Hz. V praxi to znamená vyššiu spotrebu energie pri čítaní alebo pri always-on displeji. Vyššie číslo na papieri tak paradoxne znamená horší kompromis v reálnom používaní.

Tam, kde OnePlus tradične boduje, je výkon a ani 15R nie je výnimkou. Snapdragon 8 Gen 5 síce nie je úplne top čip z ponuky Qualcommu, no v praxi ponúka výkon porovnateľný s vlajkovými loďami rokov 2025/2026. Systém je plynulý, aplikácie sa otvárajú bez zaváhania a hry bežia výborne. Aj náročné tituly ako Call of Duty: Mobile



na maximálnych detailoch bežia hladko a telefón zostáva len mierne teplý. Navyše má 15R veľmi dobré teplotné hospodárenie a zahrieva sa menej než drahší OnePlus 15.

Najväčšou zbraňou OnePlus 15R je bezpochyby batéria. Kapacita 7 400 mAh je rekordná v rámci značky a patrí medzi najväčšie aj v rámci mainstreamových Android telefónov. Pri bežnom používaní zvládne telefón bez problémov 2,5 až 3 dni na jedno nabitie. Aj pri každodennom sledovaní videí, hraní hier a scrollovaní sociálnych sietí ide o výdrž, ktorú konkurencia len ťažko dobieha. Ak existuje jeden jediný dôvod, prečo si 15R kúpiť, je ním práve batéria.

Nabíjanie je však sklamaním. Hoci telefón podporuje 80 W nabíjanie, reálne sa k tejto rýchlosti dostanete len so špeciálnym 100 W adaptérom od OnePlusu, ktorý sa v niektorých regiónoch ani nepredáva. V balení je „len“ 55 W nabíjačka. Tá síce



nie je zlá, ale vzhľadom na cenu by sa očakávalo viac. Úplným prešlapom je absencia bezdrôtového nabíjania, ktorá je pri cene okolo 750 € neospravedliteľná.

Kým OnePlus 13R mal prekvapivo slušný fotoaparát, pri 15R sa výrobca rozhodol ísť opačným smerom. Hlavný 50 Mpx snímač používa starší senzor, ktorý síce fotí prijateľne za ideálnych svetelných podmienok, no pri slabšom osvetlení rýchlo naráža na svoje limity – problémy s ostrením, šum a rozmazané zábery. Ultraširoký 8 Mpx fotoaparát síce ponúka väčší záber, ale kvalita je citelne horšia a v noci takmer nepoužiteľná.

Teleobjektív úplne chýba a 2× zoom je len výrez z hlavného snímača, čo je jasný downgrade (pokles) oproti predchodcovi. Selfie kamera má síce vyššie rozlíšenie (32 Mpx), no trpí nestabilným ostrením. Video zvláda až 4K pri 120 fps, ale opäť platí, že bez dobrého svetla kvalita rýchlo



upadá. Jedným zo sklamaní je aj OxygenOS 16. Kým predchádzajúca verzia patrila medzi najlepšie Android nadstavby, nová iterácia sa až príliš snaží podobať na iOS. Pribudli vizuálne prvky pripomínajúce Apple, nelogické animácie a celý systém pôsobí ťažkopádnejšie a pomalšie, než by mal. K tomu sa pridávajú nedotiahnuté AI funkcie, chaotické nastavenia a pomalšie doručovanie notifikácií. Navyše OnePlus si ľubuje len 4 roky aktualizácií Androidu a 6 rokov bezpečnostných záplat, čo je pri tejto cene slabý výsledok v porovnaní so Samsung či Google.

## Verdikt

OnePlus 15R pôsobí trochu rozpačitým dojmom. Má fantastickú výdrž, výborný výkon a prémiové spracovanie, no zároveň šetrí tam, kde by už nemal – na fotoaparátach, bezdrôtovom nabíjaní, softvéri a používateľskom komforte. Navyše jeho cena dosiahla úroveň, kde ho konkurencia čiastočne prekonáva.

Ondrej Ondo



### ZÁKLADNÉ INFO:

| Zapožičal: | Cena s DPH: |
|------------|-------------|
| OnePlus    | 750€        |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                             |                                       |
|-----------------------------|---------------------------------------|
| + špičkový výkon            | - vyššia cena pri horších parametroch |
| + prémiové spracovanie      | - nedotiahnutý OxygenOS 16            |
| + fantastická výdrž batérie |                                       |

### HODNOTENIE:



# Genesis Thor 230 TKL

KLÁVESNICA, KTORÁ CIELI NAJMA NA NENÁROČNÝCH HRÁČOV



**Vybrať si mechanickú klávesnicu v nižšej cenovej kategórii znamená takmer vždy robiť kompromisy. Niektoré modely stavia výrobca na dizajne, iné na výbave, ďalšie sa snažia zaujať hlavne spínačmi. Genesis Thor 230 TKL patrí skôr do poslednej menovanej skupiny. Na prvý pohľad nepôsobí ako prémiový produkt, no v praxi sa snaží zaujať funkčnými riešeniami a herne orientovaným správaním.**

## Spracovanie a dizajn

Spracovanie klávesnice na mňa úprimne nezapôsobilo. Telo je vyrobené z lacnejšie pôsobiaceho plastu a rovnaký dojem zanechávajú aj samotné klávesy. Konštrukcia síce drží pokope a nič sa vyslovene nerozpadá, no prémiový

pocit tu určite nehl'adajte. V tejto cenovej hladine je to však do istej miery očakávané. Dizajnovo ide o veľmi jednoduchý, až nenápadný model.

Thor 230 TKL nie je klávesnica, ktorá by na stole pútala pozornosť, a to ani pri zapnutom RGB podsvietení, ktoré je však pre produkty Genesis typicky výrazné a silné. Pri vypnutom podsvietení sa navyše ukazuje ďalší problém: klávesy nie sú úplne dobre čitateľné, čo môže byť v horších svetelných podmienkach mierne otravné.

Pozitívom je štandardná TKL veľkosť, ktorá je podľa mňa ideálnym kompromisom medzi úsporou miesta a použiteľnosťou. Hmotnosť klávesnice je „tak akurát“. Na stole drží stabilne, no zároveň sa

dá bez problémov prenášať. V balení sa nachádza aj nástroj na výmenu spínačov, ktorý síce nepôsobí nijako výnimočne, no svoj účel splní.

## Používanie

Z hľadiska používania má Thor 230 TKL svoje silné aj slabé stránky. Odozva kláves v systéme je výborná, čo ocenia najmä hráči. Lineárne spínače Outemu Red fungujú presne, aktivačný bod je dobre čitateľný a pri hraní či rýchlom písaní klávesnica reaguje bez zaváhania.

Najväčším negatívom je však hlučnosť. Napriek prítomnosti tlmiacej peny klávesy vydávajú pomerne hlasný zvuk, ktorý môže byť rušivý nielen pre okolie, ale po



dlhšom čase aj pre samotného používateľa. Komfort pri písaní je inak veľmi slušný a až na hluk sa klávesnica používa príjemne.

Ovládanie makier a niektorých funkcií priamo z klávesnice je trochu neintuitívne, najmä kvôli ikonám na klávesoch, ktoré nie sú na prvý pohľad úplne jasné. Našťastie je k dispozícii softvér, ktorý je spracovaný celkom dobre. Je prehľadný, stabilný a umožňuje nastaviť RGB podsvietenie, makrá či profily bez väčších komplikácií.

## Softvér

Softvér od Genesis patrí skôr k tým lepším v tejto cenovej kategórii. Neohúri dizajnom, no ponúka všetky základné funkcie, ktoré by ste od hernej klávesnice očakávali. Nastavenie podsvietenia, vytváranie makier či ukladanie profilov je jednoduché a aplikácia funguje spoľahlivo. V kombinácii s hardvérovou pamäťou ide o praktický doplnok, ktorý výrazne zlepšuje celkový dojem z používania.



## Záverečné hodnotenie

Genesis Thor 230 TKL nepôsobí kvalitne spracovaným dojmom a dizajnovu patrí skôr k priemeru, no dobré spínače Outemu Red a výborná odozva dokážu tieto nedostatky do istej miery kompenzovať.

Najväčším problémom zostáva hlučnosť, ktorá môže byť pre niektorých používateľov rozhodujúcim mínusom.

Ak hľadáte cenovo dostupnú mechanickú TKL klávesnicu s hot-swap podporou a neprekáža vám jednoduchšie spracovanie ani vyššia hlučnosť, Thor 230 TKL dokáže splniť svoj účel. Ako univerzálne riešenie pre každého by som ju však neodporúčal.

Matúš Kuril'ak

### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožičal: | Cena s DPH: |
| Genesis    | 55€         |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                               |                                   |
|-------------------------------|-----------------------------------|
| + kvalitné spínače Outemu Red | - lacnejšie pôsobiace spracovanie |
| + výborná odozva pri hraní    | - vysoká hlučnosť kláves          |
| + hot-swap podpora            |                                   |

### HODNOTENIE:



# Logitech G325 Lightspeed

ZÁKLAD ZA ROZUMNÝ PENIAZ?



Keď si kupujete po rokoch zase nový herný headset, zvyčajne v rámci vášho rozhodovania zavážia tri veci: pohodlie po pár hodinách, dlhodobá stabilita bezdrôtového pripojenia a to, či je mikrofón skutočne použiteľný. Aktuálna novinka Logitech G325 LIGHTSPEED, minimálne na papieri, môže spĺňať všetky uvedené body. Ide o ľahký headset, ktorý stavia na bezdrôtovom pripojení a jeho mikrofón je integrovaný priamo v mušliach. Dizajnovo čisté, minimalistické riešenie, ktoré ušetrí miesto a predurčuje jeho použitie aj mimo vašej hernej jaskyne. Lenže ako dobre vieme, tak onen papier znesie veľa. V nasledujúcej recenzii sa vám preto pokúsím jasne a vecne ukázať, čo z toho skutočne funguje aj v praxi. Ako je na tom G325 s komfortom pri dlhších sedeniach, či slávny LIGHTSPEED drží spojenie bez výpadkov a hlavne, či návrat plne integrovaného

**mikrofónu nie je z pohľadu tohto modelového radu opäť krokom späť.**

Dizajn je minimalistický a plný oblých hrán. Nekoná sa žiadne RGB divadlo a už na prvý dotyk ide skôr o pracovný nástroj, ktorý znesie aj drsnejšie zaobchádzanie a nosenie kade-tade po svete. Horná hrana hlavového mostu mi v mnohom pripomínala prémiové slúchadlá od nahryznutého jablka, každopádne, zvyšok plne plastového šasi je výrazne objemnejší a samozrejme nepôsobí nejako prémiovo. Podľa slov výrobcu je headset vyrobený takmer z polovice z plne recyklovaných plastov, čo ostatne potvrdzuje aj váha 212 gramov. Hlavový most a vnútorné časti mušlí zobia maximálne priedušné materiály a mäkké polstrovanie (je tu opäť športovejšia textília namiesto koženky), čo je super na dlhé sedenia. Jedným dychom však treba dodať, že fyzika je aj v roku 2026 stále pekná sviňa

a čo dýcha, to automaticky menej izoluje. Číže v hlučnej izbe alebo v open-space priestore vám do uší logicky bude prenikať okolitý hluk. Headset som mal na hlave počas testovania v priemere päť hodín každý pracovný deň a opäť sa mi potvrdilo, že Logitech vie ako nastaviť dokonalú mieru pohodlia aj pri svojich najlacnejších slúchadlách. Čo už im však tak úplne v tomto prípade nejde, je variabilita samotného šasi. Mušle si síce viete nastavovať v zmysle výšky, ale nemajú pánt na otáčanie do strán čo znamená, že si slúchadlá len tak jednoducho nedáte na ramená bez toho, aby vám neprekážali. Oceňujem zachovanie fyzických spínačov, ktoré sú umiestnené výhradne na zadnej hrane ľavej mušle, tak ako aj USB-C vstup určený na nabíjanie.

Kvalita zvuku pri G325 je orientovaná logicky hlavne na hry. Aby bolo dobre rozumieť



hlasom, aby sa na pozadí nestrácalo echo krokov a nezlievalo sa to všetko do jedného hluku. Logitech síce spomína 24-bit, ale pre bežného človeka to znamená najmä to, že zvuk nemá byť prečo vyložene tuctovej povahy. V praxi headset hrá na pomery cenovky dostatočne čisto a zrozumiteľne: dialógy sú jasné, detaily v hrách (kroky, výstrely, nabíjanie) sú reálne dobre čitateľné a aj v chaose akčných hier sa to menej zlieva. Basy sú ako tak prítomné, ale nie prehnané, čiže nečakajte, že vám explózie budú robiť masáž mozgu. Na hry je to často výhoda, lebo práve basy potom neprekývajú to dôležité. Pri hudbe to závisí od štýlu: pop, rock, podcasty znejú fajn a čisto, ale ak ste ten typ človeka, čo chce pri elektronike a hip-hopu hlavne dunenie hrude, budete sa musieť poobzerat' niekde inde.

Dobrou správou je, že ak vám zvuk nesadne, cez aplikáciu G Hub je možné realizovať menšie úpravy a to napríklad trochu pridať basy alebo stiahnuť ostré výšky. Headset pochopiteľne nemá žiadnu formu aktívneho potlačenia hluku a hoci sa na nahraný zvuk cez mikrofón vzt'ahuje filtrovanie šumu pomocou AI, nečakajte od toho žiadne zázraky - šum síce zmizne, ale ostatné hluky okolia zostanú čiastočne počuteľné.

A keď už spomínam mikrofón, pod'me si o ňom povedať niečo viac. Konceptne nič netrčí pred ústami a nie je tu žiadne rameno, ktoré by bolo treba neustále nastavovať. Headset aj preto môžete pohodlne používať vonku. Mikrofón so smerovaním sa snaží snímať primárne váš hlas, a ako som spomínal vyššie, po zapnutí potlačenia šumu dokáže celkom účinne zredukovať bežné rušenie v pozadí. Skúšal som ho v podmienkach, ktoré zvyknú lacnejšie headsety rýchlo vyzliecť donaha a to s otvoreným oknom a podobne. Spätná väzba z druhej strany bola konzistentná: hlas zostal zrozumiteľný a aj keď bolo okolie čiastočne počuteľné, nenarušovalo to schopnosť rozpoznania hovoreného slova. Dôležité je, že podanie je stabilné a na Discord alebo bežné telefonické hovory sa dá spoľahnúť. Praktickým plusom je aj samostatné tlačidlo stlmenia priamo na slúchadle, ktoré budete využívať pri odchode od počítača, pri pití alebo keď sa v pozadí objaví niečo, čo nemá ísť priamo do chatu. Ohľadom pripojenia cez LIGHTSPEED som sa síce v úvode snažil krotiť nadšenie, ale úprimne, nemám dôvod tento headset za čokoľvek v tomto smere kritizovať. Skúsil som klasický domáci scenár, v ktorom som nechal PC hrať, odišiel o pár miestností ďalej a čakal, kedy sa to

začne sekáť. Lenže nič. Signál držal stabilne bez výpadkov a ani pri potulovaní sa po dome som sa nedostal do bodu, kde by sa pripojenie začalo trhať. Logitech síce udáva dosah až 30 metrov, nemeral som to, ale v praxi to znamená, že môžete vstať, ísť si po vodu alebo niečo rýchlo vybaviť a nemusíte riešiť, že zvuk odrazu vypadne. Popri prenose cez USB-A dongle je tu samozrejme aj Bluetooth 5.2, ktorý dáva najväčší zmysel pri párovaní s mobilom, či už na prechádzky po meste, alebo niekde vonku v prírode.

Batéria sa správala presne v intenciách slubovaných 24+ hodín: v praxi som nabíjal skôr raz za 3 dni. Nabíjanie cez USB-C je dnes už samozrejmosť a príjemným bonusom je možnosť v G HUB nastaviť limit nabíjania (napríklad na 80 %), čo sa hodí, ak chcete šetriť životnosť akumulátora.

Logitech G325 LIGHTSPEED dáva najväčší zmysel pre tých, ktorí chcú ľahký bezdrôtový headset na dlhé hranie a občasné presuny, preferujú civilný dizajn bez takzvanej cosplay estetiky a ocenia jednoduché ovládanie, rýchle prepínanie režimov a mikrofón, ktorý zvládne bežnú komunikáciu. Treba však rátať s typickými kompromismi tejto triedy, v ktorej absentuje možnosť napojenia na kábel, ANC a komplexnejší audio profil.

## Verdikt

Príjemne dospelý mainstreamový univerzál.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

| Zapožíchal: | Cena s DPH: |
|-------------|-------------|
| Logitech    | 80€         |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------------|
| + Nízka hmotnosť           | - Absencia 3,5 mm                |
| + Na hranie dostatočné     | - Pasívna                        |
| + Pohodlie                 | izolácia hluku                   |
| + Spol'ahľivosť pripojenia | - 32 mm meniče majú svoje limity |

### HODNOTENIE:



# JBL Quantum 250

LACNÉ A PREKVAPIVO DOBRÉ



**Spoločnosť JBL na tohtoročnom Gamescome 2025 predstavila úplne novú generáciu svojho radu headsetov Quantum. Uprimne, môj zrak sa automaticky uprel na vlajkovú loď. Model Quantum 950 vyzerá ako niečo z kyberpunkového sna. Má karbónové meniče, údajne ANC zrovnateľné s vesmírnym vákuom, vymeniteľné batérie a ďalšie technické finesy. Prosto headset, ktorý by ste si pokojne vedeli predstaviť na hlave e-športového samuraja v roku 2077. Lenže potom som v tlačovej správe zbadal aj jeho chudobného príbuzného, a to konkrétne model Quantum 250. Obýčajný káblový headset. Bez RGB dúhy, bez ohurujúcich sloganov, bez snahy hrať sa na niečo, čím nie je a ani nechce byť.**

Ak ma sledujete už dlhšie, viete, že pri hardvéri a zvlášť pri herných slúchadlách delím svet na takzvané „lacné a drahé“

trochu inak, než diktuje marketing. Preto som tentoraz neodolal a skôr než prémiový model som sa rozhodol otestovať úplný základ a zistiť tak, či je hodný vašich ťažko zarobených peňazí. Aby ste tomu rozumeli, tak na prvú dobrú sa mi pred očami najskôr objavil ďalší klon HyperX Stinger alebo Razer BlackShark V2X, len so samolepkou JBL Gaming, avšak pri bližšom skúmaní som to zrazu videl úplne inak. A práve to vo mne vzbudilo extrémny záujem. JBL sa totiž pri svojom najlacnejšom modeli rozhodlo ignorovať marketingové zbytočnosti a funkcie, ktoré v tejto cenovej kategórii nikto neočakáva. Namiesto toho sa pokúsilo dodať to najlepšie, čo si môžete v rámci herných slúchadiel kúpiť za cenu skromnej večere pre dvoch.

V cenovej hladine okolo šesťdesiat eur nie je prvoradou vlastnosťou zvuk pre

audiofilov. Prioritou je komfort. Ak vás headset po dvoch hodinách tlačí, je úplne jedno, ako dobre hrá. JBL to pochopilo a pri modeli Quantum 250 stavilo na tri jasné piliere a tie už z diaľky naznačujú, že je vyložené stvorený na herné maratóny. Prvým pilierom je nízka hmotnosť. Váha 283 gramov radí headset medzi najľahšie vo svojej kategórii. Akonáhle som si ho narazil na svoju plešinu, už po pár minútach som ho prakticky prestal vnímať. Druhým, ešte dôležitejším faktorom, ktorý ide ruka v ruku s tým prvým, je hlavový most. Namiesto klasickej vrstvy peny nalepenej na kovovú alebo plastovú výstuž výrobca použil pružnú textilnú pásku, ktorá sa prispôsobí tvaru hlavy. Tento princíp poznáme z oveľa drahších modelov konkurencie a vďaka nemu sa už tak nízka hmotnosť zariadenia krásne a rovnomerne rozloží po celej ploche hlavy, takže nevzniká typický

tlakový bod uprostred temena. A čo je nemenej dôležité, použitý materiál dýcha. Tretím pilierom sú náušníky. Aj tu si za mňa zaslúži JBL pochvalu. Lacná koženka síce vyzerá na promo fotkách ako tak prémiovo, no reálne neprepúšťa vzduch a po pár mesiacoch sa s obľubou začne lúpať. Quantum 250 preto dostal látkové náušníky z mäkkej a priedušnej peny. Uši netrpia a teplota pod mušľami nerastie tak rýchlo ako pri uvedenom štandarde – má to, samozrejme, aj svoje negatívum a tým je slabšie pasívne potláčanie okolitého hluku. Kombinácia nízkej hmotnosti, pružného a pohodlného mostu a priedušných náušníkov robí z Quantum 250 suverénne jedného z najkomfortnejších adeptov vo svojej triede. Samotný hlavový most je možné



jednoducho odopnúť a v prípade znečistenia oprat' len tak v ruke pod tečúcou vodou. Toto doceníte hlavne v letnom období.

Srdcom Quantum 250 sú 50-milimetrové karbónové meniče. A teraz zásadná informácia – ide o totožné meniče, aké používa aj drahší Quantum 650 a prémiový Quantum 950. Frekvenčný rozsah 20 Hz až 40 kHz znie síce ako vstupenka do sveta Hi-Res audia, no pri analógovom pripojení cez 3,5 mm konektor ide skôr o potenciál do budúcnosti, než o reálne využiteľnú šírku pásma. Tu sa však otvára zaujímavý priestor.

Quantum 250 je síce klasický káblový headset bez digitálneho rozhrania, no po pripojení k počítaču odomkne svoju softvérovú stránku. Je plne kompatibilný s programom JBL QuantumENGINE, ktorý má sám o sebe v rukáve niekoľko zaujímavých es. Prvým je priestorový zvuk novej generácie nazývaný Quantum Spatial Sound. Nespolieha sa len na základný virtuálny 7.1 kanálový efekt, ale spracováva priestorové informácie v širšom spektre frekvencií a simuluje realistickejší charakter

herného prostredia. V praxi, teda priamo v hrách, vám to pomôže pri presnej lokalizácii zvukov, ako sú kroky na poschodiach či vzdialené výstrely s dozvukom v úzkych chodbách. Problémom je, že bez sledovania pohybu hlavy ide stále v úvodzovkách len o softvérovú ilúziu, v rámci ktorej tento konkrétny headset naráža na svoj cenový strop. Druhou, a za mňa ešte

hodnotnejšou funkciou, je automatizované prispôsobenie zvuku. QuantumENGINE umožní zvolit' si zvukový profil bez zdĺhavého hľadania sa s ekvalizérom. Pre hráča, ktorý chce prepnúť z RPG atmosféry do kompetitívneho režimu jedným kliknutím, ide o veľmi praktické riešenie.

Aby to však neznelo príliš idylicky, je tu ešte jeden háčik. Všetky digitálne vylepšenia vrátane úprav zvuku a inteligentného spracovania mikrofónu fungujú len na PC. Pri pripojení k PlayStation alebo Xboxu cez 3,5 mm konektor získate síce veľmi pohodlný stereo headset s kvalitnými meničmi, ale nemôžete si ho softvérovou nijako nastavovať. Samotnú kvalitu zvuku hodnotím celkovo nadpriemerne.

JBL teda v tomto prípade zaujalo kvalitnými meničmi a softvérovou podporou, avšak našťastie ani mikrofón neostal kvalitne mimo. Má dostatočne veľkú membránu, čo pomáha hlasu znieť prirodzenejšie a nie ako cez plechové vedro. Najpraktickejšie riešenie však prišlo v čisto fyzickej rovine, keďže viete mikrofón úplne odpojiť. Keď po zápase v CS:GO zatúžite po pokoji s





hudbou alebo filmom, nič vám tak nemusí visieť pred ústami. V rámci počítaču si cez softvér QuantumENGINE viete aktivovať redukciu šumu, ktorá je navrhnutá tak, aby potlačila to najmenej dôležité. Mechanickú klávesnicu, ventilátory či občasné nervózne poklepkávanie prstami o stôl vám krásne odfiltruje. Spoluhráči namiesto toho počujú len to, čo potrebujú a to váš dostatočne jasný a čitateľný hlas. V segmente, kde sa často šetrí práve na mikrofóne, za mňa ide rovnako o príjemné prevkapanie.

A teraz sa konečne dostávam k vlastnosti, ktorá je podľa mňa zo všetkých

najdôležitejšia a zároveň najviac prehliadaná v tejto cenovej kategórii. Quantum 250 nie je navrhnutý ako spotrebný tovar na dva roky, ale ako produkt, ktorý môžete udržiavať pri živote výrazne dlhšie. J

BL sa pozrelo na všetky časti, ktoré sa pri headsetoch bežne opotrebojú, či už vašou neopatrnou manipuláciou alebo klasicky opotrebovaním materiálov, a spravilo ich jednoducho vymeniteľné. Od odpojiteľného 3,5 mm kábla cez modulárny mikrofón až po látkové náušníky a dokonca aj samotnú sieťovú výstuž pod hlavovým mostom. Namiesto toho, aby ste pri

prvom poškodení siahali po novom modeli, jednoducho si kúpite náhradný diel.

Tento prístup ide úplne proti tradičnej low budget filozofii, ktorá počíta s tým, že po dvoch rokoch sa zákazník automaticky presunie k novému produktu. Za približne 60 eur si prsto neкупujete krátkodobé riešenie, ale platformu, ktorú môžete roky udržiavať v použiteľnom stave a postupne obnovovať. Je to ekonomicky výhodnejšie pre hráča a ešte lepšie pre životné prostredie. A práve v tom vidím najväčšie prevkapanie aj argument, prečo Quantum 250 nie je len ďalší lacný headset, ale za mňa aj najrozumnejšia voľba vo svojom segmente.

## Verdikt

JBL Quantum 250 nie je headset, ktorý vás ohromí kovovou konštrukciou a svetielkami, ale taký, ktorý tu s vami vydrží a za šesťdesiat eur je to v dnešnom hernom svete možno ten najrozumnejší partner, akého si môžete nasadiť na hlavu.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| <b>Zapožíčať:</b> | <b>Cena s DPH:</b> |
| ASUS              | 60€                |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                              |                                         |
|------------------------------|-----------------------------------------|
| + Modulárnosť                | - Vhodný viac pre PC                    |
| + Komfort                    | - Priestorový zvuk bez sledovania hlavy |
| + Softvér                    |                                         |
| + Prevkapanie kvalitné audio |                                         |

### HODNOTENIE:



# PODFUKÁRI 3



ODHAĽTE TAJOMSTVO  
SKUTOČNEJ ILÚZIE

# Roborock Qrevo Curv 2 Pro

KEĎ SI KUPUJETE LÍSTOK DO BUDÚCNOSTI



Segment ultra-prémiových robotických vysávačov, kde sa cenovky bežne šplhajú cez hranicu tisíc eur, je fascinujúcim miestom. Nie je to len o tom, kto má silnejší sací výkon. Tieto zariadenia často slúžia ako „testovacie laboratórium“ pre výrobcov. Je to priestor, kde inžinieri skúšajú tie najodvážnejšie nápady a technológie, ktoré sa možno o päť rokov stanú štandardom v strednej triede – alebo upadnú do zabudnutia ako nepodarené experimenty.

Kúpa takéhoto zariadenia je preto vždy tak trochu stávkou. Niekedy zaplatíte „príplatok za inováciu“ a dostanete funkciu, ktorá v praxi nefunguje tak dobre ako na papieri. Ale potom sú tu prípady, keď to vyjde.

Prípady, keď táto investícia odomkne majiteľovi prístup k extrémne vyspelým technológiám, ktoré riešia problémy, o ktorých sme si mysleli, že sú neriešiteľné.

A presne takýmto prípadom je nový Roborock Qrevo Curv 2 Pro. Tento model nie je len ďalším drahým vysávačom v poradí. Je to demonštrácia sily a technológií, ktoré sa osvedčili a ktoré posúvajú hranice toho, čo od domáceho robota očakávame.

### Dizajn a konštrukcia: Lesklá elegancia s chybičkou krásy

Prvé stretnutie s Roborock Qrevo Curv 2 Pro sa nesie v znamení elegancie, no aj jedného praktického povzdychu. Vysávač prichádza v bielom lesklom vyhotovení, čo je hneď prvý, no našťastie jeden z mála mínusov tohto zariadenia. Hoci to na produktových fotkách vyzerá luxusne a

dizajnovovo zapadne do modernej obývačky, z hľadiska praktickosti by som jednoznačne preferoval matné prevedenie. Takto sa celý set stáva magnetom na prach a odtlačky prstov. Jedinou útechou ostáva fakt, že vďaka vysokej miere automatizácie sa ho takmer nemusíte dotýkať.

Samotný robot si zachováva tradičný kruhový tvar. Na jeho vrchole hrdo trčí „veža“ s LiDAR senzorom, zatiaľ čo v



| Parameter             | Hodnota                                                 |
|-----------------------|---------------------------------------------------------|
| Typ upratovania       | Mokr    istenie, Such    istenie, Utieranie, Vys  vanie |
| Navig  cia            | Laserov   (LIDAR) + Kamera                              |
| Doba chodu            | 190 min  t                                              |
| Kapacita bat  rie     | 6 400 mAh                                               |
| Prekonanie prek   ky  | do v  šky 4 cm                                          |
| Hlu  nosc'            | 64 dB                                                   |
| Po  et bo  n  ch kief | 1 (v  suvn  )                                           |
| Objem zbernej n  doby | 0,25 l                                                  |
| Rozmery (  x V x H)   | 35,2 x 7,98 x 35 cm                                     |
| Hmotnosc'             | 4,6 kg                                                  |

prednej  asti n  jdete s  stavu kamier a pr  svetl'ovacieho svetla. To prav   technologick   „divadlo" sa v   ak odohr  va na spodnej strane. N  jdeme tu inov  t  vne hlavn  e metli  cky, ktor  e s   kon   truov  n  e ako dvojica metli  iek v jednej,   o m  a zabr  a  ovat' namot  vaniu vlasov. O mopovanie sa star  a dvojica rotuj  c  ch podlo  iek, pr  i  om jedna z nich je vys  vateľn  a (syst  m FlexiArm). Podobn  u „gymnastiku" ovl  da aj predn  a rotuj  ca bo  n  a metli  ka, ktor  a sa dok    e vysun  t', aby vymietla ne  istoty z rohov.

## S  boj D  vida s Goli    om: Pre  o platiť o 1000   viac?

Ne   sa pust  me do rozboru funkci  , mus  me si naliať   ist  ho v  na. Ak sa dnes niekto op  ta,   o je „  tandard" pre be  n  u,   ist   dom  cnosc', odpoved'ou je Xiaomi X20+. M  a prijateľn  u cenu, funguje relat  vne auton  mne a m  a rotuj  ce mopy. Roborock Qrevo Curv 2 Pro v   ak stoj   takmer o 1000   viac. Aby si obh  jil t  to priepa  n  u cenu, nem    e byť len „o trochu lep    ". Mus   pr  niesť rie  enia pr  bl  mov, na ktor  ch lacnej    a konkurencia zlyh  va. A presne to rob  .

## Technologick  e s  : Koniec namot  n  m vlasom a zaseknutiu

Roborock Qrevo Curv 2 Pro m  a v ruk  ve niekolo   o „  s". V prvom rade je to syst  m

dvoch hlavn  ch metli  iek, ktor   funguje excelentne. Ani po t    dnoch pou  z  vania nenastala situ  cia, v ktorej by som musel metli  cky   istiť od namot  n  ch vlasov. Kde in  e modely n  t  ia vyt  ahovat' no  nice, Roborock pokra  uje v pr  ci.

  al    im esom s   v  suvn  e komponenty. Vd'aka syst  mu FlexiArm ostali k  t  y domu kone  ne dokonale vy  isten  e. Pre m  na osobne je v   ak absol  t  nym v  t'azom mo    nost' automaticke  ho zasunutia LiDAR senzora. U n  s doma sa Xiaomi X20+ nezmestil pod n  bytok o p  r milimetrov. Curv 2 Pro v takejto situ  cii jednoducho zasunie hlavicu do tela, povys  va a n  sledne ju op  t' vysunie.

Cel  y bal  k uzatv  ra integrovan  e LED svetlo, vd'aka ktor  mu sa robot nestr  t   ani v tme, a inov  t  ivny podvozok, ktor  y v na  om teste bez pr  bl  mov prekon  l prek    ky do v    ky 4 cm.

## Aplik  cia a inteligencia: Vid  t' to,   o in   nie

Kde sa „pr  platok za bud  cnosc'" prejavuje naplno, je softv  r. Aplik  cia pon  ka toľko mo    nost  ,   e sa v  m z nich zato    i hlava – od detailn  ho nastavenia spr  vania na kobercoch (mopy m    e nechať v stanici alebo ich zdvihn  t') a   po smer vys  vania podľ  a typu podlahy. Najz  asadnej    im rozdielom je v   ak pokro  il  e vyh  banie sa

prek    kam. K  ym be    n  y robot s radost'ou „zo  erie" k    bel, Curv 2 Pro ho ob  ide, odfoť  a umiestni na mapu. Exceluje aj pri barov  ch stoli  k  ch s kruhov  m podstavcom. Po  as takmer mesa  n  ho testovania v dom  cnosti s deťmi sa zasekol iba raz (kv  li takmer neviditeľn  mu mikrot  nov  mu s    ku).

## V  kon a dokovacia stanica: Hygiena na prvom mieste

Vys  va   disponuje extr  mny  m sac  m v  konom, no jeho skuto  n  u silou je mopovanie a n  sledn  a   dr  ba v dokovacej stanici. T  a m  a sn  d' len jednu chybi  ku kr    y – kapacitu n  dob na vodu. Osobne by som priv  tal v        i objem, preto  e pri   astom upratovan  i budete musieť   astej    e dolievat' a vylievat'. Je to v    ak daň za prijateľn  e rozmery stanice. To,   o rob  i t  to stanicu v  nimo  nou, je pranie mopov v hor  cej vode (75  C). Rozdiel v   istote a hygieene oproti modelom, ktor  e pou  z  v  j  u studen  u vodu, je jasne viditeľn  y a citeľn  y.

Hor  ca voda efekt  vne odstra  uje masťnosc' a bakt  rie.   ere    ni  kou na torte je n  sledn  e su  enie hor  c  m vzduchom,   o zabr  a  uje z  pachu.   o sa t  ka   dr  by, stanica je z veľkej   asti samo    istiac  a, no raz za   as vy    aduje, aby ste vzali kefu a manu  lne vy  istili spodn  u vani  ku.

## Z  vere  n  y verdikt

Roborock Qrevo Curv 2 Pro je moment  lne t  ym najlep    im,   o si m    ete do dom  cnosti k  piť, ak peniaze nehraj  u rolu. Je to demon    tr  cia technol  gie, ktor   funguje. Ak m  ate doma vysok  e prahy, n    ky n  bytok, dom  ce zvierat   s dlhou srst'ou alebo   eny s dlh  ymi vlasmi, tento vys  va   rie  i v    etky pr  bl  my, ktor  e v  s pri lacnej    ch modeloch bud   otr  vovat'.

Jeho cena je extr  mna a pre be  n  u dom  cnosc' t  a  ko obh  jiteľn  a, keď  e modely ako Xiaomi X20+ odved  u 90 % pr  ce za zlomok ceny. T  ch zvy    n  ch 10 % – bez    dr  bovosc', dokonal  a navig  cia a hygiena – je v    ak presne to, za   o si tu pripl  c  ate. A stoj   to za to.

Dominik Farka  

### Z  KLADN  E INFO:

|               |             |
|---------------|-------------|
| Zapo      al: | Cena s DPH: |
| Roborock      | od 1 142    |

### PLUSY A M  NUSY:

|                                                  |                                                               |
|--------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| + Excelentn  y syst  m proti namot  vaniu vlasov | - Extr  mne vysok  a cena                                     |
| + Prekon  vanie prek    ok a   do 4 cm           | - Leskl  e biele prevedenie (l  pa  ch prachu a odt  la  kov) |

### HODNOTENIE:



# OnePlus Pad Go 2

ROZUMNÝ POSUN VPRED



**Stratégia ohľadom tabletov firmy OnePlus sa v posledných rokoch vyvíjala pomerne nerovnomerne. Kým prémiová séria OnePlus Pad si už našla jasný smer a vyvrcholila vydareným OnePlus Pad 3, dostupnejšie modely napredovali pomalšie. Pôvodný OnePlus Pad Go z roku 2023 pôsobil nenápadne a až teraz, po dvoch rokoch, prichádza jeho nástupca – OnePlus Pad Go 2.**

Novinka sa nesnaží prepísať pravidlá hry. Namiesto toho cieľi na odstránenie slabín predchodcu: väčší a ostrejší displej, výkonnejší procesor, väčšia batéria a výrazne lepšia softvérová podpora. To všetko však prichádza s vyššou cenou, ktorá citelne narástla oproti prvej generácii.

Na prvý pohľad pôsobí Pad Go 2 veľmi povedome. OnePlus zachoval dizajn pôvodného modelu, ale upravil proporcie. Displej narástol z 11,3 na 12,1 palca, čo so sebou prinieslo aj vyššiu hmotnosť – približne 600 gramov podľa verzie. Tablet je síce ťažší než väčšina 11-palcových modelov, no v každodennom používaní pôsobí vyvážené.

Zároveň je citelne ľahší než 13-palcový OnePlus Pad 3, takže sa nachádza niekde medzi kompaktnými tabletmi a veľkými pracovnými zariadeniami. Ponúka dve farebné verzie – Lavender Drift a Shadow Black. Svetlejšia verzia pôsobí elegantne, má jemnú povrchovú úpravu a dobre odoláva odtlačkom prstov.

Jedným z najväčších zlepšení je displej. Nový 12,1-palcový panel s rozlíšením 2,8K je citelne ostrejší než 2,4K obrazovka u predchodcu. Rozdiel je dobre viditeľný pri čítaní textu, prehliadaní webu aj sledovaní videí.

Displej podporuje Dolby Vision, vrátane streamovania na platformách ako Netflix, čo robí z Pad Go 2 veľmi schopné multimediálne zariadenie. Farby sú živé, no nie prehnané, a jas je viac než dostatočný aj vonku. Maximálny jas okolo 900 nitov však mierne kazí silne odrazové sklo, ktoré zhoršuje čitateľnosť na priamom slnku. Firma OnePlus sa vedome vyhýba extrémne vysokým obnovovacím frekvenciám. Pad Go 2 cieľi skôr na



konzumáciu obsahu, bežnú produktivitu a multitasking než na hranie hier.

Tablet disponuje štvoricou reproduktorov s technológiou Omnibearing Sound Field, ktorá automaticky upravuje stereo efekt podľa orientácie zariadenia. Zvuk je vyvážený a dostatočne hlasný na sledovanie filmov či videí. Prekvapením je však chýbajúca podpora Dolby Atmos, ktorú mal už pôvodný Pad Go. Na papieri ide o krok späť, hoci v praxi bude pre väčšinu používateľov dôležitejšie samotné ladenie reproduktorov než logo podporovanej technológie.

Výkon bol slabým miestom prvej generácie a OnePlus to pri Pad Go 2 napravil. Tablet poháňa MediaTek Dimensity 7300-Ultra (4 nm) v kombinácii s až 8 GB RAM. V porovnaní s pôvodným Helio G99 ide o výrazný krok vpred. V syntetických testoch dosahuje Pad Go 2 okolo 1 milión bodov v AnTuTu, čo ho radí do strednej triedy. Niektorí konkurenti v podobnej cene sú výkonnejší, no dôležitejšia je stabilita. Pri dlhšej záťaž si tablet udržiava výrazne vyšší výkon než viacerí rivali, vďaka čomu sa menej prehrieva a netrpí agresívnym spomaľovaním. V praxi to znamená plynulý chod systému, bezproblémový multitasking a bezstarostné hranie nenáročných hier. Ako bolo už vyššie spomenuté, tak Pad Go 2 nie je určený pre

hardcore hráčov, ale na bežné používanie je výkon spoľahlivý a konzistentný.

OnePlus Pad Go 2 prichádza s OxygenOS 16, ktorý je dobre prispôbený veľkému displeju. Rozhranie je čisté, animácie plynulé a funkcie, ako sú rozdelená obrazovka či plávajúce okná, sa používajú intuitívne. Nechýbajú ani nové AI funkcie – AI Writer, AI Recorder, AI Summary či AI Editor na úpravu fotografií (odstraňovanie objektov, doostrovanie). Ich prínos samozrejme závisí najmä od toho, ako často ich používateľ reálne zapojí do každodennej práce.

Batéria narástla na 10 050 mAh, čo sa prejavilo na citeľne lepšej výdrži. V testoch aj v praxi zvláda Pad Go 2 bez problémov celý deň intenzívneho používania a k tomu aj niečo navyše. Nabíjanie je však priemerné. Nabitie z 20 % na 100 % pomocou 45 W nabíjačky trvá mierne cez 100 minút. Nejde o extrémne pomalé tempo, no pri takto veľkej batérii je treba zvyknúť si na nabíjanie vopred, nie na poslednú chvíľu.

Pad Go 2 podporuje nový OnePlus Stylo, ktorý rozširuje možnosti produktivity. Reakcie stylusu sú presné, oneskorenie je minimálne a nechýba ani účinné potláčanie nechcených dotykov dlane. Zaujímavou funkciou je Live Refine, ktorá dokáže premeniť rukou písaný text na čitateľné písmo v rôznych fontoch. Vo väčšine

prípadoch funguje spoľahlivo, no s horším rukopisom si občas nevie poradiť. Praktické sú aj rýchle gestá – písanie poznámok pri vypnutom displeji či okamžité spustenie zápisníka. Pri objednaní z oficiálnej stránky výrobcu je tento stylus navyše ponúkaný ako jedna z možností darčeka k objednávke, a to úplne zadarmo.

Verdikt: OnePlus Pad Go 2 sa na nič netvári a nesnaží sa konkurovať vlajkovým tabletom a práve v tom je jeho sila. Ponúka väčší a kvalitnejší displej, stabilný výkon, výbornú výdrž batérie a dobre vyladený softvér, čo sú vlastnosti, ktoré ocení väčšina používateľov. Nie je najvýkonnejší vo svojej triede, nabíjanie je pomalšie a chýba Dolby Atmos, no celkovo pôsobí vyvážené a prakticky. Ako multimediálny tablet s občasnou produktivitou funguje veľmi dobre.

Ondrej Ondo

#### ZÁKLADNÉ INFO:

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| <b>Zapožičal:</b> | <b>Cena s DPH:</b> |
| OnePlus           | 299€               |

#### PLUSY A MÍNUSY:

|                           |                      |
|---------------------------|----------------------|
| + skvelý pomer cena/výkon | - pomalšie nabíjanie |
| + výdrž batérie           | - chýba Dolby Atmos  |
| + kvalitný displej        |                      |

#### HODNOTENIE:



# Honor Magic8 Lite

PREŽIJE AJ VAŠU SMRŤ



Nie je to tak dávno, čo som vám opisoval zaujímavý event priamo z vrcholu slovenských Tatier, kde nám Honor predstavil novú rodinu telefónov Magic8. Jedným z kľúčových modelov celej série, aspoň čo sa odolnosti týka, je jasne lacnejší Magic8 Lite. Ide o ten typ mobilu, do ktorého môžete pokojne hádzať kľúče, ostré šípky, a keď príde na najhoršie, nemusíte sa báť nechať ho ani v mrazničke. Po mesiaci testovania mám už s týmto kúskom celkom slušne odžitie, takže vám v nasledujúcich riadkoch poviem, či Magic8 Lite zvládne aj viac než len prežiť váš bežný každodenný chaos a či okrem „nezničiteľnosti“ ponúka aj niečo navyše.

Lite už na prvý pohľad celkom úspešne maskuje svoju skutočnú náтуру. Namiesto pogumovanej tehly, ktorú by ste čakali od rýdzo odolného telefónu, dostanete

štíhlu siluetu s hrúbkou len 7,8 mm a hmotnosťou 189 gramov. To je samo o sebe malé inžinierske kúžlo, keďže vnútri je batéria s kapacitou 7 500 mAh. Tento pomer Honor dosiahol kombináciou pokročilých kompozitných materiálov a novej generácie kremíkovovo-uhlíkových článkov s vyššou energetickou hustotou než pri klasických lítiovo-iónových batériách. Zadnú stranu tvorí matný polykarbonát, a teda plast, ktorý sa pri pádoch správa elastickejšie než sklo, a teda prirodzene napomáha toľko spomínanej odolnosti. Bonusom je aj to, že vďaka plastovému šasi bez kovového rámu sa rádiové vlny ako 5G, Wi-Fi 6 a Bluetooth 5.2 dostanú dovnútra bez potreby nevzhľadných anténnych predelov, takže výsledok pôsobí vizuálne čisto a nerušene. Kruhový modul fotoaparátov síce zadnej strane dominuje, ale na rozdiel od svojho drahšieho brata

vystupuje len minimálne, takže telefón sa na stole príliš nekýve. Ergonomicky tomu pomáha mierne zakrivenie chrbta a takmer neexistujúce rámečky okolo displeja a aj pri 6,79-palcovej uhlopriečke sa dá mobil ovládať pohodlne jednou rukou, čo je za mňa absolútna paráda. A aby sme sa nebavili len pocitovo, v číslach to znamená rozmery 161,9 × 76,1 × 7,8 mm, 189 g s tým, že pomer displeja k telu je okolo 90,9 %.

V tejto generácii Honor spravil rozumný krok a namiesto zakrivenia stavil na čisto ploché sklo – bočný náraz má tak menšiu šancu skončiť prasklinou a zároveň sa zredukujú nechcené odlesky aj dotyky na hranách. Panel je konkrétne AMOLED s 1.5K rozlíšením 1 200 × 2 640 pxl a jemnosťou okolo 427 ppi, takže text máte ostrý a multimédiá vyzerajú detailne aj bez umelej preostrenosti. Bombastický údaj o



špičkovom jase až 6 000 nitov tu treba brať skôr s rezervou, keďže ide o extrémny HDR scenár s malými svetlými plochami. Oveľa dôležitejšie je, že v automatickom režime na priamom slnku sa displej podľa mojich vlastných meraní vie dostať cez približne 1 770 nitov, a to je presne tá hodnota, ktorá rozhoduje o perfektnej čitateľnosti vonku.

Príjemným bonusom je aj starostlivosť o oči; vysokofrekvenčné 3 840 Hz PWM stmievanie výrazne obmedzuje blikanie pri nízkom jase, takže čítanie v tme je menej únavné, a k tomu sa pridáva AI funkcia s automatickou úpravou farebných teplôt podľa denného rytmu spolu s hardvérovou filtráciou modrého svetla.

Pod kapotou v rámci výkonu pracuje Qualcomm Snapdragon 6 Gen 4, postavený na 4 nm procese. Výrobca sa nesnaží naháňať rekordy a riskovať problémy s teplom. Skôr cieľi na istotu, stabilitu a výdrž, teda na veci, ktoré reálne doceníte každý deň. Kombinácia jadier Cortex-A720 a A520 je naladená presne na tento typ používania, takže aplikácie, sociálne siete, fotenie, navigácia aj slušný multitasking idú plynulo a bez nervózných zásklbov. Pomáha tomu aj 8 GB RAM, ktorú si viete virtuálne rozšíriť, hoci v praxi je dôležitejšie, že systém pôsobí konzistentne rýchlo a nie svižne len pri štarte. Ešte podstatnejšie je správanie pri dlhšej zát'aži.

Vďaka efektívnemu chladeniu a konzervatívne ladeniu frekvencií som nezaznamenal žiadny throttling. Aj po dlhšom hraní alebo náročnejších úlohách sa teplota čipu držala približne v pásme 50 až 60 °C, čo je veľmi slušné číslo a zároveň dobrý signál pre dlhodobú životnosť jednotlivých komponentov. Konektivita ponúka Wi-Fi 6, ale bez podpory 6 GHz pásma, takže všetko zostáva v 2,4 a 5 GHz.

Nechýbajú NFC platby, rovnako ani 5G a dual SIM v podobe dvoch nano-SIM kariet. Jediná vec, ktorá pôsobí trochu ako návrat do minulosti, je USB-C 2.0, teda ide o mobil bez rýchlych dátových prenosov a bez video výstupu. Cieľovka tohto telefónu bude riešiť skôr výdrž, odolnosť a stabilitu než to, či vie mobil zrkadliť obsah na monitor.

Spomínal som vyššie hranie, a tak to teraz rozviním. Magic8 Lite sa síce netvári ako herná mašina, ale v praxi príjemne prekvapí tým, ako normálne a spoľahlivo sa v danej situácii správa. Adreno 810 má dosť sily na to, aby ste si väčšinu titulov z Google Play užili bez trápenia, a v hrách typu Call of Duty Mobile či Asphalt 9 sa dá ísť na stredné až vyššie nastavenia s plynulými snímkami, pričom rýchla obnovovacia frekvencia displeja pridá pociťovo na svižnosti a odozve.

Samozrejme, pri najťažších kalibroch ako Genshin Impact sa ukážu limity strednej triedy a kto by tu chcel stabilných 30 alebo 60 FPS, musí ísť s detailmi zákonite dole - ideálne na nízke, prípadne zvoliť kompromis medzi nízkymi a strednými. Tu však prichádza pointa, prečo sa na tomto telefóne hrá lepšie, než by ste čakali na základe jeho papierových špecifikácií.

Výkon sa pri dlhšej zát'aži nespráva ako horská dráha, telefón sa nerozpáli a nemusíte preto znižovať jas kvôli teplu, plus, keďže veľkej batérie nie je nutné byť permanentne na kábli. Rovnako vám pomôže modus Game Manager, ktorý vie počas hrania automaticky vypnúť notifikácie, a pri online tituloch sa snaží udržať sieť čo najstabilnejšiu a s nižšou latenciou. AnTuTu v10 sa konkrétne hýbe okolo 754 tisíc bodov a Geekbench 6 v multicore okolo 3089, Call of Duty Mobile drží 60 FPS na stredných nastaveniach a Genshin Impact sa pohybuje približne v pásme 30 až



45 FPS pri nízkych až stredných detailoch, pričom po hodine hrania som nameral na povrchu v oblasti batérie zhruba 39,5 °C. To je просто v rámci triedy jasný nadpriemer.

Ak má tento mobil jednu vlastnosť, ktorá mu dáva náskok pred väčšinou konkurencie, je to práve výdrž. Spomínaných 7 500 mAh na technológii kremíkovo-uhlíkovej anódy umožňuje vyššiu energetickú hustotu a zároveň lepšie zvláda degradáciu v čase aj v chlade.

V praxi to znamená, že pri bežnom režime, teda sociálne siete, fotenie, e-maily a približne hodina streamu denne, sa úplne reálne dostanete na koniec tretieho dňa. Osemnásť hodín aktívneho používania, to je úroveň, pri ktorej sa niektoré vlnkové lode skôr tvária, že radšej nepočuli - s týmto telefónom jednoducho môžete ísť na víkend do prírody a neriešiť powerbanku ani káble.

Nabíjanie ide maximálne 66 W, adaptér síce v balení nenájdete, ale s kompatibilnou nabíjačkou trvá doplnenie z 0 na 100 % približne 70 minút, čo je pri takejto kapacite viac než férové. Keď sa však náhodou ocitnete v situácii, že energiu bude potrebovať niekto iný vo vašom okolí, telefón vie cez USB-C poslať späť



7,5 W reverzným nabíjaním, takže v núdzi dobijete druhý mobil alebo slúchadlá.

Systém beží na Androide 15 s nadstavbou MagicOS 9. Celá filozofia sa posúva smerom k prediktívnemu správaniu, teda aby telefón pochopil, čo chcete spraviť, ešte skôr než vlastne začnete hľadať správnu aplikáciu. Najlepším príkladom je Magic Portal, funkcia, ktorá cez AI rozpozná kontext na obrazovke a dovolí interakciu t'ahom namiesto preklikávania.

Prosto podržíte prst na adrese v chate, potiahnete k okraju a systém vám následne ponúkne relevantnú akciu. To znamená, že už nemusíte riešiť kopírovanie, prepínanie

appiek a ďalšie malé otravy, ktoré denne opakovane vykonávame. Druhým výrazným prvkom je Magic Capsule, interaktívny pásik v hornej časti, ktorý trochu pripomína Apple Dynamic Island, no v praxi ide hlavne o to, že časovače, prehrávanie hudby či hovor môžete sledovať bez toho, aby vám to robílo aktuálne spustenú aplikáciu.

Pre pracovnejšie použitie je tu AI Notes, teda prepis hlasu do textu v reálnom čase, rozlíšenie hovoriacich a následné zhrnutie stretnutia. Keď už sme pri umelej inteligencii, Honor tu zachováva aj bezpečnostnú vrstvu s detekciou deepfake videí počas videohovorov. Áno, nájde sa aj tu nejaký predinštalovaný softvér od tretích

strán, ale našťastie to nepôsobí ako brzda a systém zostáva dostatočne svižný.

Kamerová výbava Lite pochopiteľne nedosahuje kvality drahšej osmičky. Ťahúňom je 108 Mpx Samsung ISOCELL HM6 s optickou stabilizáciou a svetelnosťou f/1.75, čo je v tejto cene cez to všetko veľmi príjemné prekvapenie. Dôvodom je kvalita OIS, ktorá reálne pomáha s ostrosťou aj v situáciách, kde by inak fotka skončila v koši.

V štandardnom režime ide snímač cez 9-do-1 (spájanie pixelov), takže výsledkom sú 12 Mpx zábery, ktoré majú za dobrého svetla veľa detailov, presné farby a na strednú triedu aj prekvapivo slušný dynamický rozsah. Vôbec najväčší prínos stabilizácie cítiť v noci, kde si telefón môže dovoliť dlhšiu expozíciu. Nočný režim je spolaľhivý, šum drží na uzde a zároveň sa nesnaží z fotiek urobiť plastovú omietku, takže textúry ostávajú relatívne prirodzené.

Portréty pôsobia príjemne, rozostrenie pozadia je väčšinou uveriteľné a vysoké rozlíšenie hlavného snímača sa dá využiť aj na 2 až 3-násobný digitálny zoom, ktorý stále vyzerá dostatočne čisto – samozrejme to nie je optika. Nanešťastie tu ešte máme zvyšok modulov pri ktorých je jasné, kde Honor šetril. Ultraširoký 5 Mpx snímač je skôr do počtu, fotky sú mäkké, detailov je málo a pri horšom svetle nastupuje šum. Predná 16 Mpx kamera síce zvládne videohovory a sociálne siete, ale chyba jej automatické



zaostrovanie a dynamický rozsah je skôr priemerný. Video môžete nahrávať v 4K pri 30 fps a obrazovo je to fajn, detaily sú slušné, len elektronická stabilizácia má pri chôdzi rezervy, takže vlogovanie pri prechádzkach z toho nevytrieskate.

Aby som patrične overil, čo v praxi znamenajú sľuby okolo onej proklamovanej odolnosti, podrobil som Lite verziu sérii skúšok, ktoré nespádajú do bežnej rutiny každodennosti, ale skôr naznačujú akýsi tréning na apokalypsu. Honor mi k testovanej vzorke ochotne pribalil výbavu v podobe zošívачky, kovových šípok, piesku a digitálneho teplomera. Najprv prišla kancelárska terapia, displej schytil priame úder zošívачkou a kovové svorky sa snažili prebiť sklo, no výsledok bol absurdne nudný, nezostala ani stopa. Tvrdené sklo so zvýšenou hĺbkou temperovania o 31 % dokáže energiu úderu skutočne absorbovať bez prasknutia či poškriabania vrstvy nad AMOLED panelom.

Podobne dopadli aj kovové šípky hádzané z výšky jedného metra priamo na prednú stranu, hroty len odskakovali. Toto je presne tá situácia, ktorú oceníte, keď vám mobil v dielni pristane medzi skrutkami a náradím. Ďalší test odolnosti prebiehal nasledovne. Telefón som zasypal jemným stavebným pieskom, nechal ho v ňom desať minút a simuloval trenie a vibrácie ako vo vrecku nohavíc. Po vytiahnutí stačilo vyčistiť USB-C port a mriežky reproduktorov, no dôležité je, že nič sa nedostalo tam, kam nemalo, ani



pod displej, ani do optiky. Následne prišiel na rad chlad a mobil šiel do mrazničky. Teplomerm som sledoval pokles až na -30 °C a po tridsiatich minútach sa zariadenie nielenže nevyplo, ale systém zostal plynulý bez spomalení animácií, pričom batéria nestratila ani percento a po vybratí sa dalo okamžite pokračovať v používaní. Voda bola ďalší level a okrem bežnej odolnosti voči ponoreniu som skúšal aj vysokotlakové prúdy v duchu IP69K. Následne ponor do hĺbky 6 metrov a Magic8 Lite to opäť prežil bez následkov. Veľkým finále sa stal pád z 2,5 metra na tvrdú žulovú podlahu, tri pády po sebe, na hranu, na chrbát aj na displej, a hoci rám si odniesol drobné odreniny, sklo a šošovky ostali celé a plne funkčné. Bravo.

Ak hľadáte smartfón na profesionálnu tvorbu 4K videa alebo chcete hrať najnovšie videohry pri 120 FPS bez kompromisov, musíte sa poobzerať inam. Avšak pre obrovskú skupinu používateľov, ktorí od telefónu vyžadujú v prvom rade spoľahlivosť, pokoj na duši a výdrž, predstavuje Magic8 Lite jednu z najrozumnejších volieb súčasnosti.

Honor tu dokázal skĺbiť vlastnosti, ktoré sa bežne vylučujú, obrovskú batériu vtlačil do tenkého tela a extrémnu odolnosť zabalil do dizajnu, ktorý nepôsobí ako pracovná pomôcka zo skladu. Je to dôkaz, že inovácie v mobilnom svete nemusia znamenať len pridávanie jadier procesora či marketingové ohňostroje, ale aj to, že váš telefón prežije pád na stavbe, zvládne prácu v mraze a po náročnom víkende v horách mu v nedeľu večer pokojne zostane ešte 40 % batérie.

Pri cene okolo 400 eur ide o pragmatickú voľbu a v podstate o poistku proti nehodám každodenného života, ktorá je pritom zabalená do balíka s výborným displejom a inteligentným softvérom uľahčujúcim vám prácu.

## Verdikt

Telefón pre ľudí, ktorí chcú hlavne pokoj.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Honor  
Cena s DPH: 400€

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                                   |                      |
|-----------------------------------|----------------------|
| + Odolnosť                        | - Ultraširoká kamera |
| + Dlhá výdrž batérie              | - Selfie kamera      |
| + Stabilný výkon bez prehrievania | - USB-C 2.0          |
| + AI                              |                      |

### HODNOTENIE:



# Endorfy Thock V2 75 % Wireless

PORIADNE MALIČKÁ KLÁVESNICA



**Vybrať si dnes mechanickú klávesnicu je úloha, ktorá vie potrápiť aj skúsenejšieho používateľa. Trh je presýtený modelmi rôznych veľkostí, s rozdielnymi spínačmi, funkciami a často aj veľmi podobným marketingovým opisom. Bezdrôtové riešenia sa navyše stávajú čoraz dostupnejšími, no nie vždy znamenajú kompromis bez následkov. Práve preto som sa pozrel na Endorfy Thock V2 75 % Wireless – kompaktnú mechanickú klávesnicu, ktorá sa snaží skombinovať moderné funkcie, tiché spínače a rozumnú cenu.**

## Spracovanie a dizajn

Na prvý pohľad Thock V2 nepôsobí nijako výstredne, skôr naopak – dizajn je konzervatívny, postavený na tmavšom sivom tele a sivých klávesoch s jemnými farebnými detailmi.

Farebné rozloženie je čisto vec veku a priznám sa, že osobne nie som úplným fanúšikom tejto kombinácie, no zároveň si viem predstaviť, že v minimalistickej pracovnej zostave môže pôsobiť veľmi

dobré. Čo sa spracovania týka, klávesnica na mňa pôsobí kvalitne a pevne. Konštrukcia je tuhá, nič nevŕzga a aj napriek tomu, že nejde o extrémne ťažký kus hardvéru, nepôsobí lacno. Menším sklamaním je povrch časti tela pod klávesmi, ktorý je náchylnejší na poškrabanie.

Veľmi príjemným detailom je otočné koliesko na reguláciu hlasitosti v pravom hornom rohu. Má dobrý odpor, funguje

presne a pôsobí ako prvok, ktorý sem nebol pridaný len „aby tam bol“. Poteší aj možnosť nastavenia sklonu klávesnice v dvoch úrovniach, čo nie je vždy samozrejmosťou, najmä pri kompaktnějších modeloch.

## Používanie

Pri používaní Thock V2 som mal zmiešané pocity, no vo väčšine prípadov pozitívne. Spínače Endorfy Yellow by Gateron sú





veľmi tiché a na stláčanie príjemné. Chod klávesov je hladký, bez rušivých zvukov a aktivačný bod sa nachádza ešte pred úplným dorazom, čo je citel'né najmä pri dlhšom písaní. Klávesnica je v tomto smere komfortná a neunavuje ani po niekoľkých hodinách práce.

Profil klávesov je vyšší, čo môže niekomu vyhovovať menej, no osobne som s tým problém nemal. Na písanie aj bežné používanie mi klávesnica prišla prirodzená a dobre čitateľná. 75 % rozloženie je však kapitola sama o sebe. Hlavnou výhodou je jednoznačne kompaktná veľkosť. Absencia numerického bloku a niektorých samostatných klávesov môže byť pre časť používateľov výrazným obmedzením, najmä ak tieto prvky využívajú denne.

Naopak, konektivita je silnou stránkou tohto modelu. Klávesnicu je možné používať cez USB kábel, 2,4 GHz bezdrôtový dongle alebo Bluetooth. Bluetooth režim ponúka možnosť uloženia až troch



profilov, medzi ktorými sa dá prepínať pomocou klávesových skratiek, čo je v praxi veľmi pohodlné riešenie.

Za zmienku stojí aj hot-swap podpora, vďaka ktorej je výmena spínačov jednoduchá a rýchla. V balení navyše nájdete náhradné spínače, vymeniteľné klávesy ESC a Enter, USB kábel a dvojicu nástrojov na vyberanie klávesov a spínačov. Ich spracovanie je kvalitné a nepôsobí ako lacný doplnok „do počtu“.



## Záverečné hodnotenie

Endorfy Thock V2 75 % Wireless je klávesnica, ktorá cieľi na používateľov hľadajúcich tiché a pohodlné písanie v kompaktnom balení. Vyniká kvalitným spracovaním, veľmi príjemnými spínačmi a širokými možnosťami pripojenia. Nie je však univerzálnym riešením pre každého – 75 % rozloženie a konzervatívny dizajn môžu niektorých používateľov odradiť. Ak však hľadáte menšiu mechanickú klávesnicu s dobrým pocitom pri písaní a cenovkou pohybujúcou sa okolo 60 až 70 eur, Thock V2 rozhodne stojí za zváženie.

Matúš Kuril'ak

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
Endorfy

Cena s DPH:  
83,22€

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                                            |                                            |
|--------------------------------------------|--------------------------------------------|
| + kvalitné spracovanie a pevná konštrukcia | - povrch tela náchylný na poškrabanie      |
| + veľmi tiché a príjemné spínače           | - 75 % rozloženie nemusí vyhovovať každému |
| + tri režimy pripojenia                    |                                            |

### HODNOTENIE:



# Genius Ergo NX-8025S

TICHO LIEČI



Genius NX 8025S patrí medzi cenovo dostupné bezdrôtové myši určené najmä na kancelársku prácu a bežné používanie pri notebooku. Neútočí na segment hráčov ani používateľov, ktorí hľadajú pokročilé funkcie, no v rámci svojej kategórie ponúka niekoľko príjemných vlastností, ktoré dokážu spríjemniť každodenné používanie.

Jedným z pozitív tejto myši je jej univerzálny ergonomický tvar. NX 8025S

je navrhnutá tak, aby ju mohli pohodlne používať praváci aj ľaváci. Povrchové spracovanie je štandardné, bez výrazných prémiových prvkov, no pôsobí dostatočne pevne a prakticky. Myš je skôr menšia až stredná, takže bude vyhovovať najmä tým, ktorí preferujú ľahšie a kompaktné príslušenstvo k notebooku.

Plusom sú tiché tlačidlá. Kliky sú mäkké, tlmené a nerušia okolie, čo ocení každý, kto

pracuje v zdieľanom priestore. Myš reaguje spoľahlivo, kurzor je stabilný a pre bežné kancelárske úlohy – práca s dokumentmi, prehliadanie webu či jednoduché grafické úpravy – je úplne postačujúca. Nejde o model určený na presnú profesionálnu grafiku alebo rýchle herné pohyby.

NX 8025S funguje na klasickú batériu, čo môže byť pre mnohých výhodou. Nie je potrebné myslieť na nabíjanie, stačí raz za čas vymeniť batériu a pokračovať v práci. Pre používateľov, ktorí nechcú riešiť káble alebo nabíjacie cykly, je to jednoduché a spoľahlivé riešenie.

Konektivita je riešená cez 2.4 GHz USB prijímač typu USB A. Pripojenie je stabilné a okamžité, bez výpadkov či oneskorení, dosah signálu je cca 10 m. Na druhej strane, myš nepodporuje Bluetooth, čo môže byť pre niektorých používateľov nevýhodou.

Vzhľadom na cenu je však absencia Bluetooth pochopiteľná. Rozlíšenie myši je 1200 dpi a nie je možné ho zmeniť.

Zaujímavosťou je dedikované tlačidlo pre AI Copilot. Ide o funkciu, ktorá môže byť pre niektorých používateľov praktická, najmä ak Copilot využívajú pravidelne. Hovoríme o doplnku, ktorý nebýva v tejto kategórii bežný.

Celkovo ide o praktickú a nenáročnú myš, ktorá dobre zapadne do kancelárskeho prostredia a splní očakávania používateľov, hľadajúcich jednoduché a tiché riešenie na každodenné úlohy.

Pavol Košík

### ZÁKLADNÉ INFO:

|            |             |
|------------|-------------|
| Zapožíčať: | Cena s DPH: |
| Genius     | 9,90€       |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| + cena                | - chýba bluetooth |
| + obojručná           | - menšie rozmery  |
| + AI copilot          | - len kancelárske |
| + klasická AA batéria | využitie          |

### HODNOTENIE:





Igor  
ceo

# Väčšinou nás nepotrebuujete vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe  
Yegon

Ani nevíete, že nás máme

wy.sk

# Huawei FreeBuds Pro 5

ČAROVNÝ KAMEŇ ČÍNSKYCH MUDRCOV



Ak sledujete svet prenosného audia aspoň jedným okom (alebo skôr uchom), určite vám neunikla cesta, ktorou si Huawei prešiel. Povedzme si to na rovinu: začínali ako „tí, čo kopírujú Apple“. Ale to bolo už dávno. Za posledných päť rokov sa totiž ich séria FreeBuds Pro stala nielen v mojich očiach etalónom toho, čo všetko je možné napchať do malého kúska plastu. Prvá generácia nás naučila, že ANC môže skutočne a komplexne fungovať aj na Androide. Dvojka a trojka priniesli duálne meniče, ktoré zahanbili konkurenciu. A minuloročné FreeBuds Pro 4? Tie mali mikrofóny tak dobré, že som s nimi bez hanby nahrával voiceovery do videí. Latka bola prosto nastavená prekliato vysoko. Teraz mám na stole (a v ušiach) Huawei FreeBuds Pro 5. Po viac ako mesiaci intenzívneho testovania – od tichých kancelárií cez bežeckú dráhu až po rušné ulice – mám pre vás zhodnotenie ich kvalít. Je to evolúcia, ktorá predbehla dobu, no

**zároveň v niektorých kľúčových momentoch zakopla o vlastnú snahu byť dokonalou.**

Hneď na úvod musím vyzdvihnúť odvahu dizajnérov. Puzdro si stále zachováva ten ikonický tvar plochého kameňa, ktorý sa ešte o kus príjemnejšie žmolí v ruke. Stále z neho máte dostatočne prémiový pocit, plus je v tom istá forma tajomna, ktorá vás núti sa ho neustále dotýkať. Testoval som čisto čiernu verziu, ale v predaji by sa mala objaviť aj verzia Sky Blue s povrchovou úpravou z vegánskej kože. Práve tá zabezpečí, že sa puzdro nebude šmýkať a rovnako tak sa na ňom nebude zachytávať špina. Čo sa týka samotných slúchadiel, tie sú ergonomicky pozmenené. Sú o niečo ľahšie, menšie a v uchu pri výbere správneho nastavca sedia dostatočne pevne. Majú certifikáciu IP57, čo znamená, že prežijú pot v posilňovni aj nečakaný lejak. Ale pozor, v balení na vás bude číhať menší šok. Huawei z neho totiž odstránil

penové nástavce. Pamätáte si na minulú generáciu a Pro 4? Tam boli penové štipule priam alfou a omegou v rámci pasívnej izolácie, avšak z nejakého mne neznámeho dôvodu ich v krabíčke Pro 5 nenájdete. Sú v nej však samozrejme spomínané silikónové nástavce vo všetkých veľkostiach. Tie sú za mňa stále dostatočne kvalitné a príjemné, ale ak ste fanatický audiofil, ktorý vyžaduje dokonalé utesnenie, budete musieť siahnúť po riešeníach tretích strán.

Pod'me k tomu najdôležitejšiemu – zvuku samotnému. Ak ste v rámci slúchadiel tak trochu laik, predstavte si to takto: väčšina takýchto štipul'ov do uší prenáša hudbu cez Bluetooth (tu dokonca BT 6.0), čo je ako snažiť sa pretlačiť na poli zmrznutú vodu cez úzku slamku. Veľa detailov sa vám zákonite skôr či neskôr vyleje bokom a stratí. Huawei FreeBuds Pro 5 však prichádzajú s technológiou NearLink E2.0 a novým čipom Kirin A3. To už nie je slamka,



to je – držiak sa tej metafory – požiarna hadica. Prenosová rýchlosť až 4,6 Mbps je vyložené šialená (výber kodekov je celkovo pestrý a obsahuje AAC, SBC, LDAC a L2HC). V praxi to znamená, že počujete veci, o ktorých ste netušili, že v nahrávke vlastne sú. Ak mal orchestr náhodou masťnú večeru, ich funenie vďaka tomu krásne zaznamenáte. Nadýchnutie speváka, vŕzganie stoličky v orchestri, dozvuk činelov a tak ďalej. O basovú linku sa stará 11 mm dynamický menič, a preto sa do nej nedostáva toľko skreslenia alias dunenia. Sú tučnejšie a celkovo hlbšie než kedykoľvek predtým. Výšky a stredy sú naproti tomu v rézii 6 mm tenkej membrány (ide o planárny tweeter),

vd'aka čomu je možné reprodukovat' dvojnásobne jasnejšiu stopu než v minulej generácii. Zatiaľ čo FreeBuds Pro 4 mali zvuk ladený skôr do zvýraznených basov a výšok, Pro 5 hrajú naopak dospeljšie. Zvuk je plnší, temnejší v stredoch, no s hutnou dynamikou. Je to z môjho pohľadu skutočne audiofilský zážitok, ktorý momentálne v kategórii TWS (True Wireless Stereo) bude len ťažko hľadať konkurenciu. Asi však už tušíte, že aj tu je menší háčik. Aby ste využili NearLink naplno, potrebujete najnovší Huawei telefón (napr. sériu Mate 80). Ak máte iPhone alebo iný Android, stále to síce hrá skvele cez LDAC, ale prichádzate o tú mágiu bezstratového prenosu s nulovou

latenciou. Je zaujímavé, že práve vďaka NearLink viete lokalizovať polohu každého slúchadla zvlášť, a to vrátane puzdra.

Aktívne potlačenie hluku (ANC) je oblasť, kde Huawei tradične kraluje. Nový systém Smart Dual Core aj v aktuálnom dizajnovom nastavení slúchadiel neustále analyzuje okolie a prispôbuje úroveň potlačenia. Výsledkom je, že hluk motorov štartujúceho lietadla vám bude pri režime Ultra pripomínať šum lístia vo vetre. Podľa meraní (a mojich dokonalo vyčistených uší) Pro 5 potláčajú nízke frekvencie ešte lepšie než predchodca. Samozrejme, rozprávame sa skôr o jednotkách percent zlepšenia – niektoré situácie budete vnímať výraznejšie, iné menej. Práve pri tom lietadle je to však z mojich pozorovaní najlepšie badať. Obrovským skokom v rámci generácií je však rozhodne transparentný režim. Pri starších modeloch ste počuli okolie vždy tak trochu roboticky. Nová generácia je na tom výrazne lepšie a ponúka oveľa väčšiu prirodzenosť. Počujete vlastný hlas bez toho, aby ste mali pocit, že máte hlavu vrazenu v akváriu. Pokojne sa môžete rozprávať s nasadenými slúchadlami a zabudnete, že ich máte. A teraz prichádza tá časť recenzie, ktorá mi spôsobuje vyložené fyzickú bolesť. Dobré viete, ako túto prémiovú radu slúchadiel milujem, a ak ste čítali moju recenziu na FreeBuds Pro 4, rovnako dobre viete, že tie mali priam fenomenálne mikrofóny. S novou generáciou však prišlo jemné zhoršenie algoritmov. V tichom prostredí





bolo všetko v poriadku. Ale akonáhle som sa dostal do výrazného hluku (hlavne silný vietor), nový algoritmus potlačenia šumu bol pocitovo až príliš agresívny. V snahe odstrániť hluk okolia začal čiastočne orezávať aj môj hlas. Výsledkom bolo, že som znel tlmene, akoby som hovoril spoza hrubej šály. Je teraz otáznosť, či sa Huawei formou aktualizácií postará o nápravu, alebo pôjde o trvalú vec. Každopádne, telefonáty v bežnom prostredí zrealizujete bez problémov. Akonáhle však začne fúkať a hluk okolo sa zvýši, bude to už s prenosom vášho hlasu trochu komplikovanejšie.

Čo sa týka batérie či skôr batérií, Huawei uvádza až 9 hodín na slúchadlách a 38 hodín s puzdrom. V praxi treba rátať s tým, že je

to skôr scenár pri ideálnych podmienkach (typicky bez ANC, pri rozumnej hlasitosti a bez NearLink prenosu). Keď však slúchadlá budete používať ako väčšina ľudí – teda s aktívnym potlačením hluku a občasným prepínaním do transparentného režimu – dosiahnete výdrž okolo 6 hodín na jedno nabitie a zhruba 23 hodín s puzdrom. Výdrž zvykne kolísť podľa toho, ako agresívne budete používať ANC, aký stupeň hlasitosti zvolíte a či pôjdete po maximálnej kvalite prenosu (tam, kde to telefón podporí, sa spotreba logicky zvýši). Puzdro však viete pribežne dobíjať bezkáblov aj káblom, čo je obrovská výhoda pri cestovaní v aute.

Huawei FreeBuds Pro 5 sú presne ten typ slúchadiel, pri ktorom po mesiaci zistíte, že

najväčší trik nie je jedna funkcia, ale celkový dojem vybrúseného prémiového produktu (nechcem sa opakovať, ale neraz som pri tejto modelovej rade použil slovo diamant).

Produktu s výborným komfortom (aj počas náročných športových aktivít), odolnosťou, veľmi silným zvukom plným detailov a transparentným režimom, ktorý konečne pôsobí vyložene prirodzene. Zároveň však platí, že ich najväčšia mágia sa najlepšie ukáže v správnom ekosystéme a mimo neho sú stále skvelé, len o kúsok menej výnimočné.

A hoci hovory v bežnom prostredí zvládajú bez problémov, v silnom vetre či extrémnom hluku vie byť potlačenie šumu až príliš agresívne a váš hlas znie tlmenejšie. Ak preto chcete top TWS s dospelým zvukom a špičkovými režimami okolia, Pro 5 vás za mňa rozhodne nesklamú.

## Verdikt

Súčasná špička medzi TWS slúchadlami.

Filip Voržáček



### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať:  
Huawei

Cena s DPH:  
199€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + Dospelý, plný a detailný zvuk prémiovej triedy
- + Pohodlné nosenie aj počas športu
- Potlačanie vetra pri hovoroch potrebuje doladiť

### HODNOTENIE:



# Philips Hue Secure 2K Desktop Camera

VO DNE, V NOCI



Philips Hue rozširuje svoje portfólio zabezpečovacích riešení o vylepšenú kameru Hue Secure Indoor + Outdoor Wired Desktop Camera, ktorá prináša po dlhom čakaní vyššie 2K rozlíšenie. Ide o prirodzený krok v čase, keď sa 1080p stáva minimálnym štandardom a používatelia očakávajú detailnejší obraz cez deň aj v noci. Na prvý pohľad sa pritom veľa nemení – dizajn zostáva kompaktný, nenápadný a plne zapadá do ekosystému Hue.

Novinka je určená najmä pre používateľov, ktorí už majú smart domácnosť postavenú na Philips Hue a chcú ju rozšíriť o bezpečnostnú kameru bez nutnosti ďalších aplikácií či mostíkov. Hue Secure si ubuje jednoduchú inštaláciu, stabilné káblové pripojenie a úzku integráciu s osvetlením, ktoré môže pri detekcii pohybu fungovať ako ďalšia vrstva zabezpečenia.

Otázkou však zostáva, či samotné zvýšenie rozlíšenia na 2K postačí na to, aby kamera obhájila svoju cenu a obstála

v silnej konkurencii. V tejto recenzii sa preto pozrieme na kvalitu obrazu, funkcie, softvér aj praktické skúsenosti z používania v interiéri aj exteriéri.

Dizajn sa oproti predchádzajúcemu modelu nemení, zásadnou novinkou je však vyššie rozlíšenie. Doterajšie kamery Hue Secure ponúkali 1080p (1 920 × 1 080 pixelov), zatiaľ čo nový model prináša 2K rozlíšenie 2 560 × 1 440 pixelov.

Pre porovnanie: 1080p má 2 073 600 pixelov, zatiaľ čo 2K až 3 686 400 pixelov – teda takmer dvojnásobok.

K ďalším užitočným funkciám patrí inteligentná detekcia pohybu a obojsmerný zvuk. Kamera dokáže okamžite upozorniť na pohyb a notifikácie posiela priamo do vášho smartfónu. Možno ju pripojiť aj s kontaktnými a pohybovými senzormi, ktoré spustia svetelné alarmy a umožnia sledovať dianie v dome aj jeho okolí. Aplikácia Hue poskytuje kompletnú kontrolu nad

celým systémom – od svetiel cez kamery až po senzory, upozornenia a alarmy.

Samozrejmosťou je podpora Alexy, Google Assistantu aj Apple Home a nechýba ani end-to-end šifrovanie záznamov.

Hue Secure Indoor + Outdoor Wired Desktop Camera 2K ukazuje, že Philips Hue berie segment domáceho zabezpečenia vážne a posúva ho správnym smerom.

Prechod na 2K rozlíšenie je citelným vylepšením – obraz je ostrejší, detaily lepšie čitateľné a sledovanie záznamov je komfortnejšie vo dne aj v noci. V kombinácii so spolaľivým nočným videom ide o kameru, na ktorú sa dá v bežnej prevádzke spoľahnúť.

Silnou stránkou zostáva aj bezproblémová integrácia do ekosystému Philips Hue. Pre existujúcich používateľov je ovládanie intuitívne, prepojenie s osvetlením dáva bezpečnostným scenárom reálnu pridanú hodnotu a celkový používateľský zážitok je konzistentný s tým, čo od produktov Hue očakávame. Kompaktné vyhotovenie zároveň umožňuje flexibilné umiestnenie v interiéri aj exteriéri bez rušivého vizuálneho dojmu.

Ak hľadáte elegantnú, spolaľivú a funkčne vyváženú bezpečnostnú kameru, ktorá prirodzene zapadne do smart domácnosti, Hue Secure Camera 2K je veľmi dobrá voľba. Neprináša revolúciu, ale ide o premyslenú evolúciu, ktorá dáva zmysel a v praxi funguje presne tak, ako by ste od značky Philips Hue očakávali.

Pavol Košík

#### ZÁKLADNÉ INFO:

|             |             |
|-------------|-------------|
| Zapožičal:  | Cena s DPH: |
| Philips Hue | 163€        |

#### PLUSY A MÍNUSY:

|                         |       |
|-------------------------|-------|
| + jednoduchá inštalácia | - nič |
| + 2K rozlíšenie         |       |
| + kvalita zobrazenia    |       |

#### HODNOTENIE:

★★★★★

# OnePlus Watch Lite

ZDRAVIE POD KONTROLOU



**Na prvý pohľad vyzerajú ako plnohodnotné smart hodinky – štíhle telo s klasickým okrúhlym displejom. Názov však trochu klame. OnePlus Watch Lite sú skôr fitness náramok v tele hodínok než skutočné smart hodinky. OnePlus ich nenavrhol ako „odľahčenú“ verziu Watch 3, ale postavil ich úplne od základov, aby dosiahol lepšiu výdrž batérie a širšie možnosti konektivity.**

Model Lite je dostupný len v jednej veľkosti (44 mm) a ich nerezové puzdro je okolo displeja sotva viditeľné. Zadná strana je síce plastová, no nepôsobí lacno a pri nosení ju aj tak nevidno. Hodinky sú tenké (8,9 mm), sedia nízko na zápästí a bez problémov sa zmestia pod rukáv košele. Sú ľahké, ale nepôsobia dutým dojmom.

Poteší aj odolnosť IP68 a vodotesnosť 5 ATM, vďaka čomu sú vhodné aj na plávanie. Na boku sa nachádza len jedno „tlačidlo“, ktoré však v skutočnosti plní dve funkcie. Horná časť funguje ako otočná digitálna korunka na pohyb v menu, spodná časť predstavuje dotykovú plochu určenú výhradne na zdravotné merania.

Dostupné sú v čiernej alebo striebornej farbe s gumovým remienkom v zodpovedajúcom odtieni. Remienky majú štandardnú veľkosť a rýchlopínanie, takže ich výmena je otázkou pár sekúnd.

Displej rozhodne nepôsobí lacno. 1,46-palcový okrúhly AMOLED panel má takmer rovnaké rozlíšenie ako drahšie

Watch 3 a chráni ho zafrírové sklíčko. Jemné zakrivenie skla do tela hodínok vyzerá veľmi elegantne. Farby sú syté – čierna je takmer dokonalá a niektoré ciferníky dokážu lunetu opticky úplne skryť.

Pozorovacie uhly sú výborné a OnePlus dokázal na displej natlačiť prekvapivo veľa informácií naraz. Maximálny jas až 3000 nitov je porovnateľný aj s drahšími modelmi. Na slnku sú hodinky vždy perfektne čitateľné.

Namiesto WearOS vsadil výrobca na vlastný operačný systém, ktorý sa stará o sledovanie zdravia a notifikácií z telefónu. V budúcnosti by mal podporovať viacero telefónov súčasne, vrátane iPhoneov. Cena



okolo 170 € ich navyše stavia výrazne pod cenovú hladinu plnohodnotných smart hodínok a robí z nich veľmi zaujímavú alternatívu. Používateľské rozhranie je veľmi podobné tomu z Watch 3 – rovnaké ikony, fonty aj rozloženie.

Vertikálnym potiahnutím sa dostanete k notifikáciám a rýchlym nastaveniam, vpravo sú widgety zamerané výlučne na zdravie. Potiahnutím doľava sa zobrazia karty s počasím, kalendárom, skratkami aplikácií či ovládaním hudby. Vstavaný mikrofón a reproduktor slúžia na telefonovanie a hlasové hlásenia počas tréningu.

Po stlačení korunky sa zobrazí zoznam aplikácií, no ich ponuka je skromná. Nechýba dial'ková spúšť fotoaparátu, ovládanie krátkych videí či „baterka“, ktorá však len rozsvieti displej nabielo a má veľmi obmedzený praktický význam.

Veľkou výhodou vlastného systému je možnosť pripojenia k viacerým telefónom zároveň, vrátane iOS zariadení. To je ideálne pre ľudí, ktorí používajú pracovný a súkromný telefón alebo striedajú Android a iPhone. Táto funkcia však zatiaľ nie je oficiálne plne dostupná a

počas testovania nefungovala spoľahlivo. Sprievodná aplikácia OHealth ponúka obrovské množstvo ciferníkov a detailný prehľad všetkých nameraných údajov. Hodinky sledujú tep, okysličenie krvi, teplotu zápästia, stres, menštruačný cyklus, kroky aj spánok. Zaujímavou funkciou je 60-sekundová zdravotná kontrola, ktorá naraz vyhodnotí viacero ukazovateľov, vrátane cievného veku a možnej stuhnutosti tepien – stačí priložiť prst na bočný senzor a minútu zostať v pokoji. Podporovaných je viac než 100 športov. Duálne GPS sa zvyčajne chytí signálu do 10 sekúnd a záznam trás je presný.

Po tréningu dostanete dostatok dát, no chýba hlbšia analýza či tréningové odporúčania. Sledovanie spánku je skôr základné. Náročným športovcom to bude málo, no rekreační používatelia budú spokojní.

Napriek batérii s kapacitou 330 mAh ponúkajú Watch Lite výbornú výdrž. Vďaka jednoduchšiemu systému bez WearOS vydržia približne 4 dni s always-on displejom, hodinou cvičenia denne, nepretržitým meraním tepu a notifikáciami. Bez pokročilých funkcií

vydrží až týždeň a v úspornom režime dokonca 10 dní, hoci ten výrazne obmedzí zdravotné funkcie. Nabíjanie je rýchle – 10 minút na nabíjačke postačí na celý deň a plné nabitie trvá približne 90 minút.

## Verdikt

OnePlus Watch Lite sú ideálne pre ľudí, ktorých už unavujú preplnené smart hodinky. Nesnažia sa nahradiť telefón na zápästí, ale ponúkajú pekný dizajn, skvelý displej, spoľahlivé sledovanie zdravia a výbornú výdrž batérie. Treba ale myslieť na to, že nedisponujú všetkými (niekedy aj bežnými) funkciami ako smart hodinky.

Ondrej Ondo

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:  
OnePlus

Cena s DPH:  
179€

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| + kvalitné spracovanie | - chýbajúce funkcie, |
| + primeraná cena       | ako napríklad        |
| + výdrž batérie        | platenie hodinkami   |

### HODNOTENIE:



# Xiaomi 17

KONEČNE KOMPAKTNOSŤ A ŽIADNA LOPATA



Aj keď to na prvý pohľad možno nevyzerá až tak dobre, Xiaomi 17 predsa len nie je ďalším číslom v nekonečnom rade smartfónov, ktoré sa nápadne podobajú jeden na druhý. V rámci veľkosti je to v mojich očiach totižto priam heréza voči tradičným konštrukčným pravidlám, v ktorých je kompaktný rozmer vnímaný ako kompromis v oblasti výdrže či výkonu. V tomto produkovani takzvaných lopát, kde sa tradičné značky jednoducho často boja riskovať, prichádza práve Xiaomi s rýdzo kompaktnou vlnkovou lod'ou. Práve s ňou som mal možnosť posledný mesiac spolumažiť a teraz vám s radosťou poviem viac.

Celý rad Xiaomi 17 definitívne opúšťa éru zaoblených hrán, ktoré síce vyzerali efektne, no v praxi často prinášali nechcené dotyk a hlavne sa horšie držali. Novinka preto

dizajnom primárne stavia na plochom štýle s hliníkovým rámom a matným sklom na zadnej strane, čiže riešení, ktoré jasne hrá v prospech ergonomie aj praktickosti. Matný povrch je príjemný na dotyk a zároveň výrazne obmedzuje zbieranie odtlačkov prstov. S hmotnosťou 191 gramov a hrúbkou 8,1 milimetra patrí tento mobil suverénne medzi najkompaktnejšie vlnkové lode, ktoré si dnes viete kúpiť. V porovnaní s Pixelom 10 Pro či iPhoneom 17 Pro pôsobí v ruke vyvážené a súčasne kvalitne, pričom unibody hliníkový rám dodáva konštrukcii potrebnú tuhosť. Samotný predok chráni Dragon Crystal Glass a nechýba ani odolnosť IP68, vďaka ktorej som sa nemusel pri testovaní obávať strkať mobil kam mi len napadlo. Vysoký pomer displeja k telu okolo 89,5 % znamená takmer neviditeľné, symetrické rámy, takže v ruke držíte primárne čistý, monolitický a vizuálne prémiový

obraz. Keď som testovaný vzorku bral na fotenie do piesočnatej oblasti vojenských lesov na Záhorí, ani som len netušil, ako nádhorne do tamojšej scenérie zapadne práve toto zelené farebné prevedenie.

Onen vyššie spomínaný displej je pri sedemnástke jedna z vecí, ktorú som si oblúbil rýchlo, pretože mi ničím neprekážal a jednoducho fungoval. Vonku na slnku som nemusel hľadať tieň ani krútiť telefónom do strán, aby som prečítal notifikácie alebo rýchlo skontroloval mapu. Jas je veľmi silný a čitateľnosť je výborná aj vtedy, keď vám do obrazovky páli poludňajšie svetlo. Číslami je to v maximálnom peaku 3 500 nitov. Rozlíšenie 1.5K mi pri veľkosti 6,3" dáva zmysel. Text je totižto ostrý, fotky vyzerajú detailne a zároveň nemám pocit, že by si displej zbytočne ukrával z energie. Samotná plynulosť je rovnako



bez výhrad a scrollovanie aj animácie sú dostatočne hladké, a keď čítate alebo máte obraz dlhšie statický, telefón si obnovovanie nenápadne stiahne a šetrí batériu bez toho, aby ste to postrehli. Večer som zase ocenil, že aj pri nízkom jase je displej príjemný na oči. Neunavuje tak rýchlo a dá sa s ním komfortne fungovať. Farby sú živé, kontrastné a celok nepôsobí prepálené. Celkovo je to panel hodný statusu vlajkovej lode.

Pod kapotou Xiaomi 17 pradiť Snapdragon 8 Elite Gen 5. Na papieri tak máte dve jadrá tlačiacie výkon až na 4,6 GHz, zvyšok na 3,6 GHz. Celkovo je to presne ten typ čipu, pri ktorom máte pocit, že telefón by pokojne mohol renderovať aj vaše výčitky svedomia. V benchmarkoch to vyzerá rovnako sebavedomo, kde mi AnTuTu lietalo okolo 2,55 milióna bodov, Geekbench 6 dal približne 3 662 bodov v single-core a okolo 10 842 v multi-core. Pri Speedometer 3.0 sa Xiaomi 17 držalo na úrovni 20,9 runs/min, takže web, appky aj všetky tie AI serepetičky to na vás vypl'uje s kadenciou samopalu. Lenže realita bola predsa len trochu inde. Ako píšem, tak pri bežných veciach je Xiaomi 17 vyložene blesk a prepínanie medzi aplikáciami, fotkami, videami, sociálnymi sieťami, navigáciou, prácou s dokumentmi – nič z toho sa prosto nezadrháva. Problém sa začne ukazovať až vtedy, keď mu naložíte dlhodobu a bez prestávky, teda typicky pri hraní náročných hier alebo pri emulácii, kde čip ide naplno dlhšie než pár minút. V stresových testoch sa to prejaví úplne jasne. V 3DMark Wild Life Extreme mi stabilita vychádzala okolo 74 %, čo v preklade znamená, že po čase výkon citeľne klesne, aby sa telefón neprehrial. A áno, zahrievanie je tu reálne a pri dlhej zát'aži sa mobil vie v hot spotoch na povrchu dostať až cez 50 °C, čo je pri tak výkonnom čipe v kompaktnom

tele takmer nevyhnutné, pokiaľ nemáte aktívne chladenie. Softvér radšej skrotí taktý skôr, aby držal stabilitu a chránil hardvér, než aby sa snažil udržať maximá za každú cenu. Fortnite Reload, CoD alebo Genshin Impact si dajú na vysokých detailoch pri 60 FPS, ale telefón sa pri tom citeľne zahreje. A ak patríte k ľuďom, ktorí radi skúšajú emuláciu cez Winlator alebo Gamehub a chcete na mobile rozbehať staršie PC hry, tam už som narazil na to, že bez externého chladiča je to dlhodobu veľmi komplikované zrealizovať. Je samozrejme otázka, na čo konkrétne novú sedemnástku budete využívať a či toto moje hľadanie mínusov tam, kde ich väčšina nevidí, nie je len ono povestné hľadanie palice na bitie psa.

Xiaomi dokázalo do tak tenkého tela napchať batériu s kapacitou 7 000 mAh, čo je v podstate malý technologický zázrak, ktorý by som ešte pred pár rokmi označil za nereálny. A rozdiel to v praxi robí okamžite, keďže zrazu neriešite, či máte 38

% alebo 22 %, lebo viete, že to mobil cez to všetko zvládne až do večera a často aj do ďalšieho dňa. V praxi som sa pri bežnom používaní bez problémov pohyboval na dvoch dňoch intenzívneho používania. Keď som mal deň ľahší, čiže menej fotenia, menej navigácie, viac Wi-Fi a menej LTE, nebolo problémom ísť aj na tri dni, len to už chcelo trochu disciplíny. A to je presne ten typ komfortu, ktorý vám zmení spôsob používania: nemusíte rozmýšľať, kde je najbližšia zásuvka a powerbanka prestane byť povinná výbava aj pri dlhšom cestovaní. Silicon-Carbon technológia tu evidentne robí svoju prácu dostatočne dobre. Nechýba však ani rýchle nabíjanie. Pri výkone až 100 W sa aj takto veľká batéria dá doplniť prekvapivo svižne a v mojom prípade to bolo zhruba okolo 40 minút, takže keď už ju raz vybijete, návrat späť netrvá večnosť. Nabíjať môžete samozrejme aj bezdrôtovo a to pri výkone 50 W.

Presuňme sa teraz k zhodnoteniu softvéru. HyperOS 3 čo by nadstavba Androide 16 tu pôsobí dostatočne moderne a uhladene. Je pravda, že sa tu nájde pár prvkov, pri ktorých Xiaomi ani veľmi neskrýva inšpiráciu iOS, ale úprimne, v praxi ma zaujímal hlavne to, či to celé funguje. A funguje. Systém je plynulý, animácie sú príjemné a telefón celkovo pôsobí hotovo, nie ako niečo, čo ešte dva mesiace bude musieť dozrievať cez aktualizácie. AI funkcie sú rozlezené naprieč celým systémom, ale našťastie nejde len o marketingové tlačítka navyše. Pri fotkách som využíval úpravy a dočisťovanie, pri práci sa hodili automatické prepisy a v pozadí si systém cez to všetko rozumne stráži spotrebu. Najviac ma však baví tá praktická vrstva, do ktorej spadá možnosť lokalizovať telefón na mape aj vtedy, keď je vypnutý (samozrejme, ak máte všetko správne nastavené a povolené). Je to detail, ktorý oceníte až vtedy, keď si mobil zabudnete niekde v taxíku (nie, vôbec teraz





nepíšem nič z vlastnej skúsenosti, nebojte). Z hľadiska konektivity je sedemnásťka vybavená presne tak, ako má vlajková loď v roku 2026 vyzerať. Wi-Fi 7, Bluetooth 6.0 a 5G sú samozrejmosťou, NFC rieši platby bez rozmýšľania a infraport je ten malý bonus, ktorý vás párkrát zachráni pri televízori alebo klimatizácii. A keď už sme pri praktických veciach, pochváliť musím aj zvuk. Stereo reproduktory s Dolby Atmos hrajú čisto, nahlas a na toľko proklamované kompaktné rozmery mobilu majú veľmi slušný t'ah. Nie je to náhrada za externý reproduktor, ale v tejto veľkosti patrí Xiaomi 17 medzi to lepšie, čo som v rámci audia u mobilov počul.

Pri fotoaparátoch je najdôležitejšie povedať jednu vec: Leica tu opäť raz nie je len nejaká nálepka na module. V praxi sa to prejaví hlavne v tom, ako telefón spracúva farby a prezentuje vám niekoľko variant hotovej fotografie. Na zadnej strane máte trojicu 50 Mpx snímačov a celý set pôsobí dostatočne vyvážené. Nie je to len o jednej mega kamere a dvoch do počtu.

Základ stojí konkrétne na hlavnom snímači Leica Summilux so svetlosťou  $f/1.7$  a veľkosťou  $1/1.31''$ , ktorý je v realite ten, na ktorý som fotil najviac. Prečo? Lebo jednoducho dáva najkonzistentnejšie výsledky. Xiaomi nad'alej necháva na používateľovi voľbu vyznenia fotky. Leica Authentic ide viac do kontrastu, tmavšie tieň sú výraznejšie a celé to pôsobí filmovejšie (presne ten typ fotky, ktorá vyzerá hotovo hneď po odfotení a nemusíte ju zachraňovať v editore). Leica Vibrant je zas svetlejší,

realistickejší a viac ready pre sociálne siete, bez toho, aby to pôsobilo prepálené. Ja som v praxi prepínal podľa scény: na krajinu a ulicu som často nechával Authentic, na l'udí a bežné denné fotky mi viac sedel Vibrant, ale aj toto je skôr vec vkusu a musíte si to takzvané napozerať na vlastné oči.

Ďalším silným modulom je teleobjektív s  $2,6\times$  priblížením (ekvivalent 60 mm). Je to ideálny rozsah na portréty aj detaily a bonusom je plávajúca šošovka, vďaka ktorej funguje aj ako veľmi schopné makro. V praxi to znamená, že na blízke veci nemusíte používať ultraširoký snímáč, čo býva pri konkurencii často dôvod, prečo makro vyzerá mätko alebo zvláštne deformované. Tu máte viac detailov a menej skreslenia, takže makro nepôsobí ako trik, ale ako normálne použiteľný režim. Ultraširoká 50 Mpx kamera je konkrétne solídny pracant na krajinu a interiéry. Cez deň mi tento modul dával pekné výsledky, len v rohoch je občas cítiť jemné mäknutie kresby. Nejde o nič katastrofálne, skôr je to typická daň za široký záber, ako taký.

Video zber je na tom veľmi dobre. Podpora 8K pri 30 FPS je skôr akési plnenie noriem vlajkových lodí, ale 4K režimy sú tie, ktoré som s kludným svedomím používal najčastejšie. Stabilizácia je pevná a spolaľivá, takže aj pri chôdzi vyzerajú zábery pokojne a použiteľne. Prechádzka lesom, z ktorého pochádzajú aj priložené fotografie zariadenia bola na videu zrovnateľná s gimbalom strednej triedy. V noci však treba rátať s tým, že niektorí konkurenti vedia vytiahnuť o niečo jasnejší obraz a Xiaomi sa

drží skôr realistickejšieho podania a nie vždy ide úplne do násilného vyt'ahovania svetla. Veľkým plusom je aj selfie kamera: 50 Mpx a hlavne autofocus. Znie to ako detail, ale v praxi je to obrovský rozdiel, v ktorom selfie aj video sú ostrejšie a konzistentnejšie, najmä keď nemáte ideálne svetlo alebo sa hýbete.

Po týždňoch strávených s testovanou novinkou môžem povedať, že ide o jeden z najzaujímavejších a súčasne najkompaktnejších telefónov dneška. Xiaomi zvládlo vtesnať do malého, elegantného tela batériu, ktorá deklaruje konkurenciu, a nezabudlo na dostatočný výkon. Ak chcete mobil, ktorý perfektne sadne do ruky, fotí s citom a vydrží s vami aj náročný deň bez lovenia nabíjačky, sedemnásťka je jasná voľba.

## Verdikt

Kompaktný flagship, ktorý vás rozmazná brutálnou výdržou a špičkovou výbavou. Len pri dlhšej záťaži treba rátať s teplom.

Filip Voržáček

### ZÁKLADNÉ INFO:

|                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| <b>Zapožičal:</b> | <b>Cena s DPH:</b> |
| Xiaomi            | 999€               |

### PLUSY A MÍNUSY:

|                                       |                                  |
|---------------------------------------|----------------------------------|
| + Kompaktné rozmery, skvelá ergonómia | - Zahrievanie pri vysokom výkone |
| + Výborný LTPO AMOLED panel           |                                  |

### HODNOTENIE:



# Súťaž



## 1. CENA WIZ Light Strip LED 4m



## 2. CENA WIZ Modern Bulb Spot 50W GU10 x2



**Otázka:** Vymenujte aspoň 4 produkty pod značkou WIZ? Na otázku odpovedzte emailom na [sutaze@generation.sk](mailto:sutaze@generation.sk) najneskôr do 31.03.2026

# NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Miroslava Glassová*

## Iron Lungs a Markiplier

Nezávislá sci fi hororová snímka *Iron Lung*, napísaná, režírovaná, financovaná a s hlavnou úlohou obsadená známym YouTuberom Markom „Markiplier“ Fischbachom (v skutku renesančný človek), sa stala jedným z prekvapujúcich fenoménov filmovej sezóny 2026.

Film, založený na rovnomennej videohre z roku 2022, sleduje hlavnú postavu väzňa v nezvyčajnom post apokalyptickom príbehu, ktorý je uväznený v malej ponorke a musí prežiť v mori krvi na opustenom mesiaci po udalosti nazvanej „The Quiet Rapture“.

Bez podpory veľkého štúdia a s extrémne nízkym rozpočtom len 3 milióny dolárov sa *Iron Lung* predával prevažne vďaka masívnej fanúšikovskej základni Marka a šíreniu cez sociálne siete.

Podľa najnovších údajov film už prekročil hranicu približne 50 miliónov dolárov



na celosvetových tržbách, čím dosiahol takmer 15 násobok svojej pôvodnej investície, čo je pre nezávislú produkciu bez klasickej distribúcie mimoriadny úspech.

Počiatočný vydavateľský plán počítal len s pár desiatkami kín, no obrovský dopyt zo strany publika viedol

k rozšíreniu premietania na viac ako 4 000 miest po celom svete.

V Spojených štátoch obsadil *Iron Lung* počas svojho otvorenia silnú druhú pozíciu v rámci predaja lístkov, aj keď následne trochu kontroverzne, bol z rebríčka na chvíľku odstránený.

## Pressure



Brendan Fraser a Andrew Scott sa spolu objavujú vo vojnovom dramatickom thrilleri s dejom

zasadeným do udalostí druhej svetovej vojny presnejšie 72 hodín pred inváziou v Normandii (*D-Day*).

Fraser stvárni postavu generála Dwight D. Eisenhower, zatiaľ čo Scott bude britský meteorológ James Stagg, ktorého predpoveď počasia mohla zásadne ovplyvniť priebeh vojny z hľadiska načasovanie invázie.

V napínavom deji budú postavy stáť pred rozhodnutím, či stoja za to riskovať najmohutnejšiu námornú inváziu v dejinách kvôli nestabilnému počasiu a búrkam. Pôjde teda o strategickú a meteorologickú dilemu než priamo o vojnové scény, čo bude tento film odlišovať od iných filmov zameraných na toto historické obdobie.

Film režíruje Anthony Maras a vychádza zo scenára, resp. adaptácie divadelnej hry Davida Haiga.

Film by sa mal do kín dostať koncom mája, pričom pôjde o strategické uvedenie pred 82. výročím vylodenia v Normandii.

**Ťažký Február:** Mesiac Február sa žiaľ do histórie zapísal ako mesiac veľkých filmových a televíznych strát. Kedy nás opustili osobnosti, ktoré definovali celé generácie divákov – od veteránov Starého Hollywoodu až po televízne hviezdy 90. rokov, ale aj moderných seriálových fenoménov.

## Robert Duvall



**Hollywood i fanúšikovia filmov po celom svete sa lúčia s jednou z najväčších hviezd strieborného plátna, ktorou herec Robert Duvall rozhodne bol.**

Jeden z posledných veľikánov generácie, ktorá formovala moderný americký film. Známy predovšetkým svojimi nezabudnuteľnými výkonomi v klasických snímkach ako *The Godfather* a *Apocalypse Now*, zomrel 15. februára 2026 vo veku 95 rokov. Duvall, držiteľ Oscara za film *Tender Mercies* a herec s kariérou trvajúcou viac než sedem desaťročí, zostáva ikonou, ktorá ovplyvnila generácie hercov. Duvall bol predstaviteľom precízneho, minimalistického herectva – jeho výkony boli silné práve tým, že nikdy nepôsobili prehnane. Hollywood s jeho odchodom stratil jednu zo svojich posledných žijúcich legend klasickej éry.

## Catherine O'Hara



**Vo veku 71 rokov zomrela kanadsko-americká herečka a komička Catherine O'Hara, jedna z najvýraznejších ženských komediálnych osobností posledných dekád.**

Začínala v legendárnej improvizáčnej skupine *Second City* a širšie publikum si ju zamilovalo ako excentrickú Deliu Deetz vo filme *Beetlejuice* či ako starostlivú, no chaotickú matku Kevina v *Home Alone*. Jej absolútny kariérny vrchol však prišiel so seriálom *Schitt's Creek*, kde stvárnila nezabudnuteľnú Moiru Rose. Za túto rolu získala cenu Emmy a vytvorila jednu z najikonickejších televíznych postáv 21. storočia. O'Hara dokázala brilantne kombinovať absurdný humor s ľudskosťou a krehkosťou. Jej mimika, hlasová modulácia a cit pre detail z nej robili herečku, ktorá dokázala ukradnúť každú scénu. Jej odchod znamená stratu výnimočnej komediálnej inteligencie a originality.

## James Van Der Beek



**James Van Der Beek, herec a miláčik všetkých dievčat, ktorého meno sa navždy spája so seriálovým fenoménom Dawson's Creek.**

Ako Dawson Leery sa stal symbolom generácie tínedžerov konca 90. rokov. Seriál definoval éru emotívnych dospievajúcich drám a Van Der Beek sa stal tvárou citlivej mladej generácie. Neskôr sa objavoval v televíznych aj filmových projektoch a často si s nadhľadom robil žarty zo svojho „teen idol“ imidžu. Jeho smrť znamená odchod jednej z tvárí pop kultúry prelomu miléníí. Jeho posledný film *The Gates* sa ešte len dočká svojej premiéry.

## Eric Dane



**Dane, známy predovšetkým ako Dr. Mark Sloan zo seriálu Grey's Anatomy. Postava prezývaná „McSteamy“ sa stala jednou z najobľúbenejších v histórii seriálu.**

Novšej generácii sa pripomenul v seriáli *Euphoria*, kde ukázal temnejšiu a dramatickejšiu polohu svojho talentu. Zomrel 19. februára vo veku 53 rokov po krátkej, ale o to závažnejšej chorobe – ALS. Dane sa počas svojej choroby stal aj hlasom pre zvýšenie povedomia o tejto nevyliciteľnej chorobe, pričom jeho kariéra zostáva ukážkou širokého hereckého talentu a charizmy.

# Búrlivé výšiny

VIZUÁLNA ESTETIKA NAD EMOČNOU HLĚBKOU



Nové filmové spracovanie románu *Wuthering Heights* (slovensky: *Búrlivé výšiny*), prichádza do kín. Tentokrát si na režisérsku stoličku sadá Emerald Fennell, držiteľka Oscara za scenár k filmu *Promising Young Woman*. V hlavných úlohách sa predstavujú Margot Robbie ako Catherine Earnshaw a Jacob Elordi ako Heathcliff. Už z prvých upútavok na tento film bolo jasné, že Fennell sa rozhodla neponúknuť klasickú viktoriánsku adaptáciu, ale výrazne autorskú, štýlovo vyhranenú interpretáciu. Film produkovala spoločnosť LuckyChap Entertainment, za ktorou stojí samotná Margot Robbie. Na rozdiel od predchádzajúcich adaptácií, ktoré zdôrazňovali romantický rozmer príbehu, Fennell ide viac po temnote, obsesii a deštruktívnej vášni. Jej verzia je výrazne štylizovaná, miestami až teatrálna, čo ju odlišuje, no zároveň, podľa viacerých reakcií, rozdeľuje divákov aj kritikov v oblasti názorov na kvalitu filmu.

## Temná romantika podľa Emerald Fennell

Príbeh zostáva verný základnej kostre románu, v ktorej je sirota Heathcliff vychovávaný rodinou Earnshawovcov na panstve Búrlivé výšiny. Jeho intenzívne, takmer osudové puto s Catherine sa postupne mení na toxický a ničivý vzťah, keď Catherine zvolí spoločenský vzostup a bohatstvo namiesto vášnivej lásky. Film sleduje ich emocionálny boj naprieč rokmi – od detskej spriaznenosti, cez zradu, až po pomstu. Fennell však kladie dôraz viac na psychologickú posadnutosť než na širší spoločenský kontext. Heathcliff (Elordi) je tu vykreslený ako magnetická, no chladná sila deštrukcie, zatiaľ čo Catherine (Robbie) sa so svojím charakterom pohybuje medzi romantickou idealistkou a seba-deštruktívnou aristokratkou s narcistickými sklonmi. Dej filmu plynie pomerne svižne, niektoré vedľajšie postavy

sú však potlačené v prospech hlavnej dvojice. Druhá generačná línia postáv je netradične značne zjednodušená, aby sa zachovala emocionálna intenzita prvej polovice filmu. Fennell sa v prospech hlavných postáv dokonca aj nekonvenčne rozhodla vyhodit' z deja úplne iné vedľajšie postavy, ktoré sú však v knižnom deji značne dôležité.

Film pomerne detailne sleduje prvú polovicu románu – rozpad vzťahu Catherine a Heathcliffa a jej postupné psychické i fyzické chradnutie. Catherine zomiera po dramatickom stretnutí s Heathcliffom, ktorý ostáva zlomený, no zároveň posadnutý túžbou po pomste.

## Láska ako kliatba

Zatiaľ čo román kladie veľký dôraz na druhú generáciu, Fennell túto líniu výrazne skraca. Druhá polovica filmu je zhustená



do niekoľkých klúčových scén a končí sa smrťou Catherine, čím sa značne skracuje oproti iným filmovým prevedeniam, no aj knižnej predlohe. Čo sa však filmu musí nechať, je jeho vizuálna podmanivosť.

Kamera zachytáva vetrom zničené vresoviská s temnou poetikou a hudobný podklad umocňuje tragický tón. Robbie podáva energický, miestami až surový výkon, zatiaľ čo Elordi prináša moderný, fyzicky dominantný pohľad na Heathcliffa. Žiaľ, veľmi viditeľným problémom je emocionálna hĺbka. Film síce pôsobí intenzívne, no nie vždy dokáže preniknúť pod povrch vášne. Niektoré dramatické momenty sú viac estetické než skutočne zdrvivúce.

Nové spracovanie Búrlivých výšin je odvážnou, vizuálne pôsobivou



adaptáciou, ktorá sa snaží aktualizovať klasiku pre moderné publikum. Nie každému však bude vyhovovať expresívny a menej tradičný prístup.

Ide o film, ktorý viac očarí esteticky než emocionálne zasiahne.

**„Nová adaptácia nesmrteľného románu Emily Brontëovej prináša príbeh osudovej lásky Catherine a Heathcliffa v temnej, vizuálne podmanivej interpretácii režisérky Emerald Fennell. V modernom pohľade na klasiku viktoriánskej literatúry sa na veterných vresoviskách prelína vášň s pomstou.“**

Miroslava Glassová



#### ZÁKLADNÉ INFO:

**Réžia:**  
Emerald Fennell

**Rok vydania:** 2026  
**Žáner:** Dráma / Romantický

#### PLUSY A MÍNUSY:

- + Vizuálna stránka a atmosféra
- + Herecké výkony hlavných predstaviteľov
- Nedostatočná emocionálna hĺbka
- Zjednodušenie vedľajších línií

#### HODNOTENIE:



# Nie je iná možnosť'

KEĎ KAPITALIZMUS POŽIERA VLASTNÝCH ĽUDÍ



Juhokórejský režisér Park Chan-wook, známy precíznou réžiou a schopnosťou prepájať žánre s výraznou autorskou poetikou, prichádza s filmom *Nie je iná možnosť'*, ktorý potvrdzuje jeho výnimočné postavenie v súčasnej kinematografii. Tentoraz siahol po príbehu, v ktorom sa čierny humor stretáva s napätím thrilleru a ostrou spoločenskou kritikou. Snímka mala premiéru na festivale v Benátkach, kde vyvolala výrazné ohlasy. *Nie* pre prvoplánové provokácie, ale preto, že pod zdanlivo absurdnou zápletkou ponúka presný a nepríjemne aktuálny pohľad na svet práce, v ktorom sa človek môže zo dňa na deň stať nadbytočným.

## Od rodinnej idylky k existenčnej panike

Hlavným hrdinom je Yoo Man-su (Lee Byung-hun), muž v strednom veku, ktorý zasvätil 25 rokov života papierovému priemyslu. Úvod filmu pôsobí rozprávkovovo – slnečné popoludnie, záhrada, grilovanie úhora, usmiata manželka Miri (Son

Ye-jin), dve deti a dokonca aj dvojica labradorov. Kamera Woo-hyung Kima sa s láskou pohráva s farbami a svetlom, všetko vyzerá harmonicky a bezpečne.

Lenže darovaný úhor je v skutočnosti symbolom konca. Americký vlastník papierne zavádza masové prepúšťanie a Man-su sa ocitá medzi nadbytočnými. Zdôvodnenie? „Nie je iná možnosť'."

Toto heslo sa stáva motívom celého filmu. Zamestnávateľa nemajú inú možnosť'. Man-su nemá inú možnosť'. A keď sa spoločnosť naučí ospravedlňovať neľudskosť slovom „nevyhnutnosť", hranice morálky sa začnú rozplývať.

## Vražda ako kariérna stratégia

Man-su si uvedomí, že šanca získať nové miesto v odbore je mizivá. Rozhodne sa preto pre zúfalo absurdný plán: Vytvorí falošný inzerát na manažérsku pozíciu a začne systematicky eliminovať konkurentov. Žiadne digitálne stopy, všetko

musí prísť poštou, na papieri. Park sa tu hravo pohráva s iróniou – muž oddaný papieru využíva papier ako nástroj k vražde.

Jedna z najsilnejších scén nastane vo chvíli, keď sa Man-su vláme do domu svojho konkurenta, pustí hudbu tak nahlas, aby prekryl výstrel, a na ruky si natiahne kuchynské chňapky, aby nezanechal stopy. Situácia je miestami až trápne komická – plán sa mu komplikuje, nič nejde hladko, vzniká chaotická potýčka a práve v tom spočíva jej sila. Divák sa ešte smeje, no vzápätí si uvedomí, že sleduje pokus o vraždu. Humor sa rýchlo vytratí a zostane len nepríjemné ticho.

## Rozklad mužskej identity

Film nie je iba satirou na pracovný trh. Je aj štúdiou zranenej mužskej identity. Man-su nevie pomenovať svoj pocit poníženia, no cíti, že bez práce stráca hodnotu. Keď Miri nastúpi do zamestnania ako dentálna hygienička, jeho neistota prerastá do paranoidných predstáv.

Psychosomatická bolesť zubov je len jedným z prejavov jeho vnútornej krízy.

Park tu presne vystihuje, ako sa ekonomický tlak premieňa na osobný rozklad. Dom, ktorý Man-su zrekonštruoval a ktorý kedysi patril jeho otcovi, sa stáva symbolom minulosti, ktorú nechce opäť stratiť. Bonsaje, ktoré starostlivo tvaruje, sú metaforou kontroly, ilúzie, že ak dostatočne pevne zviažeme konáre, udržíme svet v poriadku.

## Estetika kontrastov

Vizuálne je film fascinujúci. Prvá polovica žiari teplými farbami, druhá sa ponára do tlmených tónov a tieňov. Park, ktorého precíznosť poznáme už z filmov ako *The Handmaiden*, tu používa krásu ako pascu. Čím elegantnejší obraz, tým krutejšie vyznieva obsah.

Hudba Yeong-wook Joa jemne podfarbuje napätie a strih postupne zrýchľuje tempo, akoby sa film sám rútil do nevyhnutného konca. Keď sa v závere objavia gigantické stroje drviace kmene stromov, nie je to náhodná ekologická vsuvka. Je to paralela. Lesy miznú rovnako efektívne ako pracovné miesta. Optimalizácia nepozná sentiment. A človek je v tomto systéme rovnakou surovinou ako drevo – spracovateľná, nahraditeľná, spotrebiteľná.

## Smiech ako obranný mechanizmus

Najväčšia sila filmu spočíva v tom, že nás núti držať palce niekomu, kto pácha zločiny. Identifikujeme sa s Man-suom, pretože poznáme jeho strach – byť nepotrebný. A práve tu je film najostrejší. Neukazuje psychopata.



Ukazuje slušného človeka, ktorého systém naučil myslieť v logike eliminácie. Ak je konkurencia problém, odstráni konkurenciu. Ved' „nie je iná možnosť“.

## Herecký koncert

Lee Byung-hun podáva jeden z najlepších výkonov svojej kariéry. Dokáže byť súčasnne smiešny aj desivý, tragický aj absurdný. Jeho premena z uhladeného manažéra na muža s prázdnyim pohľadom v mikine je postupná, presvedčivá a bolestivá. Son Ye-jin mu sekunduje s jemnou silou, jej Miri nie je pasívnou obeťou, ale ženou, ktorá sa snaží zachrániť rodinu pragmatizmom.

## Moderná klasika?

Hoci sa dá polemizovať o miernej rozvlácnosti v závere, film si drží napätie počas celých 139 minút. Neponúka

komfort, no ponúka intenzívny zážitok. Park Chan-wook možno nevytvoril svoje definitívne majstrovské dielo, ale nakrútil film, ktorý bude rezonovať ešte dlho.

Nie je iná možnosť je ostrou satirou, čiernou komédiou aj existenciálnym thrillerom. Je to príbeh o tom, ako ľahko sa môže slušný človek stať zločincom, keď z neho systém urobí prebytočný kus. A je to aj memento: Ak budeme nad'alej ospravedlňovať bezcitnosť slovami „nie je iná možnosť“, možno sa raz ocitneme v situácii, keď si tú vetu povieme sami.

**„Man-su žije život, ktorý si roky budoval: Má dobre platenú pozíciu v uznávanej spoločnosti, prirodzenú autoritu doma aj v práci, milujúcu rodinu a priestranný dom so skleníkom, kde sa stará o svoje bonsaje. Všetko sa zmení vo chvíli, keď podnik prevezme americký vlastník a jeho prepustia. Istota sa rozpadne zo dňa na deň. A keďže chce v neľútostnom korporátnom prostredí získať svoje miesto späť, rozhodne sa pre riešenie, ktoré je rovnako jednoduché, ako je desivé: Zbaviť sa konkurencie.“**

Simona Slivová



### ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:  
Chan-wook Park

Rok vydania: 2025  
Žáner: Komédia / Dráma / Thriller

### PLUSY A MÍNUSY:

- |                       |                |
|-----------------------|----------------|
| + spoločenská kritika | - nerovnomerné |
| + originálny námet    | tempo v druhej |
| + vyváženie žánrov    | polovici       |
| + herecké výkony      |                |
| + vizuálna stránka    |                |

### 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](http://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](mailto:mission@mission.sk) W: [www.mission.sk](http://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](mailto:grafik@generation.sk)

### Titulka

Final Fantasy 7 Remake Intergrade

### MARKETING A INZERČIA

**Marketing Director** / Zdeněk Moudrý  
T: + 421- 903-735 475  
E: [zdenek.moudry@mission.sk](mailto: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](mailto: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](http://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 redakciou 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](http://www.mission.sk)**

ISSN 2644-6294 (online)

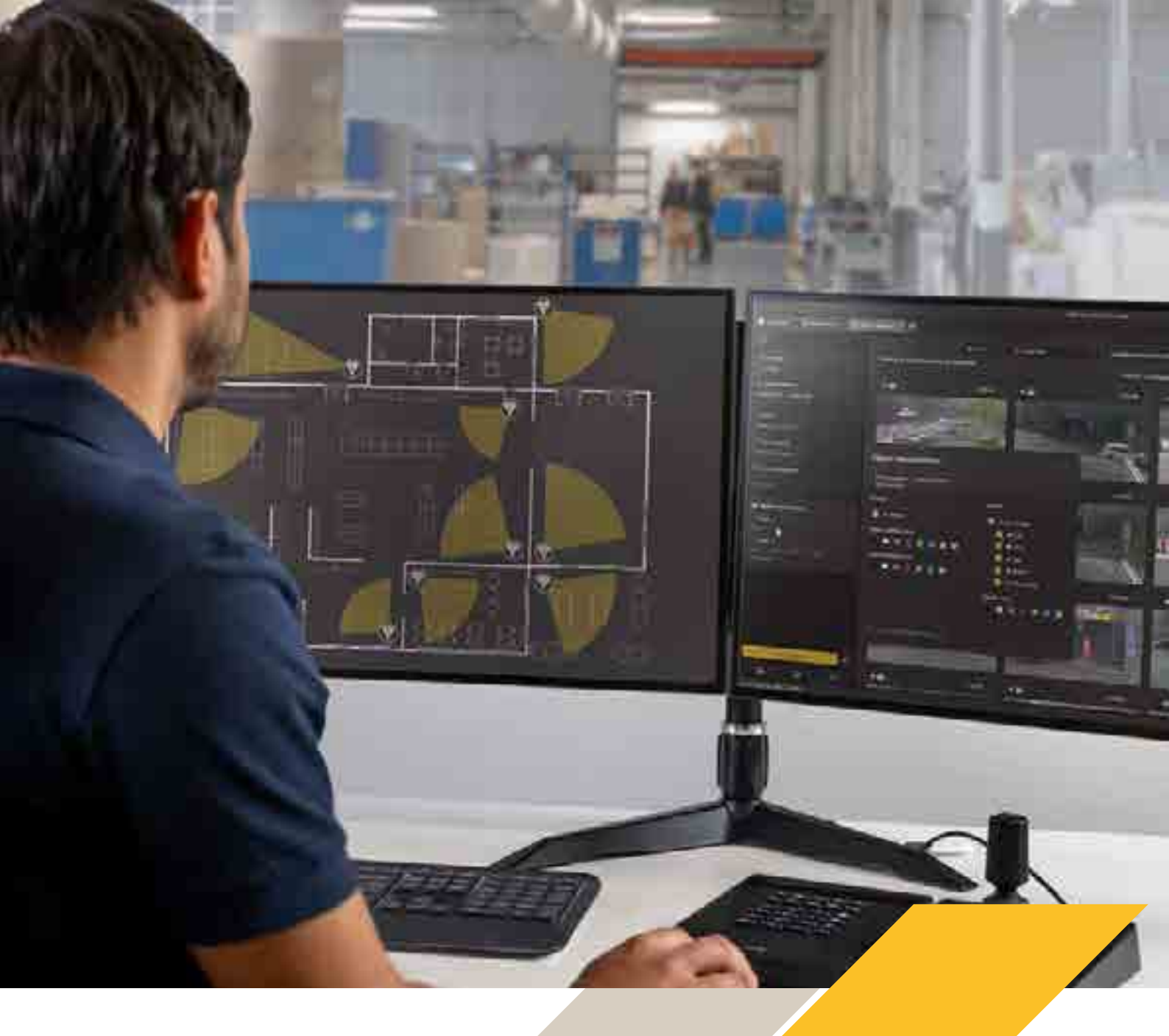


RADA PRO

# VÍTAZNÉ KLIKNUTIE PRO X2 SUPERSTRIKE

VYVINUTÉ S POMOCOU PROFESIONÁLOV.  
VYTVORENÉ PRE VÍTAZSTVO.

**KEEP PLAYING**



# 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](http://www.axis.com/products/axis-camera-station-pro)

**AXIS**<sup>®</sup>  
COMMUNICATIONS