

GENERATION

TESTOVALI SME

MSI Prestige 16 Flip AI+

TÉMA

Ako kvalitné sú
Govee žiarovky?

HRALI SME

Resident Evil Requiem

VIDELI SME

Posledná šanca

RETRO

Alone in the Dark



SÚŤAŽ



 ENDORFY



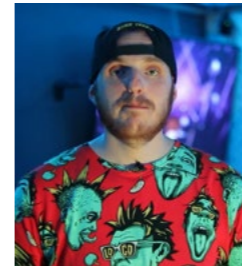
RADA PRO

VÍTAZNÉ KLIKNU TIE PRO X2 SUPERSTRIKE

VYVINUTÉ S POMOCOU PROFESIONÁLOV.
VYTVORENÉ PRE VÍTAZSTVO.

KEEP PLAYING

EDITORIÁL



Opäť mám na to chuť

Štvrtý mesiac ma zastihol nepripraveného. Nemám teraz na mysli aprílové žarty, ani nedostatok hardvéru na testy, ale nečakané zahorenie láskou k novej videohre. V mojom veku a pri pracovnom tempe, ktoré mi síce vyhovuje, no pri bližšom pohľade by už možno zaujalo aj odbornú psychiatrickú obec, si na hranie veľa času nenájdem. Napriek tomu som sa pustil do testovania Crimson Desert, netušiac, že si tým dobrovoľne rozložím večery, spánok aj zvyšky sebaovládania.

Preto vám už takto v úvode nového čísla Generation chcem dopriať podobné zážitky. Crimson Desert je totiž poskladaný z toľkých známych herných ingrediencií, že by ste ich nespočítali ani na prstoch dvoch rúk. Či je to problém, alebo pocta hernej histórii, to nechám na vás. Podstatné však je, že, popri tejto veľkej zbierke známych nápadov, si hra našla aj vlastnú tvár. Len ju treba chcieť objaviť. A práve tam môže nastať problém, pretože časť moderných hráčov chce všetko hneď, najlepšie s mapkou, šípkou a instantným dopamínom do troch sekúnd.

Ja som sa však od čias Kingdom Come Deliverance II pri žiadnej hre tak kráľovsky nebavil. A zároveň som sa v nej tak príjemne nikam neponáhlal. Pokojne si viem predstaviť, že Crimson Desert budem hrať aj rok a stále nebudem na konci. Úprimne, pri tejto hre mi to vôbec neprekáča. Užívam si ju plnými dúškami. Preto, ak aktuálne nemáte dôvod sa vyspať a venovať sa blízky, určite si túto RPG skúste zohnať.

Než si však zbabrete život podobne ako ja, nájdite si ešte pár minút na prelistovanie nasledujúcich stránok. Čakajú na vás už tradične hromady článkov, noviniek a recenzií.

Filip Voržáček
zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi®

logitech G

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

KGM Korando

TRENAŽÉR PRE TÝCH NEDÔVERČIVÝCH



Aktuálna vlna technologickej moderny prerastá automobilovým priemyslom neuveriteľným spôsobom. Mechanika ustupuje elektrickým platformám a kabíny sa menia na fungujúce sci-fi kulisy z filmov. Sme jednoducho v strede prechodu na plne autonómne presuny našich rozmazaných pozadí. Pre niekoho je to nadšený skok do budúcnosti, pre veľkú časť vodičov skôr dôvod na podozrievavé dvíhanie obočia a obavy, čo ešte príde. A presne v tejto medzere stále vzniká priestor pre autá, ktoré nerobia revolúciu, ale tak trochu tlmia šok z nej samotnej. KGM, kedysi SsangYong, to pochopilo a popri plnom vkročení do vyššie spomínanej sci-fi budúcnosti si v rámci portfólia drží aj model Korando. Ide o mestské SUV postavené ako most medzi starou školou a novým digitálnym poriadkom. Sám som si počas siedmich dní testovania tohto vozidla s benzínovým motorom a bez akejkoľvek hybridnej podpory uvedomil, ako šialene sa tie krabičky s kolieskami – nadnesene povedané – vlastne menia.

A teraz tá moja osobná odbočka, ktorá k tomu patrí a viem, že pár z vás na to vlastne čaká. Posledné dva roky som sa väčšinou vozil v najnovších elektromobiloch, kde je všetko tiché, rýchle a často aj tak trochu príliš presvedčené o vlastnej genialite a neomylnosti. Potom presadnete do Koranda a zrazu sa vrátite na zem. Nie vyložene nepríjemne, skôr takým tým spôsobom, keď si po týždni v smart domácnosti uvedomíte, že obyčajný vypínač na stene je vlastne skvelý vynález a nie je nutné ho hneď posielat' do dôchodku. A práve preto mi tu sedí ústredná metafora „trenažera pre nedôverčivých“. Korando totiž nikoho nenúti veriť v budúcnosť násilu, skôr ju dávkuje po menších sústach a ešte vám nechá po ruke zadné vrátka.

Navonok Korando pokračuje na vlnu vizuálnej línie minulých verzií a na niektorých miestach ešte stále narazíte aj na staré označenie SsangYong. Testovaný kus s príplatkovým balíkom pridáva čierne akcenty na maske, nápisy na kapote,

tónované okná aj čierne lyžiny, takže auto vyzerá o niečo sebavedomejšie bez toho, aby sa snažilo zaujať núteným futurizmom s RGB diskotékou. Rozmery je to akýsi medzikus medzi malými crossovermi a väčšími SUV. Dĺžka 4 450 mm a šírka 1 870 mm znamenajú, že v meste s ním stále nebudete zažívať parkovací horor ani v užších uličkách. Svetlá výška 182 mm je navyše praktický kompromis – obrubníky, rozbité príjazdy či zimné výmole zvládnete s kl'udom kórejského džentlmena. A aj pohotovostná hmotnosť sa podľa výbavy točí okolo jeden a pol tony, pričom môj kus mal 1 544 kg. Je teda jasné, že toto nie je nejaké papierové SUV, ale poctivejšie stavaný kus auta.

Vnútri sa tá moja trenažerová filozofia ukáže už na prvú dobrú. Digitálny prístrojový panel s uhlopriečkou 10,25 palca pôsobí moderne a v praxi je prehľadný, centrálny displej infotainmentu má 9 palcov a všetko dôležité funguje tak, ako by ste od auta čakali – bez nutnosti riešiť nejaké dial'kové kúzia cez



mobil. Je tu dokonca možnosť zobrazenia navigácie na celej ploche pred vodičom. Prvé, čo som sa po nasadnutí do auta naučil, bolo pomocou fyzických spínačov na volante vypnúť asistenta sledovania povolenej rýchlosti. Zvukové upozornenia sú tu totiž šialene nahlas a otravné (čo je vlastne príznačné v súvislosti s tou metaforou). Pod obrazovkou je fyzický panel klimatizácie, bezdrôtová Qi nabíjačka, spínače vyhrievania sedadiel, otočný gombík na audio a nechýba klasická voliaca páka automatu. Po skúsenostiach s autami, kde sa kvôli jednej zmene teploty preklíkate do tretej úrovne menu, je toto až podozrivo upokojujúce.



Jediné, čo mi tu prekážalo, bola istá miera retro školy pri tvorbe palubovky, ktorá dnes už vie dosť biť do očí. Sú prsto veci, ktoré osobne a subjektívne na moderných autách milujem, a minimalizmus je jednou z nich. Korando má Apple CarPlay a Android Auto cez kábel, takže sa nemusíte za každú cenu spoliehať na natívny systém, ktorý zvykne starnúť rýchlejšie než lak na kl'učkách. Natívna navigácia je klasický TomTom a latencia pri interakcii s ním je citeľne vyššia než pri zrkadlení telefónu.

Materiálovo je kabína pragmatická a tým pádom bude pre mnohých aj príjemná. Mäkčené plasty sú tam, kde

majú byť, celé to slušne lícuje a počas týždňa jazdenia nebolo počuť žiadne vŕzganie. Sedadlá vo vyššej výbave držia telo dobre aj na dlhších trasách.

Priestor v interiéri je na pomery zvyšku auta štedrý, aj keď osobne som si neustále tlačil pravým kolienom o stredovú konzolu – moja výška je niekedy problém. Každopádne vzadu je dosť miesta na kolena aj nad hlavou aj pre vyšších dospelých a vďaka minimálnemu stredovému tunelu sa dá v núdzi použiť aj prostredné miesto. Všade naokolo máte hromadu odkladačiek priehradiek a vo dverách dokonca delené držiaky na veľké plechovky. Kufor

má papierovo 551 litrov a po sklopení operadiel narastie na približne 1 248 litrov, pričom v praxi potešia aj drobnosti ako háčiky na tašky či delené dno. Plus nechýba plnohodnotná rezerva, čo je dnes už vlastne zberateľský predmet.

Pod kapotou testovaného modelu bol 1,5-litrový (Turbo GDI) preplňovaný benzínový štvorvalec s výkonom 163 koní a krútiacim momentom 280 Nm, ktorý poháňa predné kolesá. Podstatné je, že krútiaci moment je dostupný od 1 500 do 4 000 otáčok, čiže presne tam, kde sa jazdí v bežnom živote.

V meste aj mimo neho pôsobí auto ochotne a lineárne, netreba ho zbytočne vytáčať. Keď to spravíte, dá vám to najavo hlasnejším prejavom, čo nie je tragédia, skôr pripomenutie, že toto nie je sterilný elektromobil, ale normálny spal'ovák. A opäť – do tej trenažerovej logiky to vlastne zapadne, keďže auto vás nenápadne vedie k tomu, aby ste jazdili na krútiaci moment a nie na ego.

Automat je klasický šesťstupňový meničový Aisin. Rozjazdy sú väčšinou hladké, pri úplne pomalom manévrovaní vie občas jemne trhnúť, no pri pokojnej jazde radí nenápadne. Pri prudkom zošliapnutí plynu si berie zlomok času navyše na rozhodnutie a v kopcoch vie





motor držať otáčky zbytočne vysoko. No je to čitateľné a predvídateľné správanie, ktoré sa dá rýchlo odhadnúť a naučiť.

Podvozok je naladený rozumne. Bežné mestské nerovnosti filtruje pekne, v zákrutách sa karoséria nakloní o niečo viac než pri tuhších európskych konkurentoch, ale robí to plynulo a bez nepríjemného rozkývania. Ostré priečne hrany a hlboké diery vedia poslať do kabíny tvrdší úder, najmä pri väčších diskoch a nižšom profile pneumatík, no vcelku je to stále nastavené tak, aby ste po týždni jazdenia po tých našich tankodromoch nemali chuť sa hodiť PN. Na diaľnici ma vlastne vcelku príjemne prekvapila miera hluku v kabíne. Pri 130 km/h motor točí približne 2 550 otáčok a v mojom meraní to znamenalo maximálne 70 dB. Posádka sa tak môže rozprávať normálne a bude si rozumieť. Prosto – jazdiť s týmto autom mi prinášalo

príjemné pocity a nemal som chuť z jeho vypadnúť čo najskôr. Dnes toľko horúca téma spotreby bude záležať od vašej ochoty držať sa takzvane na uzde.

V meste som sa pohyboval okolo 9,5 l/100 km, na okreskách okolo 6,8 l/100 km, pri 130 km/h na diaľnici približne 9,2 l/100 km a pri 115 km/h okolo 7,4 l/100 km. Kombinovaný priemer 7,8 l/100 km. Ak si kupujete auto tohto typu zásadne kvôli čo najnižšej spotrebe, budete sa musieť naučiť s ním jazdiť a kontrolovať svoju nohu.

Bezpečnostne je Korando moderné tam, kde má byť. Konštrukčne pôsobí pevne a už spomínané asistenčné systémy sú tu prítomné v plnom balíku. Dôležité je, že ich správanie nepôsobí hystericky a nastavenie či vypnutie nie je zbytočne komplikované. Čo sa týka ceny, základ vo výbave Club začína na 21 490 eur, verzia Style+ stojí 22

490 eur a kompletne vybavený testovaný kus vyšiel na 26 940 eur. V kontexte toho, čo všetko dostanete – vrátane priestoru, výbavy a klasickej techniky – je to až nepríjemne racionálne. K tomu päťročná záruka do 100 000 km a zrazu dáva zmysel aj to, prečo Korando v portfóliu KGM vlastne stále existuje, aj napriek tomu, že značka ponúka vozidlá vhodné pre Adama Jensena (pre pochopenie odporúčam nalistovať môj starší test KGM Action).

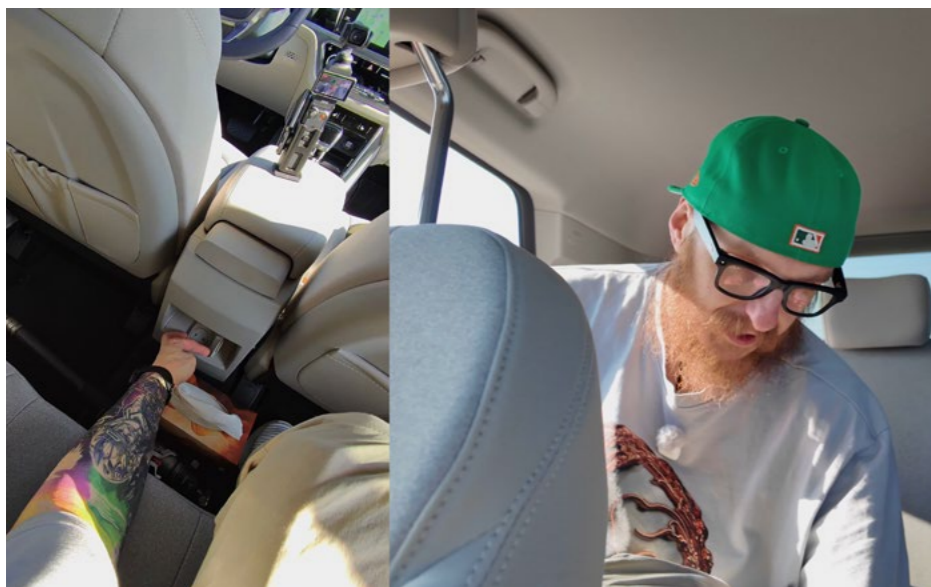
KGM Korando sa skutočne nesnaží ohúriť budúcnosťou. Skôr vám ju podsunie tak, aby ste sa pri tom cítili stále v pozícii šoféra. Je to trénažér pre nedôverčivých, pretože používa moderné veci len tam, kde starej škole dnes reálne dávajú zmysel, a zvyšok necháva v istom retro duchu. Kto uvažuje o novom aute a hľadá práve niečo takéto, nemal by váhať a skočiť k najbližšiemu dilerovi a presvedčiť sa na vlastné oči.

Verdikt

Korando je poctivý trénažér pre nedôverčivých, ktorý rozumne dávkuje modernu a zvyšok nechá príjemne po starom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: KGM	Cena s DPH: 21 490€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Veľmi praktický a priestorový interiér aj kufor	- Palubovka pôsobí miestami retro
+ Rozumná ergonómia s fyzickými tlačidlami	- Spotreba v meste nie je nízka
HODNOTENIE: ★★★★★	



TRENDY AUTO

BMW iX3

PRVÉ DOJMY



Na náš trh sa aktuálne dostala absolútna novinka z dielne BMW, a to elektrický model iX3. Mal som možnosť sa s ním v krátkosti zoznámiť a najazdiť necelých 200 km, aby som pre vás spísal akýsi súhrn svojich dojmov. Uvedená novinka na mňa zatiaľ pôsobí ako evidentná snaha o nastavenie novej kultúry v BMW. Je jasné, že práve na tomto SUV chcú Nemci ukázať, že to stále majú v krvi, nech už sa expanzia z Číny tvári akokoľvek víťazne. A mňa na tom baví najmä to, že to nie je len ďalšie elektrické SUV s novou grafikou v displejoch. Toto auto už na prvý pohľad pôsobí inak a sviežo. Má výborné proporcie, sebavedomý dizajn a niekoľko nečakaných es v rukáve.

Nové BMW iX3, nesúce interné kódové označenie NA5, zosobňuje radikálny rez a začiatok celkom novej kapitoly, ktorá oživuje slávny historický pojem „Neue Klasse“. Keď táto automobilka v šesťdesiatych rokoch dvadsiateho storočia uviedla pôvodnú rodinu modelov Neue Klasse, tento krok ju nielen zachránil pred finančným kolapsom, ale definoval jej športovo-elegantnú identitu na nasledujúce polstoročie. Súčasná, plne elektrická inkarnácia tohto pojmu má za úlohu dosiahnuť to isté v kontexte postuhlíkovej éry. Či sa jej to podarí, ukáže až čas, každopádne sotva by som si vedel predstaviť lepší začiatok, než práve reprezentuje táto novinka. Do rúk som konkrétne dostal iX3 50 xDrive, teda dvojmotorovú štvorkolku, ktorá má byť

efekt bez použitia okuliarov. V novom iX3 ide o premietanie interaktívnej plochy tesne pod spodnú hranu čelného skla, čo v kombinácii s čiernym pozadím vytvára pocit, akoby ste mali pred sebou AR stenu plnú informácií. Môžete tak neustále sledovať dianie pred vozom a súčasne dostávať hromadu dôležitých informácií. Náhdera.

Rovnako silný dojem vo mne zanecháva aj celkový prémiový pocit a pohodlie. Kabína pôsobí dostatočne vzdušne a prakticky. Pohodlné kreslá mi namasírovali chrbát, panoramatická strecha bombardovaná nečakaným dažďom mi naopak navodila príjemnú atmosféru a jazda ako taká vo mne zanechala len a len príjemné pocity. Vozidlo aj na mokrej ceste krásne držalo stopu, akcelerovalo brutálnou, ale cez to všetko kontrolovanou silou, čo mi v kombinácii s autonómnymi asistentmi dodávalo pocit bezpečnosti.

Zatiaľ som z BMW iX3 maximálne nadšený. Fakt sa mi zapáčil jeho dizajn, baví ma technologický základ a celé to na mňa pôsobí dospelejšie, modernejšie a prémiovejšie, než som čakal. Stále je však fér pripomenúť, že riadky vyššie sú výsledkom krátkého preview zoznamovania. Na to, aby som vedel povedať viac o jazde v rámci rôznych scenárov, fungovaní techniky v praxi a o tom, či iX3 obstojí aj mimo prvého wow efektu, si budete musieť ešte počkať na regulárnu recenziu.

Filip Voržáček



Leapmotor B10

CENOVÝ PROVOKATÉR



Vstup čínskej automobilky Leapmotor na európsky trh, realizovaný prostredníctvom strategického partnerstva s koncernom Stellantis, predstavuje jeden z najzásadnejších posunov v súčasnom automobilovom priemysle. Nie je to tak dávno, čo som vám celý tento proces bližšie opisoval v úvode premiérovej recenzie na prvé vozidlo značky Leapmotor, a už tu máme akési pokračovanie. Ak bol predchádzajúci model C10 aj v mojich očiach ambicióznym „early access“ titul, ktorý definoval základné piliere značky (komfort a rodinnú orientáciu), potom nový model B10 možno hernou terminológiou označiť za komplexný remaster postavený na novej architektúre LEAP 3.5. Novinka prichádza do segmentu C-SUV, ktorý je v Európe (aj na Slovensku či v Česku) jednou z najviac preferovaných arén v mnohom pripomínajúcu battle-royale bojisko. Som

rád, že vám v nasledujúcich riadkoch budem môcť o kvalitách tohto auta poreferovať. Ak ste mali pocit, že pri C10 som bol miestami až prehnane kritický tam, kde to nebolo vyslovene nutné, pri jeho o niečo menšom a novšom bratovi to už nebude také horúce.

Exteriér B10 pôsobí ako jasný produkt aerodynamického tunela. Namiesto agresívnych hrán ide cestou organických línií, ktoré v prvom rade pomáhajú znížiť odpor vzduchu, a tým aj spotrebu energie. Vpredu dominuje akási uzatvorená tvár typická pre elektromobily, no na rozdiel od množstva sterilnej konkurencie tu celé pekne rozbíja vyvýšená línia kapoty. Samostatnou kapitolou je svetelný podpis s názvom Wing Star, ktorého nízky profil a vysoká svietivosť zabezpečujú nielen vizuálne pôsobivý efekt, ale hlavne pomáhajú vyššej miere bezpečnosti (svetlá

fungujú v tme plne autonómne bez toho, aby oslňovali protiúduce vozidlá). Boky karosérie definujú dva výrazné prelisy, ktoré vedú od blatníkov až k zadným svetlám a vytvárajú dojem pohybu aj vtedy, keď auto stojí. Zapustené kl'učky, podobne ako pri C10, síce logicky pomáhajú aerodynamike, ale chýba im podsvietenie a ani sa automaticky nevysúvajú. To čo som teda v tejto súvislosti kritizoval práve pri C10 sa znova opakuje. Rozmerovo spadá najnovšie auto značky Leapmotor do spomínanej kategórie C-SUV (4515 x 1885 x 1655 mm, rázvor 2735 mm, svetlá výška 170 mm) s tým, že ponúka robustný, stabilný postoj, perfektnú úroveň agilnosti v úzkych mestských uličkách a zároveň slušnú dávku praktickosti. Vzadu to celé uzatvára efektný LED pásik cez celú šírku kufra, ktorý v noci zanecháva výraznú svetelnú stopu a jediné čo mu za mňa chýba k dokonalosti je nejaká

forma interakcie pri spustení nabíjania - opäť spomínam na prednosti verzie C10.

Architektúra LEAP 3.5 s plochou podlahou a efektívnym balením komponentov vás po otvorení dverí uvíta veľkým priestorom. Pociť svetla podporuje obrovská panoramatická strecha s laminovaným sklom, ktoré pohlcuje 99,75 % UV žiarenia, takže vie v teplých dňoch výrazne znížiť prehrievanie kabíny. Materiály hrajú na udržateľnosť aj kvalitu vzduchu. Sedadlá sú v eko-koži s certifikáciou OEKO-TEX a mnou testovaná výbava mala okrem vyhrievania aj ventiláciu. Do výplní dverí a palubovky výrobca pridáva bambusové uhlie na filtráciu pachov a reguláciu vlhkosti a mäkké plochy dopĺňa textúra s motívom bambusových listov. Oproti C10 sa B10 nesnaží interiér kopírovať a prichádza s ešte o chl'p modernejším spracovaním palubnej dosky: zapustené ž'aby, transparentné prvky a celkovo viac vzdušný dojem.

Brutálne sa mi páčili výdychy ventilácie s RGB podsvietením a kvázi kovovým akcentom, ktoré v stredovom tuneli dopĺňajú výklopné držiaky na nápoje. Keď som jedno ráno viezol dcéru do školy, zaujalo ma, ako uhrančivo sledovala práve stred palubovky. Po nejakom čase z nej vypadlo, že to celé vyzerá ako mimozemšťan so svietiacimi očami a deravými rukami. Technologickým centrom je 14,6" displej s 2,5K rozlíšením,



ktorý preberá väčšinu ovládania (a tým čistí palubovku od tlačidiel). Dopĺňa ho 8,8" digitálny štít, šikovne zasadený do výrezu volantu. Infotainment poháňa čipset Snapdragon 8295, takže reakcie na povely sú príjemne plynulé, a dokonca si viete prispôbiť aj grafiku rozhrania s rôznymi animáciami. K tomu si pridajte 12 reproduktorov a praktické drobnosti typu NFC/Bluetooth kl'úč v mobile. Auto viete zdieľať až s ôsmimi ľuďmi naraz, takže ho môžu používať aj bez toho, aby ste im odovzdali hlavnú kartu.

Samozrejmosťou sú OTA aktualizácie. Potvrdilo sa mi to už v prvý deň testovania, keď ma auto vyzvalo na stiahnutie veľkého balíčka. Spravil som to ochotne, lebo jednou z hlavných vecí, ktoré update

spriístupnil, bolo bezdrôtové Android Auto a Apple CarPlay čiže presne tá funkcia, ktorej absenciu som tak tvrdo kritizoval pri C10. Súčasťou balíčka bol aj jazdný režim s najsilnejším stupňom rekuperácie a takzvaný one-pedal správaním, pri ktorom v meste stačí vo väčšine situácií pracovať hlavne s plynom. Systém je však stále bez lokalizácie do SK a CZ jazyku, ktorá je nateraz v príprave, ale jej spriístupnenie nemá presný dátum.

Pri interiéri ešte ostanem, lebo je tu pár zaujímavostí, ktoré by som nerád preskočil. Funkciu nahrávania okolia pomocou 360° kamerového systému má aj C10, len som to vtedy v recenzii opomenul a teraz to napravím. Stačí do vol'ného USB-A konektora pod lakt'ovou opierkou strčiť bežný USB kl'úč a môžete nahrávať do slučky videozáznamy z kamier počas jazdy aj parkovania. V prípade nehody či poškodenia auta, tak získate cenné (a vizuálne slušné) zábery. Stredová opierka okrem dvojice USB vstupov ponúka aj odkladaciu plochu na telefóny, pričom jedna časť podporuje bezdrôtové nabíjanie výkonom 15 W. USB-C zároveň dokáže káblom nabíjať výkonom 60 W. Dokonca aj pre zadných pasažierov je pripravený malý odkladací priestor, do ktorého sa priečne zmestí jedna 330 ml plechovka. Veľmi príjemná je aj možnosť sklopiť predné operadlá do takmer vodorovnej polohy a spraviť si z predných sedadiel improvizovanú spálňu s výhl'adom na





hviezdy. A hoci B10 zvonka nepôsobí ani zd'aleka tak mohutne ako C10, veľkosť kufra ma príjemne prekvapila. Ten totižto disponuje kapacitou 430 litrov a po sklopení sedačiek je možné ju navýšiť až na 1 300 litrov. Pod prednou kapotou sa nachádza aj frunk s objemom 25 litrov kam si viete dať kabeláž alebo lekárničku/trouhohlník/vestu.

Najväčším prekvapením týždňového testu bola pre mňa osobne pohoda, s akou sa auto hýbe po ceste. Cítiť tu ruku Stellantisu a akúsi taliansku školu ladenia podvozku, keďže má auto viac života, no bez toho, aby z neho bolo nervózne šidlo. Riadenie je na pomery čínskej konkurencie prekvapivo ostré, má primeranú váhu a v zákrutách dodáva istotu.

Podvozok je naladený komfortnejšie a mäkkšie pruženie dokáže slušne eliminovať nerovnosti aj výtlky. Lenže každé kúzl má svoju cenu a ona mäkkosť automaticky znamená aj výraznejšie náklony karosérie. Vďaka nízko položenému ťažisku (batéria) a takmer ideálnemu rozloženiu hmotnosti 50:50 však B10 vo väčšine situácií ostáva stabilným. Zadný elektromotor 160 kW (217 k) a 240 Nm dáva autu veľmi slušnú dynamiku, ktorú oceníte nielen v meste, ale hlavne pri predbiehaní. Potešilo ma, že je tu konečne možnosť manuálne nastaviť rekuperáciu a o režime one-pedal som už čo to písal vyššie. Stále je tu však priestor na doladenie. Kalibrácia asistentov nie je ideálna a Leap Pilot L2 vie byť v európskom kontexte až príliš agresívny, ako nejaký úzkostlivý NPC z videohier, ktorý vás neustále napomína. Rovnako som nebol spokojný s automatickým odomykaním a zamykaním dverí, keďže raz to fungovalo a raz nie. Férové je však dodať, že možnosť vytvorenia vlastného

profilu je praktický tromf, pretože si môžete uložiť preferované nastavenia asistentov a tie najotravnejšie vypnúť jedným tlačidlom na volante. Apropos, volant je spracovaný rovnako ako pri C10, a to z mojej strany berte ako veľkú pochvalu.

Nastal čas pozrieť sa na batériu. B10 sa predáva v dvoch kapacitách, pričom mne skončil v rukách silnejší variant so 67,1 kWh a papierovým WLTP dojazdom okolo 430 km. V meste som sa bez špeciálneho obmedzovania (vrátane kúrenia) vedel dostať s prehľadom nad 400 km a pri čisto diaľničnej prevádzke cez 310 km. Onen remaster v podobe architektúry LEAP 3.5 prináša 800 V a nabíjací výkon 168 kW.

Pri ideálnych podmienkach sa tak viete dostať z 30 na 80 % za hruba 20 minút. Nechýba ani funkcia Vehicle-to-Load (V2L) pre nabíjanie externých zariadení, vrátane špeciálneho režimu pre kempovanie. V menu som objavil dokonca aj graficky prispôbený modus na kempovanie.

Cenová politika Leapmotoru na lokálnom trhu je nastavená tak agresívne, že konkurencii to musí zarezonovať až v ušiach. Zároveň Stellantis robí tú najdôležitejšiu psychologickú službu, keďže predaj aj servis beží cez normálne, zavedené showroomy (Peugeot, Citroën a spol.), takže odpadá klasické „kto mi to bude servisovať, keď sa niečo pokazí?“. A to je blok, ktorý pri čínskych značkách často rozhoduje viac než samotné parametre. B10 je pod hranicu 29-tisíc a v akcii v čase písania textu stál dokonca 27 490 €, čím si berie titul cenového provokatéra a zároveň lezie do revíru nielen modelom typu MG či BYD, ale nepríjemne aj európskym bestsellerom ako Škoda Elroq alebo Kia

EV3, ktoré pri porovnateľnej výbave často stoja o pár tisíc viac. Mnou testovaná najdrahšia verzia pritom vychádza okolo 31 000 €, čo je suma, ktorú som pred viac než štyrmi rokmi dal za Citroën ë-C4. Ani vám sem nebudem písať rozdiely medzi ë-C4 a B10, lebo by sa mi pri tom tlačili slzy do očí. Hold vývoj elektromobilov si za ten čas ušiel už poriadny kus cesty a to nielen v rámci Číny ako takej.

Akokoľvek sa mi C10 páčil svojou mohutnosťou a interaktívnymi svetlami pri nabíjaní, modernejší B10 je jasne kvalitnejší nasledovník a to v mnohom. Je to cenovo dostupné rodinné SUV s veľkým kufrom, vydareným dizajnom, veľmi príjemnou jazdnou dynamikou a z veľkej časti už aj použiteľným softvérom. Verím, že všetky vyššie spomenuté negatíva sa Leapmotoru podarí ďalšími aktualizáciami a príchodom nových modelov ešte zredukovať, ale už teraz sú v mojich očiach o jednu hviezdičku vyššie.

Verdikt

Za tie peniaze je B10 jedno z najlepších elektrických SUV, aké si dnes viete kúpiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Leapmotor	Cena s DPH: 27 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborná dynamika a ovládanie	- Zásahy asistenčných systémov
+ Moderný a priestraný interiér	- Kl'učky nie sú podsvietené
+ Servísne zázemie	a nevysúvajú sa
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA AUTO

Ford Kuga PHEV

BOL RAZ JEDEN ŽIVOT



Keď som sa na nový Ford Kuga PHEV zapozeral prvýkrát, stále mi v hlave naskakovala jedna zvláštna asociácia. Poznáte animovaný seriál Bol raz jeden život? Presne tie lietajúce biele krvinky, ktoré sa pokojne, sebaisto a trochu zvláštne elegantne presúvali organizmom, akoby presne vedeli, kam patria. Ako malého ma fascinovali. A presne tak na mňa zapôsobila aj Kuga. Ako niečo, čo má v systéme svoju úlohu a nepotrebuje si ju pred nikým silou-mocou obhajovať.

V dnešnom automobilovom svete to pritom vyzerá skôr ako v tele počas chrípkovej sezóny. Všade chaos, tlak na elektrifikáciu, displeje rastú ako huby po daždi a množstvo vodičov stále nevie, či sa vrhnúť na elektromobil, alebo si ešte chvíľu nechať klasiku. Práve preto mi dnes plug-in hybrid dáva zmysel ako rozumný medzistupeň a Ford Kuga PHEV patrí k tým najpresvedčivejším dôkazom, že sa to dá urobiť dobre. Som rád, že prvý Ford v našej car review sekcii prišiel práve v takomto momente. Albert Barillé,

tvorca spomínaného seriálu, už síce medzi nami nie je, ale in memoriam mu d'akujem za metaforu, ktorá mi písanie tohto testu celkom príjemne ul'ahčila.

Kuga pritom nevstupuje do boja o vašu priazeň ako nejaký nováčik bez imunity. Na európskom trhu si už stihla vybudovať veľmi slušné meno a vo svete plug-in hybridov patrí medzi najznámejšie a najúspešnejšie modely vôbec. Zaujímavé však je, že aj napriek tomu sa o nej často hovorí menej, než by si zaslúžila. Akoby v tom automobilovom organizme fungovala spol'ahливо, potichu a bez zbytočného krikú, lenže väčšinu pozornosti stále pohlcujú iné mená.

Aktuálny facelift jej však pomohol presne tam, kde to bolo treba. Nová maska chladiča, prepracované nárazníky a svetelný podpis na prednej časti dávajú Kuge výraz, ktorý pôsobí moderne a sebavedomo. V testovanej verzii ST-Line X navyše veľmi dobre fungujú čierne detaily, ktoré inak perlet'ovo bielemu autu

pridávajú šmrnc. Palec hore aj za Matrix LED svetlomety, ktoré v noci perfektne vyrezávajú protiidúce autá a žiadne z nich nemalo potrebu po mne blikať.

Citeľnou modernizáciou prešiel aj interiér. Pred vodičom je 13-palcový digitálny prístrojový panel, v strede palubnej dosky zase 13,2-palcový displej infotainmentu. Našťastie to nie je ten typ modernizácie, pri ktorej sa všetko skomplikuje len preto, aby to vyzeralo futuristicky. Naopak, Ford tu našiel celkom rozumný balans medzi efektom a použiteľnosťou. Samotný infotainment patrí k tomu lepšiemu, čo dnes v bežných autách nájdete. Reaguje rýchlo, menu je logické a bezdrôtové Apple CarPlay či Android Auto fungujú tak ako majú. Klimatizáciu síce musíte riešiť výhradne dotykovo, ale keďže ovládanie je stále po ruke v spodnej lište, nie je nutné počas jazdy zbytočne odtrhávať zrak od cesty. Na ňu je inak krásny výhľad.

Čo mi trocha vadilo? Volič smeru jazdy je spracovaný do podoby rotujúceho kolieska,



na ktoré som si nie úplne počas týždňa jazdenia dokázal zvyknúť. V jeho strede je navyše spínač ktorý vie aktivovať dodatočnú rekuperáciu v prípade ak to šofér uzná za vhodné, čo je funkcia, akú by som docenil skôr integrovanú na volante než po pravej ruke. Vadilo mi aj málo možností nastavenia farieb v rámci grafického rozhrania a inak pekného RGB podsvietenia, ktoré nájdete v oblasti kl'učiek, držiakov nápojov a dverí ako takých. Chcelo by to viac než len čiernu a modrú. Každopádne doba, keď Ford ponúkal suverénne jedno z vizuálne najhorších softvérových rozhraní, je evidentne definitívne preč. Aprpro, neskutočne sa mi pri štartovaní aj vypínaní vozidla páčila efektná animácia premietaná na hlavnej obrazovke. Za toto palec hore a pod'me ďalej. Odhlučnenie kabíny musím rovnako pochváliť. Vd'aka akustickým sklám a slušnej izolácii je interiér príjemne tichý,

čo je presne to prostredie, v ktorom vynikne audiosystém Bang & Olufsen. Ten hrá na pomery triedy veľmi dobre a spolu s vyššie spomínaným ambientným osvetlením či tmavým stropom vytvára kabínu, v ktorej sa človek necíti ako v sterilnom dopravnom prostriedku, ale skôr ako v priestore, kde sa dá fungovať aj na dlhých trasách bez únavy.

Samostatnou kapitolou sú sedadlá. Predchádzajúca Kuga, v ktorej som mal možnosť opakovane sedieť, ich mala skôr priemerné a na dlhších cestách vedeli byť otravné. Ford si však túto kritiku evidentne vypočul a nové sedadlá s certifikáciou AGR prinášajú zásadnú zmenu. Sú pohodlnejšie, lepšie podržia telo a vd'aka predĺženiu spodného sedáku konečne netrestajú vyšších vodičov po dvoch hodinách za volantom. Dá sa povedať, že ak bola staršia Kuga občas mierne nepriateľská k chrbtici,

facelift prišiel s vlastnou fyzioterapiou a moje pravé koleno si mohlo definitívne vydýchnuť. Praktickosť pritom zostala jednou z jej silných stránok. Zadné sedadlá sa dajú posúvať, operadlá nastavovať a kufor má síce priemerných, ale stále prijateľných 553 litrov. Na plug-in hybrid je to obstojná hodnota, obzvlášť keď si uvedomíte, že Ford musel do auta niekam zabalit' aj batériu. A ešte sympatickejšie pôsobí detail v podobe minirezervy. Mimochodom, v kufri som objavil aj spínač od vysunutia ťažného zariadenia, ktoré zvláda maximálnu záťaž v segmente a to 2 100 kg.

Plug-in hybridná Kuga stojí na 2,5-litrovom atmosférickom benzínovom štvorvalci pracujúcom v Atkinsonovom cykle, ktorému pomáha elektromotor. Výsledkom je systémový výkon 243 koní. Ford pri modernizácii posilnil elektrickú časť pohonu, takže auto reaguje oveľa svižnejšie a citel'ne ochotnejšie než predtým. Rozjazdy sú plynulé, okamžité a v meste Kuga pôsobí ľahšie, než naznačuje jej hmotnosť. Ak by som sa mal ešte na chvíľu vrátiť k úvodnej metafore, tak tu presne cítim, že auto má dva metabolizmy, ktoré spolupracujú lepšie než väčšina vašich kolegov v open space kancelárii.

Benzín nie je otravný relikv, elektrina nie je samoučelná póza a dokopy to dáva príjemne harmonický celok. Samozrejme, stále je tu prevodovka eCVT, čo je pojem, pri ktorom časť vodičov preventívne dostáva výrazku a chuť sa začať ošívat' ako pri nástupe alergie. Lenže v Kuge je nalaďená oveľa lepšie, než bývalo kedysi zvykom. Ford eliminoval onen typický vysávačový

efekt a pri prudšej akcelerácii prevodovka dokonca simuluje radenie stupňov. Vd'aka tomu auto nepôsobí, tak gumovo a pri dynamickej jazde je citel'ne prirodzenejšie.

Výborná správa je aj to, že po vybití batérie sa auto nespráva ako astmatik, ktorý si zabudol doma svoj sprej. Práve naopak. Aj keď už nejazdí čisto na elektrinu, stále funguje ako veľmi schopný full-hybrid a spotreba sa vie držať na prekvapivo rozumných hodnotách. V prípade testovaného modelu to bolo z dlhodobého hľadiska jemne nad šiestimi litrami. Elektrina pritom dáva najväčší zmysel mimo diaľnice, pri kratších trasách a v bežnom mestskom režime. Kto bude pravidelne nabíjať, ten z tohto nastavenia vyžmýka to najlepšie. Kto nabíjať nebude, tomu síce stále ostane dobré auto, ale už nebude využívať celý potenciál toho, čo Ford postavil.

Elektrický dojazd je v praxi presne taký, aký pri plug-in hybride čakáte. Papier síce znesie veľké čísla, ale realita býva prozaičnejšia. V chladnom počasí treba počítať skôr s nižšími desiatkami kilometrov, v mojom prípade sa priemer držal okolo 35 km. V priaznivejších podmienkach sa však viete dostať na hodnoty, ktoré už pre bežné denné jazdy dávajú väčší zmysel. Aby som však úplne neobišiel reálne čísla, trakčná batéria má kapacitu 14,4 kWh a nabíjať ju viete maximálnym výkonom 3,3 kW. Z úplného dna na 100% vám to pri maxime zaberie niečo vyše troch hodín, čo rozhodne nie je čas, aký by ste bežne vedeli zabiť napríklad pri nákupe potravín. Oveľa väčší zmysel tak dáva nabíjanie doma, ideálne cez wallbox, ak nejaký máte, samozrejme.

Na ceste som sa s testovaným vozidlom neskutočne zabával a zaspomínam som si na svoje druhé auto v živote, ktorým bolo svojho času, dnes už aj u nás ikonické, Mondeo zo začiatku druhého tisícročia. Kuga jazdí isto, nepôsobí ťažkopádne a v zákrutách napriek



hmotnosti 1,8 t drží veľmi slušne. Verzia ST-Line X má znížený podvozok a tuhšie naladenie, takže s 20-palcovými kolesami vie byť na rozbitých cestách o niečo tvrdsia, ale odmenou je dobrá kontrola pohybov karosérie a veľmi príjemná istota vo vyšších rýchlostiach. Nie je to gauč na kolesách, skôr kondične pripravený organizmus, ktorý rád otužuje. Riadenie je za mňa vyladené absolútne dokonalo. Kožený prešívany volant má príjemný odpor a nepôsobí prehnane mäkké. Kuga vás síce nevyzýva, aby ste na každej okreske skúšali cosplay na Sébastiena Loeba, ale zároveň vám nedáva pocit, že len pasívne vydávate povely a veziete sa v nejakom autonómnom režime. Auto prsto s vodičom komunikuje a to je v tejto triede SUV stále cenná vlastnosť.

A keď už spomínam autonómiu, veľmi dobre sú naladené aj asistenčné systémy. Adaptívny tempomat funguje rozumne, 360-stupňová kamera je skutočne užitočná, aj keď by mohla byť o niečo ostrejšia, a systém Electronic Horizon patrí k tým riešeniam, ktoré si človek možno nevšímne na prvýkrát, ale po pár dňoch používania pochopí, že mu citel'ne uľahčujú život. Ak

teraz úplne neviete, o čo ide, je to systém, vd'aka ktorému auto vie z mapy dopredu zistiť, čo ho čaká na ceste. Napríklad zákruta, kruháč alebo nižší rýchlostný limit. Preto môže tempomat spomaliť plynulejšie a skôr, nie až na poslednú chvíľu. Celkovo mám z Kugy pocit, že jej elektronická imunita neprepína zbytočne do panického režimu pri každom podnete. Pomáha, ale neotravuje. Dokonca ani akustické upozornenia na prekročenie rýchlosti a únavu nie sú tak otravne nahlas, aby ste museli neustále liezť do menu a celý ten cirkus vypínať.

Kuga PHEV vo verzii ST-Line síce nie je lacná hračka, no v porovnaní s tým, čo za podobné peniaze ponúka konkurencia, pôsobí veľmi racionálne. Cena začína na sume 35-tisíc eur a testovaná výbava bola kompletne ohodnotená na 45-tisíc. Za tie peniaze dostanete silný a dobre fungujúci plug-in hybrid, výborné sedadlá, praktickú karosériu, kvalitný infotainment a jazdné vlastnosti, ktoré majú stále niečo do seba. Inými slovami, nie je to auto, ktoré by stavilo všetko na jednu efektnú mutáciu. Je to skôr dobre poskladaný organizmus, v ktorom jednotlivé systémy fungujú tak, ako majú.



Verdikt

Dobre vytrénovaná biela krvinka automobilového sveta.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Ford
Cena s DPH: 35 190€

PLUSY A MÍNUSY:

+ praktický interiér	- nabíjanie výkonom 3,3 kW dnes už nepôsobí práve oslivo
+ funkčné Matrix LED svetlá	
+ dobre naladené asistenčné systémy	

HODNOTENIE:



Ako kvalitné sú Govee žiarovky?

HROMADNÝ TEST



Inteligentné osvetlenie je dnes jedna z najprístupnejších ciest k vybudovaniu smart domácnosti a výrobcu Govee v ňom už roky beriem ako značku, ktorá vie ponúknuť veľa funkcií za rozumné peniaze. Keďže s ich produktmi mám osobne dlhoročné skúsenosti (stačí, ak si preletíte našu sekciu HW recenzií a zistíte, že to naozaj nepreháňam), v tomto teste som sa cielene zameril na vybrané modely žiaroviek a preveril ich v bežnej prevádzke: ako pôsobia farby a biela v realite, či sa jas mení plynulo, aká je stabilita pripojenia, spoľahlivosť rutín a rýchlosť samotnej aplikácie. Zaujímala ma aj prax okolo RGBWW (samostatné teplé a studené biele diódy), teda či biela konečne vyzerá prirodzene, a nie ako kompromis namiešaný z farieb, a či zmysluplne pokrýva režimy od pracovného svetla až po večerné upokojenie. Ak ste doteraz len uvažovali, že si doma založíte svoju malú smart záhradku svetielok, nasledujúce riadky vám dajú jasnú odpoveď, či je značka Govee pre vás vhodnou úvodnou investíciou a z akých modelov si v lokálnej distribúcii viete vybrať.

Govee H600D

H600D je žiarovka do bodoviek (podhl'ady, kúpeľňa, kuchyňa, smerové lampy). Predáva sa najčastejšie v dvojbalení za sumu cca 20 eur, čo dáva zmysel, ak chcete osvetliť menší priestor. Pri väčších inštaláciách by však bolo rozhodne ekonomicky výhodnejšie ísť po väčších baleniach, ktoré sa nanešťastie na lokálnom trhu nateraz nenachádzajú. Telo žiarovky je kompaktné, takže sa zmestí aj do plytších otvorov a inštalácia je absolútne jednoduchá – zvládne ju každý, kto má doma rebrík či stoličku.

Stačí vypnúť elektrinu, vytočiť starú žiarovku, pootočením nasadiť novú a je hotovo. Svetelne dáva 400 lm pri spotrebe pod 5 W. Jedna tak pokryje menší bod, viac kusov vedľa seba už spraví bežné hlavné svetlo. Kl'účovým prvkom je RGBWW, vďaka čomu samostatná teplá aj studená biela, vyzerá prirodzenejšie než biela miešaná z RGB. Prechody jasu aj teploty sú krásne plynulé. V appke funguje Wi-

Fi+ Bluetooth, scén na úpravy (vrátane tých od komunity) je dostupných dost'. Nechýba ani hudobný režim, ale z logických dôvodov bez mikrofónu v žiarovke, čiže systém počúva cez váš telefón, teda ten musí byť blízko zdroja zvuku. Ja osobne som testované bodovky umiestnil v trojici do kuchyne, kde sa nejaké rumunské RGB diskotéky logicky mňajú účinkom (ak dám bokom Halloween alebo Vianoce).

Počas mesiaca testovania som nezaznamenal žiadne problémy s kvalitou svetla a jediné, čo môže byť trocha otravné, je úvodné párovanie s Govee aplikáciou, keď musíte zaregistrovať každú jednu žiarovku zvlášť. Neviem si predstaviť ten proces ak by som ich musel zaregistrovať povedzme desiat'.

Govee H6004

H6004 je klasická smart žiarovka rovnako s RGBWW. Predáva sa primárne kusovo za prijateľnú sumu okolo 13 eur. Aj keď sa



dnes tento formát žiaroviek z domácností pomaly vytráca, pri voľne stojacích lampách si stále nájde uplatnenie. Papierovo aj v realite vie byť príjemná, keďže ponúka 800 lm pri 9 W, takže je tu dost' svetla na čítanie aj prácu. Zároveň sa dá stlmiť na úplné minimum a farby sú dostatočne sýte. Lenže pri dlhšom používaní sa ukážu kompromisy, hlavne v softvéri. Najviac ma irituje vzdialené ovládanie: žiarovka je marketingovo Wi-Fi, ale Govee appka sa mimo domu občas tvári, akoby bol jediný spôsob interakcie s ňou len cez Bluetooth.

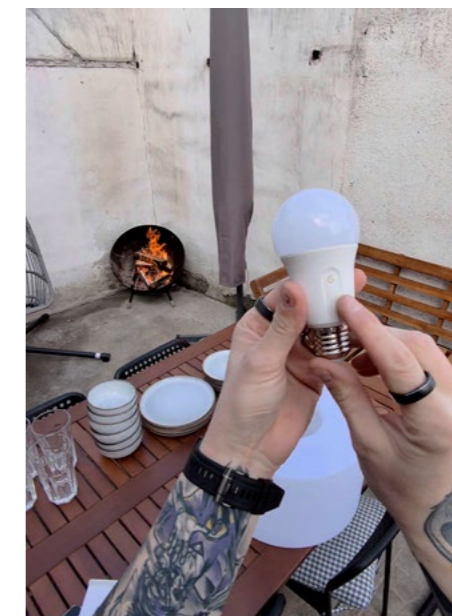
Paradoxne cez Google Home/Alexu to fungovalo na diaľku normálne, takže problém nie je v samotnej žiarovke, ale skôr v aplikácii. Jasné, do času, kým to čítate, to môže byť už vyriešené aktualizáciou, no počas testu to bolo takto. Druhá vec sú rutiny. Sem-tam sa stane, že plánované zapnutie jednoducho preskočí, no večerné vypnutie potom zázračne zafunguje, akonáhle svetlo zapnem ručne. Pri úplnom minime jasu a najteplejšej bielej som si všimol aj jemne zelenkastý nádych, čo je však už z mojej strany skôr hl'adanie drobností. Žiarovku som mal umiestnenú v lampe v obývačke



a ak dám bokom spomenuté softvérové problémy, sama o sebe slúžila výborne.

Govee H6009

Po H6004, ktorú sa dá označiť ako univerzálnu žiarovku do bežných l'amp, môžete siahnuť aj po verzii H6009. Toto je model pre l'udí, ktorým bežných 800 lm nestačí a chcú si priestor výraznejšie presvetliť. Výkon pri cene okolo 20 eur je totiž až 1200 lm (ekvivalent starých 85–100 W žiaroviek) to všetko pri odbere cca 12 W. Aj preto som si už pri rozbal'ovaní všimol robustnejšie telo a vyššiu hmotnosť než pri H6004 a dáva to zmysel, lebo taký výkon treba aj rozumne schladiť. V praxi mi H6009 najviac sedí do väčších priestorov ako otvorené obývačky s kuchyňou, dlhé chodby, garáže či dielne. Funkčne je to stále plnohodnotné RGBWW a plusom je režim automatického menenia teploty bielej (cez deň chladnejšie, večer teplejšie). Pri H6009 to dáva väčší zmysel než pri slabších modeloch, lebo tento typ žiarovky často končí ako ústredné osvetlenie miestnosti. Stabilita pripojenia mi pri testovaní prišla lepšia než pri H6004, no medzi negatíva



musím zaradiť nekonzistentnosť v úrovni tlmenia jednotlivých farieb keďže nie každý odtieň dokážete stlmiť na úplné minimum.

Govee H8015

Poslednou testovanou vzorkou bol model H8015. V mojom prípade ide o E27/E26 žiarovku bez RGB, teda zameranú na bielu (jas + nastavitelná teplota bielej). Papierovo má 800 lm a v praxi je rozdiel oproti H6004 cítiť hlavne tam, kde ma H6004 vedela štvat' najviac. Teda v konektivitě a dosahu. H8015 sa najčastejšie predáva v dvojbalení, čo je fajn na párové použitie (dve lampy, dve strany posteje), a celé nastavenie aj ovládanie pôsobí stabilnejšie. Najlepší príklad z praxe je použitie vo vonkajšom svietidle pri vchode (samozrejme s hermeticky uzatvoreným krytom, žiarovka ako taká totižto nie je určená priamo na vonkajšie použitie). Pri takýchto lampách často narazíte na to, že Wi-Fi signál cez obvodové steny jednoducho nie je dostatočný. S H8015 však v tomto smere nebol problém. Reakcie sú rýchle, latenciu som pri bežnom prepínaní režimov bielej a stmievaní nevnímal.

Po mesiaci testovania mám jasno. Govee vám za rozumné peniaze ponúkne nadpriemerne dobré smart žiarovky, ktoré mi v bežnom používaní fungovali viac než spoľahlivo. Občas vás potrápi párovanie po jednom kuse a sem-tam aj aplikácia, ale celkovo značku maximálne odporúčam. Na záver ešte rýchle zhrnutie výberu: H600D do bodoviek, H6004 ako univerzálna do bežných l'amp, H6009 do veľkých priestorov (v malých je často až príliš silná) a H8015 tam, kde je prioritou stabilné spojenie a dosah, a zároveň vám stačí kvalitná biela bez RGB.

Filip Voržáček



VLUV

VEĽKÝ TEST REVOLUČNÉHO SPÔSOBU SEDENIA



Ludské telo je biomechanický stroj stavaný na pohyb a chrbtica je jeho šikovní tmič nárazov. Problém je, že moderný život ju namiesto chôdze a behu zatvoril na dlhé hodiny do statického sedenia pred monitorom. Mladé telo to chvíľu toleruje, no časom sa každý prehrešok vráti a to vám hovorím z vlastnej skúsenosti. A kým sa roky tvrdilo, že masívne herné či manažérske kreslo je vrchol ergonomie, často nás len zafixovalo do jednej polohy a postupne oslabilo náš svalový korzet. Chrbtica potrebuje dynamiku, mikropohyb a striedanie polôh, najmä keď denne sedíte pri hrách, textoch, kóde alebo hudbe. Aj preto sa dnes cielene pozerám na úplne iný typ sedenia. V nasledujúcich riadkoch vám predstavím segment nábytku, ktorý tlačí telo k prirodzenej aktivite, konkrétne bude reč o produktoch nemeckej značky VLUV. Možno ste na ne už narazili

a zaskočila vás cena, tak pod'me si spoločne rozobrať, čo za ňou reálne je.

Čo je balančné sedenie?

Balančné sedenie je v princípe jednoduchý trik. Namiesto pevného sedadla sedíte na mierne nestabilnej ploche, ktorá sa jemne hýbe. Môže to byť nafukovací sedací vankúš, veľká sedacia lopta, alebo iný prvok, ktorý vás nenápadne núti udržiavať rovnováhu. Telo na to reaguje mikropohybmi, ktoré si často ani neuvedomujete. Zapája sa stred tela, panva má tendenciu držať lepšiu pozíciu a chrbtica nie je tak dlho zatlačená do jednej jedinej polohy. Nie je to fitness tréning, skôr tichá korekcia škôd, ktoré si robíme, keď sa hodiny nehýbeme.

Musím sa vám priznať, že pri zbieraní dát k tomuto špeciálnemu testu som

sa nestačil čudovať, čo všetko vlastne neviem. Doteraz som poznal skôr klasiku, ergonomické stoličky a polohovateľné stoly, ktoré som často recenzoval, a samozrejme som vedel aj o fitness loptách – najčastejšie z vtipných videí na internete. VLUV ma však zaujalo tým, že z celej tejto myšlienky spravili normálny a dizajnovo atraktívny nábytok. Nie pomôcku, ktorú schováte, keď príde návšteva, ale vec, ktorá môže stať v obývačke a zároveň má reálny ergonomický efekt.

Na dlhodobé testovanie som si zobral tri zásadné modely z portfólia tejto značky, kapsulu, loptu a balančný sedací vankúš. Pri každom budem riešiť tri veci. Kvalitu spracovania, ako príjemné alebo otravné je uvedenie do prevádzky a hlavne či to pri realnej práci funguje tak, že sa k tomu budete chcieť vracat'.

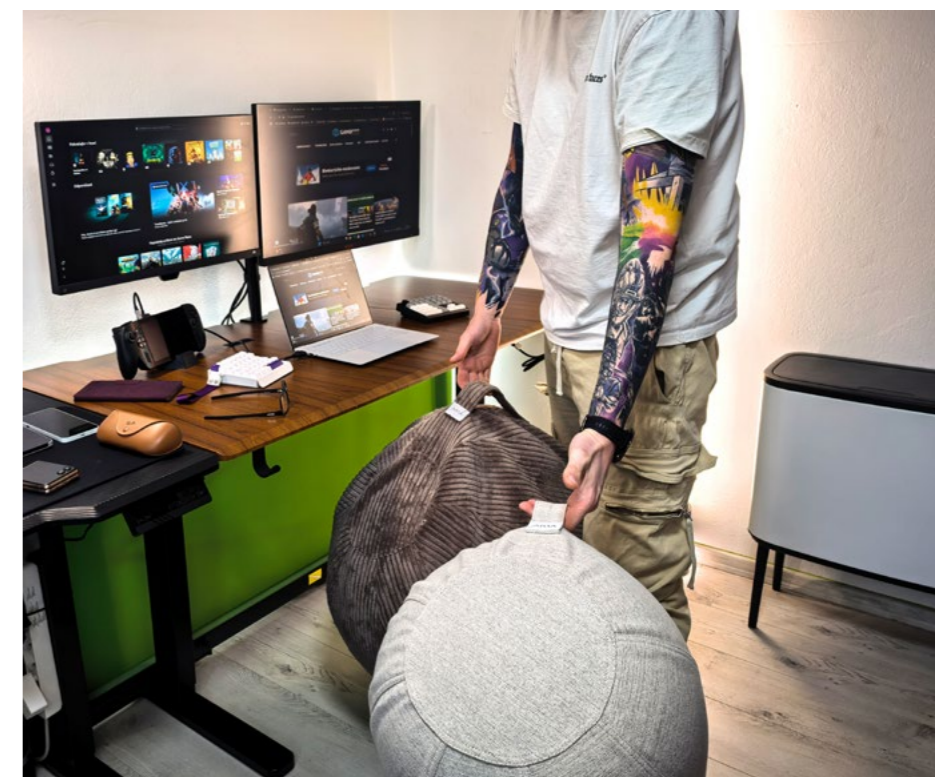
Než sa do toho pustím, je na mieste ešte krátka osвета o tom, prečo nám statické sedenie po čase spôsobuje problémy. Keď telo zamkneme do jednej polohy, spustí sa klasická reťazová reakcia. Horšia cirkulácia, menej okysličenia, útlm, oslabenie strednej časti tela a hlavne konštantný tlak na kríže a platničky.

Platničky prídu o časť tekutiny, strácajú pružnosť a dlhodobo si tak koledujeme o chronické problémy. Toto už dávno nie je téma len pre kancelárske typy, je to dnešná civilizačná norma. Hráči, hudobníci, kreatívci aj programátori v tom často plávajú rovnako. Pohodlie, ktoré pri týchto činnostiach dosiahneme, vie byť zákerné, lebo telo si ho preloží ako oddych. Výsledok je útlm, slabšia pozornosť a postupné tuhnutie svalov. Práve výrobky VLUV sa snažia tento cyklus narúšať. Stojí to však v tomto konkrétnom prípade za tie peniaze?

Balančný podsedák VLUV Pil&Ped

Toto je v princípe balančný sedací vankúš, len spravený tak, aby nepôsobil ako fitness pomôcka. Testovaná verzia má priemer 36 cm. Pot'ah je z hutnej nábytkovej látky s typickou slučkovou štruktúrou, pôsobí odolne a hlavne prakticky.

Švy sú dostatočne pevné a pot'ah viete oprat' v práčke. Vo vnútri je vzduchové jadro z PVC s bezpečnostným riešením proti prasknutiu. Výrobca deklaruje nosnosť do 200 kg. Oceňujem aj detaily typu skrytý zips a praktická rúčka na prenášanie. Na spodnej strane sú pogumované kruhy, vďaka ktorým



to drží na hladkom dreve aj na koži a vankúš nemá tendenciu cestovať kade tade.

Pil&Ped mi prišiel v papierovej krabici a s čiastočne nafúknutým jadrom. Z celej testovanej trojice ide o najjednoduchšie uvedenie do prevádzky. Ak by bol stred nedostatočne nafúkaný, v balení je malá ručná pumpa. Chvíľu mi trvalo, kým som našiel ideálnu mieru vzduchu tak, aby vankúš ponúkal stabilitu a nie prehnané balansovanie. Toto je však individuálne a dosť závisí aj od vašej váhy. A pre koho to vlastne je? Testovaná podložka je dobrý

vstup do aktívneho sedenia pre ľudí, ktorí nechcú hneď meniť svoju stoličku, ale zároveň chcú urobiť niečo pre dynamickejší spôsob sedenia. Pri písaní a práci s PC som mal menšiu tendenciu prehodiť nohu cez nohu a sklznúť do zhrbenia, čo pripisujem práve tomuto pomocníkovi.

cenovka sa v čase písania recenzie pohybovala okolo 75 eur. Za mňa je to pomerne vysoká cena za niečo tak malé a kompaktné, a keby som mal dať toľko peňazí primárne kvôli držaniu tela, osobne by som skôr zvažoval priplatiť si za Kapsul. To je však môj pohľad.

Balančná stolička VLUV Kapsul

Kapsul je už regulárne sedadlo. Dizajnéri sa pri jeho tvorbe snažili dostať benefity lopty do kompaktniejšieho tvaru a výsledkom je práve kapsula. Pot'ah je opäť z odolnej látky, pôsobí ako poriadny nábytkový materiál a pri správnom natlakovaní krásne drží tvar. Jedným dychom dodávam, že výrobca má v ponuke veľké množstvo pot'ahov, nielen farebne, ale aj materiálovo. Vnútro tvorí vzduchová PVC kapsula s ventilom.

Zvonka nechýba ani šikovní rukoväť, možno to znie ako banalita, ale pri presúvaní ju oceníte, keďže plne nafúknutý model veľkosti L váži takmer 3 kg.

Dôvodom je vyberateľné závažie z práškovo lakovaného kovu v spodnej časti, ktoré je súčasťou balenia. Vďaka nemu sa kapsula neprevracia ani v momente, keď sa z nej prudko zdvihnete.





V kombinácii s protišmykovým dnom ostane vždy tam, kde ste ju nechali, či už na nej niekto sedí alebo nie.

Kapsula sa dodáva vyfúknutá. Nafukovanie priloženou ručnou pumpou je výrazne náročnejšie než pri podsedáku a pri modeli L sa pri tom človek reálne zapotí. Tento balančný kus nábytku zároveň potrebuje byť natlakovaný poctivo, aby obal pekne držal tvar. Keď ho necháte príliš mäkký, celý koncept sa rozpadne vizuálne aj funkčne.

Kapsul ma prekvapil tým, ako prirodzene vedie telo do vzpriamenejšej pozície. Nie nasilu, jednoducho tvarom. Je to výborné pre ľudí, ktorí sa pri práci vrtia, poskakujú a potrebujú mikropohyb, aby sa vedeli sústrediť a stále majú nohy v pozícii akéhosi jazda na koni. V tomto je Kapsul veľmi dobrý a už teraz môžem povedať, že z celej trojice som si ho obľúbil najviac. Treba však rátať s jednou vecou. Posed je pevnejší než na klasickej lopte. Pot'ah drží tvar a vzduch sa pod tlakom nerozlieva tak mätko ako pri čistej gume bez obalu. Niekomu to vyhovuje, lebo chce stabilnejší a presnejší pocit a menej prepadávania. Ak niekto naopak hľadá mäkkší posed, Kapsul je skôr disciplinované sedenie než pohodlné ležanie a preto nie je vhodnou voľbou.

Vzduch sa mi ani po mesiaci z obalu výraznejšie nevytrácal (ak nerátam menšie dofúknutia pri prudkých zmenách teploty v miestnosti) a v balení je dokonca séria náhradných plastových kolíkov na utesnenie, pre prípad, že by ste ten hlavný niekam zapatrošili. A teraz ešte vysvetlenie mojej poznámky o držaní tvaru. Predtým, než to celé začnete fúkať, je dobré prečítať

si návod a PVC kapsulu vložiť do pot'ahu podľa značiek. Oblasť ventilu musí vždy zostať v mieste zipsu. Čím viac vzduchu do toho napumpujete, tým viac je dôležité mať všetko osadené správne, inak nenafúknete pekný rovný kus nábytku, ale vajce, ktoré sa tvári ako záprdok. A to nechcete.

Cena tohto pomocníka sa vo verzii L pohybovala okolo 170 eur. Produkt mi prišiel v peknej plátennej taške so zipsom, v ktorej ho môžete prenášať. Na test som mal veľkosť L s výškou sedenia 48 až 53 cm, v ponuke je aj verzia M s výškou 43 až 48 cm.

Sedacia lopta VLUV Bol

Toto je vlajkový zážitok v podaní klasickej sedacej lopty. Testoval som totižto verziu Vlip, čiže pot'ah zvaný menčester. Je na dotyk príjemný, vizuálne teplý a hlavne ide o výrazne nábytkový materiál. Po mesiaci používania môžem povedať, že to nie je len pekný obal. Menčester má dobrú pril'navosť, oblečenie na ňom nekľže, takže pri balancovaní pôsobí stabilnejšie a bezpečnejšie. V spodnej časti je pripravený priestor na voliteľný prvok proti gúľaniu, ktorý má riešiť najväčší problém klasickej fitlopty, teda to, že sa po postavení vedľa rozbehnúť po miestnosti. Ja som testoval verziu bez tohto doplnku a aj tak lopta nemala zásadnú tendenciu túlať sa po kancelárii. Väčšinou som ju po postavení sa chytil za rúčku a zasunul pod stôl, takže som jej na výlety úprimne nedal veľa šancí.

Balenie je veľmi podobné ako pri Kapsule. Nájdete v ňom vnútorné PVC jadro s ventilom, pot'ah so zipsom, ventilové diely a ručnú pumpu. Pri prvom nafukovaní sa

oplatí držať základnej logiky. Nechať to v izbovej teplote, nafúkať rovnomerne a netlačiť to kompresorom ako pneumatiku. Ručná pumpa to dá, len to nie je minútová záležitosť a nikdy nedosiahnete dlhodobého efektu vyplnenia celého obalu – bude tam skôr či neskôr menšia rezerva. Alternatíva je pumpa na bicykel s adaptérom, čo je rozumnejšie, ak nechcete mať z nafukovania malý tréning. Len opatrne, aby ste si vec za približne 130 eur nezničili už pri uvedení do prevádzky a súčasne pri tom neohluchli na pár dní.

Bol ponúka aktívny typ sedenia, ak máte na to priestor a správnu výšku stola a nevedí vám súčasne širšie rozkročenie nôh. Tu je dobré byť úprimný. Keď máte doma či v kancelárii nízky stôl alebo zle zvolený priemer lopty, telo si začne pomáhať a celé sa to môže zvrtnúť do zlých návykov. Keď je to však nastavené dobre a panva je mierne vyššie než kolená, chrbtica má tendenciu držať prirodzene vzpriamenú pozíciu bez toho, aby ste sa o to museli vedome snažiť. Počas dlhých dní pri PC som sediac na Bol Vlip cítil výborný pomer medzi pohodlím a aktivitou. Je tam mikropohyb, je tam jemné odľahčenie krížov a zároveň to nie je prehnane tvrdé. Menčester pridáva komfort, no zároveň vie byť teplejší, takže v lete by som osobne skôr siahol po klasickej látke.

Ako to používať, aby to fungovalo?

Najväčšia chyba je prepnúť zo stoličky na aktívne sedenie na celý deň hneď prvý týždeň. Svaly, ktoré roky spali, dostanú šok a môžete skončiť s únavou a horším držaním tela. Mne sa osvedčilo striedanie. Začať kratšími blokmi, postupne pridávať a mať po ruke aj klasickej stoličku na chvíľu, keď je telo unavené. Nebáť sa v momente keď stratíte balans a nebudaj zletíte na zem.

Z môjho pohľadu sú produkty nemeckej spoločnosti **VLUV** spracované dostatočne kvalitne na to, aby si vo väčšine prípadov obhájili svoju cenu. Aj tak však priznávam, že pri modeli Pil&Ped by som si ju vedel predstaviť zhruba o 20 percent nižšiu. Najviac ma chytil Kapsul a zvykol som si naň natol'ko, že tento text píšem priamo z neho. Ak máte prácu spojenú s celodenným sedením za stolom, alebo si chcete domov vylepšiť niečím dizajnovovo výrazným a zároveň prospešným pre chrbát, určite má zmysel pozrieť ponuku lokálnej distribúcie a vyskúšať, ako aktívne sedenie funguje v praxi. Produkty značky **VLUV** si u nás viete objednať cez overených predajcov ako je Alza, ale rovnako tak cez oficiálneho distribútora Offia.sk.

Filip Voržáček

Kingston
TECHNOLOGY



Externý SSD disk XS2000

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

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

Externý SSD disk XS1000

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

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

Starfield na PS5



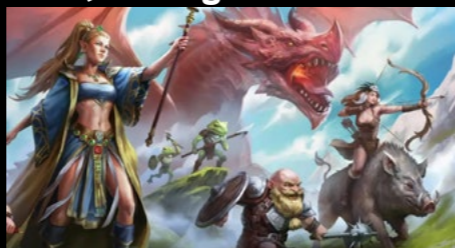
Bethesda konečne predstavila novinky ohľadom svojho epického RPG Starfield. Tak poporiadku. Verzia pre PlayStation 5 vyjde 7. apríla spolu s veľkým updateom nazvaným „Free Lanes“ a novou príbehovou expanziou Terran Armada. Update Free Lanes prinesie kopec novinek, z ktorých asi tou najhlavnejšou je možnosť cestovať nadsvetelnou rýchlosťou medzi hviezdami sústavami, čím sa z hry ale aspoň teoreticky odstránia loadingové obrazovky a vylepší pocit z cestovania vesmírom. Nebudú chýbať nové dungeony, nové vesmírne súbory, vylepšený systém craftingu a budovania základní, či rozšírené možnosti pri budovaní lodí. Expanzia Terran Armada prinesie do Settled Systems skupinu fanatikov, ktorí o sebe hovoria, že sú skutočnými det'mi Zeme. A to nedopadne dobre.

Nová verzia Sonic Frontiers



Tvorcom Sonic Frontiers sa nedá uprieť jedno. Zariskovali a rozhodli sa priniesť inú Sonic hru, Sonic hru odohrávajúcu sa v otvorenom svete v grafike majúcej realistické proporcie. Iste, nedopadlo to najlepšie, ale za odvahu inovovať je možné tvorcovi dať plusový bodík. Sonic Frontiers je plošinovka ešte z roku 2022, kedy vyšla na PC, PS4, PS5 XONE, XSERIES a Nintendo Switch. Podľa leaknutých informácií z kórejskej ratingovej agentúry, avšak vieme povedať, že Sonic Frontier ani po 4 rokoch nepovedal posledné slovo. Ku slovu sa totiž hlási niečo s názvom Sonic Frontiers Definitive Edition. Žiadne detaily o hre nie sú známe a Sega mlčí, hoci je možné, že pôjde len o súhrnnú verziu obsahujúcu pôvodnú hru spolu so všetkým dodatočným obsahom, ktorý pre hru kedy vyšiel.

EverQuest Legends



Tak tomu sa povie nostalgia ako hrom. EverQuest Legends prináša nový spôsob ako si znova pripomenúť ten kryštálicky čistý pocit z toho najklasickejšieho MMO vôbec, Everquest. Hra prinesie pôvodnú legendu s vizuálom a zvukmi, ktoré doteraz pokojne odpočívali šesť stôp pod zemou vyše dobrých 20 rokov. EverQuest so všetkým, čo EverQuest robilo tak jedinečným. Avšak nebude všetko len oldschool, hra totiž prinesie viacero moderných novinek, ktoré tvorcovia označujú ako kvality of life. Je treba si povedať, že MMO hry sa za tie roky posunuli a preto aj EverQuest Legends bude obsahovať vylepšené užívateľské rozhranie, lepší manažment kúziel a schopností. Hra bude primárne pre viacerých hráčov, avšak hru budú môcť pokoriť aj introvertní sólo hráči.

Nové vydanie Batman: LotDK



Nestáva sa to často, no ak sa to stane, vždy sme radi, že o tom môžeme informovať. Reč je o posunoch dátumov vydania, ktoré nie sú odklady ale ...príklady. Nuž, nenašiel som lepšie slovo na to, keď sa vydanie posunie na skorší dátum. Keď je niečo odložené, je to odklad, keď niečo vyjde skôr tak je to, príklad? Skôrklad? Každopádne, vec sa má tak, že LEGO Batman: Legacy of the Dark vyjde o týždeň skôr, než bolo plánované. Po novom teda platí, že hra vyjde 22. mája a nie 29. mája, ako to bolo pôvodne plánované. LEGO Batman: Legacy of the Dark bude akčnou adventúrou pre jedného alebo viacerých hráčov v kooperácii, ktorú tvorcovia označujú ako l'úbostný list všetkým fanúšikom inšpirovaných komikсами, hrami či filmami. Je zrejme, že Traveller's Tales dávajú do projektu celé svoje srdce.

Gothic sa dostáva aj na iOS



Legendárna akčná RPG hra Gothic, ktorá sa v súčasnosti vzhľadom na prichádzajúci remake začína oficiálne nazývať aj Gothic Classic, vyjde v tomto roku aj na iOS. Hra bude mať kvôli tomu prispôbené ovládanie a celkové užívateľské rozhranie. Hru samozrejme vydá THQ Nordic, ktorý na tento rok so sériou ani zd'aleka nekončí. Okrem remaku naplánovaného na 5. júna na moderné konzoly doputujú aj Gothic Classic, Gothic II Classic a Gothic 3 Classic. Sme zvedaví predovšetkým na tretí diel, ktorý dodnes sužujú rôzne bugy (a to aj s aplikovaným komunitným patchom), či sa tvorcovia podujali hru ešte nejakým spôsobom vylepšiť. Pôvodný Gothic vyšiel ešte v roku 2001 na PC, kde nadobudol doslova okamžite kultový status. Ďalšie diely vyšli v roku 2002, respektíve 2006.

Obrovský úspech RE: Requiem



Po trocha komplikovanom vývoji (hra mala byť pôvodne kooperačnou akciou) sa Resident Evil séria vrátila v plnej paráde na vrchol, pretože nový Requiem predal už vyše šesť miliónov kópií a s prehl'adom sa umiestnil na prvé miesto v rebríčku najpredávanejších hier Resident Evil série vôbec. Táto hra zachytávajúca tragický osud FBI agentky Grace Ashcroft, ktorej sekunduje známy expert na všetko žijúce a zároveň hnujúce (ľudia, rastliny, psy, to je jedno) Leon Kennedy, sa taktiež zaradila medzi tie najlepšie hodnotené hry série. Už teraz vieme povedať, že desiaty diel Resident Evil určite bude. A čo tiež vieme, je, že budúci mesiac príde do hry update s minihrou, a že Capcom už vo svojich útrobach kuchť prvú expanziu. Informácie o nej si ale necháva zatiaľ pre seba.

Minecraft Dungeons II



Mohjang Studios si spomenulo na to, že pred šiestimi rokmi vydalo vcelku priemerný hack and slash dungeon na motívy Minecraft a rozhodlo sa, že by nebolo vôbec od veci, ak by priniesli pokračovanie. A to tu aj teraz máme. Tvorcovia zatiaľ veľa detailov nepredstavili, v podstate neukázali zatiaľ nič z hrateľnosti. Predpokladáme ale, že hra pôjde v stopách svojho staršieho brata a znova prinesie komediálny náhľad na akčný žáner s množstvom odkazov na slávnu sandbox hru Minecraft. O príbehu sa tiež veľa ešte nerozprávalo. Tvorcovia len uvádzajú, že svet postihne nová hrozba, a tú je treba odstrániť. Tak, trúfate si byť opäť hrdinom, ktorý zachráni svet? Hra vyjde v priebehu tohto roka na PC, PlayStation 5, Xbox Series, Nintendo Switch a Nintendo Switch 2.

Úspech Crimson Desert



Singleplayerové open world RPG nebývalých dĺžok a rozmerov slávi krátko po svojom vydaní veľký úspech. Pri písaní týchto riadkov už hra predala vyše tri milióny kópií. A to sa deje aj napriek tomu, že recenzia neboli príliš oslnivé. Nie že by hru zvozlili úplne pod zem, no očakávania boli tak vysoké, že mnohých recenzentov zarazil ako jednoduchý príbeh, tak tá povestná rozmáchlosť, ktorá hrateľnosti svojou mohutnosťou až zraža nohy. Ved' viete, ak sa hra snaží priniesť všetko, môže napokon pôsobiť ako nesúrodý celok, a zo slov ako novinárov, tak hráčov, je zrejme, že Crimson Desert týmto neduhom minimálne z určitej časti aj trpí. Tvorcovia sa už ale podujali na vydanie prvého veľkého patchu, ktorý výraznou mierou vylepšuje ovládanie a napravuje balans náročnosti.

Shenmue III Enhanced



Tak ako si nedá pokoj Sega so svojim Sonic Frontiers, zo záhrobia sa svoju už vcelku hnujúcu mítvolu rozhodli priniesť na svetlo sveta aj vývojári zo YS NET s vydavateľom ININ Games. Tí totiž ohlásili vylepšenú edíciu Shenmue III. Shenmue III Enhanced prinesie vylepšený vizuál (4K textúry), hladší beh hry, rýchlejšie loadíngy i v neposlednom rade aj moderné upscalovacie metódy DLSS a FSR. O uveriteľnejší svet sa postará navýšená hustota NPC postáv, cutscény sa už budú dať preskakovať a nechvalne známe QTE sekvencie budú mať dlhší časový segment pre reakcie hráčov. Nebude to ale všetko len o vylepšovaní. Pribudne napríklad klasický systém ovládania kamery z prvých dvoch dielov. No a to je vlastne zhoršenie. Našťastie len voliteľné. Dátum vydania nie je známy.

Remake The 7th Guest



Legendárna first-person adventúra z roku 1993 The 7th Guest, ktorá svojho času spolu s Mystom patrila medzi to najlepšie vo svojom žánri, sa vracia v krásnom a plne 3D remaku, ktorý – podľa toho, čo môžeme vidieť – neurobí svojmu kultovému obrazu hanbu. Nebude chýbať pomalý prieskum prekliateho sídla Henryho Staufa, ktorému budú dominovať prepracované puzzle a moderné grafické efekty, ktoré nás vtiahnu do atmosféry viac než kedy to pôvodná hra dokázala predtým. Spolu s postupne sa stupňujúcou náročnosťou puzzle bude hlavným highlightom tohto počinu samozrejme mysteriózny príbeh o šiestich host'och pozvaných do husiu kožu naháňajúceho sídla, ktorí netušia nič. Kto je ale ten siedmy host'? A o čo tu vlastne celé ide? The 7th Guest boduje atmosférou ešte aj dnes.

Nový Serious Sam



Nový diel Serious Sam prichádza, avšak nebude to klasický diel. Aj keď Serious Sam sa nikdy nehral na najrealistickejšiu grafiku, no Serious Sam: Shatterverse prekvapuje dost' výraznou komixovou, ba priam až mobilnou grafikou, ako keby hra bola sprv plánovaná pre mobilné telefóny. Väčšou zmenou si ale príde hlavne hrateľnosť. Už to nebude len klasická singleplayerová FPS, Serious Sam: Shatterverse bude kooperačnou roguelite FPS s procedurálne generovanými mapami a ručne nadizajnovanými arénovými súbojmi. Hra bude podporovať hranie pre jedného až piatich hráčov a ako už aj samotný podtitul naznačuje, bude sa odohrávať naprieč niekoľkými univerzami, z ktorých každé prinesie svoju vlastnú verziu Serious Sama. Hra vyjde nevedno kedy na PC, PS5 a XSERIES.

Alien Deathstorm



Už dlho sme tu nemali nič s xenomorfami, že? Nuž, Alien Deathstorm síce žiadnych ani obsahovať nebude, no ak ide o hororové striel'ačky z vlastného pohľadu odohrávajúce sa v opustených kolóniách naprieč vesmírom s krvilačnými príšerami idúcimi po našich krkoch, Alien Deathstorm je to najbližšie k Votrelcovi, čo v súčasnosti vlastne máme. Koniec koncov, slovo Alien to má aj v názve. V Alien Deathstorm sa zhostíme úlohy nemenovaného vojenského technika, ktorý bol vyslaný do d'alekej kolónie preskúmať, prečo sa už dlhší čas nehlási. A asi už viete, čo bude nasledovať. Hru vyvíja štúdio Rebellion Developments (napr. Aliens vs Predator z 2010, séria Sniper Elite, či Atomfall), ktoré ju plánuje vydať na PC, Xbox Series a PlayStation 5 budúci rok.

Alone in the Dark

NEZABUDNUTELNÁ ATMOSFÉRA



Sú hry, ktoré dnes fungujú hlavne ako spomienka, v ktorej sa už nechcete d'alej rýpať, a potom sú projekty, na ktorých aj po desaťročiach stále vidíte, ako v skutočnosti zmenili smerovanie vývoja interaktívnej kultúry. Prvý Alone in the Dark patrí presne do tej druhej kategórie. Keď vyšiel v roku 1992, neohuroval obrovským svetom ani technickou dokonalosťou v dnešnom zmysle slova. O to viac však vynikal nápadom, atmosférou a odvahou skúsiť niečo, čo vtedy ešte nemalo pevné pravidlá. V čase, keď trojrozmerné hry stále pôsobili skôr ako experiment než ako hotová forma rozprávania, prišiel zrazu titul, ktorý ukázal, že strach sa dá budovať aj inak než len cez obraz. Stačila správna kamera, správne ticho a dom, do ktorého by ste dobrovolne nevzkročili ani cez deň.

Za hrou stál Frédéric Raynal a francúzske

štúdio Infogrames. Práve Raynal pochopil, že ak vtedajší hardvér nevládne plnohodnotný 3D svet, treba nájsť riešenie, ktoré obráti nevýhodu na výhodu. Výsledkom bolo spojenie polygonálnych postáv so statickými pozadiami a fixnými uhlami kamery. Dnes to znie ako historická poznámka pod čiarou, no vtedy išlo o zásadný moment, ku ktorému sa neskôr hlásili aj ďalšie hororové série, vrátane Resident Evil. Kamera sa stala súčasťou dizajnu, nástrojom napätia a tichým režisérom celého zážitku.

Príbeh vás zavedie do Louisiany dvadsiatych rokov minulého storočia, do sídla Derceto, kde sa odohrala tragédia. Od prvých sekúnd je jasné, že niečo nie je v poriadku. Na výber máte dve postavy, Edwarda Carnbyho a Emily Hartwoodovú, no podstatnejšie než samotná voľba je

to, kam vás scenár postupne ich očami zavedie. Derceto totiž nie je len miestom deja. Každá chodba, každé dvere a každá miestnosť pôsobia, akoby ukrývali niečo zlé.

A práve v tom podľa mňa jasne tkvie sila prvej časti série Alone in the Dark. Nestojí to celé iba na príšerách vyskakujúcich z nemožných uhlov. Najväčšou zbraňou je atmosféra neistoty. Nikdy si nie ste úplne istí, čo je za rohom, či máte správny predmet, či ste si všimli dôležitý detail a či ďalší krok nebude vlastne vašim posledným. Derceto vás núti spomalovať, pozerat' sa okolo seba a vnímat' priestor ako niečo nebezpečné. V tomto smere hra predbehla svoju dobu. Rozprávanie cez prostredie, dokumenty a drobné náznaky dnes považujeme za samozrejmosť, no tu to malo skutočnú váhu. Práve na takýchto

základoch neskôr vyrástli aj ďalšie kultové hororové série, ako napríklad Silent Hill.

Hrateľnosť bola na svoju dobu mimoriadne odvážna a hoci sa vtedy ešte takto jasne nehovorilo o survival horore, dnes by sme to už inak ani nenazvali. Už v úvode pochopíte, že surová sila vás d'aleko nedostane. Prostredie treba využívať, predmety správne kombinovať a situácie riešiť s rozvahou. Posunúť skriňu, zablokovať vstup, nájsť správny postup a niekedy sa jednoducho konfliktu vyhnúť. Hra vás netlačí do akcie, ale do premýšľania. A to bolo na začiatku deväťdesiatych rokov veľké novum. Nešlo len o to, čo vidíte na obrazovke, ale čo z toho dokážete pochopiť a ako rýchlo na to zareagujete.

Dnes už, samozrejme, cítiť vek hry najmä v ovládaní. Tankový systém pohybu je z moderného pohľadu tvrdý, miestami neohrabaný a vyžaduje trpezlivosť. Postava sa otáča okolo vlastnej osi, kamera sa mení podľa miestnosti a vy sa musíte neustále prispôbovať. Lenže aj toto má svoj význam. Ovládanie nepôsobí pohodlne, a práve preto podporuje zraniteľnosť postavy. Necítite sa ako niekto, kto má situáciu plne pod kontrolou, cítite sa ako človek zavretý v cudzom dome, ktorý sa snaží nezomrieť skôr, než pochopí pravidlá celej tej nočnej mory.

Inventár a manažment predmetov s tým idú ruka v ruku. Pracuje sa tu s váhou predmetov, takže si nemôžete bezstarostne napchať vrecká všetkým, čo nájdete. Musíte sa rozhodovať, čo si necháte a čo „obetujete“. Nejde o samoučelnú komplikáciu, ale o systém, ktorý vás núti hrať opatrnejšie. Zrazu nejde len o to, čo máte, ale aj o to, prečo to nesiete práve teraz. Dnes to môže pôsobiť ako bežný prvok survival hororu, no vtedy to bola jedna z vecí, ktoré pomáhali definovať celý žáner.

Súboje naopak patria k tým častiam, na ktorých čas zanechal najväčšie stopy.



Zásahy nebývajú vždy presné, animácie niekedy pôsobia nieisto a samotný pocit z boja nie je zvlášť uspokojivý. Lenže Alone in the Dark ani nechce byť akčnou hrou. Boj je tu skôr nepríjemnosťou, než atrakciou, a má vo vás vyvolať stres, nie pocit sily.

Veľká časť hry funguje lepšie vtedy, keď sa konfliktu vyhnete, než keď sa doň bezhlavo pustíte. V tomto smere bol titul oveľa bližšie k neskoršiemu chápaniu survival hororu než väčšina jeho súčasnej konkurencie.

Obrovský podiel na tom má aj zvuk. Ten dnes už možno nepôsobí technicky ohromujúco, no jeho funkcia je dôležitá. Vŕzganie podlahy, kroky v prázdnych chodbách, náhle hudobné vstupy a chvíle ticha robia z Derceto miesta, kde aj obyčajný presun medzi miestnosťami vyvoláva nepokoj.

Historický význam Alone in the Dark je prakticky neodškriepiteľný. Táto hra nebola len úspešným experimentom, ale základom, na ktorom neskôr stavali ďalší. Strašidelné sídlo, fixná kamera, obmedzené zdroje, dôraz na prieskum a logiku miesto bezhlavej akcie, to všetko sa neskôr stalo pevnou súčasťou survival hororu. Spomínaný Resident Evil tieto princípy spopularizoval a technologicky

uhladil, no korene celého modelu siahajú práve sem. Keď sa dnes pozerám na toto archaické dobrodružstvo, nevidím iba starú hru snažiacu sa všetko oprieť o hádanky. Naopak, vidím základný kameň žánru v jeho surovej, ale už rozpoznateľnej podobe.

To však neznamená, že ide o bezchybnú klasiku, ku ktorej sa dnes dokážete vrátiť a užít si ju na sto percent. Moderný hráč narazí na množstvo momentov, ktoré mu budú prekážať. Ovládanie je kostrbaté, súboje nepresné a niektoré riešenia už dnes nepôsobia intuitívne. Je paradoxné, že minulý rok vydaný remake veľkú časť týchto problémov vlastne len prehľbil, akoby sa snažil zachovať gro originálu.

Ak sa teda chcete pozrieť na miesto, kde sa survival horor začal formovať do podoby, ktorú poznáte dnes, prvý Alone in the Dark je stále povinnou zastávkou. Nie preto, že by sa hral komfortne, ale preto, že vám ukáže, ako veľá sa dá dosiahnuť aj s obmedzenou technikou, ak je za ňou silný nápad. Derceto už síce dnes nepôsobí tak desivo ako kedysi, no jeho tieň ešte stále majú čo povedať. A to je na hru z roku 1992 výkon, ktorý si zaslúži rešpekt.

Verdikt

Zásadný projekt pre dejiny hororu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: survival horor	Výrobca: Infogrames	Zapožičal: Redakcia
PLUSY A MÍNUSY:		
+ hutná a dodnes funkčná atmosféra	- zastarané ovládanie - slabšie	
+ obrovský historický význam pre survival horor	- frustrujúce súboje - miestami neintuitívny postup	
HODNOTENIE: ★★★★★		

House Flipper Remastered Collection

SIMULÁTOR NA REKONŠTRUKCIU



Dostala som možnosť podeliť sa s vami o moje dojmy z hry House Flipper Remastered Collection. Prišlo to ako úder z jasného neba, ale ani na sekundu som nezaváhala. Ako mi to manžel opísal, už som sa tešila, kedy si ju budem môcť zahrať.

Áno, aj žena v domácnosti s malým dieťaťom a prácou má čas na hry – len si to treba dobre naplánovať. Hlavne pri tejto hre, kde pár kliknutiami dokážete upratať, omaľovať a prerobiť to, čo sa vám už nepáči. Ja to vnímam ako super oddych po šialenom behaní s handrou a mopom po dome. Je to taký príjemný kontrast, chápete.

Na začiatku hry vás čaká polorozpadnutá chatrč na zanedbanom, zarastenom pozemku. Priamo pred dverami sa v celej svojej „kráse“ vynímajú odpadky,

staré debničky a smetný kôš. Tu sa hneď začnete zoznamovať s ovládaním hry, ktoré je veľmi jednoduché, a po chvíľke ho beriete úplne automaticky.

Samozrejme, nemôžete hneď od začiatku robiť každý jeden úkon. Samotnú chatku si môžete prerobiť a vyčistiť, až keď zvládnete svoju prvú zákazku. Ani si neviete predstaviť, ako som sa tešila na rekonštrukciu tej chatrče. V chatke je základné vybavenie – posteľ, písací stôl s notebookom, rozpadnutá kuchynka a kúpeľňa v hroznom stave.

Práve notebook slúži na hľadanie zákaziek a neskôr, keď budete mať dostatok financií, si môžete prezerat ponuky domov na predaj a nejaký si zakúpiť. Tiež si viete skontrolovať, koľko domov máte predaných,

prenajatých a vo vlastníctve. Keď som sa už tak tešila na prerábku, hneď ako to bolo možné, išla som na svoju prvú zákazku. Tou bolo upratovanie garáže pána, ktorý je vytážený, a jeho manželka si najala mňa, aby bola garáž opäť použiteľná.

Najväčším a najmilším prekvapením pre mňa ako milovníčku zvierat bola interakcia so šteňaťom, ktoré môžete zdvihnúť, dať mu maškrtu, pohladkať ho či hrať sa s ním. Jednoducho ďalší plusový bodík navyše.

Nehrala som sa však len so psom – to by som veľa nezarobila. Prvé, čo som mala za úlohu, bolo vyhodit staré pneumatiky, krabice a plechovky. Následne som upratala všetko náradie do poličiek, trochu popresúvala veci a konečne som mohla začať s umývaním podláh, stien



máte fantáziu, medze sa tu nekladú a viete sa vyhrať s každým detailom.

Keď som už mala chatku ako-tak prerobenú zvnútra, musela som ísť na ďalšiu zákazku, pretože peniaze sa míňali prí rýchlo. Potrebovala som zmenu a bola som zvedavá, čo ma čaká.

Prišla som na farmu, kde som mala opraviť a vyčistiť starú stodolu. Začína to byť už komplexnejšie. Dostanete zoznam úloh, ktorý musíte splniť, aby ste dostali za odvedenú prácu čo najviac. Stodola bola plná starého sena a slamy, ktoré bolo potrebné vyhodit, rovnako aj hnoj. Bolo nutné vyčistiť steny, okná, opraviť strechu, postaviť ohrádku pre zvieratá

či čistením okien. To umývanie okien ma celkom dostalo. „Vďaka tejto hre si budem musieť kúpiť parný čistič.“

Keď som to už mala všetko hotové, dostala som svoje prvé peniaze a mohla som sa pustiť do prerábky a čistenia chatky. Peniaze som mala aj na začiatku hry, lenže prerábať a zariaďovať zanedbaný priestor nie je to, čo chcete. Úprimne, ani som neskúšala, či sa to dá prerobiť pred prvou zákazkou.

Čo sa týka prerábania, máte v menu možnosť napríklad maľovania. Tu som prišla na to, že to až také jednoduché nie je. Najskôr si musíte zakúpiť farbu, potom namočiť valček a po kúskoch maľovať. A ako je to aj v realite, valček musíte pravidelne namáčať. To bola prvá vec, ktorá ma na prerábaní veľmi bavila – že to bolo také autentické.

Potom som sa pustila do kúpeľne. A nespomenula som, že staré veci, ktoré majú ešte akú-takú hodnotu, môžete predat. Predala som teda sprchový kút so všetkým.



Keď som chcela kúpiť novú a osadiť ho, narazila som na problém – akosi mi žiaden nepasoval. Až asi na piatykrát som si všimla, že chýbajú rúrky. Lepšie povedané, hra ma naviedla. Kúpila som rúrky, osadila ich a tu prichádza druhá autentickosť – musíte dotiahnuť každú matku, aby nestriekala voda kade-tade. To som nečakala. Výber rôznych materiálov, štýlov, farieb a prevedení je takmer nekonečný. Pokiaľ

a nakúpiť nové položky, ktorých bolo po zehnané. Najskôr som si myslela, že bude ťažké odhadnúť presný rozmer alebo druh predmetu, ktorý mám zakúpiť, ale v zozname úloh je aj konkrétny predmet – len kliknete a hodí vás to do obchodu, kde ho kúpite. Vašou úlohou je už len napasovať ho a vybrať odtieň, aby všetko spolu ladilo. Áno, aj stodola musí vyzerat dobre, aby sa tam zvieratá cítili príjemne.



Na tejto farme som zistila, že interakcia je so všetkými zvieratami. Zlaté. Jediné mínus, ktoré som postrehla, bolo, že keď si vyberiete nejaký druh obkladu a chcete zmeniť farbu, zmení sa farba aj štruktúra obloženej steny na jednej polovici. Môže to byť tým, že to nebola finálna verzia hry a ešte sa to zlepšuje. Okrem tohto som si zatiaľ nevšimla nič, čo by mi vyslovene vadilo. Hrala som ju len po večeroch, keď som mala chvíľku na oddych, a to mi táto hra umožnila. Za mňa 7 z 5 hviezdičiek.

Je to príjemná oddychovka, najmä pre ľudí, ktorí majú radi Sims alebo simulátory tohto typu. Teším sa na plnú verziu, ktorú si plánujem po večeroch občas zahrať.

Róbert Gabčík

Ardenfall

INŠPIROVANÝ MORROWINDOM PONÚKA KOMPAKTNÝ, ALE PRÍJEMNÝ (A FAREBNEJŠÍ) RPG ZÁŽITOK



Ardenfall je takmer až učebnicovým príkladom remeselnej, modernej indie RPG. Od koreňov v klasických, old-school sandboxových RPG až po výber špecifického umeleckého štýlu – 3D grafika kombinovaná s nízkymi polygónmi a výraznou farebnosťou, Ardenfall pôsobí ako skvelá náplast' na bol'ačky mnohých sentimentálnych hráčov, ktorí vyrastali na menej akčných, no o to viac systematickejších hrách na hrdinov.

V posledných rokoch hýbe herným svetom akási renesancia klasických RPG — návrat ku komplexnejším systémom, veľkej vol'nosti hráča a neraz aj retro estetiky alebo mechanikám, ktoré kedysi definovali žáner, a to vrátane tabletop systémov. Skvelými príkladmi sú hry ako Pillars of Eternity 2, Wasteland 3 alebo Baldur's Gate 3.

Mnohé moderné tituly tak čerpajú inšpiráciu z klasík a zároveň pridávajú nové prvky a tzv. „quality-of-life“ fičury,

prípadne sú rovno remakeami takýchto titulov. A ako prax ukazuje, poctivých RPG v modernom prevedení, ale s DNA 90. rokov akoby nebolo nikdy dost'. Komunita hráčov, ktorú po prelome tisícročí vydavatelia ignorovali a nepriamo tak označovali za nedostatočnú, bud' nikdy nezmizla, alebo skrátka „dozrela“ postupom rokov v jedného z hlavných hýbateľov súčasného trhu s videohrami.

Úspech moderných CRPG ako Baldur's Gate 3 ukazuje, že publikum pre komplexné, systémové RPG je obrovské.

Kickstarterová vlna okolo Pillars of Eternity či návrat klasického dizajnu v Divinity: Original Sin potvrdili, že komunita „old-school“ hráčov nezmizla.

Publikum pre poctivé, systémovo prepracované CRPG očividne existuje a je aktívne. História posledných rokov ukazuje, že ak sa podarí skombinovať „hlbokú“ RPG DNA s moderným spracovaním a rozumným

marketingom, šanca na úspech rozhodne nie je zanedbateľná.

Ardenfall z hrateľného dema, ktoré som si vyskúšal v rámci „Next festivalu“ na Steame, pôsobí ako niečo s vysokým potenciálom zaujať. Nie je to typ indie hry, ktorá by ponúkala niečo prevratné alebo prespríliš inovatívne – byť svet, ktorý prezentuje, pôsobí vcelku originálne a charakteristicky. Už od prvých chvíľ však bola jasná autormi deklarovaná inšpirácia Morrowindom, tretím dielom ságy The Elder Scrolls od Bethesda.

Cíti sa tak pohyb postavy aj „mimozemsky“ pôsobiaci svet (resp. jeho časť zastúpené v deme), kde namiesto obrovských húb rastú prerastené koralové stromy. Postavy sú nemé, bez dabingu, hoci v tomto prípade sú dialógy stručné a nerozboľ vás z nich po chvíľke hlava.

Hergot, ešte aj názov rovnomenného ostrova, kde sa príbeh odohráva a



podľa ktorého je hra pomenovaná – Ardenfall – znie až príliš podobne slovu „Vvardenfell“, dejisku The Elder Scrolls III: Morrowind. Náhoda?

Určite nie. Ardenfall je napohl'ad farebnejšia, modernejšia verzia Morrowindu obalená v low-poly dizajne.

Nekopíruje, ale inšpiruje sa

Takpovediac „pod kapotou“ pritom vývojári z malého štúdia Spellcast Studios, ktorí uplynulých sedem rokov strávil tvorením ich debutového titulu, niektoré pre Morrowind charakteristické mechaniky vymenili za menej „niche“ alternatívy, čo je rozhodne správnym riešením.

Akokoľvek mám Morrowind rád, jeho archaické, ťažkopádne mechaniky by v skúške času neobstáli – a myslí si to aj jeden z veteránov štúdia Bethesda Softworks, ktorý pracoval ako hlavný dizajnér na TES V: Skyrim.

Namiesto textových inštrukcií preto na mape Ardenfallu vidíte, kam zhruba máte ísť, byť „blbuvzdorné“ markery chýbajú. Hodnota vašich skillov tiež neovplyvňuje šancu na zásah, ale, predpokladám, tradične len mieru poškodenia, pričom nesplnenie minimálnych podmienok pre efektívne používanie zbrane alebo brnenia spôsobí, že má len zlomkové využitie. Absentuje tiež zvyšovanie skillov podľa toho, ako často ich používate.

Ardenfall momentálne mieri do Early Access fázy, do ktorej by mal vstúpiť už čoskoro. Zatiaľ je k dispozícii krátke demo.

Naopak, určovanie si hlavných skillov pri tvorbe postavy a rozdeľovanie skill pointov pri levelovaní mi Morrowind

vcelku pripomínalo. Zaujímavé ale je, že dva alebo trikrát som sa v takomto krátkom deme stretol so skill alebo attribute checkmi. Hneď v úvode hry, v rámci ktorého sa zobudíte na pláži po stroskotaní lode, nájdete pri brehu vchod do podmorskej jaskyne v podobe diery v skale; ak však nemáte dostatočne vysokú obratnosť postavy, neprederiete sa dnu.

Remeselnosť spracovania každej hry vidno v detailoch; ako napríklad, že dostanete plnohodnotné vysvetlenie, prečo ste danú skúšku nezvládli, a nie len jednoduchú hlášku, že nemáte dostatočne vysokú takú či onakú vlastnosť.

Prekvapivo veľká vol'nosť

Celkovo som bol tiež prekvapený, keď ko toho kvantitatívne autori zvládli napchať do kompaktnej ukážky. Tak či onak, demo disponovalo dvomi dostatočne rozdielnymi dungeonmi, ktoré bolo radosť preskúmať, asi piatimi rôznymi menšími mapami, niekoľkými questami a, čo ma prekvapilo najviac, až piatimi



rôznymi zakončeniami, ktoré sa točili okolo toho, akým spôsobom zdoláte obrovskú prekážku na ceste (a to doslova) a dostanete sa do ďalšej oblasti.

Jeden zo spôsobov bol, napríklad, taký, že ste ju oboplávali a problém tak de facto vyriešili ignoráciou. Hoci to vyznieva ako očividné riešenie, z dizajnu mapy to až také očividné nebolo a pokiaľ ste neobjavovali okolie a neskúšali, kam sa dá ísť a kam nie, je šanca, že vás táto alternatíva obišla úplne.

Zvyšné spôsoby spočívali v tom, ako ste sa rozhodli naložiť s „nevítaným hosťom“ v podobe obrovskej, mierumilovne pôsobiacej lietajúcej „veľryby“, ktorá zablokovala priesmyk vedúci do ďalšieho mestečka. Očividná, byť primitívna a prvoplánovaná reakcia bola pokúsiť sa tvora zneškodniť. Hovorí sa však, že násilie plodí len násilie, a v tomto prípade sa toto príslovie dokonale potvrdilo.

Hrateľnosťou ide o štandard bez inovácií

Oceňujem tiež, že za každý z koncov vás hra odmenila achievementom a vývojári navyše sľúbili, že každý, kto zažije a vyskúša aspoň tri rôzne konce, dostane po vydaní do Early Access vlastného „peta“. Predpokladám teda, že viaceré mechaniky si ešte autori nechali v zálohe a neboli prítomné v hrateľnej ukážke. Už tak je však Ardenfall pomerne bohatý na veci, ktoré v ňom môžete robiť. Objavovanie sa mi viackrát vyplatilo, hoci všetky lokality sú pomerne malé a uzavreté – na rozdiel od Morrowindu teda nečakám skutočný open-world, v ktorom môžete ísť od začiatku kam chcete, ale skôr postupné odomykanie jednotlivých zón ako napríklad v Avowed. Prítomná bola aj vertikálna exploračia, ktorá mala v deme viacero podôb. V

rámci hlavného questu ma, napríklad, bublina vyniesla na jeden z lietajúcich ostrovov vznášajúcich sa vysoko nad pevninou. Inokedy som si v rámci objavovania všimol truhlu na kamennej rímske vysoko nado mnou a použil kúzlo levitácie, aby som sa k nej dostal. A do tretice jeden dungeon obsahoval veľmi jednoduché skákacie „puzzle“.

Okrem arzenálu zbraní typického pre fantasy RPG nechýbala ani mágia, ktorá má tri podoby. Bud' používate čarovnú palicu, ktorá strieľa určité kúzlo, akési magické tablety, ktoré vykonávajú určité kúzlo (napríklad privolajú nejakého spirituálneho pomocníka), alebo zvitky, ktoré majú rovnaký charakter, no sú jednorazové.

Súbojová časť hry je teda riešená klasickým štýlom. Nejde o nič výrazné, ale zase je to takpovediac rana na istotu – a nepochybujem o tom, že vo finálnej časti hry určite narazím na doteraz neimplementované mechaniky; napríklad rôzne odolnosti nepriateľov či bossov.

Ak nateraz Ardenfall hodnotím čisto v sentenciách toho, že ide o demo, tak palec hore. Práca dobre odvedená.

Jediné, čo mi na hre úplne nevyhovuje – a čo sa, predpokladám, nezmení ani v neskorších štádiách vývoja – je paradoxne jej umelecký dizajn. Ten je pomerne výrazný a charakteristický, čo je na jednej strane skvelé, no pre mnohých môže byť pomerne polarizujúcim aspektom. Treba však povedať, že vo smere, akým sa autori rozhodli ísť, odvedli veľmi dobrú prácu. Podľa informácií na ich



webstránke ide o malý tím ľudí, ktorý navyše na hra začal pracovať ešte počas vysokoškolského štúdia svojich prvých troch zakladajúcich členov.

Štylizované low-poly prostredie teda bud' môžete, alebo nemusíte. Demo sa odohrávalo v prímorskej oblasti plnej veľkých koralov, lietajúcich ostrov a levitujúcich bublín, ktoré „tryskali“ zo zeme v gejzíroch.

Jediné, čo pôsobilo vonkoncom nezaujímavo, boli NPC a interakcia s nimi – to je však práve niečo, na čom sa dá pracovať a kde možno očakávať zlepšenia. Kvitujem ale, že v zmysle skutočnej sandboxovej slobody ste mohli na všetky NPC útočiť a zabiť ich, pričom

po odstránení všetkých očitých svedkov sa zločin akoby nestal. Prirodzene sa tu dá tiež krahnúť, a to ako vlámaním sa do príbytkov, tak aj šmátraním po cudzích vreckách. A veruže som šmátral, zaslúžili si to, pretože z nejakého dôvodu mi všetci neustále nadávali, aký som škaredý. To asi nebude náhoda, keďže autori v popise hry sľubujú, že postavy budú na váš výzor reagovať...

Jedno z hlavných NPC dokonca disponovalo unikátnou verziou generického meča, ku ktorému sa však nedostanete, ak jeho majiteľ a neokradnete (či už zaživa alebo po smrti), takže predpokladám, že hra bude obsahovať aj unikátne časti výbavy s jedinečnými vlastnosťami, ktoré nebudú vždy očividne k dispozícii.

Obsahovo bola teda ukážka pomerne bohatá a rôznorodá, no ešte dôležitejšie je to, že Ardenfall má ten „erpégéčkovský fíling“, keď vstupujete do dungeonu a neviete, čo vás čaká – a čo tam nájdete. Zatiaľ tento titul nevyzerá ako niečo nadmieru inovatívne, no to ani nemusí byť.

Ak si aj zvyšok hry udrží rovnaký zápal, rovnakú „lásku“ k takémuto typu hier, aký vývojári vynaložili pri kreovaní dema, Ardenfall na vašej hráčskej dušičke poškrabká presne tie správne miesta. Zatiaľ jednoznačne pôsobí ako niečo od fanúšikov žánru pre fanúšikov žánru: RPG orientovaná na naratív a exploráciu.

A takéto nohy vás môžu aj pri početnej konkurencii zaviesť celkom ďaleko.

Mário Lorenc

RECENZIA PC

Riftbreaker

SKVELO NAMIXOVANÝ ŽÁNROVÝ KOKTEJL S NÁVYKOVOU HRATEĽNOSŤOU



Detailne spracované prostredia, výborná hrateľnosť a neustály pocit, že máte kam postupovať, robia z Riftbreakera aj po piatich rokoch jeden z najlepších žánrových mixov, aké si dnes môžete zahrať.

Keď som Riftbreakera po prvýkrát skúšal v rámci dostupného dema, ktoré súčasne slúži ako prológ k plnej hre, okamžite ma zaujali detailné animácie čiastočne zničiteľného prostredia a jeho celková estetickosť. Sekanie a strieľanie menilo obrovské mimozemské huby na ingrediencie do polievky. Po zemi predo mnou unikali (nie až také malé) roje chrobákov a aj trsy trávy lietali do vzduchu, keď sa po nich čepel'ou zahnal môj obrovský robot, familiárne prezývaný pán Riggs, ktorý súčasne funguje ako mechanický oblek pre hlavnú postavu hry – vedkyňu Ashley – poverenú vytvoriť na ďalekej a nehostinnej planéte Galatea 37 pôdu pre budúcu inváziu. Je to tak, v tejto hre sú ľudia tým invazívnym druhom, proti ktorému sa domorodá fauna bráni masívnymi a brutálnymi

útokmi. Ako totiž už história viackrát dokázala, kolonializmus sa málokedy stretne s pochopením tej druhej strany.

Manažovanie surovín je základ

Moje pokojné a sprvoti aj mierumilovné zoznamovanie sa s hrou teda rýchlo, ba až príliš rýchlo na môj vkus, narušila prvá vlna útočiacich nepriateľov, ktorých prítomnosť obrovského mecha teraformujúceho okolie z nejakého dôvodu vyrušovala. Keďže som sa ešte stále viac-menej kochal okolím a študoval strategické mechaniky hry, útok ma zastihol nepripraveného. Obranných veží som nemal veľa, ale boli by stačili – keby som k nim postavil dostatok veterných alebo solárnych elektrární.

Ako som zistil, venovať pozornosť ponuke a dopytu surovín je v tejto hre základom a de facto aj jedinou strategickou výzvou. Svoju chabú prvú základňu som teda skôr než vo forme real-time stratégie bránil skôr ARPGčkovy, teda ručne-

stručne. Stovky hmyzích nepriateľov sa mi rozpadávali pred očami, keď sa ich postup zastavil na mojej hradbe, a gul'omet na jednej ruke môjho mecha-brnenia a obrovská čepel' na druhej úspešne zvládli to, pri čom moja nefungujúca automatizovaná obrana zlyhala.

Bolo to ale len tak, tak, hoci zo strany herného dizajnu nešťastné načasovanie sa už v prológu – alebo plnej hre vo všeobecnosti – neopakovalo. Niežeby mi dali obyvatelia planéty konečne pokoj, práve naopak, no keď sa veľmi rýchlo naučíte základné mechaniky, nič ďalšie vás neprekvapí.

Skvelá oddychovka

Riftbreaker je totiž pomerne zrozumiteľnou, oddychovou hrou a aj keď jej premisa – večne sa brániť proti obrovitánskej presile, pred čoraz náročnejšími nájzdami domorodých zvierat – znie adrenalínovo, v skutočnosti ide do veľkej miery o relaxačný casual



zážitok. Hra vyšla po prvýkrát ešte v roku 2021, pričom posledné platené DLC, Heart of the Swamp, v roku 2024. Aj v roku 2026 však podpory hry zo strany pôvodného štúdia EXOR Studios (X-Morph: Defense) neútlia a začiatkom marca pridali autori veľkú bezplatnú aktualizáciu s názvom World Expansion IV, ktorá prináša nové technológie, nový mrazivý bióm „Cryo Fields“ a tiež nový herný mód s názvom „Open Campaign“. Ten hneď spočiatku hráčom odomyká všetky oblasti bez príbehových obmedzení tradičnej kampane, kde sú jednotlivé biómy prístupované postupne.

Riftbreaker obsahuje silnú DNA real-time stratégií (RTS), no mechaniky podporujúce tento žánr sú skôr plytšie a nevyžadujú si veľa premýšľania či taktizovania. Rýchlo pochopíte, že hra je v prevažnej miere o spomínanom manažovaní surovín a budovaní dostatočnej obrany, pričom odpadávajú tradičné povinnosti strategických hier ako staranie sa o obyvateľov či budovanie armády.

Tu ste jednočlennou armádou vy – teda technicky dvojčlennou, keďže pána Riggsa síce ovláda jeho pilotka Ashley, ale tiež ide o mecha poháňaného umelou inteligenciou. Spolu tvoria hlavnú postavu, ktorá slúži ako vylepšovateľný hrdina, prieskumník, bojovník a aj staviteľ.

Žánrová trikolóra

Dá sa teda povedať, že hlavní hrdinovia sú dvaja, pretože pán Riggs má vlastnú osobnosť a vlastné presvedčenie, rovnako ako Ashley, ktorá sa nachádza v jeho kovových útrobach. Zatiaľ čo Riggs sa riadi programovaním a plnením cieľov, ktoré spočívajú v teraformovaní panenskej planéty Galatea 37 a plnením ultimátneho cieľa, Ashley má silné environmentálne cítenie a misiu nevníma

len cez optiku budovania a expanzie, ale aj dopadu na životné prostredie a najmä druhy zvierat, ktoré ho obývajú.

Dvojica sa teda miestami nezhodne na tom, do akej miery je potrebné brať pri plnení misie ohľad na okolité prostredie, ale ide skôr o jemný „banter“ a hlbavé dialógy tu nenájdete. Spoločné konverzácie tejto nevšednej dvojice hru spestrujú a dodávajú jej potrebný sociálny rozmer, keďže žiadne NPC tu nie sú, no vo finále ide len „o šum“, ako keď si pri hraní pustíte na druhom monitore alebo na telke nejaký seriál.

RPG rovina celkovo v hre funguje skôr vo vzťahu ku explorácii a bojom s nepriateľmi. Robota Riggsa je možné vylepšiť alternatívnymi zbraňami, ak vás omrzí pôvodný loadout, a upgradovať môžete aj jeho brnenie či nástroje. Osobne som tomuto aspektu hry však veľkú pozornosť nevenoval; Riftbreaker je zlepencom žánrov ARPG, RTS a tower-defense, a keďže hra vás prirodzene tlačí skôr k budovaniu obranných postavení a ku ťažbe, vylepšovanie postavy



mi prišlo ako ľahko opomenutelná povinnosť. Je pravda, že sólo explorácia je spočiatku zaujímavá, byť postupne omrzí, keďže prostredia sú procedurálne generované, ale problematické skupiny nepriateľov alebo extrémne odolných jednotlivcov viete vždy „upížať“ strieľaním pri ústupe alebo nalákaním k niektorej z vašich obranných línií.

Hre sa darí držať vás v pozore, ale neprepínať

Práve stavanie plotov a rôznych druhov obranných mechanizmov, od klasických rýchlopalných veží, až po plameňomety či vežičky strieľajúce raketové salvy, je alfou a omegou celej hry. Vašou úlohou je postaviť na Galatee masívny obojsmerný portál, ktorý umožní trvalé spojenie medzi Zemou a novou kolonizovanou planétou – celý proces však zahŕňa nielen zbieranie a manažment surovín a budovanie primitívnej infraštruktúry, ale tiež neustále odomykanie si nových schopností z bohatého stromu technologických vylepšení.

Každé klúčové vylepšenie, každé odomknutie novej budovy však vysiela signály pre okolitú faunu, ktorá si bráni domov pred najinvazívnejšou bytosťou vo vesmíre – človekom. V pravidelných intervaloch sa tak na vás budú hrnúť stovky, ba tisíce nepriateľov, väčších aj menších, ktorých bez silných defenzívnych postavení nebudete môcť poraziť. Hra vás dopredu upozorní na to, kedy a odkiaľ nepriatelia prídu, takže budete vždy vedieť, koľko času máte a ktorá z vašich základní bude prvá na rane.

Keď prežijete útok, budete musieť opraviť škody a zväziť, či netreba postaviť ďalšiu vrstvu obrany. Limitom sú len vaše suroviny: keď vyčerpáte jeden zdroj, čo sa deje pomerne rýchlo, nedá sa ale bude

na procedurálne generovanej mape ďalší. Dookola tak opakujete jednoduchý vzorec: prieskum, ťažba, zber surovín, postavenie obrany, bránenie sa.

Znie to možno fádne, ale v praxi sa na obrazovke stále niečo deje, stále musíte niečo spraviť. Sám som neveril, ako rýchlo mi čas pri hre plynul: nie preto, že by bola komplikovaná alebo rozvetvená, ale preto, že jej dizajn je návykový; niečo podobné ako „ešte jedno kolo“ v sérii Civilization.

Potešia aj cenovo dostupné rozšírenia či optimalizácia

Okrem defenzívnych objektov a zdrojov energie musíte, ako to už pri stratégiách býva zvykom, stavať aj ďalšiu infraštruktúru, ktorá je v rámci kampane naviazaná na postup „príbehom“. Komunikačný hub vám, napríklad, umožňuje spojenie so Zemou a získavanie prístupu ku stavaniu nových objektov.

Vývojári odvedli pri hrateľnosti ozaj skvelú prácu a čas plynul pri hraní veľmi rýchlo. Stále budete mať takpovediac kde kliknúť; postaviť novú budovu, posilniť obranu, postaviť nové zdroje energie. Strom technológií je tu obrovský a odomykanie jednotlivých výskumov vám umožní ťažiť nové suroviny a stavať nové budovy. Občas vám nad hlavou efektne preletí meteor, občas zasiahne vašu polohu nejaká zo živelných pohrôm, ako napríklad vlna spaľujúceho tepla, zemetrasenie či magnetická búrka, ktoré síce nemajú väčší dopad na hrateľnosť, ale spestria ju.

A vy opäť postavíte, o čo ste prípadne prišli, a opravíte, čo treba, pretože všetko v hre je veľmi zrozumiteľné a ľahké. Nemusíte riešiť klasické nástrahy strategických hier, akými sú populácia či budovanie obchodných ciest. Rýchlo si všimnete, že sa pohybujete v tom



istom kruhu; nové bane na suroviny, viac elektrární, viac obrany. Jediné, čo budete musieť riešiť, je prepojenie elektrických sietí, aby mali všetky budovy prístup k elektrine, ale aj to je v hre spravené jednoducho, aby vás to príliš nezaťažovalo. Opravovanie budov je na pár klikov.

Všetko je teda príjemne ľahké, perfektne vhodné na oddych za počítačom, keď sa chcete pozerat' na niečo pekné a zamestnať svoj mozog tak akurát na to, aby nebol príliš zat'ážený, ale súčasne, aby ste nemuseli príliš špekulovať. Strategický rozmer tlačí do úzadia manažovanie surovín, keďže vybudovanie a prevádzka každej budovy má svoje nároky, no ak neočakávate komplexnosť hier ako Age of Empires II, Riftbreaker väčšine hráčov – aj vďaka pridanej hodnote neustáleho boja o život – ako jednoduchá stratégia úplne postačí.

A ak stále váhate, či si kúpiť ďalšiu indie hru do určite už tak masívnej knižnice, skúste si najprv demo verziu; len sa nenechajte odradiť prvým útokom na vašu základňu, ktorý prichádza

skôr než by mal. A ak sa vám biómy dostupné v základnej hre opozerajú, DLC s novými kúpíte – napríklad počas zliav na Steame – za pár eur.

Rozšírenia tu totiž fungujú ako nové dodatočné planetárne lokality, ktoré viete preskúmať a dobývať, no pre solídny zážitok úplne postačí aj základná hra, ktorá vás v rámci kampane zavedie na štyri rôzne miesta, štyri rôzne biómy – do klasickej tropickej džungle, na rádioaktívnu púšť a do oblastí s kyselinovými vodnými plochami a vulkanickou činnosťou.

Hra navyše využíva vlastný „in-house“ engine, takže aj stretý s obrovskými hordami nepriateľov sú z technického hľadiska bezproblémové a Riftbreakera si vychutnáte – aj s jeho veľmi peknými a detailnými vizuálmi – aj na starších herných PC zostavách. Pozitívne (a na indie hru pomerne raritné) je, že titul je dostupný aj na konzolových platformách PlayStation a Xbox. S tým, paradoxne, súvisí aj moja jediná väčšia výhrada; ovládanie pána Riggsa je očividne prispôbené skôr pre ovládač než pre klávesnicu a myš, takže to chce trochu zvykania si. Inak to je ale pozoruhodne hladká jazda – pravda, plná mimozemského mäsa do vášho mechanického mlynčeka

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
RTS, Survival	EXOR Studios	EXOR Studios
PLUSY A MÍNUSY:		
+ skvelá hrateľnosť	- ovládanie robota	
+ vizuálne nápadité prostredia a výborné animácie	- je prispôbené skôr pre ovládač	
+ hardvérové nenáročný titul	- absentujú pokročilejšie RPG a RTS mechaniky	
HODNOTENIE: ★★★★★		

Darwin's Paradox!

OSEMNOHÝ LIMBO



Viete, čo je najlepšie na tom, byť chobotnicou? Nuž, to neviem. Darwin's Paradox je ale výborná hra. Koniec recenzie.

Ale nie... Teda to „nie“ v tom zmysle, že tak absurdne predsa recenzii napísať nemôžem, a nie že Darwin's Paradox nie je výborná hra. To teda určite je. Skôr je problém v tom, že vlastne ani nie je o čom písať. Hrali ste niekedy Limbo?

Tú atmosférickú, do šedých farieb odetú depresívnu puzzle plošinovku, v ktorej ste okrem skákania riešili aj rôzne zapeklité situácie. Iste si spomínate. Nuž tak Darwin's Paradox je že úplne to isté, len je farebná, veselá a namiesto chlápca tu je chobotnica. Menom Darwin. Koniec recenzie. No dobre, už sa nebudem snažiť d'alej viac používať takéto recenzenské

cheaty. Jednoducho vám o tej hre teda niečo poviem a budem mať pokoj v duši. Darwin's Paradox je prvotina francúzskeho štúdia ZDT Studio, ktoré si niekedy pred rokmi pravdepodobne povedalo, že aké by to bolo, keby Limbo bola pozitívna hra, a tak sa svoje predstavy rozhodli zhmotniť do svojho vlastného titulu.

Smutnú šed' vymenili za žiarivú oceánsku modrú, temné zákutia za slnkom zaliate lagúny a obyčajné skákanie povýšili na možnosť chodiť po stenách. Je to tak, tento oktopusík dokáže okrem chodenia zľava doprava, z prava dol'ava a skákania, aj chodiť po stenách. A práve tento prvok bol tým kľúčovým, ktorý odomkol tradičnej plošinovkovej schéme krídla, pretože liezť po stenách a plafónoch je teda švanda veľiká. Ako keby však šlo len o chodenie a

lezenie. Ono ide o chodenie a lozenie po stenách a plafónoch v rámci všemožných nebezpečných situácií. Vyhýbanie sa rôznym lietajúcim veciam, skákanie po piestoch v továrni tesne pred namočením sa do rozžeravej ocele, skákanie po viacerých paralelne sa točiacich potrubiach zatiaľ čo sa v nich pravidelne mení horúca voda, ktorá rozpáli ich povrch, lezenie medzi ťažkými ozubenými kolesami, ktoré sa nikdy nezastavia. Občas to vážne pripomína až Super Meat Boya. Avšak žiadna nervozita prosím, Darwin's Paradox to so štedrosťou checkpointov až priam preháňa. Vďaka tomu vaše umieranie nebude nikdy frustrujúce. Tak ako v Super Meat Boy aj tu celá premisa takýchto pasáží spočíva v dostaní „patternu“ do prstov. Povedal by som, že toto platí predovšetkým v prvej polovici tejto približne



5 hodinovej hry. Prezradím, že z nej som bol nadšený až až. To som si až hovoril, že keď hra dokáže priniesť takto zábavné adrenalínové pasáže už tak skoro, že čo to za cesty pekelné na toho malého modrého oktopusíka budú číhať neskôr.

Bohužiaľ, hra v druhej polovici trochu stratí dych. Neprestane byť zaujímavá, len to tempo sa trochu spomalí a pribude viac stealthu. Ak teda nehovorím o parádnych častiach, kedy vás pod vodou naháňajú dravé ryby a vy sa im vyhýbajúc cez rôzne malé škáročky (ktoré tie ryby dokážu obísť vždy z inej strany) snažíte dostať do bezpečia. Nebudem klamať, že som si vtedy neraz spomenul na legendárneho „Brusíka“ z Hľadá sa Nemo. Ved' Brusík, Brusíček, Bruce, statný to žralok, ktorý sa úspešne vyhýbal rybaciné, až kým znova po troch týždňoch nezavoňal krv tej prihlúplej Dory.

Príbehovo je hra jednoduchá hoci prekvapivo zaujímavá, no mohla byť o niečo lepšia, ak by pointu neprezradila už hneď v úvodnom videu. Márne sa potom snaží prostredníctvom novinových článkov a iných zberateľských vecí spolu s environmentálnym rozprávaním príbehu naznačovať, o čo vlastne v celej hre ide. Ved' to predsa uvidíte na konci začiatkovej scény, tak načo potom taká

snaha? Ak by pointa nebola prezradená hneď, mohlo by ísť o veľmi pekný a ľahko mysteriózny vývoj príbehu od bežného chytania chobotnice rybármi až po doslova frontálnu mimozemskú inváziu na Zem.

Len vám je okamžite ukázané, že to vás chytilo UFO a hodilo na skládku spoločnosti UFOOD, ktorá propaguje svoju „novinku“ v kulinárstve. Zvyšok si už určite domyslíte sami. Inak, to, ako vám každé nové prostredie ukazuje viac a viac z chystaného útoku mimozemšťanov (pričom všetky deje sa odohrávajú vždy na pozadí), to je priam brilantné použitie environmentálneho naratívu. Len je škoda toho, že vám to hra spočiatku hneď naplno prezradí, než aby ste si to spojením si dva a dva uvedomili sami. To by malo väčší dopad.

Vy ako chobotnička máte k dispozícii niekoľko špeciálnych schopností. Hra častokrát stavia na stealthe či vyhýbaní sa nepriateľom, v čom vám pomôže kamufláž splývajúca s prostredím. Mnohokrát sa budete musieť vyhýbať laserom a iným podobným serepetičkám, pričom v tom vám pomôže vaša schopnosť strielania atramentu. Ním vodu ľahko zamútíte a oklamete tak bezpečnostné systémy. To ale platí len pre vodu. Na súši strielanim atramentu môžete zapínať spínače alebo



napríklad rozbíjať modely UFO (tie vás môžu zraniť), ktoré strieľajú lasery na model mesta. Áno, dostanete sa totiž až priamo do samotného centra operácie invázie, kde okrem tejto skúšobnej miestnosti, v ktorej si votrelci skúšali útok, natrafíte napríklad aj na stanicu hlboko pod zemou, kde sa budú mimozemskí blízki lúčiť so svojimi mimozemskými príbuznými, ktorí si idú splniť svoju mimozemskú povinnosť – narukovať do mimozemskej armády a zaútočiť na našu planétu. V tomto, ako hra predstavuje lore hry, Darwin's Paradox úplne boduje.

Hra beží na Unreal Engine 5, aj keď to na prvý pohľad možno tak ani nevyzerá. Graficky je totiž tento titul výrazne štylizovaný. Pôsobí pekne, predovšetkým vtedy, ak kamera nezaberá detaily z blízka. Inak sa dojem trochu kazí. Škoda, že PC verzia podporuje hranie kľm len čiastočne a odporúčaný je v prvom rade gamepad. Mne ako kovanému PC hráčovi v menu dost' chýbala podpora kurzora myši. Hudobná stránka je svojská ako tá grafická. Soundtrack síce neprináša ľahko zapamätateľné melódie, no jemný ambient v kl'udnejších častiach a do žil adrenalín pumpujúce rytmy počas zasa v tých vypätých, zakaždým presne udru v tú správnu strunu vašej momentálnej nálady.

Nie je najoriginálnejšia, nie je najlepšia, nie je ani najťažšia, no rozhodne je výborná! Darwin's Paradox boduje humorom, skvelým environmentálnym rozprávaním deja a vypätými skákacími pasážami, ktoré si miestami nezadajú ani so Super Meat Boy. V srdci je to ale stále v úvodzokách len podstatne rozvinutejši klon legendárnej hry Limbo. K nemu sa mimochodom inak hlásia aj samotní tvorcovia, pričom ako inšpiráciu si okrem nej spomínajú aj Little Nightmares. Darwin's Paradox nikdy nemal prepisovať žánrové učebnice a ani posúvať hry ako také, Darwin's Paradox mal v prvom rade priniesť poctivú a zábavnú puzzle plošinovku. A tú rozhodne doručil. Navyše, skvelým rozprávaním príbehu na pozadí, ma dokonca aj príjemne prekvapil.

Maroš Goč

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
puzzle plošinovka	ZDT Studio	Cenega
PLUSY A MÍNUSY:		
+ poctivá a náročná puzzle skákačka	- druhá polovica trochu stratí drajv	
+ rozmanitá hrateľnosť	- škoda prezradenej pointy na začiatku	
prinášajúca vždy niečo nové		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Planet of Lana 2

EMOTÍVNA CESTA, KTORÁ OBČAS ZAKOPNE O VLASTNÉ NOHY



Ked' sa v roku 2023 objavil prvý diel Planet of Lana, kritici aj hráči ostali očarení. Bol to vizuálny manifest, ktorý dokázal, že pekná platformovka má v modernom hernom svete stále svoje miesto. Priznám sa však hneď na úvode k jednej veci, ktorú som možno trochu zanedbal – prvý diel som, nanešťastie, nestihol hrať. Kúpil som ho zhodou okolností pár dní predtým vo výpredaji na Steame a ani vo sne som nečakal, že mi padne dvojka na recenzii. Vesmír sa však rozhodol takto. Do pokračovania som teda vletel s čistým štítom, no s o to väčším očakávaním, čo mi tento „mal'ovaný“ svet ponúkne.

Umenie v pohybe

Prvá vec, ktorá vám pri Planet of Lana 2 udrie do očí, je nepochybne vizuálna stránka. Ak by niekto tvrdil, že hry nemôžu byť umením, toto je titul, ktorým

by ste mu mali oponovať. Vývojári opäť stavili na ručne kreslené pozadia, ktoré pripomínajú prácu legendárneho štúdia Ghibli zmiešanú s moderným sci-fi minimalizmom. Každý screenshot z hry by sa dal vytlačiť a zavesiť na stenu ako obraz. Farebná paleta je bohatá, lokality dýchajú životom a svet pôsobí nesmierne uveriteľne aj napriek svojmu „rozprávkovému“ prevedeniu. Hra vás prevedie od bujných lesov až po vyprahnuté mechanické pustatiny, pričom prechod medzi týmito biómami pôsobí prirodzene a plynule. Atmosféru skvelo dopĺňa orchestrálny soundtrack, ktorý presne vie, kedy má pritlačiť na pílu a kedy nechať vyniknúť ticho a zvuky okolitej prírody.

Ked' nohy meškajú

Hoci je vizuál na jednotku s hviezdičkou, hrateľnosť je miestom, kde sa začínajú

objavovať prvé trhliny. Ako fanúšik žánru som zvyknutý na určitú mieru precíznosti, ktorú vyžadujú hry ako Limbo či Inside (alebo ktorakol'vek platformovka stará, či nová). Tu som však narazil na pomerne zásadný problém. Ovládanie postavy pri skokoch má až príliš citel'né oneskorenie.

Nie je to niečo, čo by hru robilo nehrateľnou, no v pasážach, kde ide o milisekundy a presné načasovanie, je tento „lag“ nesmierne frustrujúci. Na začiatku sa mi často stávalo, že som stlačil tlačidlo pre výskok na hrane plošiny, no postava zareagovala neskoro. Je to škoda, pretože takýto technický nedostatok zbytočne vytrháva z inak pohlcujúceho zážitku. Pôsobí to, akoby Lana (alebo hlavný protagonist) mala na nohách neviditeľné závažia. Samozrejme, adaptovať sa viem ale chvíľu to trvalo. Neskôr som to viac-menej prestal vnímať.



Hranie za „psíka“

Stredobodom celej hry je vzťah medzi vami a vaším malým mimozemským spoločníkom menom Mui. Práve tu sa odohráva gro hádaniek a interakcií. Musím povedať, že ovládanie Muiho mi prišlo zo začiatku nesmierne divné a ťažkopádne. Nakoľko som bol „hodený do vody“, nerozumel som, načo mám úplne iný štýl ovládania tohto spoločníka a nemôžem s ním pracovať priamo. Avšak, po pár minútach hrania prišiel ten moment, kedy to všetko zaklaplo.

Pochopil som, prečo je ovládanie navrhnuté práve takto. Mui nie je len nástroj alebo kurzor na obrazovke; je to živá bytosť s vlastnou váhou a správaním. To počiatočné „divno“ bolo v skutočnosti budovaním puta. Musíte sa naučiť, ako Mui premýšľa, ako reaguje na vaše povelky a aké sú jeho limity. Ked' tento mechanizmus pochopíte, zistíte, že to je vlastne jednoduchšie, pretože nemusíte riešiť, či sa vám skok podarí alebo nie, pretože ho tam pošlete a on sa tam „svojou hlavou“ dostane.



Príbeh bez jediného slova

Čo ma na Planet of Lana 2 skutočne dostalo, je schopnosť vyrozprávať hlboký a emocionálny príbeh bez toho, aby postavy povedali jedinú zrozumiteľnú slovo. Hra komunikuje cez gestá, hudbu a prostredie. Je to príbeh o odvahe, ochrane slabších a boji proti neúprosnej mechanickej invázii, ktorá pustoší váš

domov. Aj keď som nehral jednotku, bola mi na začiatku pekne vyspojovaná! pozor na to! Hra funguje ako samostatné dobrodružstvo, hoci verím, že ak by som hral predchodcu, tá by dodala niektorým momentom ešte väčšiu váhu. Napriek tomu som sa o osud hlavných hrdinov bál a záverečné pasáže vo mne zanechali silnú emocionálnu stopu.

Verdikt

Planet of Lana 2 je hra, ktorú by mal vidieť každý, kto miluje krásne svety. Je to audiovizuálny skvost, ktorý v mnohom prekonáva konkurenciu. Bohužiaľ, technické nedostatky v oblasti odzvyvu ovládania a počiatočná bariéra

v mechanikách spolupráce s Muim mu bránia dosiahnuť úplný vrchol. Ak však dokážete odpustiť občasné nepresné skoky a dáte si čas na to, aby ste sa zžili s vaším malým spoločníkom, čaká vás nezabudnuteľná cesta.

Je to hra, ktorá má srdce na správnom mieste, len si občas potrebuje lepšie zaviazať šnúry na topánkach. Pre fanúšikov atmosférických adventúr ide o povinnú jazdu, pre ostatných o veľmi príjemný, i keď miestami mierne drhnujúci zážitok.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná adventúra Výrobca: Wishfully Studios Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

- + Krásny vizuál
- + Emotívny príbeh bez slov
- + Zaujímavý dizajn hádaniek
- Citel'né oneskorenie pri skákaní
- Zo začiatku neintuitívne ovládanie spoločníka

HODNOTENIE: ★★★★★

Subsequence

KRÁTKA „INDIE RÝCHLOVKA“



Predstavte si, že sa ocitnete na vesmírnej lodi a lúčíte sa so svojimi blízkymi. Pár sekúnd pred koncom. Čo vás k tomu viedlo? Prečo sa to všetko deje? Ste len obyčajným samovrahom či záchrancom sveta? Ak vás zaujímajú odpovede na všetky vaše otázky, zahrajte si hru Subsequence.

Čo nás čaká a neminie?

Subsequence je hra, ktorá sa sama prezentuje ako približne dvojhodinový herný zážitok. Autor to naznačuje aj tým, že od nej nemáme očakávať dlhú hernú dobu. Dokonca na Steam stránke aj popisuje, o čom hra je a o čom nie je. To je celkom fajn prístup, hoci už na tomto mieste môže odradiť mnohých hráčov a marketingovo sa ocitne na hrane.

A o čom teda hra je? Budete hrať za hlavnú postavu Vicky, ktorá pracuje v laboratóriu a dozvie sa niečo, čo jej zmení celý život. V hre sa pohybujete po virtuálnom svete. Ten je rozdelený na jednotlivé úrovne, respektíve časti, v ktorých plníte rôzne úlohy. Niektoré sú príbehové, iné vedľajšie. Príbehové úlohy sú zaujímavé a často aj dobre spracované, rovnako ako samotný príbeh, ktorý ich sprevádza. Vedľajšie úlohy sú skôr úsmevné a slúžia najmä na natiiahnutie hernej doby. Napríklad musíte nájsť určitý počet predmetov na obrazovke, po ktorej sa pohybujete. Na ich dokončenie prichádza akýsi „pixelhunting“ – nie pomocou myši, ale prostredníctvom pohybu postavy a klávesnice. Je to pomerne otravné a nepôsobí príliš zaujímavo.

Po splnení danej úlohy na vás vyskočí akýsi toast, ktorý vám oznámi, že ste si úlohu splnili. Ten je sprevádzaný pomerne neprimeraným zvukom. Takýchto zvukov tú nájdeme niekoľko a určite by hra pôsobila profesionálnejšie, ak by boli do hry zakomponované s citom.

V iných častiach zas ovládnete postavu a posúvate sa len jedným smerom. Na jednej strane mi to prišlo pomerne vtipné, možno aj zaujímavé, no keby to zbytočne nenat'ahovalo hernú dobu, pôsobilo by to ešte lepšie. Autor si toho bol zrejme vedomý a do hry pridal aj trefnú poznámku k tejto situácii. Hra je plná vtipných hlášok – niektoré sú skvelé a presné, pri iných sa zas budete cítiť asi ako pri sledovaní epizódy „Scott's Tots“ zo seriálu The Office.



V skratke povedané, predstavte si taký jednoduchší Alone in The Dark z 90-tych rokov, v lepšej grafike a so zjednodušenou hrateľnosťou.

Krátky príbeh, no s veľkým potenciálom

Na druhú stranu je príbeh hry napísaný zaujímavo a pútavo. Do dvoch hodín hernej doby (mne to trvalo približne hodinu a pol) však celý potenciál nenaplní. Je škoda, že autor nedal hre ešte pár mesiacov vývoja, čím by mohol predĺžiť hernú dobu.

Viem si predstaviť, že keby hra ponúkala 4 až 5 hodín hrania a pridala ďalšie mechaniky, bola by na úplne inej úrovni. Niektoré časti pôsobia,

akoby boli šité horúcou ihlou. Na druhej strane je obdivuhodné, že hru vytvoril prakticky sám. Za to mu patrí virtuálny klobúk dole. O to viac vynikne najmä po vizuálnej stránke, kde pôsobí naozaj skvele. Keď už hovoríme o vizuálne, ten je fakt výborný. Prostredie je krásne vymodelované. Jedinou škodou je, že postavy sú v podstate len jednoduché, prvoplánové siluety.

To síce hra dodáva istý zaujímavý prvok, no očakával by som, že aspoň hlavné či vedľajšie postavy budú vyzerat' menej tuctovo.

V hre sa navyše nachádzajú rôzne zvieratká a objekty, s ktorými môžete interagovať, prípadne si prečítať ich vtipné hlášky. A audio stránka? Okrem

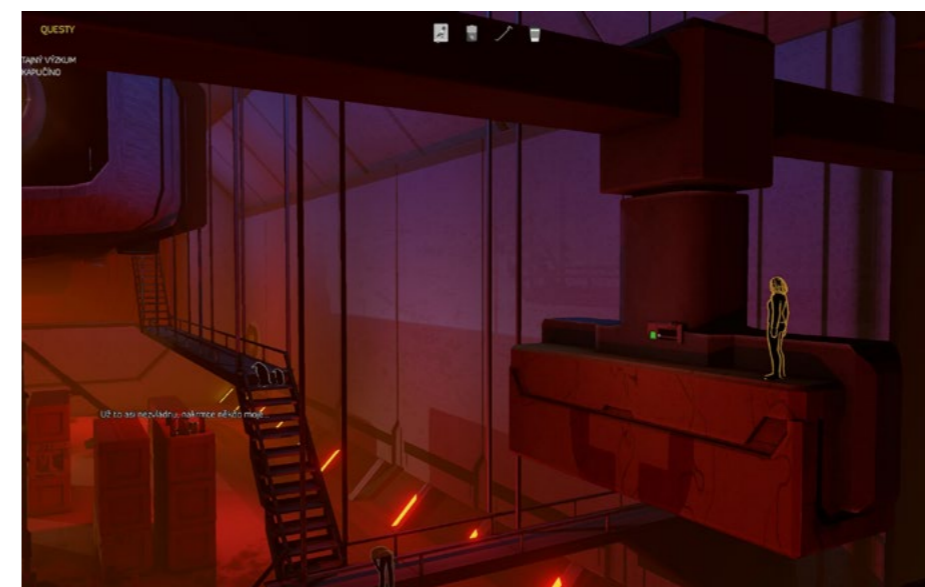
nie veľmi podarených zvukových efektov, tu nájdeme český dabing, a to ma vždy dokáže potešiť. Keďže nie je vždy pravidlom, že českí alebo slovenskí vývojári myslia na dabing v rodnom jazyku, ani tu to nie je bez chyby. Napriek tomu to hre budete chcieť odpustiť.

Záverečné hodnotenie

Jedno sa Subsequence nedá uprieť – ide o projekt jediného autora, ktorý do nej vložil množstvo času a úsilia, aby hráčom priniesol zaujímavý príbeh. Hoci je kratšia, gameplay pomerne jednoduchý a miestami môže aj frustrovať, určite nejde o žiadnu katastrofu.

Subsequence tak pravdepodobne zapadne do šedej zóny „indie titulov“, ktorých je na Steame pomerne dosť. Zároveň poteší, že ide o titul od českého indie vývojára, a práve takéto projekty majú svoje čaro aj napriek nedokonalostiam. Za tých pár peňazí to pravdepodobne stojí za to.

Lubomír Čelár



ZÁKLADNÉ INFO:

Záner: akčná adventúra
Výrobca: Zoemi Games
Zapožičal: Zoemi Games

PLUSY A MÍNUSY:

- + český dabing
- + nostalgický závan
- + miestami fajn príbeh a humor
- krátka hra
- gameplay je pomerne strohý
- graficky príliš neohúri
- časti hry hru umelo predlžujú

HODNOTENIE: ★★★★★

Marathon

HRA SPRAVENÁ TAK, ABY VO VÁS ZANECHALA LEN INTENZÍVNE DOJMY. POZITÍVNE AJ NEGATÍVNE



Takmer všetko je na novinke od Bungie provokatívne a nekompromisné, od jej trúfalého umeleckého dizajnu až po adrenalínové úniky s ukoristeným pokladom.

Marathon síce nemal ani zd'aleka taký silný štart ako Helldivers 2 či ARC Raiders, no mediálne ide o jednu zo zatiaľ najhorúcejších tém tohto roka. Ak raz facebookovému algoritmu ukážete, že vás novinka od Bungie zaujíma, váš feed bude preplnený gameplay highlightami, tipmi pre nových hráčov či komentármi o tom, aká vlastne táto hra je.

A že či ide o poriadne pestrú paletu názorov! Vôbec sa však nečudujem, pretože Marathon je presne typ hry, ktorú – ako sa hovorí – buď milujete, alebo neznášate. Hratel'nosť je nekompromisná, ale návyková. Neponúka žiadne skratky ani ospravedlnenia. Nesnaží sa ulahodiť čo najväčšiemu počtu hráčov, a to platí aj pre umelecký štýl hry.

Všetko na Marathone je svojrázne, ale súčasne premyslené. To, že neustále prichádzate o svoju výbavu, vás môže frustrovať a rozčuľovať, ale aj keď prídete o loadout pozostávajúci z modrých a fialových predmetov (na škále kvality sú sivé -> zelené -> modré -> fialové -> zlaté), môžete si „obliecť“ výbavu z bezplatného, vždy dostupného sponzorského kitu a o pár minút už trielite niektorou zo štyroch dostupných máp v očakávaní, či tentoraz nezaskórujete jackpot vy.

Hratel'nosť je nekompromisná, ale návyková. Neponúka žiadne skratky ani ospravedlnenia. Nesnaží sa ulahodiť čo najväčšiemu počtu hráčov, a to platí aj pre umelecký štýl hry.

Dalo by sa to prirovnať k stávkovaniu a gamblingu, len s tým rozdielom, že jediný, čo strácate, je čas. O kozmetické predmety nakúpené za skutočné peniaze neprídete nikdy. Každá sezóna trvá tri mesiace a na konci každej sezóny sa

všetky vaulty – teda vaše súkromné skladisko nazhromaždených pokladov – automaticky premažú. Skladovať teda skvelú zbraň, mód, štít alebo čokoľvek iné nemá až taký zmysel.

Nech už počas zápasu prídete o čokoľvek, nie je to nič, o čo by ste eventuálne neprišli určite. To, že žiadna výbava nie je v Marathone permanentne dostupná, nie je mechanika, ktorá by sa páčila každému. Sám mám voči nej výhrady. Ale je súčasťou väčšej schémy, menšie ozubené kolo zapadajúce do celkového mechanizmu. Akoby si Bungie povedalo: áno, vieme, že hráči neradi prichádzajú o svoj lup. Ale hej, aj ten človek, čo vás nemilosrdne popravil a ozbiljal, ktorý vás nahneval, pretože bol možno lepší, alebo mal možno len viac štastia, o neho skôr či neskôr stopercentne príde tiež. Môže ho predať, ale aj o tie peniaze príde.

Hard-reset každé tri mesiace vyrovná misky váh. Ako vravím; nekompromisné, kontroverzné, svojrázne. Dokonca aj v



rámci sezóny má výbava obmedzený počet „použití“ v zmysle toho, koľkokrát môže zmeniť majiteľa kým sa rozpadne. Tzv. „trance status“ pri zbraniach ukazuje, koľkými rukami daná puška, brokovnica či pištoľ prešla pred vami. Ak ste na rade ako, povedzme, piaty majiteľ, dostanete za ňu pri lootovaní nepriateľskej „cestovky“ radšej kredity. Žiadna zbraň, bez ohľadu na to, ako skvelá je, nemá teda nekonečnú životnosť.

Presne tak ako vy. Akokoľvek skvelí ste, skôr či neskôr narazíte na niekoho lepšieho. Alebo skrátka budete mať smolu.

Jediné, čo teda po skončení sezóny zostane, sú vaše skúsenosti – a Marathon je skrz-naskrz hrou, v ktorej sa jednoducho musíte zlepšovať. A aj keď som doteraz prehral viackrát než som vyhral, a to neporovnateľne, viac-menej si pamätám najmä na tie úspešné kolá, kedy sa mi podarilo zabiť granátom dvoch súperov naraz alebo eliminovať nepriateľov a postaviť na nohy zvyšných členov tímu, čím som zachránil nielen svoj loot, ale aj ten ich.

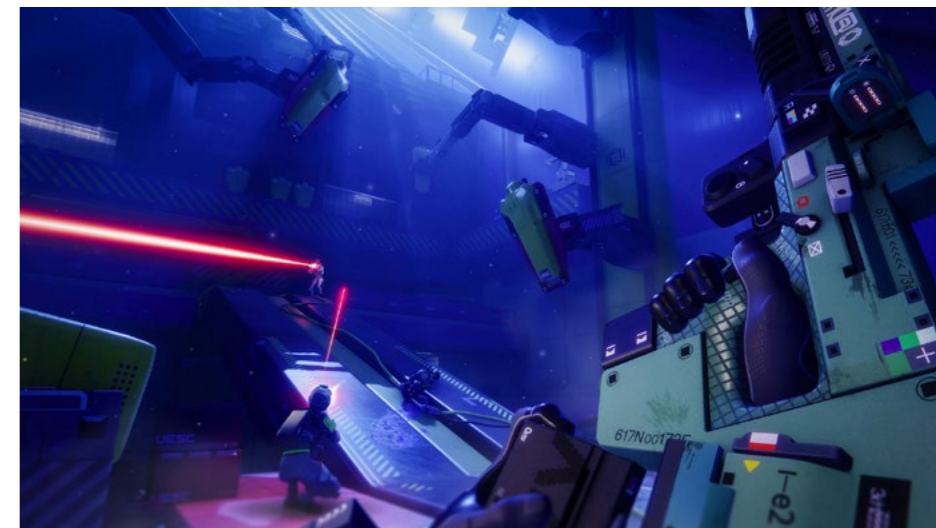
Marathon je skrátka dobrá hra – ale existuje slušná šanca, že to nebude dobrá hra pre vás. Chce to, aby som to povedal taktne, istý druh psychopatie: vrhnúť sa do mlynčeka znova a znova v snahe získať niečo, o čo dost pravdepodobne rýchlo prídete a ostane vám len ten prázdny pocit v duši a nezaplnené políčka vo vaulte. A zatiaľ čo „gunplay“, teda pocit zo striel'ania, je pri tejto hre univerzálne akceptovaný ako fantastický, „time-to-kill“ je veľmi nízky a mŕtvi dokážete byť prakticky okamžite. Neraz sa tak stáva, že aj opatrný postup hrou a dodržiavanie jej nepísaných pravidiel končí bleskovou smrťou. Rýchlo sa však naučíte, že neúspech vás nemôže frustrovať.

Nasadíte si bezplatný sponzorský kit a idete znova na to. Rinse and repeat.

Samotné zápasy, teda jadro celého zážitku, majú jednoduchú premisu. Spolu s ďalšími dvomi spoluhráčmi primárne preskúmavate mapu, hľadáte a zbierate loot a plníte korporátne kontrakty v štýle „uploadni z toho a hentohto miesta dáta, rozbi 20 okien, nájdi datapad alebo zabi toľko a toľko nepriateľov“.

Kolo môže trvať tri minúty, ale aj pätnásť, pričom jediný úspešný spôsob jeho zakončenia je tzv. „exfill“, teda odchod z mapy v štýle „beam-me-up-Scotty“. Tieto teleporty sa sprístupňujú náhodne, na určitých miestach, a pri ich aktivácii musíte rátať s tým, že najbližšiu minútu budete ľahkým terčom pre všetkých, ktorí z diaľkyvidia jasný tyrkysový lúč prezrádzajúci, že niekto sa pokúša uniknúť do bezpečia aj s korisťou.

Na výber máte zo siedmich hrateľných postáv; každá má inú estetiku a vďaka rozdielnym špeciálnym schopnostiam



plní v tíme rozdielnu funkciu. Destroyer je typickým tankom a ekvivalentom bojovníka s priamočiarym prístupom k boju. Jeho špeciálnymi schopnosťami sú vytvorenie štítu, ktorým dokáže brániť seba aj spolubojovníkov, a aktivácia podporného raketového salva, ktoré búrka do nepriateľov počas toho, ako do nich strieľate.

Naopak, tzv. Triage zastáva rolu tímového medika a periodicky môže poskytovať sebe aj spolubojovníkom asistenciu malého drona, ktorý obnovuje zdravie a štíty. Triage taktiež dokáže takmer okamžite oživiť padlých spoluhráčov svojou ultimátnou elektrošokovou schopnosťou, ktorá má však aj ofenzívne využitie.

Veľmi špecifický je tiež Thief, teda zlodej, ktorý má k dispozícii „grappling hook“ a jeho hlavnou schopnosťou je vyvolanie prieskumného drona, ktorý dokáže vytáhať súperom z vrečka ich najcennejší loot.

Najviac jedinečný z celej partie je nepochybne Rook, ktorého využívanie je spojené s viacerými reštrikciami. Ide primárne o sólo zážitok infiltrátora a zberača, ktorý sa dokáže maskovať ako jeden z PvE robotov a vždy sa pripája do lobby až v neskoršej fáze. Primárne je to herná trieda určená pre zber predmetov, ktorú oceníte vtedy, keď bude váš trezor predmetov zívajú prázdnotou a k dispozícii budete mať len bezplatnú, štartovaciu základnú výbavu.

Jednotlivé postavy sú teda dostatočne rozdielne na to, aby poskytovali vždy iný druh zážitku, a aby si každý hráč vedel vybrať preferované povolanie. V kombinácii s pomerne bohatým arzenálom zbraní, ku ktorým sa môžete dostať, je Marathon vo svojom jadre



pestrým zážitkom, byť obaleným do jednotvárnej formy, ktorý vám umožní využívať pri hraní rozdielne prístupy a kombinácie. Inak povedané, ak vás baví takýto typ hry, tak vás bude baviť veľa, pretože v nej nájdete veľa variability v rámci stanovených mantinelov.

Marathon je všetko len nie „casual-friendly“ zážitkom

Napriek tomu sa budete frekventovane stretávať so situáciami, a počas prvých hodín hrania ich bude určite viac ako menej, kedy pre vás hra nebude fungovať. Je veľa šanca, že budete stratení v používateľskom rozhraní (UI), vo výbave, pri orientácii na mape. Nebudete vedieť, ktoré

predmety sa oplatí brať – a váš inventár je útrpne malý, takže sa vám do ruksaku zmestí len zlomok toho, čo nájdete. Pravdepodobne vás párkrát zabijú aj PvE nepriatel'ia, umelá inteligencia hry, ktorá je takmer rovnako nebezpečná ako skutoční hráči. Zrejme si zo začiatku nebudete dávať veľký pozor a obyčajný robot vás rozoberie na drobné, byť Bungie od vydania hry tento aspekt trochu zjemnilo.

Ak si mapy dopredu nenaštudujete, nebudete vedieť, či a kde majú tajné lokality, prístupné len po nájdení určitých prístupových kariet. Hra vám to nepovie, naopak, skôr než presné inštrukcie dostanete vždy len mávnutie rukou, kam asi máte ísť. Cieľové miesta

vašich kontraktov, ktoré v hre slúžia ako jednoduché questy, budete musieť hľadať budovu po budove, poschodie po poschodí. Nikdy sa nič nedozviete presne. Vaša spokojnosť bude v drvivej väčšine prípadov znamenať, že niekto iný na druhej strane obrazovky utrel hubu a stratil, čo mal.

Nebudete rozumieť agresívnemu umeleckému štýlu, ktorým hra disponuje, abstraktným alebo chaotickým pôsobiacim obrazom a načítavacím plochám. Všetko je minimalistické, neónovo farebné. Modely pripomínajú skôr detské hračky než akýsi sci-fi realizmus. Bungie hovorí o retro-futurizme, ale od nejakého Votrelca či Starfieldu má estetika Marathonu na kilometre ďaleko. Asi ako keď máte radi ostré, korenené jedlo: keď to páli, je to presne ten druh diskomfortu, ktorý máte radi, pričom iný človek nerozumie, ako vám to môže chutiť.

Marathon je veľmi pikantnou hrou, a buď máte radi, alebo sa ho naučíte mať radi. Tak či onak niet inej cesty. Celý zážitok z hry je jednotvárný. Hra má príbeh – a pomerne zaujímavý – ale ak sa nebudete vedieť preniesť cez PvP jadro hry, máte smolu – bez ohľadu na to, akí veľkí fanúšikovia lóru v hrách ste. Všetko v hre, všetky mechaniky, slúžia jednému zámeru: prežiť sériu krátkych adrenalínových zážitkov, kde vaša spokojnosť bude v drvivej väčšine prípadov znamenať, že niekto iný na druhej strane obrazovky utrel hubu a stratil, čo mal.



Bio-kybernetický mrcinožrúti

Názory na hru a jej kvality sú teda poväčšine právom razantné, bez ohľadu na to, či ide o pozitívnu alebo negatívnu kritiku. Nejde len o odvážny umelecký štýl tejto hry – a krikľavý, extrémne farebný cyberpunk je určite niečo, čo si pýta silný názor. Mnoho hráčov je navyše vnútorne presvedčených, že pod slnkom existuje priestor len pre jeden hit žánru extrakčných striel'ačiek, že keď ARC Raiders tak fenomenálne uspel, Marathon zákonite nesmie.

Porovnanie týchto dvoch hier sú, samozrejme, na mieste, hoci každá sa v rámci modelu extrakčných hier sústreďuje na niečo iné (jedna skôr na 3rd person perspektívu a PvE, druhá na 1st person a PvP). A, úprimne, rozdielov je pri týchto hrách viac než vecí, ktoré ich nejako spájajú. Ďalšie porovnanie sa pohybuje v rovine Marathon – Destiny 2. Hoci obe hry majú viditeľný rukopis Bungie, obe sú diametrálne odlišné, čo je škoda. Hra – a jej celkovému prijatiu – by prospelo, keby si toho z Destiny 2 požičala viac; najmä, čo sa týka PvE, ktoré je v tomto prípade osekané na minimum.

Niekedy vás vaši súper nájdu po niekoľkých minútach, niekedy nájdete vy nich, ale v drvivej väčšine prípadov pôjde o priamy gladiátorský konflikt.

Marathon je úzkoprofilovým zážitkom, ktorý najviac osloví určitú skupinu kompetitívne naladených hráčov – ľudí, ktorí si užívajú intenzívne PvP strety a najviac sa tešia z toho, keď sú v hre lepší ako tí ostatní. Ak sa radi neustále porovnávate s ostatnými, Marathon vás bude tlačiť vpred a každá hra, byť po stýkrát na tej istej mape, pre vás bude zážitkom. Marathon je totiž hrou systematickou, orientovanou na skúsenosti a šikovnosť hráča. Pod jednoducho pôsobiacim obalom sa ukrýva obsah, ktorý si v skutočnosti vyžaduje taktický prístup; od počiatočného zloženia tímu, cez tímovú komunikáciu, až po samotný postup niektorou zo štyroch dostupných máp. Na planéte Tau Ceti IV totiž neexistuje častejšia príčina úmrtia než nepozornosť a ľahkovážnosť. PvE nepriatel'ia v podobe nepriatel'ských robotov sú nemilosrdní a zložia vás často rýchlejšie než konkurenčný hráč, takže nepodceňovať ich je prvou lekciov, ktorú sa v hre naučíte. Tou ďalšou je, že s výnimkou členov vášho tímu v hre neexistujú žiadni spojenci. Marathon je nemilosrdne PvP orientovaným titulom, kde funguje „team deathmatch“ 24/7 a gameplay videá o priatel'ských lobby sú skôr raritou. Niekedy vás vaši súper nájdu po niekoľkých minútach, niekedy nájdete



vy nich, ale v drvivej väčšine prípadov pôjde o priamy gladiátorský konflikt.

Pozor si teda musíte dávať na všetko; na nástrahy prostredia, ktoré vám vedľa zredukovať body zdravia ešte predtým, než vôbec spozorujete prvého nepriatel'a – a lekárničky či baterky, ktorými si dobijate štít, nie sú garantované. Pozor si musíte dávať na niekedy ťažko spozorovateľné rýchlopalné robotické vežičky, na veľké vybuchujúce kliešte aj na hejná vtákov, ktoré prezradia vašu polohu rovnako rýchlo ako strel'ba. Všetko v hre – od prostredia, nepriatel'ov, zbraní, lootu, podporných predmetov, skrátka všetko – je orientované na PvP.

Marathon je hra založená nielen na očných, ale aj sluchových vnemoch a často sa súper odhalí zbytočným striel'aním alebo šprintom oveľa skôr, než ho dostanete do zorného poľa. To isté, prirodzene, platí aj pre vás.

Všetko v hre – od prostredia, nepriatel'ov, zbraní, lootu, podporných predmetov, skrátka všetko – je orientované na PvP. Jedna z herných frakcií, pre ktorú môžete plniť kontrakty (primitívne questy, za ktoré dostanete odmenu v podobe predmetov), je vyslovene orientovaná na elimináciu nepriatel'ských bežcov, čo je termín, ktorým sa v hre označujú hráči. Tí v Marathone preberajú rolu bio-kybernetických žoldákov, freelancerov, ktorí pre rôzne korporácie zbierajú v opustených ľudských kolóniách ďalekého vesmíru suroviny či informácie.

Návrat do minulosti

Príbeh hry sa odohráva v už existujúcom univerze, ktoré Bungie vytvorilo ešte v roku 1994, teda pred svetoznámu sériou Halo. V rokoch 1995 a 1996 vyšli ďalšie dve hry, a štvrtá, nesúca rovnaký názov ako prvý diel – Marathon – až teraz v 2026. Naratívne

nejde o reštart série, ale pokračovanie, byť vďaka zásadným zmenám hrateľnosti sa v istom zmysle dá hovoriť o reboote.

Naratív prvej hry pred vyše 30 rokov hráča dostáva do roku 2794, kedy je obrovská vesmírna koloniálna loď U.E.S.C. Marathon na orbite planéty Tau Ceti IV pod útokom mimozemskej rasy Pffor. Pôvodná trilógia sa zaoberá nielen motívom mimozemských bojov, ale aj vyčistenia sebauvedomeľých umelých inteligencií (AI) sledujúcich vlastnú agendu, ktoré na gigantickom vesmírnom korábe dozerali na správne fungovanie rôznych častí lode.

V Marathone z roku 2026 príbeh pokračuje po necelých sto rokoch od prvej hry. Jedna z AI na U.E.S.C. Marathon vyslala núdzový signál, ktorý po 99 rokoch konečne prišiel na Zem. Korporácie, ktoré sa podieľali na financovaní expedície, na nečakanú udalosť zareagovali najímaním si tzv. bežcov, ľudských vedomí umiestnených v bio-syntetických telách, ktorých úlohou je skúmanie a rabovanie opustených ľudských kolónií na Tau Ceti IV. Prirodzene, je to hra bez pravidiel, Darwinova teória v praxi, takže jednotlivé žoldácke tímy bojujú proti sebe v snahe získať to, čo má ten druhý, a uchovať si to, čo sa im podarilo nájsť.

Zabrániť sa im v tom snaží UESC (Unified Earth Space Council), teda pozemský vládny orgán, ktorý na Tau Ceti IV po obdržaní signálu vyslal robotické „policajné“ jednotky tvoriace PvE zložku nepriatel'ov.

Skvelý základ, ale aj priestor na zlepšenie

Príbeh je v hre prítomný, ale skôr sa drží v úzadí a hra vás s ním príliš nezatažuje, aby zbytočne nespomalovala tempo. Záujemcovia sa však stále môžu ponoriť do záznamov v hernom kódexe či do

nadabovaných cut-scén, v rámci ktorých s vami interagujú predstavitelia jednotlivých pozemských korporácií. Podobne ako všetko ostatné, aj jednotliví „predáci“ reprezentujúci tú-ktorú spoločnosť sú vizuálne veľmi osobitní a všetko vám je podávané v akomsi psychedelickom duchu plnom abstraktných scén, obrazových glitchov, diagramov, infografík a bizarnej korpo-estetiky. Každá zo šiestich prítomných korporácií má inú identitu, iné zameranie a odmeňuje vás za rozdielne činnosti či prinesené predmety.

Sekiguchi je, napríklad, korporácia zodpovedná za tvorbu hráčskych „shells“, kdežto NuCaloric sa zameriava na produkciu spotrebných predmetov a ide o firmu, ktorá mala pri expedícii kolonizačnej lode UESC Marathon na Tau Ceti IV na starosti zásobovanie. Najčastejšie budete prichádzať do kontaktu so CyberAcme, ktorej predstaviteľ – AI menom „Oni“ – funguje ako sprievodca hrou. CyberAcme má jednoduchý slogan: Všetko beží vďaka CyberAcme. Alebo to nebeží vôbec. Dá sa teda predpokladať, že zatiaľ čo Sekiguchi vytvára fyzické schránky bežcov, CyberAcme má na starosti softvér a vývoj umelých inteligencií vo svete Marathonu.

Korporácie, nevyhnutná súčasť každého cyberpunkového zážitku, sú v Marathone vyriešené pomerne šalamúnsky, byť nie bezchybne. Ak ste typ žoldáka, ktorého nezaujímajú podrobnosti, tak si len rýchlo zo zoznamu vyberiete kontrakt, ktorý chcete plniť, a idete na vec. Tu by veľmi pomohol čiastočný re-dizajn zbytočne komplikovaného UI, v rámci ktorého sa musíte zbytočne preklikať mnohými záložkami a podstránkami. Hráči by sa tak nemuseli preklikať kartami jednotlivých korporácií, ale mali by, povedzme, akýsi zberník všetkých dostupných kontraktov pekne na jednom mieste, na jednej obrazovke. Skvelé by tiež



bolo, keby mal hráč možnosť plniť naraz viacero kontraktov, no toto obmedzenie má zjavne nútiť hráčov, aby opakovali čo najviac kôl, takže prípadná úprava do budúca je otázna. Férovo však treba uznať, že každý člen tímu má možnosť aktivovať si pred hrou vlastný „quest“, za ktorého splnenie potom dostanú EXPy všetci. Je to šikovná taktika, ako hráčov donútiť, aby viac spolupracovali a nešli si len za tým svojím. Čím viac kontraktov ako skupina splníte, tým bohatšia bude finálna odmena. Pre všetkých.

UI je však celkovo problematickým aspektom Marathonu, ktorý sa pri kritike objavuje často, a dá sa predpokladať, že Bungie do budúca upraví rozhranie tak, aby bolo prehľadnejšie a čitateľnejšie. Štúdio sa už, koniec koncov, k veci vyjadriť a uznalo, že má v tomto ohľade pred sebou ešte „veľa práce“. Najviac diskomfortu cítiť hlavne počas hrania, kedy sa musíte priamo v poli a potenciálnom konštantnom nebezpečenstve rýchlo rozhodovať, čo vziať a čo nie. Predmety sú síce označené farbami podľa toho, aká je ich kvalita, no tam sa prehľadnosť končí – a Marathon

disponuje naozaj veľkou (možno až príliš) paletou rôznych „itemov“, od podporných predmetov až po suroviny potrebné na vylepšovanie si postavy.

Nechýba ani (zbytočné) grindovanie surovín

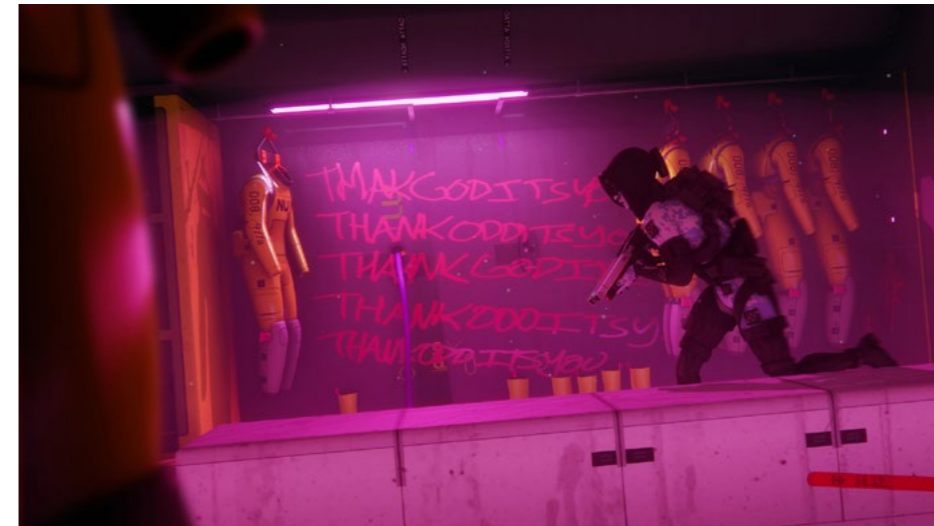
Nejde pritom len o bonusy, ktorú sú súčasťou vašej reputácie u jednotlivých korporátnych zástupcov. Čím lepšiu (vyššiu) povest' máte, tým lepšie predmety si u nich môžete nakupovať, pričom každá korporácia ponúka iný sortiment predmetov – a, naopak, vyžaduje, okrem kreditov, aj iné poplatky.

Na odomkykanie si sezónnych vylepšení potrebujete totiž nielen kredity, ale aj rôzne iné suroviny dostupné len zbieraním a úspešným ukončením kola (extrahovaním z mapy), čo výrazne spomaľuje progres vašej postavy a núti vás, aby ste počas hrania zbierali špecifické predmety.

Bonusy, ktoré si odomýkate podobne ako skilly v iných hrách v rámci stromu schopností, sú pritom pomerne lákavé – zväčšujú váš vault, umožňujú vám rýchlejšie oživovať spoluhráčov, identifikovať a zbierať loot alebo priamo zvyšujú rôzne odolnosti vašej postavy. Osobne by mi celkom stačilo, keby celá ponuka, či už predmetov alebo bonusov, bola viazaná len na získanie EXPov, teda skúsenostných bodov, a plnenie kontraktov. Tieto veci totiž dostanete, aj keď vám hra nevyjde a zabijú vás, kdežto nazbierané suroviny ostávajú vo vašej loot-taške.

Výrazná hra, výrazné farby, výrazné všetko

Aktuálne dostupné mapy predstavujú rôzne miesta opustenej kolónie na Tau Ceti IV. Všetky sú, podobne ako



predstavitelia korporácií, loading screeny či úvodné intro, obrazovo veľmi výrazné. Tvoria tak súčasť veľmi osobitného štýlu hry, ktorý Marathon už na prvý pohľad okamžite odlišuje od ostatných hier.

Zaujímaví sú aj samotní bežci (runners), ktorých schránky, v hre nazývané „shells“, v mnohých prípadoch pripomínajú skôr high-tech športovcov alebo experimentálne androidy.

Je to však vizualizácia pomerne agresívna, ktorá môže mnohých odradiť ešte skôr než po prvýkrát vystrelia zo zbrane. Veľké budovy sú farebne monochromatické, mimoriadne kontrastné, tvorené hladkými povrchmi a veľkými, čistými geometrickými tvarmi. Prítomné sú aj estetické prvky ako hmla či výrazný bloom, obzvlášť pri zapnutom HDR, ktoré však k neónovým, pestrým farbám jednoducho patrí.

Kvôli týmto prvkom pôsobia herné mapy – obzvlášť prvá s názvom „Perimeter“, trochu sterilne, ale ako umelecký manifest to funguje. Zaujímaví sú aj samotní bežci, ktorých schránky, v hre nazývané „shells“, v mnohých prípadoch pripomínajú skôr high-tech športovcov alebo experimentálne androidy. Práve schránky sú ikonickým dizajnom Marathonu; hráči nekontrolujú živé postavy, živých vojakov, ako napríklad v Helldivers 2, ale neustále striedajú nové „obaly“ vytvorené z akejsi formy syntetického high-tech hodvábu.

Keďže ide o neživé, roboticko-biologické telá, hráči po utrpení zranenia krvácajú namodro, čo je šikovne zakomponované nielen ako určitý branding, ale aj ako ikonická herná mechanika.

Keď totiž „zložíte“ nepriateľského hráča na zem, čiže vyčerpáte jeho štít aj body

kolobeh sa začína znova v novej hre. To, že herné mechaniky sú krásne vysvetlené, objasnené a dokonca akoby logicky podložené, je niečo, čo si možno hráč hneď neuvedomí, ale ako som písal v úvode: Marathon je mimoriadne premyslená hra... aj keď navonok pôsobí skôr ako záznam myšlienok niekoho na drogách.

Aj načítavacia obrazovka (loading screen), na ktorej priadky morušové obhrývajú káble, je niečo, čo sa v hrách bežne nevidí. Takéto náhodné, trochu znepokojujúce obrazy pôsobia zmatečne a neurčito, a hra príliš nekomunikuje skrytý význam týchto kryptických vyobrazení. Aj tie však plnia svoj účel; podľa kreatívcoz z Bungie majú pre ľudské vedomie slúžiť ako niečo, na čo sa má myseľ bežca pri tranzícii do nového kybernetického tela sústrediť, aby proces prebehol čo najhladšie.

Opäť, je to veľmi cool idea a zaujímavé spracovanie, no podobne ako množstvo ďalších vecí, aj toto na vás hra vychlí spôsobom, ktorý vás skôr zmätie. Marathon je plný abstrakcie a digitálneho chaosu, v niektorých ohľadoch až príliš, a chýba mu, jednoducho povedané „mäso, krv a kosti“. Je to hra s umelými inteligenciami a robotmi, kde sa v popredí nachádza kybernetika a transhumanizmus. Jediné, čo je na hre ľudské, sú audio záznamy v kódexe.

A potom, samozrejme, snaha zarobiť na hráčoch čo najviac.

Slabý Season Pass, silná monetizácia, nie práve najlepšie kombo

Masívna monetizácia Marathonu sa, podobne ako problémy s UI či náročnosť PvE nepriateľov, v hodnoteniach často





vyskytuje ako negatívum. Ako vždy platí, že kozmetické predmety sú absolútne voliteľné a hra nemá žiadne pay-to-win mechaniky. Agresívny model, akým sa však Bungie snaží na hráčov zarobiť, však veľa sympatií nezískal. Zatiaľ čo platený prémiový Season Pass s odmenami, na ktoré si hráč zarába hraním (resp. grindom), je štandardnou výbavou live-service hier, Bungie využíva aj ďalšie zárobkové modely.

Prvým je samotná cenovka hry, ktorá je pri 40 eurách relatívne triezvo nastavenou sumou. Teda, sama o sebe. Problém nastal, keď hráči zistili, že hra obsahuje ešte aj priame nákupy kozmetických predmetov za in-game menu LUX. Tá sa dá, ako to už býva zvykom, kúpiť len v rôznych preddefinovaných množstvách a tie navyše nereflektujú cenovú politiku samotných predmetov. Inak povedané, ak si chcete kúpiť skin pre postavu, musíte si kúpiť viac LUXu než potrebujete, a tým pádom zaplatíte viac, než ste reálne chceli.

Bungie medzičasom avizovalo úpravu monetizácie; niežby sa ju chystalo zredukovať alebo odstrániť, ale štúdio sa vraj posnaží priniesť hráčom „viac hodnoty za ich peniaze“. Tým, ktorí si už navyše niečo v hre kúpili, Bungie pošle na herný účet menšiu finančnú kompenzáciu.

Zo samotných prémiových predmetov, obzvlášť tých v Season Passe, osobne nadšený nie som. Najväčším problémom je, že takýto prémiový element prémiovo akosi nepôsobí. Skiny na zbrane sú poväčšine nevýrazné a rôzne ozdoby v podobe prívěskov či nálepiek máte len v podobe jednej či dvoch kópií, čiže si jednou samolepkou nemôžete oblepiť viac ako jednu či dve zbrane.

Takýto model sa dnes už veľmi nevidí a z dobrého dôvodu – je to zbytočná otrava a zbytočné obmedzovanie. Najmä, ak si vezmem do úvahy, že vývojári taktó klepkajú po prstoch hráčom, ktorí dobrovoľne do ich hry zainvestovali viac než bolo potrebné.

Season Pass navyše obsahuje len jeden jediný prémiový „shell“ pre hernú triedu vandala a ak túto postavu nehrávate, máte smolu. Kúpiť si teda Season Pass je, aspoň v tejto fáze, trochu zbytočnou investíciou, a to aj v prípade, ak si na kozmetické predmety v online hrách potrpíte. Vďaka tomu, že sezónny kozmetický obsah po skončení sezóny nezmizne, môžete kúpu starostlivo zvážiť aj s odstupom času.

Toto je, mimochodom, veľmi pozitívne rozhodnutie, ktoré by Bungie mohli aplikovať aj do Destiny 2. V každom prípade oceňujem, že sa štúdio rozhodlo zredukovať „fomo“ v ich novej hre, pretože takéto nátlakové praktiky považujem za zbytočne agresívne a nežiaduce.

Nie je nič lepšie, keď vám hra dá možnosť prechádzať ju vlastným tempom, keď rešpektuje aj fanúšikov, ktorí nemajú toľko voľného času alebo jednoducho nie sú ochotní investovať do grindovania desiatky hodín. Alebo si skrátka potrebujú dať len dlhšiu prestávku.

Úprava monetizácie, podobne ako zásahy do herného používateľského rozhrania a nutnosť jeho zjednodušenia, patria jednoznačne medzi najbližšie kroky, ktoré by Bungie v nasledujúcich mesiacoch malo vykonať prioritne. Technicky je totiž hra v brilantnom stave, a to ako na PC, tak aj konzolách – azda by som len umožnil konzolovým hráčom, aby mohli mať cross-play zapnutý len v

rámci konzol, prípadne, aby mali všetci možnosť cross-play vypnúť úplne.

Sekundárne by mali autori porozmýšľať nad tým, či do hry naozaj nechcú pridať viac PvE a viac ohľadu by mali brať aj na príležitostne, nie nutne kompetitívne orientovanú klientelu. Je v poriadku, že brutálnosť má Marathon v DNA, že vsádza na adrenalínový, návykový zážitok, ktorý zapnete o ôsmej večer a skončíte o štvrtej ráno.

Ale to, že v hre momentálne absentuje obsah pre iný než hardcore typ fanúšikov žánru extrakčných hier, je problém.

Pozitívne ale je, že vývojári sú od vydania hry veľmi aktívni a promptne komunikujú nadvrhávané zmeny a úpravy. Komunita aktívne naslúchajú a zaoberajú sa výhradami, ktoré hráči majú voči UI, Battle Passu alebo náročnosti PvE nepriateľov.

Marathon tak stále beriem ako niečo, čo sa ešte trochu zmení, a je fér, aby sme štúdiu dali dostatok priestoru, aby vedeli feedback od komunity zapracovať do finálneho produktu. Očividne o to majú záujem obe strany – a ja naozaj dúfam, že Marathon bude na konci dňa pre Bungie skutočným maratónom a nie len krátkym šprintom do predčasného cieľa.

Verdikt

Marathon je trúfalou, kontroverznou hrou, ktorú si zamilujete alebo ju znenávidíte. Bez ohľadu na to, na ktorý z pólov sa postavíte, zanechá vo vás silné pocity vďaka vizionárskemu umeleckému štýlu plnému provokatívnych tém a abstraktných, chaotických, ba miestami až znepokojujúcich zvukov či vyobrazení.

Hrateľnosť je fantastická, ale nekompromisná. Pri Marathone – viac než pri iných tituloch – nevystáva otázka, či ide o dobrú hru, ale či ide o dobrú hru práve pre vás.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčné, Sci-fi	Bungie	Sony Ent.
PLUSY A MÍNUSY:		
+ estetický a audiovizuálne jedinečná hra	+ fantastická hrateľnosť	- neprehľadné, zbytočne komplikované UI - len PvP – čistý fokus na hráč vs. hráč zážitok
HODNOTENIE: ★★★★★		

KINGSTON
FURY



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

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

Kúpite tu:



www.kingston.com

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

Colony 28

PARÁDNY NÁVRAT DO MINULOSTI



Píše sa rok 1997 a vo svete videohier vychádzajú tie najväčšie herné pecky všetkých čias. **Dungeon Keeper, Diablo, Fallout, a česká Colony 28.** Teraz sa na to pozrime očami pubertiaka, ktorému sa dostala do rúk hra – s dabingom. A nie len tak s hocikým dabingom, ale českým! To bolo niečo. Zatiaľ čo všetko ostatné – horšiu hrateľnosť a aj to, že CD ROMka, na ktorej sa hra mala púšťať občas štrajkovala. České hry sú totižto klenoty, ktorým odpustíte veľa vecí... A aj po toľkých rokoch sa na ne budete pozerat' s láskou, ktorú nikto iní nepochopí.

Rok 2013 bol prelomový! Hlavne pre ľudstvo...

Hra sa odohráva v roku 2013, keď Zem napadnú votrelci a ľudia sa stanú ich otrokmi. Zem dostane názov Colony 28 a ľudia makajú, aby sa emzáci mali

dobro. Vám sa podarí našťastie ujsť, avšak čo čert nechce, premenia vás na kyborga. Pri premene sa našťastie pre vás a ľudstvo niečo pokazí a pripojíte sa k odporu proti mimozemšťanom. Toľko nešťastia v šťastí, ktoré bolo nešťastím. Ehm. Úvodné intro ktoré vám tento príbeh rozpovie je na svoju dobu dlhé a navyše nadabované. Mne vtedy padla sánka! A padá mi dodnes, i keď je to už skôr kvôli nostalgii. Vizuál je, samozrejme, smiešny, no v tej dobe sme mohli mať buď toto, alebo FMV filmy.

Colony 28 vám nič neodpustí

Momentálne sú na svete dve skupiny hráčov. Tí, ktorí si pamätajú staré klasiky a ich náročnosť a tí, ktorí si to nepamätajú. Prekvapivé, však? Totižto, kedysi všetky hry boli také Souls-like hry. Presne také, aké teraz niektorí z vás neustále vyhl'adávajú. V dobách

dávno minulých boli hry krátke (väčšina z nich). A práve preto museli byť aj poriadne ťažké. A nič vám neodpustili. Nič. Colony 28 je presne takouto hrou. Chvil'ku nepozornosti a môžete ju začať nahrať odznova z uloženej pozície.

Colony 28 je akási plošinovka – adventúra, v ktorej sa dostanete do kože kyborga, ako bolo už vyššie popísané. Beháte po zničenom svete, strieľate nepriateľov a používate rôzne predmety, ktoré nájdete. Celkový koncept hry je jednoduchý, no musíte sa najprv pozrieť do návodu / manuálu. Zistíte, ktorým tlačidlom otvoríte inventár, strieľate, ako sa schováte za roh alebo urobíte akciu. Následne chodíte po svete a skúmate každé zákutie či v ňom nenájdete napríklad drôt, vďaka ktorému rozbehnete nejakú mašinu a podobne. K tomu sa budú všade nachádzať nepriatelia. Viete ich jednoducho zastrelit'



(ak vám nedôjdu ihneď náboje). Strel'ba do nepriateľov a strel'ba na vás je jeden z kameňov úrazu tejto hry. Pretože kto prv príde, ten prv melie. Niekedy máte pocit, že prvý je nepriateľ, hoci robíte všetko, čo viete. Ale to hre odpustíte, však? Colony 28 má navyše možnosť ukladania pozícií takže o nič neprídete a môžete to skúšať ako dlho chcete. Mimochodom, hra ide hrať aj na gamepade!

Tak ako kedysi...

Hra obsahuje aj klasický bug z pôvodnej verzie – keď často umierate, hra padne. Áno, aj to kedysi patrilo k videohram a pri tejto hre to je navyše pomerne smiešne. A tak, dám vám radu: NEUMIERAJTE! A ak budete, čaká vás utrpenie.

Graficky na tom hra nie je práve najhoršie – zoberte si, že hra vyšla v našich končinách v roku 1997 bez nejakého veľkého rozpočtu. Colony 28 v pôvodnej verzii bežala cez MS-DOS a tu



to nie je výnimkou. Vo verzii pre Steam beží cez DOSBOX. Takže nečakajte, žiaden upscale, a ak nájdete niekde CRT monitor, skúste ho oprášiť a pripojiť

k počítaču. Možno by stálo za to, v dnešnej dobe AI vymožeností túto hru upscalnúť, ale stálo by to za tú námahu?

Nezmenilo by to celý vizuál a nostalgický pocit z hry? V tom prípade som skôr za to, aby tvorcovia prišli s pokračovaním, ha!

Čo pomerne oceňujem je fakt, že vývojári do hry vložili aj možnosť vybrať si na úvod úroveň. Nemusíte sa tak trápiť, ak niektorú neviete prejsť a chcete si hru len nostalgicky pripomenúť. Každý jeden level!

Záverečné hodnotenie

Colony 28 je nostalgický závan z minulosti, ktorý vám prinesie presne

to, čo od nej očakávate. Ak hru nepoznáte, určite ju vyskúšajte. Stojí to za tých pár „eurokorún“ a aspoň uvidíte, ako sa kedysi hráči cítili – niekedy frustrované, inokedy napäté.

Jednoducho, táto hra je klenot, ktorý má svoje chyby, ale každý správny retrohráč ich odpustí a bude ju hrať a hrať a možno ju nakoniec po rokoch opäť dohrať.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
plošinovka	5th Dimension	Jindřich Skeldal
PLUSY A MÍNUSY:		
+ nostalgia	- bug so smrťou	
+ hra vám nič nedaruje	- náročnosť pre dnešných hráčov	
+ grafický vyzerať hra skvelo	- strel'ba je taká - meh	
+ možnosť vybrať si úroveň		
HODNOTENIE: ★★★★★		

Nioh 3

MENEJ JE NIEKEDY VIAC ALEBO AKO ZLEPIŤ VŠETKY HRY DO JEDNEJ



S úplnou vážnosťou môžeme konštatovať, že herné štúdiá sa vrátili do normálneho cyklu vývoja hier a pokoronové obdobie odkladov máme úspešne za sebou. Tým chceme povedať, že počas celého roku dostávame desiatky nových hier, ktoré sú skvelé, niektoré dobré a niektoré sa tak len tvária. Nioh bola vždy skvelou hrou, teda aspoň pri prvých dvoch dieloch a Team Ninja bolo štúdiom plným talentovaných vývojárov. Ale zostala značka verná svojej predlohe a len prirodzene prešla evolúciou alebo už nedostatok nápadov spôsobil, že do hry sa dostáva odvar rôznych prvkov z iných hier? Povieme si v recenzii.

Príbeh Nioh 3 sa začína v roku 1622, kde sa ako hráč ocitnete v koži Tokugawa Takechiyo, právoplatného nástupcu

Šogúna. Jeho mladší brat to ale odmieta a tak v snahe uchopiť moc, za sprievodu démonov Yokai napadne hrad. Pred istou smrťou vás ochráni váš strážca Kusanagi, ktorý vás preniesie do minulosti. Potulky časom tu nie sú ničím výnimočným a tak sa pripravte, že príbeh bude preskakovať z jednej línie do druhej. Samozrejme Nioh vyrástol zo žánru souloviek a tak úplná ignorácia príbehu je tolerovaná. Samotný prim tu opäť hrajú súboje a to či už s nepriateľmi, tak aj s bossmi.

Nioh 3 prináša prekvapivo otvorenejší svet. Vo svojej podstate nejde o jeden open world, ale o viac fragmentovaných máp, ktoré sú občasne preložené koridorovými pasážami. Nie som si úplne istý, či značke ako takej tento prístup prospieva. Spočiatku som bol nadšený, že

vlastne vďaka tomu neexistuje limitujúci faktor ako hru hrať, no po niekoľkých hodinách som pochopil, že pokiaľ sa môj prístup bude líšiť v rôznych cestách alebo štýloch hrania, vždy dostanem rovnaký výsledok. Čo tým chceme povedať je, že tento žáner hier je doceňovaný hlavne pre nové výzvy. Číže ak si do svojho životopisu chceme napísať, že som porazil posledného bossa v Nioh 3, tak je vlastne jedno, ako som sa k nemu dostal, či sprava alebo zľava. Pri takých rozsiahlych RPG ako napríklad Skyrim je to o niečom inom, pretože rôzne prístupy môžu priniesť rôzne zážitky a každý gameplay sa môže líšiť. Určite nechcem zhadzovať vývojárov za to, že sa značku snažia posunúť do moderných noriem, no budem sa asi opakovať, keď poviem, že tento žáner dokáže najlepšie



fungovať pri dobre zvládnutom level designe, čím otvorený svet častokrát nie je. Ale rozumiem, že istú časť skúseností si so sebou priniesli už z hry Rise of the Ronin a preto to mohlo dopadnúť aj zle. Ako jeden z negatívnych následkov tohto rozhodnutia ale evidujem znížený počet súbojov s bossmi. Také tie pravé arénové sú už raritnejšie a tie menšie, náhodné na mape to vskutku nevyvažujú ani počtom a ani kvalitou.

Hra nie je len pre veteránov série

Zmena prístupu prichádza aj so súbojovým systémom. Teda ak chcete. Hra po novom ponúka dva bojové štýly a to klasického samuraja a rýchlejšieho ninju. Prepínanie týchto dvoch štýlov je vlastne pre úspešne zvládnuté súboje povinné. Prechod medzi štýlmi je totiž naviazaný na protiútok pri nezastaviteľnom útoku, ale či už v tejto forme ostanete, je na vás. Veteráni série budú poznať hranie za samuraja veľmi dobre, pretože je to rovnaký systém ako z predošlých dielov.

Pri útokoch a úhyboch prichádzate o Ki, ktoré si vraciate buď úspešným stlačením konkrétneho tlačidla v časovom okne, alebo neskôr v hre aj inými akciami, teda okrem klasického pomalého obnovovania v stave neútočenia. Samuraj je tentokrát taká pomalšia forma. Na druhej strane, hranie za ninju je rýchlejšie a menej ráznejšie. Dôraz sa skôr kladie na úhyby a rôzne pomôcky ako shurikeny alebo pasce. Musím priznať, že ninja formu som skoro vôbec nepoužíval a to hlavne preto, lebo som hral aj prvý a druhý diel a už mám naučený systém súboja, ktorý za ninju nebol efektívny. Zbroja a zbrane sú rozdelené a tak každú jednu z foriem budete obliekať separovane a

každá si bude niest' vlastné štatistiky. Levelovanie je len jedno, ale jednotlivé atribúty dokážu ovplyvniť štatistiky viac jednej forme ako druhej. Pre naučenie sa nových schopností existujú zväzky vlasov ako samurajské, tak aj tie pre ninjov. Vďaka nim sa môžete učiť nové veci v naozaj rozvetvených stromoch jednotlivých zbraní alebo foriem.

Po novom sa naučené schopnosti môžu nabíndovať na rôzne kombinácie tlačidiel a dokonca aj na špecifické situácie. Napríklad pri stlačení trojuholníka po padnutí na zem si môžete nastaviť jeden z viacerých útokov. Štatistiky, vylepenia a buffy zodpovedajú krajine pôvodu hry, Je ich tam naozaj neskutočne veľa a ich úplné zvládnutie si vyžaduje stovky hodín. Strelba z luku a pušky neprešla žiadnou zásadnou zmenou, teda aspoň nie takou, že by som si ju všimol.

Technický stav bol najhorší boss

Ťažko sa mi rozumie tomu, že Team Ninja stále po rokoch nedokáže prejsť zo svojho starého Katana enginu na nejakú novšiu technológiu. Grafické spracovanie hier od tohto štúdia je už dlhodobo témou hráčov pri každej novo vydanéj hre a mňa už prestáva baviť byť ich advokátom. Hru som mal možnosť testovať na PS5 a PC, pričom na PC som vyskúšal asi 3 grafické karty. Práve recenzovanie na PC a jeho technický stav ma často dostával do frustrácie. Hra má v odporúčaných grafických kartách RX 6700 XT 12GB, čo som s prvou najslabšou kartou mierne prekročil. Hra nielenže vyzerala ako rozsypaný čaj, ale aj fungovala ako trikrát vylúhovaný. Možno v čase čítania tejto recenzie už bude stav rozumnejší, no mne pri hraní za pomoci FSR a nastavení na skoro nízkych detailoch, hra padala pod 60 FPS

každú chvíľu. Pri testovaní na modernej grafike RTX 5070 12GB hra dokázala udržať stabilný framerate, pričom som už nemusel použiť upscaler, ale detaily neboli na maxime. Hra po celý čas z nejakého dôvodu vytáča procesor do vysokých percent. Pochopil by som to pri moderných enginoch s ultra realistickou grafikou, ale pri hre, ktorá grafickým prejavom lavíruje niekde medzi PS3 a PS4 érou je to nepochopiteľné. Ak si myslíte, že PS5 verzia je na tom lepšie, tak vás asi sklame. Okrem toho, že už obraz je klasicky neostrý, tak framerate očividne padá pod 60 FPS a to aj pri Performance režime. Jediné, čo ma hádam neomrzelo, bol dobre zvládnutý soundtrack.

Zhrňte si to

Rád by som ešte pripomenul, že ak ste hrali prvé dva diely, tak budete veľmi dobre poznať nepriateľov aj v tom treťom. Je otázne, či je to pri ázijskom trhu proste normálne a u len nás na „západe“ nová hra znamená nové všetko. FromSoftware má recykláciu rovnako v DNA a tak by som to už pomaly mohol brať ako samozrejmosť. Keď to teda zhrniem dokopy, tak Nioh 3 je tým, čo by ste od neho čakali ale zároveň sa snaží vyrásť do dospelej AAA hry. Za pomoci rovnakých kulís a nepriateľov otvára svoj svet a prináša nové výzvy. Miestami to škripe, ale to úplne nevaďí, pretože cenné lekcie do budúcnosti sú na nezaplatenie. Ja ale pre tento diel nezdialam toľko nadšenia ako ostatná recenzentská obec.

Hodnotenie

Nioh 3 je pochopiteľnou evolúciou svojich predchodcov. Prináša kopu nových vecí a mechaník, z ktorých sa môže zatočiť hlava a miestami to môže byť až kontraproduktívne. Technický stav nezodpovedá štandardom doby a ani kvalite značky. Ostáva mi len dúfať, že Nioh sa raz vráti ku svojim koreňom a nebude akýmsi akumulátorom ostatných značiek tohto kvalitného štúdia.

Luboš Duraj

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akcne RPG	Team Ninja	Koei Tecmo
PLUSY A MÍNUSY:		
+ súbojový systém		- zahltenie lootom
+ soundtrack		- otvorené svety
+ japonský folklor		- technický stav
		- málo bossov
HODNOTENIE:		
★★★★☆		

Poppy Playtime: Chapter 5

KEĎ Z MALÍČKEJ HRY VYRASTIE FENOMÉN



Myslím, že túto hru nemusím nikomu predstavovať. Keď pred pár rokmi prišla prvá časť, nikdy by som nepovedal, aký fenomén sa z nej stane. Internety a hlavne YouTube zaplavila gameplayom, pretože bola krátka, zábavná a hororová. Všetko, čo máme radi. Odpoveď od vývojárov na seba nenechala dlho čakať a dočkali sme sa pokračovania. Viackrát som uvažoval, či už vtedy vedeli, aký bude mať hra úspech a plánovali toľko kapitol, alebo ostali sami prekvapení a robili to za pochodu.

Pod'me na to pekne z ostra, tak ako hra samotná. Ako už býva zvykom, okamžite nadväzuje na svojho predchodcu, čo znamená, že ak by ste hrali všetky tituly po sebe, mali by ste pocit, že ide o jednu hru. Viete ako skončila kapitola

4? Nejdem spojovať, ak ste to ešte nehrali no pripravte sa, že nebudete mať čas nad ničím rozmýšľať, ide sa okamžite utekať. V podstate máte cca desať sekúnd, aby ste si spomenuli, kde ste a čo ste a už vás naháňa postavička, ktorú ste videli naposledy.

Tu som tak trochu narazil na prvé problémy. Hral som to totiž na Steam Decku a boli zle zmapované tlačidlá. Za následok to malo moju okamžitú smrť. Pri tom nastavovaní sa ešte zdržím.

Hra si myslí, že to hráte na PC, takže aj promptly budú z PC a ja som si musel odfoťiť v nastaveniach mapovanie tlačidiel na PC, potom na gamepad a preprogramovať polovicu tlačidiel, aby som sa vôbec pohnol z miesta. Nič strašné,

no ak to budete tiež hrať na podobnej mašine, rátajte s touto situáciou.

Po úvodnom šoku a vyriešení technických záležitostí som sa naplno mohol pustiť do boja. Úvodná naháňačka trvala trochu dlhšie, ako som čakal ale keď skončila, konečne som si vydýchol. Teda úplne ani veľmi nie. Tvorcovia sa prosto rozhodli urobiť jeden nekončiaci horor. Našťastie, nerobili to len pomocou naháňačiek ale aj prostredím, hudbou a zvukmi. Ja som si k Steam Decku pripojil cez USB C slúchadlá (úplne som zabudol, že to funguje, dovtedy som používal Bluetooth alebo 3.5mm Jack) a atmosféru som doslova krájal.

Všade kde sa pohnete sa niečo deje, aj keď len na pozadí. Musíte byť vždy v

strehu. Sem-tam niečo buchne, občas zaškrípe ale čo ma najviac strašilo bolo, keď som stál pri dverách, ktoré nešli otvoriť a za nimi sa ozval plač, krik, či agónia nejakého tvora, ktorý rozhodne nikdy nepôsobil ako niekto, komu by si chcel pomôcť. Ak teda môžeme niečo oceniť, je to práve toto. Budovanie atmosféry všetkým, čím sa dalo.

Ostali zachované aj hádanky, respektíve puzzle. Či už staré známe skákačky na debne, ktoré ste posúvali, alebo vytahovanie sa po rôznych úchytoch. Nečakajte však len klasiku, to by bola nuda. Aj tu sú predstavené nielen nové hádanky, ale aj mechanizmy. Už v úvode získate nový typ ruky, ktorý funguje zase trochu inak a vyžaduje si viac trpezlivosti, no odomyká ďalší potenciál, čo sa hrateľnosti týka.

Osobne mám rád, keď ma hra nevodí za ručičku a sám musím hľadať, kadiaľ ísť a podobne. Toto je celkom veľká devíza práve Poppy série a táto kapitola nijako nezaostáva. Viackrát som doslova hľadal kam ísť, kým som nezbadal malú štrbinu, kde som váhal či sa zmesťím a hádajte – zmesťil som sa a tadiaľ som mal aj ísť. Ono to je frustrujúce, keď vás naháňa príšera a vy umierate, vtedy je to doslova pokus-omyl, no ak mám čas a jediné, čo ma naháňa je krik a buchot z vedľajšej miestnosti, tak toto je presne to, čo chcem v hrách vidieť. Nehovorím, že to sadne každému, ja však nemám rád, keď sú všade šípky (priznávam, že je to aj tu, ale implementácia je oveľa zaujímavejšia, ako zvyčajne), alebo všade svieti krikl'avá farba a kričí – tu je cesta.

K vizuálu asi netreba nič dodávať. Táto séria má svoj zaužívaný štandard a



nepovedal by som, že by z neho vybočila. Čo hodnotím, samozrejme, pozitívne. Lokality sú zaujímavé a dobre nasvietené ale tu prichádza ďalšia mala výčitka.

Celý čas so sebou mám minimálne baterku (mám aj UV od nejakého bodu, možno od začiatku) ale nešla spustiť v tej najtmavšej a najviac potrebnej časti hry, až v bode, kedy to príbeh dovolil. Zvláštne je, že predtým som ju použiť mohol a po určitej udalosti nie, kým sa dej neposunul.

Celkovo ale nemám nič veľké, čo by mi vyslovene prekážalo. Hra občas potrebuje aby ste boli presní a to veľmi rýchlo, dá sa to však aj s gamepadom naučiť a akonáhle to zvládnete, začnete si titul vyslovene užívať. Ja môžem len potvrdiť, že ide o ďalšie namakané pokračovanie, aj keď nie tak dlhé, ako by som čakal. Každý titul bol dlhší a

dlhší, ale toto mi nepríde, že by to tak bolo. Čo by som ale dodal, podľa mňa to nie je ani najlepší diel, ten je pre mňa asi ten s tou mačkou, čo rada spí.

Malé upozornenie, v prípade, že zvažujete kúpu aj ak ste predchádzajúce nehrali, nerobte to predtým. Všetky časti na seba plynule nadväzujú a tvoria v podstate jednu veľkú hru. Je to divoká jazda plná zratov a zaujímavého príbehu, ktorý by ste si pokazili.

Verdikt

Asi nemusím nikomu hovoriť, že tento diel je povinná jazda, ak ste hrali ostatné. Pribudol ďalší kus skladačky, do už tak výborného príbehu.

Autori pokračujú v zabehnutom tempe, dôsledne budujú atmosféru a uzatvárajú zaujímavý príbeh, ktorý sa pomaly ale isto odkrýva už doslova roky.

Poppy je taká malá legenda, ktorú každý fanúšik hororových hier musí vyskúšať. Prvá časť je zadarmo, ostatné za to rozhodne stoja, kapitola 5 nevynímajú.

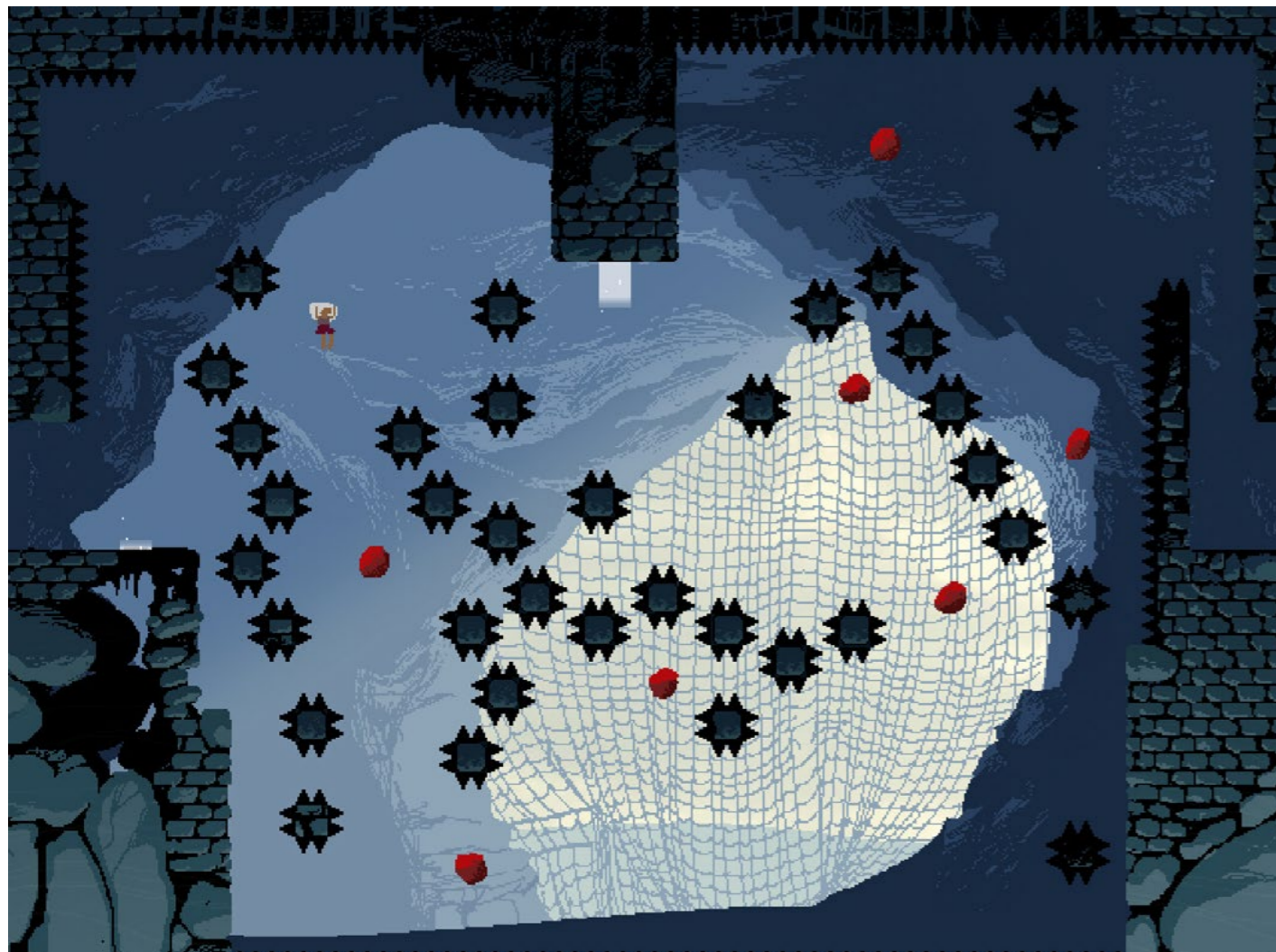
Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:		
Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
hororová puzzle	Mob Ent.	Mob Ent.
PLUSY A MÍNUSY:		
+ vizuál ostáva verný predchodcom	+ hudba a zvukové efekty	+ napínavý príbeh
+ nové mechanizmy	- atmosféra je oproti predchodcom máličko slabšia	- dej sa miestami dost' t'ahá
HODNOTENIE: ★★★★★		

Love Eternal

KEĎ JE LÁSKA TÝM NAJVÄČŠÍM HOROROM



Vždy som mala slabosť pre pixel-artové skákačky. Majú v sebe určité čaro nostalgie, ktoré moderným titulom často chýba. Keď sa mi do rúk dostala hra s názvom Love Eternal, podľa mena som očakávala niečo úplne iné – možno romantický príbeh alebo hru o pute rodiča a dieťaťa. Realita, ktorá ma prefackala hneď po úvodnom načítaní, však bola diametrálne odlišná. Aký zážitok sa mi teda v skutočnosti dostal pod kožu?

Kontrast, ktorý reže do živého

Už pri úvodných tónoch hudby mi prebehol mráz po chrbte. Okamžite mi bolo jasné, že tu nepôjde o žiadnu

romantiku. Vizúálna stránka hry na prvý pohľad neulahodí oku v tradičnom zmysle slova – je strohá, ostrá a v dobrom slova zmysle staromódna. Hra pracuje s minimálnou paletou farieb: stretnete sa len s čiernou, červenou, sivou a bielou. Tento „pixel-artový minimalizmus“ však geniálne útočí na vašu predstavivosť. Názov hry pôsobí v kontexte celkového vizuálu priam ironicky a desivo. Nepríjemná atmosféra sa s vami ťahá počas celého hrania ako temný tieň, od ktorého sa neviete odtrhnúť. Príbeh začína v bežnej domácnosti, kde od malej hlavnej hrdinky každý niečo vyžaduje, až kým sa neocitne úplne sama, hlboko vo vlastnej myslí.

Psychologický dopad na hranici únosnosti

Postava hrdinky – malé, zraniteľné dievčatko – vytvára šialený kontrast k melancholickej hudbe a obrovskej mechanickej sile v pozadí. Celý čas som mala pocit, že som uviazla na pustom mieste a musím sa predierať neúprosnými labyrintmi, ktoré ma chcú každú chvíľu pohltiť. Hoci majú hry tohto typu často pomalší rozbeh, Love Eternal si ho priam vyžaduje. Od prvej sekundy ste v hororovom napätí. Chcete vedieť, čo sa stane ďalej, ako to ovplyvní dievčatko, a hoci vás to vnútorne vykoľajuje, musíte hrať ďalej. Keď si spojíte názov hry s



príbehom, zistíte, že ide o mrazivý horor poukazujúci na toxické vzťahy v reálnom živote. Ako matka som to prežívala mimoriadne citlivo. Moja empatia bola v tomto prípade takmer na škodu, pretože mi bolo dievčatka neskutočne ľúto. Love Eternal nie je bežný horor, kde na vás spoza rohu vyskakujú démoni. Je to dusivejšie. Je to ten typ hry, kde cítite, že niečo nie je v poriadku, no nemáte na výber a musíte kráčať vpred.

Stará škola, ktorá funguje

K atmosfére výrazne prispieva aj absencia klasických dabovaných

dialógov. Všetko sa sústreďuje do textových okien, čo je mechanika známa zo starších hier. V tomto žánri je to však nesmierne funkčné, pretože si text čítate vlastným tempom, čo zvyšuje mieru ponorenia sa do deja.

Čo sa týka samotnej hratelnosti, ovládanie je na prvý pohľad jednoduché – pohybujete sa v štyroch základných smeroch. Zdanie však klame. Hra od vás vyžaduje neustále analyzovanie prostredia. Každý krok, každá zmena smeru má svoj význam. Stačí jedna chyba v poradí krokov alebo zlé stlačenie tlačidla a svet vás doslova

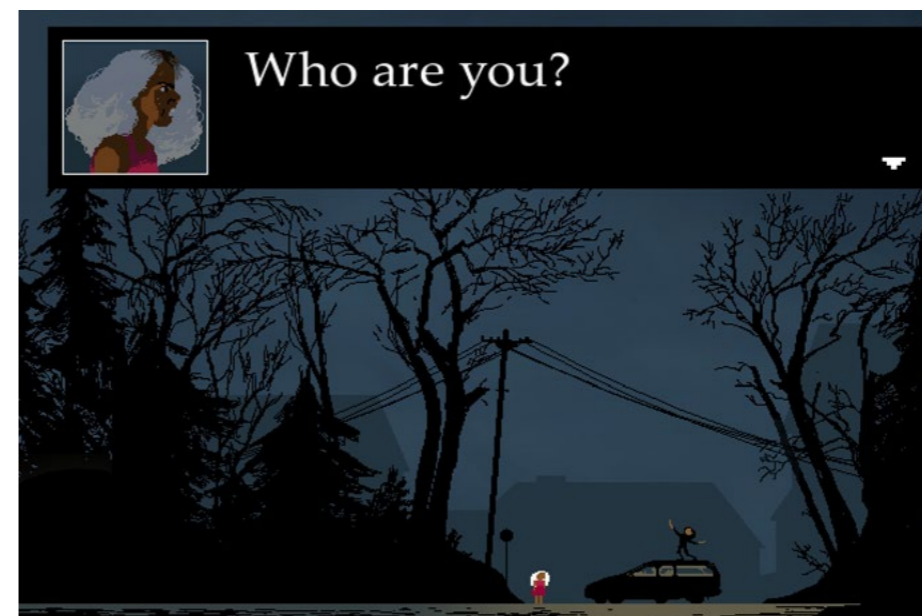
rozbije – postava sa rozpadne na pixely. Obrovskou výhodou je, že sa tu nehrá na životy. Skúšate jednu pasáž stále dokola, až kým ju nepokoríte. Niekedy to trvá frustrujúco dlho, ale o tom to je. Hra chce, aby ste cítili nepohodlie a nepríjemné pocity v každom detaile.

Verdikt

Takto sa to robí, do psey matere! Love Eternal ma bavila od začiatku až do úplného konca. Ak však hľadáte grafiku a „nadupané“ vizuálne efekty, budete sklamaní.

Táto hra si vystačí so štyrmi farbami a hrubými pixelmi, no napriek tomu dokáže vyvolať rovnaký pocit úzkosti ako tie najväčšie hororové hity. Je to jasný dôkaz, že na vytvorenie skutočného strachu a tiesne nepotrebujete miliónový rozpočet, ale presnú a mrazivú víziu.

Dominika Gabčíková



ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Horror	Výrobca: brika	Zapožičal: Ysbryd Games
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Geniálna, dych berúca hororová atmosféra	- Pre niekoho možno až príliš veľká náročnosť	
+ Silný psychologický podtón a téma toxických vzťahov	- Pre niekoho môže byť pomalšie rozprávanie príbehu	
HODNOTENIE: ★★★★★		

Resident Evil Requiem

KONEČNE SPÄŤ KU „KLASIKE“



Ťažko sa tomu bude veriť ale táto séria je tu s nami už tridsať rokov. Tridsať! Ako povedal Bilbo: „Som starý Gandalf...“ Ako prvý zo série som kedysi hral RE 2 a neskôr som si, samozrejme, zahral aj prvú časť. Dôvod? Oslovila ma. Horory milujem už od malička a niekedy sám seba za to neznášam. Nechápem, prečo si to vlastne robím, no nedokážem si pomôcť. Takže keď som dostal možnosť napísať recenziu na pokračovanie, váhal som iba chvíľu a aj to iba preto, že som pripravoval už ďalšie dve recenzie na hry. Niečo také sa neodmieta, ale urobil som dobre? Pod'me sa na to pozrieť.

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Prvá vec, ktorú mám potrebu zdôrazniť je, že hra vyzerá absolútne úžasne. RE Engine patrí k absolútnej špičke. Každá lokalita

alebo cutscene je perfektná. Miestami som doslova zabudol zatvoriť ústa. Vývojári si naozaj dali záležať a toto je jeden z mála titulov, ktoré u mňa vyvolali dojem novej generácie. Čo si budeme klamať. Táto generácia sa jednak veľmi dlho preklápa a titulov, ktoré by žmýkali z konzol maximum je veľmi málo (nehrám zlé optimalizované hry, to je na inú debatu).

Tu by som plynule nadviazal na nadpis a teda, že sa vraciame ku „klasike“. Pamätám si ako vyzerali pôvodné hry. To bolo síce pekné, ale vôbec mi neprekáža funkcia prechodu medzi pohľadmi z prvej alebo tretej osoby. Naopak, považujem to za správny smer a remake RE2 patrí k mojim najobľúbenejším hrám vôbec. Tí, ktorí vyrastali na štýle akčnejších častí, ako napríklad RE4, poteší, že tento štýl je tu

zakomponovaný tiež. Capcom zoberal to najlepšie z oboch svetov a nadelil nám to na zlatom podnose. Doslova. Pod označením „klasika“ tu myslím to, že tu máme znova dva deje v jednej budove s hádankami, backtrackingom a chodbami plnými zombíkov. Tentoraz ale nie úplne bezduchými. T-vírus sa stále vyvíja a zombíci sú viac uvedomelí a o to viac nebezpečnejší. A k tomu tá možnosť vybrať si pohľad z prvej alebo tretej osoby!

Tentokrát si nemusíte na začiatku vybrať príbehovú linku, pretože sa automaticky striedajú s vaším progresom v hre. Raz za Grace, FBI agentku, ktorá je v sérii nová a inokedy za nášho obľúbenca Leona. Tvorcovia odporúčajú hrať za Grace z pohľadu prvej osoby a za Leona z tretej, s čím súhlasím. Zážitok bol vďaka tomu



ešte lepší (skúsil som si to aj prepnúť a zahrať opačne). Po tejto možnosti viacerí z nás dlho túžili a mať ju k dispozícii hneď od začiatku zvyšuje herný zážitok. Čo však musím vypichnúť je, že Leonove časti sú často krátke a nie tak komplexné. Za Grace si však užijete pomerne veľa, keďže jej úlohou je preskúmať sídlo, odomykať jednotlivé miestnosti a riešiť hádanky.

Páči sa mi ako v niektorých veciach ostali verní predchodcom, aj keď prišli so zmenami. Okrem spomínaných zombíkov tu máme aj „tých veľkých“, s ktorými nebojujeme, ale od nich utekáme. Tentoraz je ich počet väčší a niektorí sa dajú zabiť. Prijemnou zmenou je, že neprichádzajú len v naskriptovaných častiach, ale pravidelne hliadajú vo svojich krídlach. Na nervy mi prichádzala prvá, ktorá zrejme kedysi hrala Alien: Isolation, nakoľko si z neho brala príklad pri pohybovaní sa po svojich lokalitách. Občas som mal chuť vypnúť to a zvyšok hry si pozrieť na YouTube, ale napokon som sa prekonal. Urobil som dobre, lebo zvyšok hry stál za to.

Počas hrania som nosil slúchadlá, ktoré simulovali aj priestorový zvuk a priznávam, že hra je dotiahnutá do posledného detailu.

Zvuky mi zaliezali pod kožu a niesli sa aj cez zavreté dvere. Podľa krokov som dokázal odhadnúť kam smerujú a už z dial'ky som rozoznal aký nepriateľ sa predom mnou nachádza, ak nebol úplne potichu. Pripočítajte do toho príjemnú, mrazivú hudbu v pozadí, ktorú síce prestanete vnímať ušami, ale telo na ňu reaguje naďalej. Presne tak to má byť. Nie je to neustále sa opakujúca slučka, ktorá vám bude znieť v hlave ešte pol roka, ale citlivé podčiarknutie atmosféry tak, že pôsobí ako prirodzená súčasť prostredia. Nie ako nálepka na ňom.

Za čo musím aktérov pochváliť sú herecké výkony a dabing. Predovšetkým ústredná trojica je úžasná. Grace ako nesmelá, v strese koktajúca vystrašená agentka, ktorej trauma z minulosti vplývala na jej prítomnosť. Leon ako neohrozený akčný hrdina nesúci si svoj kríž, avšak napriek tomu chladný a presný. A doktor Gideon, slizký záporák, ktorý mi trochu pripomínal Jockera v podaní úžasného Heatha Ledgera. Herečka stvárňujúca Grace sa do toho naozaj vložila a autentickosť postavy zvýraznila na maximum. O tejto hre by sa dalo napísať veľa a hlavne dobrého, no je tu pár vecí, ktoré mi prekážali. Prvou je

dĺžka. Keď sa človek do hry naplno vžije a osvojí si mapu, postup sa výrazne zrýchli – a 7 až 9 hodín je pri takejto výbornej hre málo. Druhou je, že niektoré interakcie boli zbytočné. Napríklad načo sa mám pozeráť na zložky, kde je popis „zložky s rôznymi popismi“, ak s tým nedokážem nič ďalej urobiť? Vôbec tam takáto interakcia nemusela byť. Zhruba toľko chybičiek k tomu. Doslova. Rád by som našiel ďalšie, ale nepostrehol som ich. Ako som písal vyššie, tvorcovia zobrali to najlepšie a naservirovali nám to. Ostáva nám čakať či sa nám ujde ďalší diel. Uvidíme. Ak by prišiel v podobnej kvalite a štýle, dúfam len, že bude dlhší a bez popísaných fasciklov.

Verdikt

Dlho som nehral hru, ktorú by som odporučil bez mihnutia oka. Až do dnes. Resident Evil Requiem si musí zahrať každý fanúšik RE série, a to hneď. Fanúšikovia hororov by sa mali do nej pustiť a tí, ktorí váhajú mali prestať váhať už včera. Chcete napätie? Akciu? Perfektný vizuál s rôznymi hádankami a širokým spektrom nepriateľov? Zaujímavý príbeh a skvelý herecký výkon? Nuž, ste tu správne. Skvelá práca Capcom. Ukázali ste nám, že o vašich hrách sa dá rozprávať, aj keď ženy nemajú gigantické... rozmary a hlboké výstrihy.

Róbert Gabčík



ZÁKLADNÉ INFO:

Záner:	Výrobca:	Zapožičal:
Survival horor	Capcom	Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ úžasný vizuál	- Leonove časti boli krátke
+ skvelé a mrazivé audio	- občas zbytočné interakcie kazili atmosféru
+ diverzita nepriateľov a zombie	

HODNOTENIE: ★★★★★

Code Vein 2

SOULSLIKE ALL-YOU-CAN-EAT BUFET



Strelné zbrane, meče, motorky, mágia, technológie, cestovanie v čase, postapokalyptické mestá, anime lolitky a gotické outfity. Zabudol som na niečo?

Recenzia na Code Vein 2 sa bude písať sama. Dávno sa mi nestalo, že sa mi na nejakej hre tak veľá vecí páčilo aj nepáčilo zároveň. Po každej niekoľkohodinovej seanse som od konzoly vstával plný emócií. Pozitívnych, negatívnych aj totálne zmätených. Code Vein 2 je krásny, epický, výpravný a extravagantný, ale aj neprehľadný, prezdobený, nepresný a zbytočne zložitý. Code Vein 2 je All-you-can-eat bufet, v ktorom ste si nabrali takú porciu, že už od seba neviete rozoznať jednotlivé pokrmy a celé je to zmiešané do jednej neprehľadnej masy.

Začnime tým najdôležitejším, Code Vein 2 je Elden Ring klon. Ak by som chcel byť citlivý, tak napíšem, že je to open world souls-like, ale táto hra od Bandai Namco, tvorcov Elden Ringu, je naozaj Elden Ring klon. Aby som bol presný, je to taká

Elden Ring verzia pre Generáciu Z, poliata bielym Monster energet'ákom. Nájdete v ňom podobné vlastnosti, totožný systém postupu cez levely a zbieranie rún (tu nazývané Haze), dokonca v ňom nájdete predmety s takmer totožnými efektmi.

GenZ Elden Ring

To, že je Code Vein 2 klon Elden Ringu, ho v zásade predurčuje k tomu, aby bol dobrou hrou. Elden Ring je predsa fantastický souls-like, ktorý spôsobil revolúciu v žánri, Bandai Namco sú profíci, ktorí za obomi hrami stoja, čo sa môže pokaziť?

Nuž, na hre sa toho dá pokaziť veľa a jeden z dôležitých aspektov, ktoré môžu každému klonu chýbať, je originalita. Na prvý pohľad sa Code Vein 2 tvári ako to najoriginálnejšie, čo ste kedy videli. V prvých momentoch hry nájdete naozaj všetko, čo spomínam v perexe tejto recenzie. Ak nie ste zvyknutí na uletené anime settingy, je možné, že

vás chytí sensorické pret'aženie zo všetkého, čím sa hra snaží byť.

Charakter dizajn postapokalyptického anime tu funguje naozaj skvelo. Postavy nosia kabáty, perové bundy, aj gotické outfity a korzety. Rovnako divoko si môžete obliecť aj hlavného hrdinu.

Vo svojom jadre ale zostáva Elden Ringom. Menu s vlastnosťami vyzerať ako excelovská tabuľka, za každé zabitie dostanete menu, ktorou nakupujete v obchode a zároveň si za ňu platíte postup na ďalší level, a keď zomriete, celú ju necháte na mieste, na ktorom ste zomreli.

Dokonca vám na začiatku pomáha tajomná mladá dáma, s ktorou sa viete rozprávať na miestach oddychu. Hlavný hrdina zostáva počas animácií mĺkvy, ale hneď po prvých úvodných questoch vám pôjde o záchranu sveta tým, že budete musieť ničť kolosálnych bossov. Podobností bude len pribúdať.



spôsobiť poškodenie tým, že ich zrazíte, čo je najmä v úvode hry veľká zábava.

Cestovanie v čase namiesto podzemného sveta

Obrovským prekvapením otvoreného sveta v Elden Ringu bol podzemný svet, ktorý fungoval ako ďalšia vrstva mapy. V Code Vein 2 máme cestovanie v čase, ktoré vás vie preniesť na tú istú časť mapy v inom čase. Okolo cestovania v čase sa točí aj veľká časť príbehu, svet sa zachraňuje ťažko, keď je niekoľko hodín pred apokalypsou. Hra si zakladá na tom, aby mali vaše výlety do minulosti vplyv na svet a na dejovú líniu o záchrane sveta na pokraji apokalypsy. Myšlienka toho, že

Horší Elden Ring?

Ak by bol výsledok rýchlejší a šialenejší Elden Ring, asi by nikto neprotestoval, no Code Vein 2 je nepodarenou verziou Elden Ringu. Pri Souls-like hre je dôležitá presnosť a tá v Code Vein 2 chýba kriticky. Na každú zbraň si môžete namapovať niekoľko bojových schopností. Nie som odborník na hitboxy, ale po prejdení Elden Ringu mi je jasné, že táto hra ich má vyriešené zle. Nielen v prípade hráča, ale aj v prípade bossov a oponentov. Mnohokrát som cez seba videl preletieť nepriateľovu zbraň bez toho, aby mi spôsobila poškodenie. Rozumiem, že to bola len animácia a aj v Elden Ringu sa mi niekedy podarilo stáť v nejakej animácii, ktorá bola väčšia ako hitbox, no možno aj tým, že sa táto hra snaží byť pestrejšia, extravagantnejšia a bláznivejšia, sú tieto efekty väčšie a vyzerajú hrozivejšie, aj keď možno nie sú.

Ďalší obrovský nedostatok, ktorý som našiel, sú dialógy. Z Elden Ringu som bol zvyknutý pri každej NPC vyčerpáť všetky dialógové možnosti. V Code Vein ma to



prešlo, keď som pri jednej NPC dostal z dvoch rôznych otázok totožnú odpoveď.

Po veľkom otvorenom svete sa preháňate na motorke, ktorá sa ovláda ako závodné hry, takže na joysticku pridávate R2 páčkou, čo je príjemnou zmenou, samozrejme na nej viete roztrhnúť krídla, aby ste zabránili poškodeniu z pádu a niektorým nepriateľom môžete

navštíviť v open world hre to isté miesto v iných časových líniách, funguje veľmi dobre a núti vás pozastaviť sa nad jeho zmenami.

No na vyrozprávanie zaujímavého príbehu o cestovaní v čase potrebujete mať priateľ, a najmä, do takého príbehu musíte investovať množstvo času, aby držal pohromade. Príbeh Code Vein 2 je miestami prvoplánový a generický, a aj keď vás niekedy nejaký zvrät zaujme, čítať siahodlhé rozhovory s postavami tu nie je ani zďaleka také príjemné ako v Elden Ringu. Čo funguje, sú niektoré dabované animácie, ktoré vedia byť akčné a pôsobia ako scény z anime.

Frustrujúce súboje

Souls-like žáner je známy tým, že vás súboje s bossmi a mnohokrát aj s bežnými nepriateľmi majú frustrovať, majú byť ťažké a potrebujete si ich zažiť niekoľkokrát, aby ste zistili, aký prístup bude fungovať. Toto celé Code Vein 2 reprodukuje, ale už len z prostredia vyplýva, že vám dáva viac možností, ako bežná Souls-like hra, ktoré sa zvyčajne odohrávajú v stredoveku. Tieto možnosti samozrejme





spôsobia, že sa ako hráč budete cítiť neprimerane silný a tým pádom musia bossovia pôsobiť ešte silnejšie a práve toto vyhrotenie do extrému v Code Vein zlyháva.

Niektorých bossov som dal naozaj so št'astím a ani som nechápal, čo sa vlastne stalo, niektorí boli obzvlášť frustrujúci, kvôli rozmeru niektorých ich útokov. Ale aby som nekrivdil, mnoho bossov malo zaujímavé mechaniky, ktoré dávali zmysel aj z príbehového hľadiska.

Code Vein 2 má zaujímavý systém many, tu nazývanej Ichor, ktorú si dopĺňate špeciálnou zbraňou nazývanou Jail (väzenie). Jail sú zbrane, ktoré vám na chvíľu nejakým spôsobom modifikujú časť tela na zbraň. ňou potom vyt'ahujete z nepriateľov energiu, ktorú využívate na vlastné schopnosti. Tento systém zaručuje, že nebudete nikdy na bossa

spamovať jednu a tú istú vec, ale vždy budete musieť cyklieť medzi tým, čo robíte.

Kamarát do dažďa

Najväčšia hráčska výhoda je v úvode určite váš partner, ktorý ide do každého boja s vami. Váš život reprezentuje dvojfarebný ukazovateľ zdravia, modrý a žltý. Pričom modrý je štít a žltý zdravie. Ak vám náhodou život klesne na nulu, váš partner sa obetuje, na chvíľu zmizne a vy sa vrátite do hry. Táto mechanika je skvelá najmä pre nováčikov v žánri, ktorí nie sú zvyknutí na to, že ich bossovia prevalcujú v prvých sekundách boja. Váš partner sa po krátkom časovom okne vráti, a ak by ste mali umrieť, opäť za vás položí svoj život, takže ak sa vám v okne, kým nie je dostupný, podarí vyhýbať bossovi, nemáte ako umrieť. Vášho bojového partnera si z dejových dôvodov môžete

uväzniť v sebe a za odmenu dostanete bonus vo vlastnostiach. Boj po boku vášho partnera ale vyzerá cool a mal som pocit, že bonusy za absenciu partnera za to nestoja a v tomto móde som strávil len veľmi málo času. Vaší partneri sú dôležitou súčasťou príbehu a mnohokrát sú to práve oni, kto posúva príbeh dopredu.

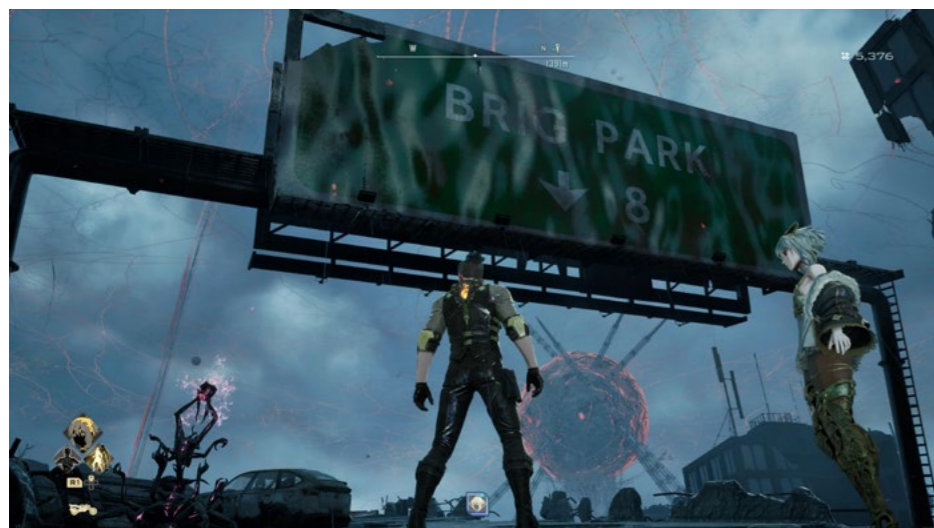
Každý prichádza do boja s niečím iným a ľahko si ich obľúbite. Pri tomto partner systéme som si asi najčastejšie povedal, že som ho chcel mať v Elden Ringu všade, nielen pri vybraných bossoch.

Záver

Souls-like hry zažili pred niekoľkými rokmi svoju najväčšiu slávu a vzniklo mnoho skvelých titulov, ktoré prešli test časom. Pri Code Vein 2 sa to pravdepodobne nestane, ale tento uletený anime svet si určite nájde svojich fanúšikov. Hra vyniká v mnohých veciach, no má mnoho nedostatkov, čo z nej robí naozaj rozporuplný produkt.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Souls-like	Bandai Namco	Conquest
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Uletené prostredie	- Otravné hitboxy	
+ Zaujímavé využitie cestovania v čase	- Snaží sa robiť príliš veľa vecí naraz	
+ Rozmanitosť zbraní a schopností		
HODNOTENIE: ★★☆☆☆		



RECENZIA STOLOVÁ HRA

Apex Legends: The Board Game

BATTLE ROYALE, NA KTORÝ POTREBUJETE CELÚ MIESTNOSŤ



Hrdinovia zo známej Battle Royale videohry budú po novom skákať po kartónových budovách na vašom stole.

Stolové hry na motívy videohier sú stávkou na istotu. Ak máte miliónovú základňu hráčov, dá sa predpokladať, že aspoň vrchných päť percent najodddanejších fanúšikov bude chcieť mať figúrky so svojimi obľúbenými postavami doma na polici. Ak sa s tými figúrkami navyše dá odohrať obdoba vašej obľúbenej hry, máte zarobené. Na tomto základe je postavená aj stolovka od spoločnosti Glass Canon Unplugged, ktorej svoju značku prepožičali Electronic Arts. Apex Legends: The Board Game nás ohúrila masívnou crowdfundingovou kampaňou, ktorá ponúkala obrovské krabice s hrdinami, mapami, terénom, zbraňami a schopnosťami. Ak ste do nej investovali stovky eur, prišlo vám množstvo obsahu, ktoré zaplní menšiu miestnosť. Aby zo stolovej hry Apex

Legends nebola iba elitárska záležitosť pre pár vyvolených, Albi prináša aj bežnú verziu v českom jazyku. Za sto eur nájdete v krabici všetko, čo potrebujete na postavenie niekoľkých máp a šiestich ikonických hrdinov, ktorých môžete proti sebe postaviť v boji dvoch proti dvom alebo troch proti trom.

Prerobiť strielačku z pohľadu prvej osoby na stolovú hru je náročná úloha, no po nejakých ústupkoch sa to podarilo. Výsledok síce viac pripomína X-COM, no ak verne preniesieme hrdinov do tejto podoby, fanúšikov poteší. Ved' ak máte nahraté stovky hodín za Bloodhonda alebo Mirage, určite chcete zistiť, aké by to bolo hrať za nich v X-COM.

Gigantická krabica

Tvorcovia stolovej hry Apex Legends si povedali, že určite nebudú trocháriť. Krabica základnej verzie je jedna z najväčších, aké

som kedy videl – výnimku tvoria asi len Gloomhaven a Frosthaven, ktoré v sebe ukrývajú obrovské t'ahové RPG s viac ako sto scenármi. Oproti tomu sa Apex Legends so svojimi šiestimi hrdinami a niekoľkými módmi zdá zbytočne veľké, no všetko má svoj zmysel. Prvé otvorenie Apex Legends so sebou prináša množstvo zmätenia. Na kartónových plátoch máte na vylúpanie stovky žetónov a kartónových konštrukcií prostredia. Jedna vec je to celé vylúpať, no druhou nevyhnutnou aktivitou je vytriediť to do trojposchodového plastového insertu. Tvorcovia sa nám to snažili čo najviac ul'ahčiť a na stenách krabice je znázornených niekoľko nákresov, ako majú do seba jednotlivé poschodia zapadať. Napriek tomu si možno prejdete niekoľkými pokusmi a omylmi, kým to celé správne zaradíte.

Po chvíli triedenia vám bude jasné, že Apex Legends bude najmä vizuálnym



zážitkom. V krabici máte veľa miesta na kartónové 3D modely stromov, kameňov a rôznych iných prvkov, z ktorých sa skladá mapa. Na porovnanie, stolová hra S.T.A.L.K.E.R (link na recenziu [tu](#)) si na takýchto 3D modeloch v základnej verzii nepotrpela a svoju beznádejnú atmosféru Zóny dokázala na stôl priniesť rovnako verne. 3D modely prostredia vyzerajú na mape pekne, ale predlžujú rozostavenie mapy o značnú časť, zaberajú množstvo miesta v krabici, čím ju výrazne zväčšujú a k samotnej hrateľnosti až tak nepridávajú. Ale pokiaľ si potrpíte na pekne vyzerajúcu mapu, nič z toho vám prekážať nebude.

Ďalšou aktivitou pred samotnou hrou je prečítanie pravidiel. Tie základné majú 46 strán a sú plné názkresov a príkladov, napriek tomu musím zdôrazniť, že som čítal už aj upratanejšie pravidlá. Neprehľadné pravidlá sa ukážu ako väčší problém, keď sa na ne potrebujete obrátiť počas hrania, čo sa najmä počas prvých hraní bude stávať často.

Druhá brožúrka je súborom scenárov a máp, ako sa Apex Legends dá hrať. Nečakajte žiadnu kampaň, sú to skôr módy, ktoré nejakým spôsobom upravujú pravidlá hry a menia podmienky na skórovanie bodov či výhru samotnú.

Nájdete tam klasické úlohy, ktoré bežne poznáme zo striel'ačiek – okrem klasického Battle Royale so zmenšujúcou sa zónou sú to klasiky ako Capture the Flag či tímový deathmatch. Osviežením je mód, v ktorom jeden hráč zaujme rolu silnejšieho bossa a ostatní naňho poľujú. Mapy sa skladajú primárne z toho, ako máte rozložiť prvky na mape. Tie obsahujú

okrem spawnerov najmä budovy, rieku a truhlice, v ktorých sa ukrýva odmena.

Pri misiách si všimnete jednu dôležitú vec. Hra nepočíta s tým, že by ju mal hrať nepárny počet ľudí. V každom tíme musí byť rovnaký počet hrdinov a ak by sa vám to nemalo podariť, pravidlá vám odporúčajú, aby jeden z vás hral za viaceru postav. Všetky mapy sú postavené buď na boji dvoch proti dvom, alebo troch proti trom, ideálny počet hráčov je teda štyri a šesť.

Krabice, krabice, krabice

Jedným z ikonických prvkov Apex Legends sú budovy, po ktorých skáčete, šplháte a zlaňujete ich ziplinom. Tvorcovia si dali záležať a súčasťou rozkladania mapy je skladanie série krabičiek, ktoré budú reprezentovať budovy. Výsledkom je krásny 3D model mapy s dvomi úrovňami budov. To je to, čo si na stolovej hre Apex Legends všimnete ako prvé. Mapa pripravená na hru je naozaj krásna a máte pocit, že ste v meste, v ktorom sa má odohrať neľútostný konflikt. Na prvý pohľad vidíte, ktoré prekážky vám zabezpečia úkryt a odkiaľ kam vaša postava uvidí. Mapa vyzerá naozaj úchvatne a keď si nejakú scénu odfoťíte zblízka, bude to vyzeráť ako dioráma z videohry, nie ako stolová hra.

Rovnako dobre sa pozerá aj na všetky figúrky hráčov a ich efektov. Tvorcovia použili priehľadné plasty, ktoré nie sú v stolovkách úplne bežné, takže rôzne efekty zobrazujúce schopnosti hrdinov vyzerajú na mape naozaj autenticky. Žetóny s odmenou používajú rovnakú infografiku ako predmety vo videohernej predlohe, takže

znalcom predlohy bude pri prvom pohľade na inventár jasné, ako na tom sú, koľko majú granátov a aké liečivé predmety.

Kde padáme?

Každý Battle Royale začína tým, že sa hráči rozhodujú, kde na mape chcú začať. V tejto stolovke si po vybratí postavy zvolíte jeden zo štyroch smerov, z ktorého sa zjavíte na mape. K výberu strany je priradená aj odmena, ktorú dostanete, ak sa rozhodnete prísť na mapu z konkrétnej strany. Ak si vyberáte stranu neskoro, môže sa stať, že na vás už odmena nezostane. Okrem toho dostanete ďalšie náhodne predmety – môžu to byť vylepšenia na zbrane, jeden z troch typov brnenia, prípadne rôzne predmety, ktoré vám obnovia život, štít, alebo skrátiť čakaciu dobu na vaše špeciálne schopnosti. Apex Legends je hra plná taktických rozhodnutí od samého začiatku, no nebojte sa, príde aj na nechutné množstvo náhod.

Čo robíme? Akcie!

Ako drvivá väčšina stolových hier, aj Apex Legends je rozdelený do kôl, v ktorých hráči vykonávajú akcie. Ich stručný súhrn nájdete na prehľadovej karte, na ktorú budete najmä na začiatku často pozeráť. Akcie sú presne také, aké by ste od striel'ačky očakávali. Pohyb, strel'ba, interakcia s predmetom, použitie predmetu z inventára a podobne. V jednom kole ich môžete vykonať dve a svoje kolo zdieľate so spoluhráčmi. Keď každý z vás vykoná svoj ťah, na rade je nepriateľský tím. Po sérii dvoch ťahov v každom tíme nasleduje údržbová fáza, v ktorej reaguje hra, zužuje sa zóna, prípadne sa vykonávajú rôzne iné efekty. Keď sa to stane osemkrát, hra končí a môžete určiť víťaza.

Ja vidím teba, ty vidíš mňa

Na začiatku boja platí jednoduché pravidlo. Ak sa dve postavy vidia, môžu po sebe strieľať. To je jednoduché, ak stoja na jednej úrovni, no pokiaľ je niekto vyššie a niekto nižšie, na rad prichádzajú vzorce a mŕtve uhly. Tie sú však čo najviac zjednodušené a keď si to párkrát prepočítate, bude vám jasné, kedy sa postavy nevidia. Mapa je rozdelená na štvorcové políčky, na každom môže stáť naraz jedna postava a niekoľko efektov. Keď už sa postavy vidia, na rad príde najdôležitejší aspekt každej akčnej hry – prestrelka.

Trafil som?

So strel'bou prichádza aj hlavný prvok náhody v hre – mierenie a vaša muška. Najprv si musíte určiť, čím chcete po nepriateľovi strieľať, pričom zvyčajne máte na výber z dvoch vašich zbraní. Tie môžu používať rôzne



náboje, majú rôzny dostrel a v niektorých prípadoch aj špeciálne schopnosti. Zbrane budú hráči takisto poznáť z Apex Legends alebo z Titanfallu, s ktorým zdieľa univerzum. Keď už si zvolíte zbraň, vyberiete si súpera, na ktorého vidíte, znížite hodnotu munície a môžete konečne začať strieľať. Každá zbraň má údaj o tom, akú dávku z nej na jednu akciu vypustíte. To určuje počet kariet, ktoré odskryjete z balíčka presnosti. Pištole majú zvyčajne len jednu, no automatické zbrane ich majú vždy viac. Veľmi pekne mechanicky je spracovaná mechanika spätného rázu.

Čím dlhšie strieľate, tým sa vám ťažšie mieri a nasledujúce karty v dávke prikladáte na políčka, ktoré im znižujú ich hodnotu. Po odhalení kariet zhodnotíte, koľkými ranami ste trafili, či niektorá z nich nebola náhodou do hlavy nepriateľa! si môže znížiť svoje štíty alebo životy. Okrem toho majú na sebe karty symboly, ktoré môžu trafiť, ak ste vyššie ako nepriateľ, prípadne minú, ak je nepriateľ čiastočne ukrytý.

Arzenál zbraní je naozaj pestrý. Od pištoľiek cez brokovnice, automatické zbrane až po ostrel'ovacie pušky. V každej kategórii nájdete niekoľko možností s rôznymi typmi poškodenia, dosahom a pestrou škálou schopností. V jednej hre ich až tak veľa nevystriedate, no práve objavovanie toho, ako rôzne zbrane fungujú, je jednou z radostí tejto stolovky. Zážitok je to o to pestrejší, že každá zbraň má priestor na vylepšenie pomocou zameriavačov, vylepšení zásobníka a stabilizácie. Prakticky sa vám nestane, že budete mať dve hry za sebou tú istú zbraň, čo vás bude hnať za ďalšou truhlicou, v ktorej sa môže ukrývať nejaký loot. Boj je pomerne

jednoduchý, intuitívny a po niekoľkých pokusoch to ide samo. To, na čom budú pravidlá drhnúť a o čom sa budete pri stole zúriivo hádať, sú schopnosti hrdinov, ktoré si každý vysvetlí po svojom.

Ako som už spomínal, hrdinov je dokopy šesť a každý má bežnú a špeciálnu schopnosť – problém nastáva, keď navzájom interagujú efekty schopností. Vtedy sa hra môže zmeniť na simulátor súdneho procesu, kde hráči poukazujú na rôzne formulácie v brožúre s pravidlami. Nakoniec sme sa vždy nejak dohodli, ale neprehľadnosť pravidiel týmto situáciám vôbec nepomáha.

Známe tváre

Ak máte v Apex Legends čosi odohraté, mená hrdinov vám hneď dajú jasne najavo, akú rolu budú plniť. Pokiaľ ste doteraz s videohernou predlohou (ako aj ja) nemali tú česť, pomôže vám k tomu prehľadová karta hrdinu. Veľmi rýchlo vám bude jasné, že postava je tank, support alebo bojovník založený na svojej pohyblivosti.

Každá z postáv má svoju jedinečnú identitu podporenú vizuálom a dizajnom kariet schopností. Vizuálne vypracované sú aj všetky žetóny a plastové figúrky s efektmi, ktoré sú pri každej postave, či už sú to rôzne výbuchy, ochranné zóny, portály alebo dymovnice.

Navýše, hra nasleduje zlaté pravidlo balansu v stolových hrách – ak je overpowered každý, nie je nikto. Svojimi schopnosťami môžete urobiť množstvo poškodenia či zvrátiť kurz celej prestrelky, no rovnako ľahko to môžu urobiť aj vaši oponenti. Apex



Legends je ďalšia stolová hra, ktorá zopár hráčov videohier odtrhne od obrazovky a dostane ich na chvíľu do analógového sveta s kamarátmi. Za čas, za ktorý by ste otočili jednu hru Apexu, rozložíte túto hru na stôl a vysvetlíte kamarátom základy pravidiel. Prvá hra vám zaberie celý večer, no ak to budete hrať viackrát s tou istou partiou, dokážete jednu hru stlačiť do hodiny a pol.

Verdikt

Pravidlá náročná na prvé pochopenie môžu hráčov s menšími skúsenosťami v stolových hrách odradiť, no motivovať vás môže obľúbená videoherná značka. Apex Legends do toho ide all-in a prináša jedno z najvernejších prenesení striel'ačky do stolovkovej podoby.

Hre by pomohli plynulejšie pravidlá a možno na mape nepotrebujeme 3D modely kameňov, aby sme vedeli, že sa za ne dá schovať, no výsledkom je nádherná mapa, ktorú si nebudete vedieť prestať fotiť počas hrania

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:		
Žáner: Battle Royal	Výrobca: Albi	Zapožičal: Albi
PLUSY A MÍNUSY:		
+ Verné spracovanie striel'ačky do stolovej hry		- Hru musíte hodiny triediť, kým si ju prvýkrát zahráte
+ Svet známy z videohier		- Trochu neprehľadné pravidlá
HODNOTENIE: ★★★★★		

Gang

KOOPERATÍVNY POKER S BALATRO TWISTOM



Ked' dôjdu originálne myšlienky, môžeme začať pretvárať staré. A dokonca to môže aj fungovať!

Ked' v roku 2024 nezávislý vývojár LocalThunk vydal roguelite poker Balatro, spôsobil ošial' a donútil hráčov pýtať sa, do čoho všetkého môžeme dať roguelite element a bude to fungovať? (medzitým sme boli svedkami toho, že roguelite element môžeme dať aj do escape room simulátoru, že Blue prince?). Balatro nás ale donútilo aj k niečomu inému, vedieť sa pozrieť na pravidlá hry Poker iným spôsobom. A práve na tejto myšlienke je postavený Gang. Kooperatívny pohľad na Poker v malej vkusnej krabíčke

s lesklými prvkami, ktorá vyzerá ako keby práve vypadla z kasína.

V krabíčke Gangu nájdete 52-kartový balíček kariet na Poker, ktoré by ste mohli využiť na hocikakú inú hru, ktorá tieto karty využíva. Okrem klasických kariet nájdete aj dvojicu „pomocných kariet“ pre každého hráča. Na jednej nájdete prehľad výherných kombinácií, ktoré ale skúsení pokroví hráči nepotrebujú, pretože sú totožné s tými, na ktoré sú zvyknutí z Pokeru. Na tej druhej nájdete viac dôležitých informácií ako napríklad štruktúru kola. Ďalších 20 kariet sú karty udalostí a profesionálov, ktoré vám môžu pomôcť alebo uškodiť a zostavu

na kooperatívny Poker dopĺňajú žetóny v štyroch farbách. Za priateľskú cenu do 20 eur dostanete kvalitný balíček kariet a príjemne ťažkú sadu žetónov, ktoré vám dajú „kasínový pocit“. Hru do češtiny preložilo Albi a okrem českého textu na kartách nájdete v krabíčke aj pravidlá v slovenskom jazyku, čo je vždy milý detail.

Poker, ale inak

Vysvetlenie pravidiel trvá 15 minút, a ak všetci hráči vedia hrať Texas hold'em Poker, tak polovicu z tohto času. Schopnosti z pôvodného Pokeru sa vám pri hre budú hodiť, ale nie sú jediným kľúčom k úspechu. Jadro pravidiel je



totožné, každý hráč dostane 2 karty, dáte si kolečko „stávkovania“, odkryjú sa tri karty, opäť kolečko na stávky, odkryje sa štvrtá karta, kolečko na stávky, odkryje sa piata karta, kolečko na stávky a potom už len každý vyloží karty na stôl. Namiesto toho, aby ste na konci zistili, kto vyhral, zistíte, či ste vyhrali alebo prehrali spoločne.

Vašou úlohou počas celej hry bude spoločne sa dohodnúť na tom, v akom poradí sú zoradené vaše bodovacie kombinácie od najsilnejšej po najslabšiu. Stávkové kolá tak nebudú o tom, koľko žetónov chcete stavať na svoju ruku, ale či si myslíte, že vaši spoluhráči majú silnejšie alebo slabšie karty. V každom kole sa musíte dohodnúť, ako si rozdelíte žetóny s hodnotou, bez toho, aby ste svojim spoluhráčom povedali, čo máte na ruke. Ak máte silnú ruku a veríte si, vezmete si žetón s najvyššou hodnotou, ak nemáte nič, vezmete si čo najnižší. Žetóny vám zostávajú, čo môže v priebehu hry slúžiť ako pripomienka toho, kedy ste na svoju ruku zmenili názor. Po odhalení piatej karty a rozdelení žetónov začne hráč s najnižšou hodnotou žetónu s odhalením svojej ruky. Každý ďalší hráč musí odhaliť ruku s vyššou výhernou kombináciou, aby ste ako tím vyhrali. Ak aspoň jeden hráč neodhalí vyššiu hodnotu, ako tím ste prehrali. Celá hra končí, ak sa vám podarí trikrát prehrať alebo trikrát vyhrať, podľa toho, čo sa stane skôr. Jednoduchý dizajn, ale aj pre skúsených hráčov to môže predstavovať zaujímavý výzvu. Hra je ťažšia, čím viac hráčov ju hrá, s tým, že maximálne vás môže byť šesť, viac hráčov by nemalo dost materiálu v krabíčke.

Balatro na stole?

Okrem klasických pokrových kariet je v krabíčke 20 kariet udalostí a špecialistov. Hra



prináša ťažšiu alternatívu, v ktorej sa tieto karty používajú. Karty sú úzko naviazané na tematiku hry, ktorá je v základnej hre takmer neprítomná. Ste gang zlodějov, ktorí sa snažia vykradnúť banku a každé úspešné kolo je vykradnutý trezor, zatiaľ čo každé neúspešné kolo je spustený alarm. Udalosti sú teda veci, ktoré sa počas lúpeže môžu pokaziť. Prítomnosť kamier a rôznych skenerov, strážne, či predčasné úteky. Za každú úspešnú lúpež sa jedna vec pokaziť a vy musíte ďalšie kolo hrať s nevýhodou. Napríklad preskočíte jedno stávkovacie kolo, povieťe si, že to až tak veľa nezmení, ale ak je to predposledné kolo, vie vám to zamotať hlavu, verte mi. Naopak za každú neúspešnú lúpež vám príde pomôcť profesionál, čo je karta s nejakou špeciálnou schopnosťou, ktorú môžete v najbližšom kole využiť, napríklad môžete ukázať jednému hráčovi jednu svoju kartu z ruky. Práve tieto karty mi najviac pripomínali Balatro, v ktorom začínate s bežným balíkom pokrových kariet, no zrazu je pred vami skener odtlačkov prstov a karta so šoférom.

Vyhrali sme, čo teraz?

Ako som už spomínal, obtiažnosť hry sa výrazne mení podľa počtu hráčov. Nie vždy máte poruke ďalšieho hráča, aby ste si hru sťažili, preto pravidlá prichádzajú so štyrmi úrovňami obtiažnosti. Prvá, najjednoduchšia, sa hrá iba s pokrovými kartami, karty udalostí a profesionálov vstupujú do hry až od druhej obtiažnosti. Z našej skúsenosti bola najjednoduchšia úroveň pri štyroch hráčoch, naozaj až veľmi jednoduchá, druhá a tretia predstavovali zaujímavú výzvu a štvrtá, najťažšia nám pripadala takmer nemožná na pokorenie. Každopádne táto práca s obtiažnosťami vám zabezpečí, že si budete chcieť hru

zahrat' viackrát a v rôznych počtoch hráčov. Jedna partia vám zaberie len niečo okolo polhodiny a Gang tak stihnete otočiť aj niekoľkokrát za večer. Ak hru hráte na verejnom mieste, môže sa stať, že ľudia letným pohľadom usúdia, že je to Poker, a až keď sa pozrú poriadne, zistia, že im na tom niečo neseďí.

Gang môže byť vstupom do sveta stolových hier pre niekoho, kto pozná Poker (aj keď ho nepozná, pravidlá sú jednoduché) a následne nabalovaním mechanik zistí, že hry môžu byť oveľa komplexnejšie. Kooperatívne kartové hry momentálne zažívajú zlatý vek a Gang ma svojou malou vkusnou krabíčkou, v ktorej sa skrýva prekvapivo veľa obsahu, prekvapil.

Verdikt: Poker pre tých, ktorým sa nechce hrať Poker a najbližšie prenesenie fenoménu Balatro na stôl. Gang je príjemnou vstupnou hrou, ktorú vysvetlíte za pár minút a môžete si ju zahrat' predtým, než prejdete k väčšej hre, alebo ju otočíte niekoľkokrát za večer pri pive. Za priateľskú cenu ide o výbornú kooperatívnu kartovú hru, ktorá vás zabaví na mnoho večerov.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Co-op Poker **Výrobca:** Kosmos **Zapožičal:** Albi

PLUSY A MÍNUSY:

- + Jednoduché pravidlá, ktoré vysvetlíte za niekoľko minút
- + Skvelé vizuálne spracovanie
- Najvýraznejším faktorom na určenie obtiažnosti je počet hráčov

HODNOTENIE: ★★★★★

POCO X8 Pro

Spoločnosť POCO predstavila novinky POCO X8 Pro Max, POCO X8 Pro a exkluzívny POCO X8 Pro Iron Man Edition. Najnovšie modely disponujú špičkovým výkonom, dlhou výdržou batérie, prémiovým dizajnom a vynikajúcim používateľským zážitkom.

Model POCO X8 Pro Max je prvým smartfónom s vlajkovým procesorom Dimensity 9500s, ktorý dosiahol výsledok 3 085 998 bodov v teste AnTuTu. Je založený na 3 nm procese s procesorom so 4+4 All Big Core architektúrou a maximálnou taktovacou frekvenciou až 3,73 GHz. Podporuje pamäť RAM LPDDR5X s rýchlosťou 9600 Mbps a úložisko UFS 4.1. Model POCO X8 Pro dosiahol medziročný nárast výkonu až 15,8 percent. Je vybavený procesorom Dimensity 8500-Ultra. Oba modely podporujú ray tracing na hardvérovej úrovni. POCO X8 Pro Max je vybavený batériou s kapacitou 8 500 mAh, s výdržou až 2 dni na jedno nabitie. Model POCO X8 Pro má kremíkovo-uhlíkovú batériu s kapacitou 6 500 mAh. Pri oboch modeloch je k dispozícii



rýchle 100 W káblové nabíjanie HyperCharge a 27 W reverzné nabíjanie. Model POCO X8 Pro Max ponúka 6,83-palcový displej, POCO X8 Pro má 6,59-palcový displej. Oba dosahujú maximálny jas až 3 500 nitov. Oba modely sú vybavené hlavným fotoaparátom s rozlíšením

50 MPx a predným fotoaparátom s rozlíšením 20 MPx. POCO X8 Pro Max 12GB plus 512GB bude dostupný za 549€. POCO X8 Pro 12GB plus 512GB za 449€. POCO X8 Pro 8GB plus 256GB za 389€. Od 17. marca do 31. marca platí promo akcia s cenami 479€, 369€ a 319€.

TP-Link Tapo C645D KIT



Spoločnosť TP-Link predstavuje Tapo C645D KIT – vonkajšiu bezpečnostnú kameru s duálnymi objektívmi a funkciou otáčania a nakláňania, ktorá kombinuje širokohlé snímání, sledovanie pohybu a solárne napájanie pre dlhodobú prevádzku.

Tapo C645D KIT využíva dva samostatné objektívy. Prvý objektív ponúka širokohlý záber až 165 stupňov, zatiaľ čo druhý objektív je vybavený funkciou otáčania a nakláňania. Ten poskytuje možnosť horizontálneho otáčania až o 360 stupňov

a vertikálneho naklonenia až o 120 stupňov, čo minimalizuje mŕtve uhly. Oba objektívy pracujú v rozlíšení 2K.

Kamera je vybavená pokročilou technológiou sledovania pohybu. Hneď ako širokohlý objektív zachytí pohyb, otočný objektív sa automaticky zameria na detegovaný objekt a sleduje ho v reálnom zábere.

Súčasťou súpravy je solárny panel Tapo A201, ktorý v spojení s batériou s kapacitou 10 000 mAh zabezpečuje dlhodobú prevádzku bez káblového pripojenia. Približne 1 hodina priameho slnečného svetla denne stačí na to, aby kamera fungovala celý deň, a batéria môže pri bežnej prevádzke udržať kameru v chode až 120 dní bez dobíjania.

Tapo C645D KIT podporuje inteligentnú detekciu osôb, vozidiel aj domácich zvierat, ktorá pomáha minimalizovať falošné upozornenia. Na zabezpečenie viditeľnosti aj v noci je kamera vybavená farebným nočným videním s integrovanými svetlami a infračerveným režimom.

Odporúčaná maloobchodná cena: 227,90 eur.

HONOR 600 Lite

Spoločnosť HONOR oznámila uvedenie modelu HONOR 600 Lite na slovenský trh. Tento telefón v kategórii elegantná dostupnosť predstavuje významný skok vpred vďaka celokovovému dizajnu z hliníka kovaného vo vákuu, ktorý je prvý svojho druhu v odvetví.

HONOR 600 Lite búra stereotypy o estetike cenovo dostupných telefónov. Napriek kovovej konštrukcii si zachováva štíhly profil s hrúbkou len 7,34 mm a hmotnosťou približne 180 gramov. Eleganciu umocňuje úzky 1,23 mm rámček, vďaka ktorému 6,6-palcový AMOLED 1,5K displej plynule prechádza do okrajov. Táto konštrukcia je posilnená odolnosťou proti pádu z výšky 1,8 metra.

Srdcom zážitku je AI tlačidlo, fyzický kláves. S AI tlačidlom v aplikácii

Fotoaparát jediným ťuknutím okamžite spustí fotoaparát alebo zhotoví fotografiu, zatiaľ čo dlhé stlačenie spustí nahrávanie videa. Táto interakcia je v synerгии s výkonným 108Mpx Ultra jasným fotoaparátom.

Tento ekosystém AI a médií podporuje batéria s kapacitou 6 520 mAh. Zariadenie získalo certifikáciu výdrže batérie TÜV Rheinland s overenou výdržou až 48 hodín. Keď je potrebné dobiť energiu, 45W technológia HONOR SuperCharge zabezpečí rýchle nabíjanie.

HONOR 600 Lite bude k dispozícii na zakúpenie od 2. marca 2026 na Slovensku exkluzívne u mobilného operátora O2 v limitovanej uvádzacej cene 300 eur.

Od apríla ho zákazníci nájdu aj v ponuke ostatných mobilných operátorov a vybraných predajcov za odporúčanú predajnú cenu od 399 eur.



Huawei FreeBuds Pro 5 a FreeClip 2



Nájsť slúchadlá, ktoré dokonale kopírujú váš životný štýl, je v dnešnej presýtenej dobe ťažkou úlohou. Každé ucho má iný tvar a každý používateľ iné priority. Huawei preto tento rok prináša univerzálne riešenie v podobe modelov FreeClip 2 a FreeBuds Pro 5.

Model Huawei FreeClip 2 je ideálnou voľbou pre aktívnych ľudí, ktorí sú



neustále v pohybe a potrebujú zostať v spojení so svojím okolím. Ich unikátna clip-on konštrukcia s mostíkom C-bridge predstavuje šperk a technologický nástroj v jednom. Na rozdiel od tradičných slúchadiel sa nezasúvajú do zvukovodu, čo zabezpečuje bezkonkurenčné pohodlie aj po desiatich hodinách nosenia. Sú perfektným spoločníkom pre bežcov, cyklistov či

kancelárskych pracovníkov. FreeClip 2 navyše disponujú inteligentným rozpoznávaním ľavého a pravého ucha.

Na opačnej strane spektra stojí model Huawei FreeBuds Pro 5, ktorý predstavuje vrchol audio ponuky. Tieto slúchadlá sú určené pre používateľov, ktorí očakávajú bezchybný výkon a prémiový zvuk bez okolitého šumu. Prívlastok Pro tu nadobúda nový význam vďaka technológii Dual-Engine ANC, ktorá využíva dva samostatné meniče na aktívne potlačenie hluku. Novinka prináša vyššiu účinnosť odhlučnenia a bezstratový prenos zvuku, ktorý v reálnom čase eliminuje hluk ulice či lietadla.

Oba modely sú na slovenskom trhu dostupné u autorizovaných predajcov NAY a Alza. Či už sa rozhodnete pre revolučný otvorený dizajn Huawei FreeClip 2, alebo zvolíte nekompromisný zvukový výkon Huawei FreeBuds Pro 5, oba modely prichádzajú s jednotnou odporúčanou maloobchodnou cenou 199 eur.

Woojer Vest 4

OZVENY BUDÚCNOSTI?



Sú tu už viac ako dva roky, odkedy som dostal príležitosť dlhodobo testovať haptickú vestu Woojer tretej generácie. Po približne dvoch mesiacoch som získal triezvy záver – ide o zaujímavý a účinný spôsob ako si spestriť hudbu aj hry, ale pôsobí skôr ako doplnok. Komfort vtedy nebol dotiahnutý a vzhľadom na cenu som očakával hutnejší, konzistentnejší zážitok. Dnes, keď americko-izraelská firma Woojer uvádza na trh štvrtú generáciu svojej vesty, sa veci oblasti celotelovej haptiky konečne začínajú kvalitatívne výrazne posúvať vyššie – minimálne na papieri. Vest 4 totižto si ubuje presne to, čo mi na trojke najviac chýbalo: lepšie rozloženie hmotnosti, pohodlie pri dlhšom nosení, čistejší a výraznejší prenos basovej energie do tela, praktickejšie ovládanie a menej kompromisov. Ak vás preto zaujíma, či sa tentokrát z

doplnku stal plnohodnotný a cenovo adekvátny zážitok, pokračujte v čítaní.

Pred samotnou recenziou produktu by bolo dobré pochopiť, prečo celotelová haptika funguje úplne inak než vibrácie v gamepadoch. Ovládače zvyčajne pracujú s jednoduchšími vibračnými modulmi a posielajú odozvu primárne do dlaní. Woojer na to ide cez fyziológiu trupu: nízke frekvencie nevnímame iba ušami, ale aj cez kostné vedenie a senzorku tela. Vest 4 berie audio signál, v reálnom čase ho spracuje a z basov (a nižších stredov) robí fyzické úderky do hrudníka, bokov a vášho chrbta. Z toho pramení jej hlavná výhoda aj slabina zároveň – funguje prakticky s čímkoľvek, čo prehráva zvuk, no výsledok je len taký dobrý, ako kvalitný je samotný mix audio stopy. Vesta totiž nerozozná, či bas predstavuje kroky nepriateľa,

explóziu alebo len efektne dunenie v hudbe, a práve na túto (ne)konzistentnosť som sa pri testovaní opäť zameral.

Pri hardvéri, ktorý nosíte aj hodiny, je ergonómia alfa a omega. Ak vás VR headset po nejakom čase začne tlačit, odložte ho. Ak 1,6 kg vesta nesedí správne už od začiatku, hranie sa môže rýchlo zmeniť na tresť. Vest 4 zostáva pri filozofii jednej univerzálnej veľkosti, no popruchy a upínanie sú v praxi viditeľne prepracované: vesta lepšie sadne širšiemu spektru postáv (Woojer uvádza rozpätie približne od S po XXXL). Spracovanie pôsobí pevne a prémiovo, materiály sú priedušnejšie a vesta vie trup stiahnuť naozaj tesne. To tesné utiahnutie nie je estetika, ale fyzika, pretože ak medzi meničmi a telom necháte vôľu, prenos energie padá a z celotelovej haptiky ostane len slabé chvenie. Hmotnosť



sa pritom v praxi stráca, lebo je rozložená primerane medzi ramená, chrbát a hrudník. Vesta samotný pohyb obmedzuje len minimálne a ani pri dynamickejšom pohybe sa nespáva ako posúvajúci sa ruksak.

Najviditeľnejšia zmena oproti minulej generácii je ovládanie. Trojka mala jednoduchý obdĺžnikový modul s veľkým tlačidlom, ktoré sa dalo ľahko nahmatat aj naslepo. Štvorka prechádza na kruhový LED panel integrovaný do tela. Vyzerá to modernejšie, ale pri hmataní naslepo je to krok späť, pretože spínač je menší a hľadá sa horšie, najmä keď máte na hlave VR headset. Panel zároveň slúži ako stavový indikátor s RGB podsvietením, ktoré si viete nastaviť v aplikácii (farba, jas, pulzovanie). Existuje aj verzia pre VR headsety Meta, ktorá je technicky rovnaká ako čierna Vest 4, no ladí s Quest dizajnom a pridáva šikovné úchyty na odkladanie ovládačov.

Technicky Vest 4 používa šesť aktuátorov rozmiestnených na hrudníku, bokoch rebier a chrbte tak, aby dokázala zo stereo signálu vytvoriť aj základný smerový dojem. Woojer udáva pracovný rozsah 1 až 250 Hz, čiže zasahuje až do infra pásma, kde už nejde o vibráciu v bežnom zmysle, ale o fyzický tlak. Vesta dokáže prijímať zvuk tromi spôsobmi: cez 3,5 mm kábel, digitálne cez USB-C alebo bezdrôtovo cez Bluetooth. V praxi funguje ako akási medzistanica – audio vstúpi do vesty, tá z neho vyextrahuje basové frekvencie pre haptiku a zvyšok signálu pošle ďalej do slúchadiel.

Bluetooth je pohodlný a stabilnejší než pri Vest 3, no latencia tu stále existuje a pri kompetitívnych FPS a rytmických VR hrách dokáže aj malé oneskorenie narušiť súlad medzi tým, čo vidíte, počujete a cítite. Ak chcete čo najpresnejšiu synchronizáciu, kábel je istejšou voľbou. Batéria umiestnená na chrbte (14,4 V) mi pri strednej intenzite vydržala približne na 10 hodín avšak pri agresívnejších nastaveniach výdrž klesla na polovicu. Nabíjanie trvá okolo troch

hodín a vyžaduje USB-C aspoň s 20 V profilom (nie každá nabíjačka to spĺňa).

Najviac ma na Woojer Vest 4 vytočila jedna vec, o ktorej by sa pri prémiovom produkte malo hovoriť nahlas – reálna kvalita audio pass-through, teda zvuku, ktorý vesta po spracovaní pošle ďalej do slúchadiel. Problém je hlavne pri analógovom káblovom zapojení, najmä ak do vesty pustím už kvalitný signál z externého DAC/Ampu alebo zo slušnej zvukovej karty. Vtedy sa mi zvuk zhorší prakticky okamžite – pôsobí slabšie a zastretejšie, občas sa pridá skreslenie a pri vyšších frekvenciách cítiť nepríjemné skreslenie. Technicky mi to celé dáva zmysel z dvoch dôvodov. Prvým je takzvaný double-amping, teda situácia, keď signál zosilní už samotný zdroj a následne ho ešte raz zosilní vesta, čo môže viesť k prebudeniu, orezávaní špičiek a nárastu skreslenia. Druhý problém je ešte prozaickejší. Citlivé analógové audio obvody sú vo veste fyzicky blízko haptických meničov, ktoré pri vyššej intenzite odoberajú veľkú prúdu a vytvárajú okolo seba magnetické a elektrické rušenie. Ak nie je tienenie dostatočné, časť tohto rušenia sa jednoducho preniesie do zvukovej cesty a ja ho potom počujem ako šum, praskanie alebo rušivé interferencie



presne v momentoch, keď haptika pracuje naplno. Výrobca tento limit v dokumentácii nekomunikuje práve najotvorenejšie, takže si ho človek často uvedomí až vo chvíli, keď začne experimentovať s kvalitnejšími zdrojmi zvuku a zistí, že paradoxne dosiahol horší výsledok. Z toho mi v praxi vychádza jednoduchý záver: ak chcem na PC dosiahnuť čo najčistejší výsledok, najrozumnejšie je zvoliť digitálne pripojenie cez USB-C, pri ktorom si vesta rieši prevod sama, vyhnem sa dvojitému zosilneniu a minimalizujem riziko analógového šumu po ceste. To je zároveň môj tip pre vás, ak by ste o kúpe tejto vesty uvažovali.

Na plnohodnotné používanie je zároveň prakticky povinná aplikácia Woojer Device Manager (iOS/Android). Nie kvôli RGB, ale kvôli úvodnému firmvérovému updatu, kde novšie verzie opravujú detské choroby a upravujú správanie DSP aj kalibráciu meničov. Plusom je, že aplikácia je prehľadná, dovolí vám oddelene nastaviť hlasitosť do slúchadiel a aj intenzitu haptiky. Pri analógovom 3,5 mm zapojení sa mi opakovane osvedčilo ponechať výstup zo zdroja na vyššej úrovni (kvôli plnému signálu pre analýzu) a finálnu hlasitosť regulovať až priamo na veste alebo cez aplikáciu. Herné konzoly sú kapitolou samy o sebe. Na PlayStation 5 má bezdrôtové riešenie nepríjemný háčik: ak PS5 berie vestu (cez adaptér) ako Bluetooth audio výstup, systém vypne reproduktor v ovládači DualSense. Pri hrách, ktoré ho používajú na drobné atmosférické zvuky, ide o citelnú stratu. Nie je to vyslovene chyba Woojeru, ale skôr typické obmedzenie zo strany Sony, no výsledok je, že si vyberáte medzi celotelovou haptikou a zvukmi z gamepadu. Kde vesta podľahne dáva najväčší zmysel, je virtuálna realita. VR vás izoluje obrazom aj zvukom, a fyzická odozva je posledný dielik skladačky a pri tom vesta exceluje. V Resident Evil 4 VR pridáva váhu výstrelom a udržuje napätie cez soundtrack, v



Batman: Arkham Shadow presne predáva úder a dopady, a v rytmických tituloch ako Pistol Whip alebo Beat Saber pôsobí všetko najorganickejšie: beaty pulzujú vašim trupom a po chvíli prestanete vnímať, že máte na sebe perifériu.

Mimo virtuálnu realitu prichádza vytriezvenie. Keďže Woojer reaguje na audio a nie na hernú telemetriu, výsledok na PC a konzolách závisí od audio masteringu konkrétnej hry. V žánroch, kde bas prirodzene nesie informáciu (akčné blockbustre, závody, vesmírne simulátory), vie byť vesta skvelá. Ak však dôležitá akcia nemá basovo jasne definovaný odtlačok, vesta môže zostať ticho aj v kľúčovej chvíli. Naopak, hry so súvislým basovým soundtrackom môžu spôsobiť monotónne vibrovanie, ktoré časom stráca výpovednú hodnotu a zbytočne vyčerpá batériu. Využitie je samozrejme aj pri hudbe a filmoch, a to najmä tam, kde sú basy nosnou zložkou. Elektronika, hip-hop alebo veľké akčné/

sci-fi filmy vedia vďaka tomuto hardvéru dostať fyzický rozmer, ktorý bežné slúchadlá nezvládnu. Pri akustike, klasike a jemných žánroch však vesta prirodzene nemá z čoho „varit“ a zostáva takmer nečinná.

Najväčšie ALE tejto generácie je opäť teplo. Pri vyššej intenzite haptiky sa vesta dokáže nepríjemne zahrievať, a pri dlhšom hraní to môže byť rušivé, najmä v teplejšom prostredí. A čo generačný skok? Vest 4 je lepšia v detailoch – údernejší bas, stabilnejšie pripojenie, vyššia výdrž a prepracované popruhy – ale neznamená to automaticky, že treba hneď siahnuť po peňaženke. Ak máte Vest 3 a funguje vám, zmysel má upgrade najmä v prípade, že vás trápi výdrž alebo stabilita a vestu používate často. Ak však kupujete svoju prvú vestu a rozhodujete sa medzi bazárovou trojkou a novou štvorkou, Vest 4 je napriek drobným múchám bezpečnejšia voľba do budúcnosti. A nakoniec pár slov na margo konkurencie. Najpriamejší rival vo VR je bHaptics

TactSuit Pro, ktorý ide opačnou filozofiou než Woojer. bHaptics ponúka hromadu malých motorčekov a softvér šitý na mieru konkrétnym hrám (zásah do pravého ramena tak cítiť v pravom ramene a nie po celom tele). Je to presnejšie, ale viazané na podporu hier.

Woojer je univerzálnejší a okamžite použiteľný všade, no s menšou presnosťou a väčšou závislosťou od audia. Popri tom existujú lacnejšie alternatívy typu TrueGear, extrémny ako OWO (elektrostimulácia) a high-end Teslasuit, to sú však už iné kategórie.

Woojer Vest 4 je skvelá vo VR a pri basoch dokáže byť návyková. No pri tejto cene ma hnevá degradácia analógového zvuku, prehrievanie pri vyššej haptike a mimo VR aj nekonzistentnosť podľa toho, ako je hra zmasťovaná. Ak často žijete vo VR alebo milujete basovú hudbu, kúpa vesty dáva zmysel. Ak však očakávate čistý zvuk a vždy presnú, konzistentnú odozvu na PC/konzolách, s jej výberom treba byť opatrný.

Verdikt

Milovníci basov a VR si ju zamilujú.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Woojer	350€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Brutálne pohltenie vo VR	- Prehrievanie pri vyššej intenzite
+ Silná, fyzická basová odozva	- Mimo VR nekonzistentný efekt
+ Zmysluplná appka	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

DJI Flip

LIETAJÚCI BICYKEL



Trh s dronmi je zaplavený lacnými hračkárskymi modelmi do 100 eur, ktoré na obrázkoch vyzerajú ako Mavic, no v realite ponúkajú len roztrasené pseudo-4K video bez stabilizácie, slabú výdrž batérie, chýbajúce GPS a často aj problematické aplikácie plné reklám či malvéru. Mnoho ľudí po prvom lete zistí, že si ubovaných 20 minút sa scvrkne na päť, dron sa pri slabšom vetre stratí a náhradné diely prakticky neexistujú, čo z celého zážitku robí skôr generátor elektro odpadu než vstupnú bránu do sveta leteckého videa. Do tohto chaosu zároveň vstupuje aj u nás čoraz prísnejšia legislatíva, kde hranica 250 gramov síce hrá kľúčovú rolu, ale celé to vo finále komplikuje prítomnosť kamery na samotnom drone. Stálicou v rámci produkcie komplexných a cenovo dostupných hoby dronov je rozhodne spoločnosť DJI, ktorá začiatkom roka uviedla na trh zaujímavý

koncepčný medzikus s názvom Flip a práve o ňom vám teraz povieme viac. Za možnosť otestovať môjho takmer menovca d'akujeme spoločnosti Smartwear.

DJI Flip vyzerá, ako keby ho dizajnéri navrhovali s bicyklom ako predlohou položenou na stole. Obrovské ochranné oblúky okolo štyroch vrtúľ pripomínajú rámy kolies, ktoré sú neustále na očiach, ale zároveň vám dávajú pocit istoty, že pri prvom náraze sa nič zásadné neodtrhne. Celé telo pôsobí skôr ako skladací mestský bicykel než typický dron. Preto je jasné, že niekomu, hold, takýto vizuál nemusí vyložené sadnúť. Po konštrukčnej stránke však musím už takto v úvode uviesť, že testovacia vzorka, pred tým než ku mne dorazila, evidentne obišla veľké množstvo redakcií, keďže na jednom „ráfikú“ kolies bola hromada polámaných

tyčiek. To samo o sebe nemalo dopad na letovú schopnosť Flipu, ale ak budete s týmto zariadením často do niečo narážať, očakávajte, že budete rovnako často musieť meniť uvedené ochranné kryty. Skladanie a rozkladanie je v praxi hračkou. V zloženom stave sa celé telo krásne uzavrie do seba, vrtule zmiznú dovnútra rámu a z drona je tak kompaktný balíček, ktorý bez problémov hodíte do vrečka bundy alebo malej priehradky v batohu. Po rozkladaní sa dron rovnako automaticky zapne bez toho, aby ste ho museli k životu prebrať pomocou fyzického spínača.

Práve u nás legislatívne problémová kamera je presne tým prvkom, ktorý robí z DJI Flip viac než len sympatický lietajúci gadget. Zároveň vysvetľuje, prečo stojí citeľne viac než model Neo. Zatiaľ čo Neo mierne skôr na nenáročných tvorcov, Flip už ide



na ruku používateľov, ktorí chcú obrazovú kvalitu blízku sérii Mini Pro. Základom je 1/1,3-palcový CMOS senzor s rozlíšením 48 megapixelov, teda rovnaká veľkosť senzora, akú dnes nájdeme v populárnych dronoch Mini 3 Pro či vo špičkových smartfónoch. Väčší senzor v praxi znamená viac svetla, menej šumu a výrazne lepšie zvládnuté tieňové partie. Rozdiel je viditeľný najmä pri horších svetelných podmienkach, kde Flip dokáže zachovať detaily v tme a netopí sa v digitálnom šedom opare. Využitie technológie Quad Bayer zároveň prináša výsledné 12 MPx fotografie s lepším dynamickým rozsahom, čo ocení každý, kto nechce tráviť večery bojom s prepálenou oblohou a utopenými tieňmi.

Skutočný zlom však prichádza pri videu, kde sa Flip, za mňa trochu nečakane, hrá na malého profesionála. Ponúka 4K pri 60 snímkach za sekundu, spomalené Full HD až pri 100 fps a predovšetkým 10-bitový farebný profil D-Log M, ktorý mu dáva úplne inú úroveň flexibility pri úpravách. Kým bežné 8-bitové video pracuje s miliónmi farieb, 10-bit ich zachytáva viac než miliardu, čo je presne ten rozdiel, ktorý spoznáte pri kontrastných scénach ako západ slnka či

nočné zábery mesta. Flip zvláda zachovať kresbu na oblohe aj v tmavých partiách a v postprodukcii ponúka priestor na seriózne farebné korekcie bez výsledného rozpadu obrazu. Pre sociálne siete nechýba ani vertikálne video, riešené orezom zo senzora do 2,7K, čo je pre TikTok či Reels úplne dostatočné, hoci za cenu menšieho zorného poľa. O stabilitu sa stará plnohodnotný trojosový mechanický gimbal, ktorý drží horizont pevne aj pri miernom vetre a bez agresívnych softvérových zásahov, aké poznáme z lacných dronov. Práve kombinácia veľkého senzora, 10-bitového profilu a mechanickej stabilizácie posúva Flip z kategórie hračky do pozície seriózneho nástroja pre ambiciózných tvorcov.

Presunieme sa teraz k zhodnoteniu letových vlastností. Vďaka integrovaným chráničom vrtúľ, čiže tým ráfikom, je let s Flipom síce extrémne bezpečný, no fyziku jednoducho neoklameš. Veľká bočná plocha totižto funguje vo vetre ako plachta. Pri rýchlosti vetra okolo 8 až 10 m/s sa Flip citeľne trápi, spomaluje, viac sa nakláňa a motory idú na hranici možností, hoci gimbal obraz stále dokáže udržať stabilný. V porovnaní s aerodynamickejším Mini 4

Pro pôsobí vo vetre menej suverénne a pri návrate proti silnejšiemu prúdeniu je často nutné prepnúť do Sport režimu, čím však prichádzate o vyhýbanie sa prekážkam a rovnako tak si rýchlejšie vybijete batériu. Jasne sa tak ukazuje, že Flip je primárne mestský a nízko lietajúci dron, nie stroj na boj s horským hrebeňom. Papierových 31 minút letu na jeden vymeniteľný článok batérie je aj v tomto prípade skôr teoretická hodnota a v reálnych podmienkach sa pri pokojnom lete dostanete približne na 23 až 25 minút, vo vetre skôr na 16 až 18 minút. To je však stále nadpriemer v segmente selfie dronov a citeľne viac než ponúka napríklad HoverAir. Prenos signálu je stabilný aj v zastavanom prostredí na vzdialenosť jedného až dvoch kilometrov a latencia nízka (pochopiteľne, musíte použiť jeden z originálnych DJI ovládačov), treba však počítať s tým, že vďaka uzavretým vrtuliam má Flip o niečo vyšší a prenikavejší zvuk než modely série Mini a medzi budovami to doslova znie nepríjemne ohlušujúco. Predný panel umiestnený nad kamerou vám pomôcť ikoniek slúži na jednoduchý prehľad zvoleného modusu letu bez toho, aby ste museli vytáčať ovládač (prepínanie sa realizuje pomocou spínaču na boku tela dronu).

Najväčším lákadlom DJI Flip pre bežných používateľov sú však jeho inteligentné funkcie a vysoká miera autonómie. Štart a pristátie z dlane fungujú spoľahlivo a v teréne sú tieto funkcie mimoriadne praktické, najmä tam, kde nie je rovná plocha na vzlet. AI sledovanie objektov je za mňa dostatočne presné, plynulé a pri chôdzi, behu či miernej jazde na bicykli drží postavu v zábere bez nervózných skokov, pričom uprednostňuje bezpečnosť a plynulosť záberu pred agresívnym prenasledovaním. Špeciálne v porovnaní s HoverAir pôsobí Flip pokojnejšie a filmovejšie, čo je výhoda

pre vlogovanie, turistiku a rodinné videá, zatiaľ čo extrémni športovci môžu naraziť na jeho konzervatívnejší prístup. Predné a spodné senzory dokážu dron zachrániť pred priamym nárazom do steny či stromu, no nejde o plnohodnotné vyhýbanie sa prekážkam ako pri drahších modeloch s všesmerovým snímaním. V lese či pri cúvaní tak treba zostať ostražitý, pretože senzory slúžia skôr ako posledná brzda než ako autonómny navigačný systém. Stačí naraziť na húšť stromov a hneď máte problém. Flip je teda inteligentný, ale stále vyžaduje zdravý rešpekt a aktívnu kontrolu pilota. V súvislosti s spomínaným chaosom v úvode si teraz Flip podme trochu bližšie kategorizovať. Najčastejšou dilemou je voľba medzi ním a lacnejším nedávno vydaným DJI Neo 2. Neo je typický dron pre absolútnych začiatočníkov. Je menší, lacnejší, odolnejší voči pádom a ideálny na rýchle selfie zábery či hravé FPV lietanie, pri ktorých vás nemusí boľieť srdce pri každom kontakte s vetvičkou stromu. Jeho menší senzor a dvojjosový gimbal však znamenajú, že kvalita videa je skôr na rýchlu spotrebu určenú primárne na sociálne siete. Flip naopak jasne cieľ na tvorcov, ktorí chcú obraz používateľný aj na veľkej obrazovke. Ak chcete len zábavné zábery z dovolenky, Neo 2 vám ušetrí peniaze. Ak chcete video, ktoré má ambíciu prežiť dlhšie než jeden scroll na Instagrame, Flip je logickejšia voľba.

Úplne iný typ súboja prichádza pri porovnaní s HoverAir X1 Pro Max, ktorý je v podstate špecializovaný autonómny kameraman pre športovcov. HoverAir vyniká špičkovým sledovaním subjektu a papierovo až extrémnym rozlíšením videa, no platí za to vysokou cenou, krátkou výdržou a minimálnou flexibilitou v manuálnom ovládaní. Flip síce v autonómnom sledovaní nedosahuje jeho absolútny strop, ale ponúka oveľa univerzálnejšie použitie, keďže nad mieru dobre zvládne modus „Follow Me“, no zároveň s ním natočíte aj klasické krajinky na kilometre ďaleko. Do potenciálneho výberu nám tu vstupujú aj značky ako SkyRover či Potensic, ktoré lákajú výborným pomerom ceny a výkonu, no často doplácajú na menej odladené aplikácie, slabší prenos obrazu a neistú podporu. Práve tu sa ukazuje hodnota DJI ekosystému, ktorý síce stojí viac, ale jednoducho funguje spoľahlivejšie, nehovoriac o systéme opráv a ochrany zariadenia v podobe predplatného.

Softvérová stránka DJI Flip je bohužiaľ jeho najväčšou slabinou, najmä pre používateľov Androidu. Aplikácia DJI Fly stále nie je oficiálne dostupná v obchode Google Play a jej inštalácia prebieha cez stahovanie APK súboru z webu DJI, čo znamená povolenie neznámych zdrojov a v niektorých prípadoch aj dočasné vypínanie bezpečnostných



ochrán systému. Počas testovania som na Androide zaznamenal aj pády aplikácie či problémy s opätovným pripojením po aktualizáciách systému. Naopak, na iOS funguje všetko bezchybne, rýchlo a stabilne, presne tak, ako by to pri prémiovom produkte fungovať malo. Práve preto má obrovský zmysel verzia s ovládačom DJI RC 2 s vlastným displejom, ktorý celý problém s telefónmi elegantne obchádza a rovnako tak vám umožní papierový dosah do 13 kilometrov. Ako praktický doplnok chválím aj interné úložisko s kapacitou 1,9 GB, ktoré síce nenahradí pamäťovú kartu, ale už mi niekoľkokrát zachránilo situáciu, keď som zistil, že microSD ostala doma v čítačke. Je to presne ten typ maličkostí, ktorú si uvedomíte až v momente, keď vám zachráni záber. Do tela dronu viete dostať microSD kartu s maximálnou kapacitou 256 GB.

DJI Flip som neprevetral len pri pekných západoch slnka a naleštených autách, ale aj pri vyslovene život ohrozujúcich úlohách. Napríklad pri vešaní vianočného osvetlenia. Ja na rebríku, ruky zmrznuté, rovnováha ako u čerstvo narodeného zrieťača a Flip pár metrov nado mnou, pripravený nielen snímať „making of“, ale podľa všetkého aj dohliadať, či po mojom prípadnom páde netreba volať sanitku. Úplne som mal pocit, že ak zletím, dron ešte spraví detailný záber na miesto dopadu a pošle ho ako dôkaz poisťovní. V civilnejších podmienkach sa totiž mi zábery do automobilových recenzií. Pomalé oblety karosérie, detaily svetiel, dynamické prelety popri stojacom aute. A v oboch prípadoch platilo, že výstupný video materiál som aj s minimálnou úpravou mohol použiť do recenzií.

Po mesiaci intenzívneho používania u mňa prevažujú pozitívne dojmy. Je to zaujímavo vybalansovaný dron, ktorý naráža

na fyzikálne limity svojej konštrukcie, no kompenzuje ich špičkovou obrazovou kvalitou, extrémnou skladnosťou, rýchlosťou nasadenia a prekvapivo slušnou výdržou batérie okolo 20 až 25 minút. Jasnou slabinou ostáva správanie vo vetre, kde sa z Flipu stáva malá lietajúca plachetnica, a tiež nepríjemná skúsenosť s Android aplikáciou. Prakticky vždy výhodné Fly More Combo navyše cenou atakuje územie Mini 4 Pro, ktorý je letovo, pochopiteľne, ešte o kus dospelším dronom. Napriek tomu však platí, že DJI Flip je ideálnym strojom pre mladých tvorcov, vlogerov a všetkých, ktorí chcú maximálnu obrazovú kvalitu v čo najmenšom a najbezpečnejšom balení. Je to most medzi jednoduchosťou modelu Neo a kvalitou série Mini Pro. Ak chcete točiť ľudí, mestá a cestovateľské vlogy v rozumných podmienkach, Flip je momentálne jedna z najlepších voľieb na trhu. Ak však plánujete lietať vo vetre, v horách alebo chcete robiť komplexné filmové manévry, siahnite radšej po Mini 4 Pro či Air 3. Pre tých, ktorým ide len o zábavu, ostáva Neo 2 najlacnejším riešením.

Verdikt

Kompaktný a funkciami nabitý dron.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: SmartWear	Cena s DPH: 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborná obrazová kvalita	- Slabšia odolnosť vo vetre
+ Trojosový gimbal a veľmi dobrá stabilizácia	- Len základné senzory
HODNOTENIE: ★★★★★	

Plaud Note Pro

ČAS NA UPGRADE?



Už je to rok, čo som testoval Plaud Note. Kompaktný hlasový záznamník s AI, ktorý mi vtedy síl'uboval jednoduchú vec; menej prepisovania a viac práce, ktorá má zmysel. Ak ste čítali moje hodnotenie, viete, že mi Note doslova vytrhol trň z novinárskej rutiny. Za pár dní sa zo zaujímavej hračky stal nástroj, bez ktorého som si nevedel predstaviť bežný týždeň. Počas roka so mnou zariadenie precestovalo Európu a opakovane mi urýchl'ovalo hektický proces prípravy článkov. Od nahrávky cez prepis až po prehľadné body a sumarizácie. Plaud však evidentne nechce zaspáť na vavrínoch, a tak prichádza s verziou Pro. V čom sa líši od základného modelu, čo navyše reálne prinesie a pre koho je tento upgrade dobrý nápad, rozoberám v texte nižšie.

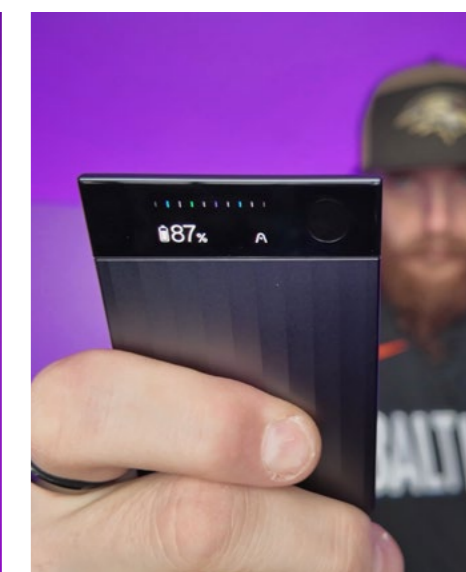
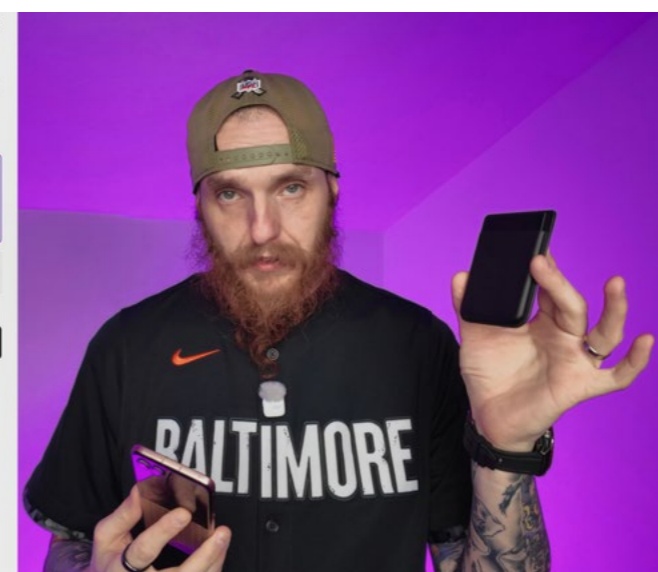
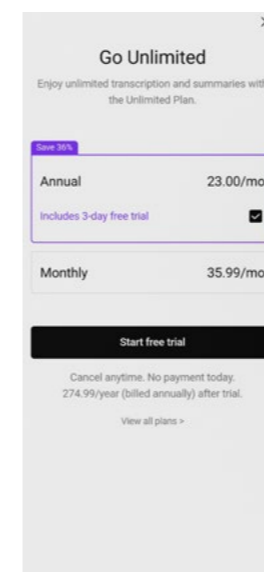
Telo je opäť z hliníkovej zliatiny, takže Note Pro pôsobí pevnejšie a dospelejšie. Pokojne ho položíte vedľa MacBooku bez

toho, aby vyzeral ako lacná hračka. Ostatne dizajnovú jedinečnosť som ospevoval už minule a dobrou správou je, že Plaud ju tu zachoval. Novinkou je horná hrana s displejom, ktorú kryje Corning Gorilla Glass, zatiaľ čo zvyšok tela tvorí textúra jemných vlniek. V praxi zlepšuje úchop, v spotenej dlani sa to nešmýka a zároveň to slušne maskuje odtlačky prstov. A práve to je dôležité, pretože pri hrúbke len 2,99 mm a formáte platobnej karty je ergonómia kl'účová. Nevie ako u Vás, ale u mňa majú extrémne tenké a ľahké veci vždy tendenciu doslova vyskakovať z rúk. V balení sa opäť nachádza aj pevné kožené puzdro vrátane nalepovacieho magnetického krúžku, ktorý si môžete pripojiť na iný než Apple mobil.

Ovládanie sa zjednodušilo. Kým staršia verzia mala v hornej hrane prepínač určený na nahrávanie telefonických hovorov, Pro model túto logiku rieši softvérom a

automaticky. V praxi Vám tak stačí jediné fyzické tlačidlo, ktorým viete aktivovať aj deaktivovať nahrávanie bez toho, aby ste museli riešiť, či práve voláte alebo nahrávate okolie. Displej je AMOLED s uhlopriečkou 0,95 palca a svietivosťou až 600 nitov, takže čitateľnosť bola bezproblémová aj na priamom slnku. Obrazovka tu pritom nedáva len nejaký nútený efekt, ale aj zmysel. Prostredníctvom peknej farebnej grafiky Vám ukáže stav nahrávania, krivku zvuku, percentá batérie aj to, či je zariadenie pripojené k mobilu.

Ďalší posun nastal pri mikrofónoch. Kým pôvodný model mal dvojicu, Note Pro prichádza so štvoricou MEMS snímačov rozmiestnených po stranách aj v spodnej časti. Výhoda je praktická. Pri nahrávaní už Plaud netreba aktívne otáčať mikrofónmi k zdroju a celé to funguje prirodzenejšie. Výrobca udáva maximálny dosah snímania



päť metrov, čo na konferencii z prvého či druhého radu úplne stačí. Ideálne je však stále položiť Plaud čo najbližšie pred prednášajúceho. Zariadenie dokáže akusticky zaostriť na zdroj zvuku a potlačiť hluk prichádzajúci z iných smerov. VPU čip následne v reálnom čase spracováva signál, čistí šum a pripravuje ho pre AI. Interná pamäť sa nemení a zostáva na 64 GB, čo je v praxi viac než dost' aj pri intenzívnom používaní.

Batéria naopak narastla a to z pôvodných 400 mAh na 500 mAh. Výsledkom je výdrž až 30 hodín pri duálnom režime (mobil + okolie) a ak duálny mód vypnete, dá sa dostať až na 50 hodín. Nabíjanie zostáva po starom cez kábel so štvoricou magnetických pinov, len tentoraz je kábel plne pletený, takže aspoň pôsobí, že prežije viac než jednu sezónu v batohu. Skúšal som Pro verziu nabíjať aj gumeným káblom z klasického modelu a všetko fungovalo aj týmto spôsobom.

Zobral som oba modely, pôvodný Note aj Note Pro, do preplnenej kaviarne v centre Bratislavy, čiže presne tam, kde sa hlas človeka mieša s cinkaním šálok, hudbou v pozadí a šumom. Starý Note síce nahral použiteľný, počúvateľný záznam, ale AI prepis sa už začal trochu odkláňať od reality a cudzie hlasy a ruch sa miešali do samotných slov. Note Pro ukázal rozdiel okamžite. Hlasy pri stole boli lepšie izolované, pozadie výrazne potlačené (nie úplne, ale citel'ne) a hlavne, lepšie si poradilo so separáciou hovoriacich, takže v prepise bolo jasne rozlíšené „Hovoriaci 1“ a „Hovoriaci 2“, bez toho, aby sa Vám rozhovor zmenil na textovú polievku. Chyby v prepise mi v praxi klesli odhadom o 30–40 %, čo je presne ten typ zlepšenia, ktorý už stojí za zváženie. K tomu sa pridáva aj papierovo väčší dosah, keďže Plaud pri Pro verzii udáva spomínaných 5 metrov, zatiaľ čo

starší model je citel'ne kratší (cca 3 metre). Spol'ahľivosť prepisu počas telefonických hovorov stúpla menej razantne.

Zariadenie podporuje 112 jazykov vrátane slovenčiny a češtiny. Využíva LLM modely ako GPT-5, Gemini 2.5 Pro, Claude Sonnet 4, a ďalšie - výber konkrétnej môžete zvoliť alebo to nechať na automatiku. Čo sa týka českého a slovenského jazyka, tak prepis je stále excelentný. Poradí si s mäkkosťami, dĺžkami, a dokonca aj s kontextom (rozlíši byť a bit' podľa vety).

Softvér takisto zvláda s gráciou miešanie anglických názvov s lokálnym nárečím, avšak to ide skôr za všetkými tými opravami aplikácie, ktoré za posledný rok prebehli a nie za novým modelom, ako takým. Stále je nutné mať vytvorené Plaud konto a na viac ako 300 minút prepisu v rámci jedného mesiaca si musíte priplatiť.

V čase písania tohto článku sa cena za mesiac Ultimátneho členstva (bez akýchkoľvek obmedzení a s množstvom bonusov navyše) pohybovala okolo sumy 20 eur. Avšak už s bezplatným základom využívate neobmedzené a zabezpečené cloudové úložisko, z ktorého dáta nie sú vyťahované na tréningovanie umelej inteligencie, viac exportných formátov (WAV, PDF, DOCX, JPEG), vizualizovanú mapu hovoreného slova, sumarizáciu formou autopilota, inteligentné orezávanie zvuku, ikonky zlepšujúce prehľadnosť, súhrnné šablóny rôzneho typu (je ich 15 zadarmo) a mnoho ďalšieho. Celá tá pointa platenia tak ide výhradne za tým, koľko toho mesačne potrebujete nahrat' a preniesť do PC/mobilu/tabletu. Teoreticky by Vám stačilo si platiť samotnú aplikáciu a do nej prenášať zvuk nahraný pomocou mobilu alebo mikrofónu. Avšak z mojich vlastných skúseností počas testovania jasne vyplynulo, že miera presnosti prepisu

v takomto prípade nesmierne kolíše. Jednoducho sa na to nemôžete spol'ahnúť a vlastniť Plaud či jeho Pro verziu je istota a hlavne v instantnej podobe.

Plaud Note Pro je ako ten svedomitý spolužiak, ktorý si na prednáške píše poznámky nielen za seba, ale aj za Vás a ako bonus z nich ešte spraví farebný „výcuc“ na jednu stranu. Jasné, pýta si za to desiatu v podobe ceny zariadenia a často aj obeď vo forme predplatného, no výmenou dostanete pokoj, že Vám nič neuniklo a že z hodiny chaosu vznikne použiteľný text. Je to dokonalé a pri extrémnom hluku Vám občas pripomenie, že fyziku neoklamete, ale v roku 2026 je to jedno z najlepších riešení, ktoré si viete magneticky pripnúť na telefón bez toho, aby ste vyzerali ako agent z béčkového sci-fi. Ak ste novinár, právnik alebo manažér, odpoveď je jednoduchá; toto Vám ušetrí čas aj nervy. Ak už máte starý Note, upgrade dáva zmysel najmä vtedy, keď často nahrávate vo väčších miestnostiach a chcete lepšiu prácu s hlasmi. Inak si pokojne vystačíte aj so starším modelom, ktorý dnes býva lacnejší o cca 30 eur.

Verdikt

Praktický AI záznamník podporený kvalitným softvérom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: TygoTec	Cena s DPH: 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Výborná presnosť prepisu	- Poplatky
+ Možnosti aplikácie	
+ Praktický displej	
+ 4 mikrofóny	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Huawei Watch GT Runner 2

POSLEDNÍ BUDŮ PRVÝMI A PRVÍ POSLEDNÝMI



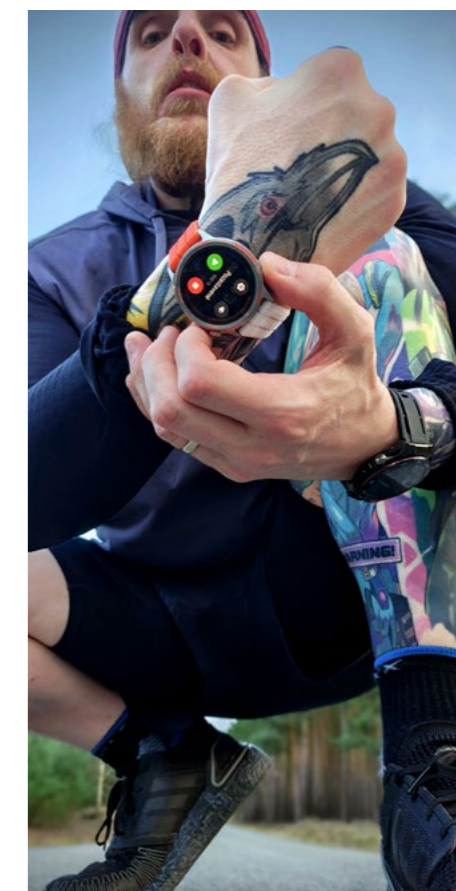
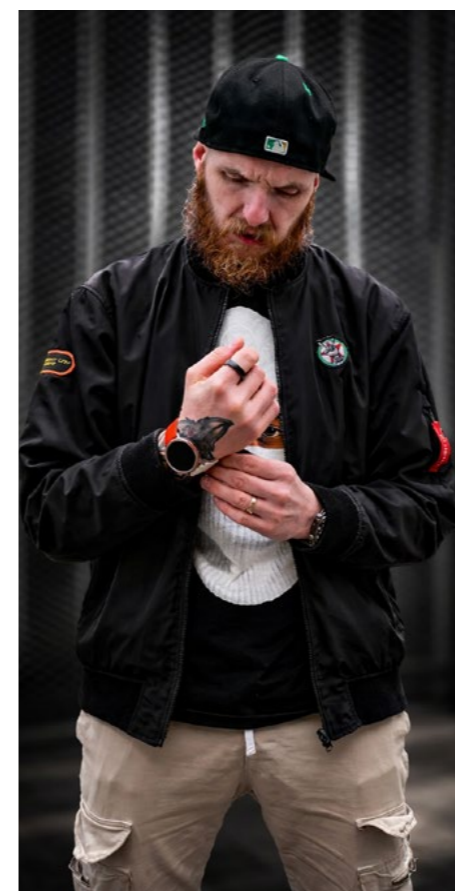
Prvé GT Runner boli zaujímavé hlavne tým, že Huawei vôbec skúsil spraviť hodinky cielene pre bežcov. Teda nie d'alší univerzálny smart model, ktorý má v menu mimochodom aj meranie behu, ale niečo s ovel'a komplexnejším záberom. Dnes už sú to štyri roky od tejto dozaista úspešnej premiéry, a preto je logické, že Čiňania chcú aj v duchu postupného zlepšovania kvality svojich bežeckých hodínok vložiť všetky medzičasom nazbierané skúsenosti do druhej generácie. Pre mňa ako človeka, ktorý sa behu začal naplno venovať len pred tromi rokmi a dnes už aj v súvislosti s pokročilejším vekom skúša z vlastnej telesnej schránky vydolovať maximum, sú práve hodinky tohto formátu takým malým zázrakom. Aby ste tomu rozumeli, aktuálne síce bojujem s rôznymi problémami pravého kolena a kto pozná pojem „bežecké koleno“, ten dobre vie, čo ma trápi, ale aj

napriek tomu sa tejto milovanej fyzickej aktivity nechcem vzdať. Práve s hodinkami, ktoré sú dnes prepojené aj s tréningovým know-how okolo Eliuda Kipchogeho, sa môj boj stáva o niečo jednoduchším. Áno, po mesiaci aktívneho používania GT Runner 2 si dovoľm tvrdiť, že v tomto prípade Huawei opäť trafil klíncec po hlavičke. Teda rešpektíve kladičkom po patelárnom reflexe.

Začnem tým, čo si človek všimne ešte skôr, než vôbec vybehne na prvý tréning. GT Runner 2 sú hodinky, ktoré na fotkách vyzerajú relatívne civilne, ale až pri nosení pochopíte, kde je ich sila. Huawei sa tu očividne snažil zladit' dve na prvý pohľad protichodné veci, a to prémiovejšie spracovanie a športovú ľahkosť. Výsledkom je luxusne pôsobiace titánové telo s hrúbkou 10,7 mm a priam mušou váhou 43,5 g. Dôležité pritom je, že nejde len o hmotnosť

ako takú. Puzdro s priemerom 43,5 mm a kratším dosahom na zápästie pôsobí kompaktnejšie, než by sa z fotiek mohlo zdať, a práve preto sedí na ruke istejšie a prirodzenejšie aj pri dlhšom behu.

Pri mojom režime, keď človek raz rieši vol'ný klus, inokedy tempo a popri tom sa snaží ignorovať koleno, ktoré má občas vlastný názor na celý tréningový plán, som veľmi rýchlo ocenil najmä nízku hmotnosť a celkovú nenápadnosť. Tieto hodinky na ruke neotravujú. Neplantajú, neskáču a ani po dlhšom behu som nemal pocit, že by ma mechanicky rušili. A to je pri bežeckých hodinkách možno väčší kompliment než akákoľvek tabuľka so špecifikáciami. Veľmi dobrý dojem na mňa spravil aj remienok. Je priehľadný, pohodlný a hlavne som pri dlhších behoch nemal pocit, že sa pod ním hromadí pot. AirDry remienok je citeľne



vzdušnejší než staršie tkané riešenia, čo rozhoduje o tom, či hodinky budete nosiť non-stop, alebo ich po každom tréningu okamžite strčíte pod prúd vody a odložíte na stôl, nech sa vysušia.

Pri športových hodinkách tohto ranku mám jednu celkom jednoduchú požiadavku. Keď sa počas behu pozriem na zápästie, chcem hneď vidieť to, čo potrebujem. Nie po dvoch sekundách, nie po naklonení ruky do správneho uhla a nie s pomocou druhej ruky, ktorá má často svoje vlastné starosti. Aj tu musím druhú generáciu GT Runner pochváliť. AMOLED panel je jasný, ostrý a aj počas behu v ostrejšom dennom svetle sa čítal bez problémov. Tri tisícky nitov sú predsa len tri tisícky nitov.

Najväčší otáznik sa z môjho pohľadu spájal s GPS. Tam sa totiž pri bežeckých hodinkách takpovediac láme chlieb. Môžete mať krásne grafy, múdre algoritmy aj pätnásť ukazovateľov regenerácie, ale ak hodinky pri trase pod mostom zrazu usúdia, že ste asi skočili do Dunaja, celkovému obrazu o vašej forme to veľmi nepomôže.

V mestskom prostredí, práve pod mostami, medzi budovami a na trasách, kde vie byť signál všelijaký, si testovaná novinka krásne držala stopu. Tempo zbytočne nelietalo, záznam pôsobil pokojne a hlavne som mal pri spätnom prezeraní máp pocit, že hodinky vedia, kadiaľ som bežal, a nesnažia sa to len

odhadnúť na základe algoritmu. Pomáha tomu nielen trojrozmerná plávajúca anténa, ale aj dvojpásmové polohovanie so všetkými hlavnými satelitnými systémami a takzvaný inerciálny dopočet trasy v miestach, kde sa signál na chvíľu láme. Práve preto pod mostami, v tuneloch alebo v podchodoch nepôsobí záznam tak, že si hodinky len náhodne domýšľajú, kde ste práve boli.

Zároveň som si počas testovania dal aj malé interné derby. V rámci viacerých behov som mal totiž na druhej ruke aj svoje Huawei Watch Ultimate 2, aby som vedel priamo porovnať, ako sa oba modely správajú v úplne rovnakých podmienkach.

A práve pod mostami a v miestach, kde sa GPS zvykne najčastejšie deformovať vplyvom množstva kovu okolo vás, boli GT Runner 2 jasne presnejšie pri zaznamenaní pozície.

Trat' sa menej rozpíjala do strán, návrat signálu pôsobil prirodzenejšie a celkovo som mal z Runner 2 pocit istejšieho bežeckého nástroja. Úprimne, trochu ma to prekvapilo, lebo človek má podvedome tendenciu veriť, že drahší a robustnejší model musí automaticky vyhrať. Lenže GT Runner 2 nie sú univerzálny tank na všetko od turistiky po potápanie. Sú to hodinky pre človeka, ktorý rieši predovšetkým asfalt, tempo, mosty, podchody, nábregia, ovál a dlhé mestské tréningy. Presne

tam som z nich mal najlepší pocit a presne tam sa mi v rámci testu ukázali ako veľmi presný a spol'ahlivý partner.

Pod'me sa teraz pozriem na softvér ako taký, keďže práve pri ňom prichádza už spomínané poradenstvo s tým najlepším v odbore. Veľa výrobcov dnes síce dokáže do športových hodínok natlačiť kopy funkcií, ktoré na papieri vyzerajú veľkolepo, ale v praxi ich použijete raz, možno dvakrát, a potom na ne zabudnete – približne niekde medzi notifikáciami a počasím. Konkrétne Marathon Mode však nie je takýto prípad. Ide o funkciu, ktorá dokáže reálne pomôcť bežcovi počas prípravy na maratón aj počas samotného výkonu. Keď človek trénuje cielene, či už na desať kilometrov, polmaratón alebo len na to, aby vôbec prežil vlastný tréningový plán, takýto balík funkcií dáva zmysel. Hodinky pri ňom pracujú s vaším tempom, tepom, odhadom cieľa a ponúkajú veľmi slušný prehľad toho, či sa držíte plánu, alebo sa už zase nechávate uniesť. Navše to nie je len jeden prepínač v menu. Marathon Mode funguje skôr ako malý ekosystém: vie pracovať s oficiálnymi aj vlastnými pretekmi, držať na očiach odpočet do štartu, ponúknuť tréningový plán priamo na zápästí a počas samotného behu ukazovať odchýlku od plánu, odporúčané tempo aj tep. Pre úplného amatéra je využívanie takýchto rád absolútnou bombou, to vám môžem garantovať, a



ak ste niekedy o svojich schopnostiach prepletať nohami kade-tade po svete pochybovali, vďaka tréningu ušitému na mieru sa to v tomto prevedení rýchlo zmení.

Počas behu ma hodinky totiž nezahľcovali zbytočnosťami, ale dávali mi presne to, čo som v danej chvíli chcel vedieť. Pri voľnom behu pokoj, pri svižnejších úsekoch zasa dostatok dát na to, aby som vedel, kde sa práve pohybujem a či nie je vhodné spomaliť, alebo naopak pridať. A pripomienky na hydratáciu alebo doplnenie energie sú už len čerešničkou na poriadne spotenej torte. Páčilo sa mi na nich aj to, že nepôsobili ako generické upozornenia pre každého a na všetko. Skôr pôsobili ako súčasť celého pretekového plánu, ktorý sa snaží držať disciplínu aj vo chvíli, keď by ste sa najradšej riadili len pocitom. Zásadnou novinkou, určenou aj pre profesionálov, je meranie bežeckého výkonu, ktorý predstavuje obraz absolútnej intenzity

cvičenia. A práve v zvláštnom profile alebo pri tempách, kde samotné tempo nemusí hovoriť celú pravdu, mi táto metrika dávala veľký zmysel. Tep vám ukáže, ako telo reaguje, ale výkon často presnejšie odhalí, čo zo seba v danej chvíli reálne tlačíte.

Ďalej hodinky vedia zmerať laktátový prah, tréningovú záťaž, čas regenerácie, HRV a ďalšie užitočné metriky. Dôležité pritom je, že tréningovú záťaž neberú len ako jednu univerzálnu hodnotu, ale oddelujú aeróbnu a anaeróbnu časť a takzvaný čas regenerácie upravujú aj podľa spánku, stresu a celkového stavu. Práve v tom na mňa GT Runner 2 nepôsobili len ako hodinky bezhlavo zbierajúce dáta. Sú naopak sofistikovaným zariadením, ktoré sa snaží tieto dáta interpretovať. Nie vždy dokonale, nie vždy s božskou múdrosťou, ale dostatočne rozumne na to, aby človeku vedelo pomôcť pri rozhodovaní, či má dnes ešte pritlačiť, alebo by už bolo múdrejšie

trochu ubrať. Navyše po behu neostanete len pri základoch, ako sú tempo a tep. K dispozícii sú aj výkonové krivky, rovnováha, kadencia, VO2max, vertikálna oscilácia a tak ďalej a tak podobne. Je nutné povedať, že samozrejme okrem špecifických GPS predností a uvedených režimov si podobné štatistiky viete vyvolať aj na iných Huawei hodinách z posledných rokov.

Meranie tepu sa mi počas behov javilo ako stabilné a dôveryhodné, najmä pri rovnomerných a tempových behoch, aj keď okrem toľkokrát spomínaného kolena mám ešte jeden samoindikovaný hendikep – tetovania. Niekedy mi snímače zaberú naplno a inokedy sa im do cesty postaví farba pod kožou. Tak či onak, pri prudších zmenách intenzity som stále opatrný, a preto používam hrudný pás. Ešte dôležitejšie pre mňa však bolo to, že hodinky vedeli dáta o tepe, spánku, HRV a únave poskladať do niečoho, čo malo hlavu a päť. Pomáha tomu aj širší zdravotný balík vrátane HRV, sledovania spánku, ECG a ďalších stavových metrik, ktoré pri dlhodobjšom používaní dávajú lepší kontext k tomu, či ste len unavení, alebo sa už vaše telo začína ozývať vážnejšie.

A teraz tá menej romantická časť. GT Runner 2 sú podľa mňa hardvérovo športovejšie než softvérovo. Samotné hodinky fungujú svižne, ovládanie korunkou je fajn a počas behov som s nimi prakticky nebojoval. To je dôležité. Lenže keď sa človek začne viac hrbat' v aplikáciách a celom ekosystéme, narazí na pár nedostatkov. Aplikácia Health je bohatá na dáta, niektoré tréningové rozborý sú naozaj komplexné a exporty konečne dávajú väčší zmysel aj pre ľudí, ktorí chcú so svojimi výsledkami pracovať ďalej. Práve to je mimochodom fajn posun, keďže dáta sa dajú vytáhnúť aj vo formátoch FIT a TCX a celé to už nepôsobí ako uzavretý svet,



z ktorého sa človek nedostane nikam ďalej. Na druhej strane to stále miestami pôsobí trochu preplnené a treba si na to zvykať. Píšem to špeciálne v prípade, ak ste doteraz nemali skúsenosť s hodinami od tohto výrobcu. Samostatnou kapitolou je konzultácia s trénermi v rámci plateného členstva, rovnako ako možnosť komunikácie s umelou inteligenciou pri skladaní osobných plánov. Poteší aj to, že ekosystém je dnes prepojený s partnermi ako Intervals, iC, Kotcha, RacePace či Komoot, takže ak si človek rád rozoberá tréning viac do hĺbky, má sa o čo oprieť. Páčilo sa mi, že kúpou tejto novinky získavate skúšobné členstvo v uvedených aplikáciách tretích strán a tak si ich viete otestovať cez GT Runner 2 bez toho, aby vás to stálo ďalšie peniaze.

Jedna vec, ktorú Huawei dlhodobo zvláda na jednotku, je samozrejme batéria. A pri GT Runner 2 to platí tiež. Počas testovania som nemal pocit, že pred každým dlhým

behom musím kontrolovať percentá. Hodinky vydržia dosť na to, aby ste ich nemuseli riešiť každý druhý deň, a to je pri športovom modeli veľké plus. Pri nenáročnom spôsobe používania vám s prehľadom vydržia celé dva týždne a v prípade behu vonku pri zapnutí všetkých senzorov dokážu fungovať 32 hodín v kuse. Prispieva k tomu batéria s kapacitou 540 mAh a vyššou energetickou hustotou.

Než vás pustím do sveta si overiť, čo vydržia vaše kolená, podme si to nejako uzavrieť. Toto sú hodinky pre človeka, ktorý beh berie vážne, ale zároveň nechce na ruke nosiť funkčne úzko zameranú vec. Pre človeka, ktorý rieši tempo, tep, regeneráciu, presnosť GPS v meste a výdrž batérie, ale popritom ešte stále chce, aby hodinky vyzerali ako hodinky a nie ako servisný počítač, sú tak dokonalým partnerom. Mne osobne najviac sadlo to, že GT Runner 2 počas behov doslova splynuli s mojím zápästím. Boli



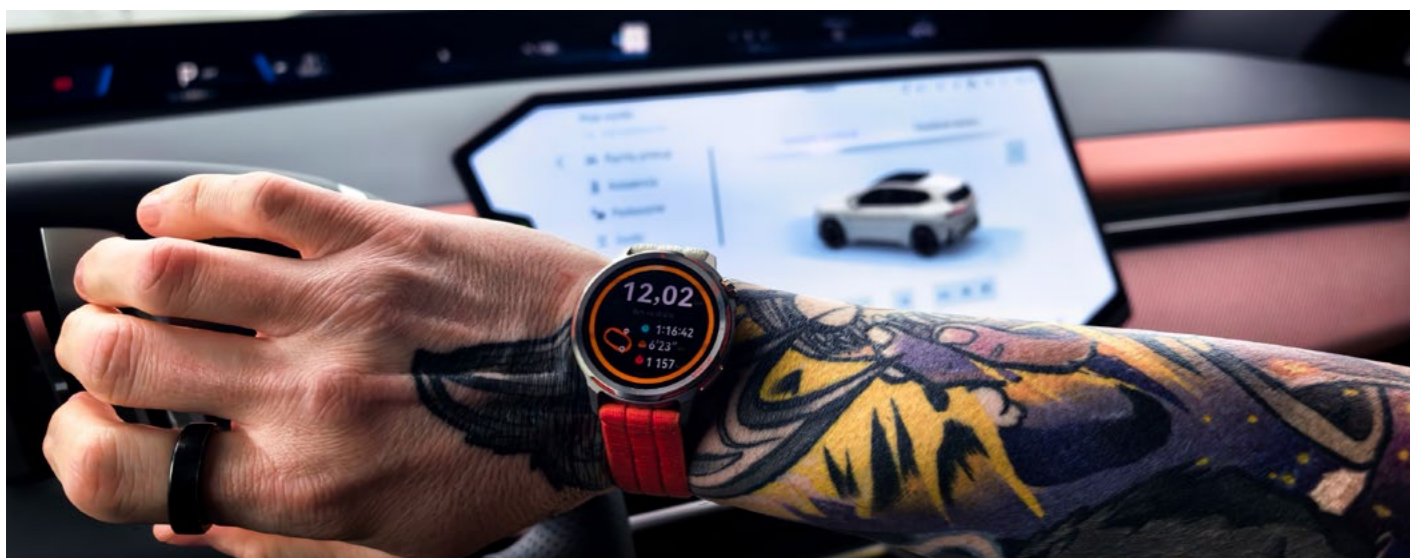
l'ahké, presné, dobre čitateľné a v mestskom prostredí dokonca v rámci GPS presnejšie než moje Watch Ultimate 2. Ak teda hľadáte hodinky pre cestný beh, mestské tréningy, polmaratónsku alebo maratónsku prípravu a nechcete sa každé ráno modliť, aby vám GPS dnes zase nekleslo do mapy abstraktné umenie, GT Runner 2 si tú pozornosť rozhodne zaslúžia. Síce mi nevyčítali moje koleno, ale minimálne mi dokázali pomôcť zlepšiť formu užitočnými radami a presnou diagnostikou behu.

Verdikt

Jedny z najlepších bežeckých hodín, aké si dnes môžete kúpiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 399€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ nízka hmotnosť a výborný komfort	- pri prudkých zmenách intenzity je stále istejší hrudný pás
+ presné GPS	
+ veľmi dobrý AMOLED displej	
HODNOTENIE: ★★★★★	



iiyama G-Master GB2791QSU-B1 Gold Phoenix

KEĎ 240 HZ JEDNODUCHO NESTAČÍ



Japonská značka iiyama patrí medzi výrobcov, čo sa nesnažia oslniť marketingom, ale parametrami. Taký je aj monitor iiyama G-Master GB2791QSU-B1 Gold Phoenix, ktorý už na papieri pôsobí ako splnený sen každého hráča. A v realite je to ešte lepšie. Herné monitory prešli za ostatné roky radikálnym vývojom. Z kedysi nudného doplnku sa stali kľúčovým komponentom vo výbave každého hráča, ktorý chce držať krok s výkonnosťou moderných počítačov. V čase, keď sa 144 Hz či 240 Hz panely stávajú v hernom svete štandardom, vstáva iiyama ako „Zlatý Fénix“ z popola a prináša obnovovaciu frekvenciu až 320 Hz a verte mi, pri fps hrách ako Valorant, CS2 alebo Overwatch rozdiel medzi 144 a 320 Hz okamžite pocítite! Ale nepredbiehajme...

Konštrukcia a dizajn

G-Master nepatrí medzi extravagantné monitory, ktoré sa snažia zaujať RGB osvetlením alebo futuristickými tvarmi. Spoločnosť iiyama ide tradičnejšou cestou skôr funkčného minimalizmu a na stole vyzerá naozaj dobre. Tenké rámiky, matný povrch, pevná konštrukcia a stabilný stojan ponúkajú všetko, čo hráč potrebuje. Na stole pôsobí čisto, akoby naznačoval, že všetko dôležité sa deje priamo na obrazovke, nie kade-tade naokolo. A to je presne filozofia, ktorú ocení každý, kto trávi s počítačom dlhé hodiny.

Monitor má skvelú ergonómiu s možnosťou nastavenia výšky, sklonu (tilt o 23° nahor a 5° nadol) a náklonu do strán (swivel o

45° vľavo aj vpravo). Čerešničkou na torte polohovania je funkcia pivot, resp. otočenie displeja na výšku (o 90° - tzv. režim portrét), čo umožňuje lepšiu prácu s dokumentmi a grafikou, alebo prezeranie sociálnych sietí. V tejto cenovej kategórii to rozhodne nie je samozrejmosť. Monitor váži iba 5,8 kg a vďaka štandardným držiakom VESA 100x100 mm nie je problémom ani montáž na stenu alebo na alternatívne rameno.

Konektivita

Na zadnom paneli monitora nájdete veľa štredrú a modernú konektorovú výbavu, ktorá priamo reaguje na požiadavky súčasných zostáv. Z hľadiska obrazových vstupov monitor ponúka jeden DisplayPort 1.4 (primárny port, ktorý využijete pre

dosiahnutie maximálneho rozlíšenia 2560x1440 a plných 320 Hz) a dvojicu HDMI verzie 2.1 (až do 300 Hz s využitím Adaptive Sync, alebo 320 Hz bez synchronizácie). To umožňuje pripojiť k monitoru notebook alebo napr. aj PlayStation či Xbox, a zdieľať jeden monitor pre viacero zariadení. Integrované reproduktory (2x 2Watt) sú skôr určené na základné ozvučenie, ale so slúchadlami (aj priamo cez analógový 3,5 mm jack výstup na monitore) zvládnete bravúrne aj veľké konzolové hry.

USB periférie môžete tiež pripojiť priamo do monitoru vďaka zabudovanému štvorportovému USB Hubu. Obsahuje štyri porty 3.2 Gen 1 (s rýchlosťou 5 Gbps), pričom dva sú pre klasické konektory Type-A (4,5W) a dva pre konektory Type-C (5W). Limitované 5W napájanie trochu obmedzuje ich plný potenciál, ale pre bežné periférie (myši a klávesnice aj s podsvietením) to stačí. Keby ste však chceli dobíjať mobil, bude to pomalé nabíjanie (čo samozrejme nie je vždy na škodu), ale taký notebook už určite nedobijete. Power Delivery tu prsto nehľadajte. Pozitívne hodnotíme prbalenú kabeláž. V balení nájdete všetky potrebné káble – DisplayPort, HDMI a aj USB. V tomto smere je iiyama poctivá a dokazuje, že sa nehrá na nezmyselné šetrenie. Zákazník tie káble väčšinou aj tak potrebuje a ušetriť na nejakom „dolár“ aj tak nikomu neprospeje.

Monitor má priamo do tela integrovaný napájací zdroj, čiže nie je potrebné riešiť, kam by ste mohli ukryť napájaciu „tehlú“. Z hľadiska spotreby sa radí do energetickej triedy F s typickou spotrebou pri bežnom používaní okolo 24W, a keďže nemá žiadne chladiace ventilátory, jeho chod je úplne tichý.

Displej a kvalita obrazu

Srdcom G-Master je 27-palcový (68,5 cm) Fast IPS panel s matnou povrchovou úpravou, ktorá účinne potláča nežiaduce odlesky. QHD rozlíšenie (2 560 x 1 440 pixelov) s pomerom strán 16:9 je pre 27" displej ideálne a ponúka dostatočne jemnú hustotu pixelov (rozteč bodov 0.233 mm) pre ostré texty a presné detaily v hernej scéne, no zároveň nekladie na grafickú kartu tak extrémne nároky ako napr. 4K rozlíšenie. V tomto segmente ide o najlepší kompromis medzi kvalitou obrazu a výkonom – to 4K začína dávať zmysel naozaj až pri uhlopriečkach nad 32".

IPS technológia garantuje výborné farebné podanie, široké pozorovacie uhly a konzistentný obraz bez blednutia. Čo tento panel posúva do prémiovej kategórie, je však jeho rýchlosť, ako už spomínaná obnovovacia frekvencia 320 Hz a MPRT



na úrovni 0,6 ms, ktoré v kombinácii s FreeSync Premium a G-SYNC kompatibilitou jasne predučia monitor na rýchle hry na e-šport úrovni. Zároveň však ponúka dostatočnú farebnú presnosť aj pre filmový obsah, či prácu s grafikou.

Maximálny jas displeja 350 cd/m² (nitov) je pre bežné interiérové podmienky plne postačujúci. Panel ponúka široké pozorovacie uhly až 178° horizontálne aj vertikálne (resp. 89° smerom od kolmice na stred všetkými smermi) a zobrazuje 16,7 milióna farieb, čo zabezpečí prirodzený a vyvážený obraz v každej situácii.

Herný zážitok

G-Master Gold Phoenix je skutočná beštia navrhnutá pre kompetitívne hranie a e-šport. Pri rýchlych FPS hrách ako Valorant, CS2 či Overwatch 2 je rozdiel medzi 144 Hz a 320 Hz s dobou odozvy 0,6 ms (MPRT) okamžite citelný. Pohyb je plynulý, reakcie monitoru prakticky okamžité a input lag úplne zmizne. Obraz je výrazne ostrejší a lepšie čitateľný ako pri bežných monitoroch. V týchto hrách je to výhoda, ktorú pocítite už po pár minútach hrania.

Displej je oficiálne NVIDIA G-SYNC kompatibilný a podporuje aj Adaptive Sync. Ak monitor zapojíte cez DisplayPort, synchronizácia funguje v širokom rozmedzí od 48 až do plných 320 Hz. V hrách tak získate extrémne plynulý zážitok bez sekania obrazu (stuttering) a bez nepríjemného trhania obrazovky (screen tearing). K dispozícii sú aj funkcie na ochranu zraku pri dlhých herných maratónoch, ako napríklad Flicker-free (odstránenie blikania) a Blue light reducer (redukcia modrého svetla).

Navyše nechýba ani typická funkcia monitorov iiyama s názvom Black

Tuner, ktorá vám umožní zvýrazniť detaily v tmavých oblastiach scény, čo je ideálne pre hráčov, ktorí nechcú, aby sa im súper skrývali v tieňoch.

HDR10 tu síce nie je na úrovni prémiových HDR panelov, ale pri správnom nastavení dokáže obraz spríjemniť a dodať mu väčšiu hĺbku ostroti a farebnosti.

Verdikt

Zaujímavým aspektom tohto modelu je jeho cena. Podľa dát z porovnávača Heureka.sk sa v slovenských e-shopoch predáva v cenovom rozpätí od 275 € do približne 317 €. Za zhruba tri stovky eur získate monitor s parametrami, ktoré ešte nedávno boli výsadou zariadení s cenovkou blížiacou sa tisícke.

Nie je to len ďalší „rýchly monitor“. Je to nástroj, ktorý vám umožní hrať lepšie, vidieť viac a reagovať rýchlejšie. A to je presne to, čo každý hráč potrebuje. iiyama G-Master GB2791QSU-B1 Gold Phoenix posúva hranice hráčov za rozumnú cenu.

Kombinácia QHD rozlíšenia, Fast IPS panelu, 320 Hz, 0,6 ms MPRT a špičkovej ergonómie z neho robí jeden z najlepších univerzálnych herných monitorov na trhu.

Marek Liška

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: iiyama	Cena s DPH: 310€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ rýchlosť esport	- slabšie HDR
+ nízky input lag	- USB-C bez PD (iba 5W)
+ ergonómia	
+ kabeláž a konektivita	
+ cena	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ROG Raikiri II

LEPŠÍ NEŽ XBOX ELITE 2?



Dnes sa pri prémiových produktoch čoraz častejšie stretávam s tým, že veľké slová o revolúcii zakrývajú len opatrný facelift. Pri novej verzii gamepadu ROG Raikiri sa tentoraz rozhodne nedá hovoriť len o nejakých kozmetických zmenách. Upgrade prináša citel'ne prepracovanú ergonómiu inšpirovanú skúsenosťami z vývoja PC handheldu ROG Ally X, presnejšie TMR analógové páčky, mechanické mikrosínače na kl'účových tlačidlách, prepínateľné režimy spúšťí a veľmi solídne riešenú konektivitu s dokovacím stojanom. Inak povedané, tu sa nepredáva len dizajn a marketing, ale aj lepší pocit z hrania. Ak vás zaujíma viac a momentálne uvažujete o kúpe „ultimátneho náradia“ pre svoju Xbox konzolu alebo stolný či prenosný počítač, nájdite si pár minút a prelúskajte sa mojím názorom na uvedenú novinku.

Prvá vec, ktorú som si po chytení tejto novinky do ruky všimol, bol komfort. Raikiri II nepôsobí prehnané futuristicky ani sa nesnaží zaujať za každú cenu tvarmi, ktoré síce na obrázkoch vyzerajú drsne, no po dvoch hodinách hrania začnete cítiť zápätia viac, než by ste chceli. Ovládač sedí v rukách prirodzene, je ľahší než robustnejšie prémiové alternatívy a práve v tomto sa podľa mňa najvýraznejšie odlišuje od Xbox Elite 2. Neberte to z mojej strany ako nejaký hate (nenávisť). Elite 2 je stále výborný kus hardvéru, ale jeho vyššia hmotnosť a celkovo masívnejší charakter vám počas dlhších session pripomenú, že držíte niečo ťažšie. Niektorí to miluje, pretože to pôsobí luxusne a stabilne, no ja osobne pri dlhšom hraní oceňujem nižšiu váhu a menšiu únavu rúk. Mám to podobne aj s myšami.

Dobre som sa cítil aj pri Kingdom Come Deliverance II, ku ktorému sa stále vraciam. Nejde o hru na dvadsať minút. Sú tu dlhé presuny, jemné korekcie kamery, súboje, inventár, jazda na splašenom koni a veľa situácií, pri ktorých máte ovládač v rukách na celé hodiny. A práve pri tomto scenári mi Raikiri II prišiel praktickejší. Elite 2 je stále komfortný gamepad, no Raikiri II je pri dlhom večernom hraní menej únavný.

Veľký rozdiel robia aj samotné analógové páčky. ASUS tu stavil na TMR senzory, teda modernejšie magnetické riešenie, ktoré prináša vyššiu presnosť a zároveň lepšiu odolnosť voči driftu než klasické potenciometre. A práve toto je oblasť, kde mi Raikiri II príde technicky progresívnejší než spomínaná konkurencia. Pri hraní KCD II som si kvalitu analógov všimol hlavne

pri jemnom pohybe kamery a drobných korekciách smeru, teda v momentoch, keď hra od vás nechce hektické trhanie páčkou, ale presnú a pokojnú prácu palca. Raikiri II v takýchto situáciách pôsobil veľmi čisto a bez zbytočnej nervozity. Ešte viac to vyniklo pri Death Stranding 2, kde neustále korigovanie smeru, pohyb v teréne a udržiavanie stability výrazne ukázu kvalitu používaného gamepadu. Páčky mali plynulý chod, reagovali presne aj na malé odchýlky a celé ovládanie pôsobilo prirodzenejšie. Xbox Elite 2 má stále výborný mechanický pocit a jeho plusom zostáva nastaviteľná tuhosť páčok, no ak sa na to pozriem čisto cez presnosť a perspektívu dlhodobej životnosti, Raikiri II na mňa pôsobí ako modernejšie riešenie, samozrejme ide o novší kus HW, takže je to logické.

Rovnako dôležité sú tlačidlá. Výrobca do plastového tela vložil mikrosínače pod ABXY, D pad, bumpre aj všetky štyri zadné tlačidlá, takže odozva je kratšia, jasnejšia a citel'ne presnejšia než pri klasických membránach. Nie je to mäkké gumové stlačenie, ale rýchly a presný klik s okamžitým zopnutím – mnoho PC efektu.

V praxi to znamená istejší pocit pri boji a rýchlu reakciu aj pri spamovaní. V KCD II to bolo cítiť najmä v súbojoch, pri Death Stranding 2 zas pri bežných interakciách, kde som mal z každého stlačenia lepšiu a citel'nejšiu reakciu. Výhodou je aj samotná výbava. Klasickú Xboxovú zostavu tu dopĺňajú štyri zadné programovateľné tlačidlá a dve extra



horné skratky, takže možností na vlastné rozloženie ovládania je tu viac než dost.

Na zadnej strane samozrejme nemôžu chýbať spúšte s prepínateľným režimom. V jednom nastavení máte klasicky dlhší analógový chod, v druhom ich mechanicky skrátime a reakcia je oveľa priamejšia. Pri hrách, kde chcete jemnejšiu kontrolu je dlhší chod zmyslupnejší. Pri rýchlejších akčných pasážach má naopak kratší režim výhodu, pretože reakcia je svižnejšia. K tomu treba pridať aj solídnu haptiku a vibrácie. V

Death Stranding 2 vibračná odozva pekne podčiarkovala pohyb v teréne a kontakt s prostredím, v KCD II zas pomáhala tomu, aby súboje a tvrdšie interakcie nepôsobili plocho. Samozrejme, využitie vibrovania si už viete domyslieť aj v súvislosti s inými hrami než s tými, na ktorých som Raikiri testoval.

Čo sa týka konektivity, ovládač podporuje 2,4 GHz prijímač, Bluetooth aj kábel cez USB-C, pričom na PC dokáže cez prijímač alebo kábel fungovať až s 1 000 Hz polling rate. V praxi som nemal pocit, že by ma





spojenie niekedy brzdilo. Ovládač som bez problémov dokázal spárovať cez dongle s PC, laptopom a Xbox Ally X handheldom. Veľmi dobre je vyriešený aj dock. Neslúži len ako stojan, ale aj ako miesto pre prijímač, čo oceníte najmä pri desktopoch schovaných pod stolom. Takto máte dongle bližšie k rukám, spojenie je čistejšie a celé riešenie praktickejšie. Prítomná je aj interná pamäť profilov, takže po nastavení si ovládač zapamätá ako ho chcete používať. A na zadnej spodnej strane sa nachádza malá zásuvka určená pre rovnako malý USB-C dongle alias spomínaný 2,4 GHz prijímač.

Zásadnou zmenou prešlo aj softvérové zázemie. Raikiri II sa dá detailne nastavovať bez toho, aby ste museli mať neustále spustený ťažkopádny balík RAM žrúta na pozadí. Cez softvér si viete vytvoriť viac profilov, premapovať zadné tlačidlá, upraviť dead zóny, citlivosť páčok, správanie spúšťi, intenzitu vibrácií aj režimy RGB. Môžete meniť aj reakčnú krivku analógov, čas uspania či upozornenie na slabú batériu.

Praktické je, že časť úprav sa dá robiť aj priamo bez zdĺhavého prehrabávania sa v menu, čo sa pri skúšaní rôznych herných štýlov hodí viac, než by sa zdalo.

Samostatnú zmienku si zaslúži práve RGB podsvietenie. Nie je tu na to, aby z gamepadu robilo diskotéku, ale aby jemne podporilo jeho prémiový charakter. Podsvietené sú bočné zóny aj centrálné logo a v softvéri si viete upraviť farbu, jas aj režim. Má to aj praktickú rovinu, pretože podsvietenie vie signalizovať stav párovania či slabšiu batériu. Práve pri batérii sa patrí spomenúť, že výrobca udáva výdrž až 50 hodín v 2,4 GHz režime pri vypnutom RGB, vibráciách a audiu. So zapnutými efektmi ide, pochopiteľne, výdrž dole, ale aj tak nejde o ovládač, ktorý by ste museli neustále naháňať po nabíjačke. Mne sa pri meraní podarilo bez pár desiatok minút dosiahnuť výrobcom udávanú hranicu.

V balení nájdete už spomínaný dock, prijímač, kábel, náhradné vyššie klobúčiky

na páčky aj pevné ochranné puzdro. Pritom nejde o obyčajnú prenosnú schránku so zipsom. ASUS ho navrhol tak, aby sa ovládač dal nabíjať aj vtedy, keď je zatvorený vo vnútri, čo je malý, ale veľmi praktický detail. Jednoducho ho po hraní odložíte, pripojíte kábel a ráno je pripravený bez toho, aby sa vám povaloval po stole. Navyše, do puzdra viete vložiť aj dock a cez otvor v zadnej časti následne pretiahnuť USB-C kábel, takže ovládač sa nabíja aj počas uloženia.

Moje výhrady sa sústredili skôr na detaily. Dve horné, doplnkové tlačidlá dávajú mimo natívneho ROG prostredia podľa mňa menší zmysel, než by som pri tejto cene čakal, a škoda je aj integrovanej batérie, ktorú v prípade rapidnej degradácie kapacity nebudete môcť ľahko vymeniť. Keďže páčky aj tlačidlá sú stavané na dlhú životnosť, práve akumulátor môže byť časom ten komponent, ktorý zostarne ako prvý. A to je pri takto drahom produkte jednoducho škoda.

Verdikt

Gamepad, pri ktorom za vyššiu cenu nestojí len marketing, ale aj citeľný posun v kvalite.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 200€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výborná ergonómia	- integrovaná batéria bez jednoduchej výmeny
+ nižšia hmotnosť než Xbox Elite 2	
+ presné TMR analógové páčky	
HODNOTENIE: ★★★★★	



ENDORFY

MÔŽETE KÚPIŤ TU:

DATACOMP.SK
Expertí v modrom



Signum M30 ARGB

Signum M30 Air

Moderná výbava

USB-C 20 Gb/s a tvrdené sklo.

Efektívne chladenie

Mesh panel a 3x PWM ventilátory.

MicroATX flexibilita

Podpora mATX, Mini-ITX aj FlexATX.

Malá skrinka.
Veľký potenciál.

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: začali 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 voiceoverly do videí. Latka bola prsto 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.

Hned' 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 nastávca 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 minulé generáciu a Pro 4? Tam boli penové štipule priam alfou a omegou v rámci pasívnej izolácie, avšak z nejakého mne neznámeho dôvodu ich v krabičke 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 siahnuť 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. Veľ'a 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,

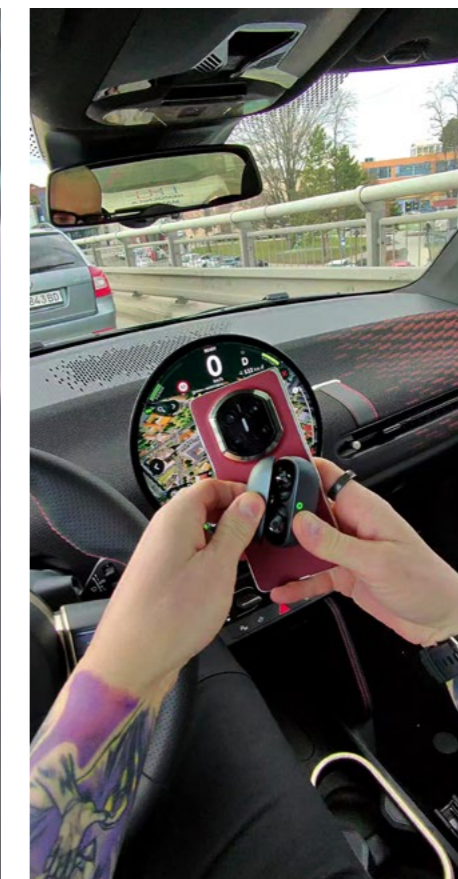


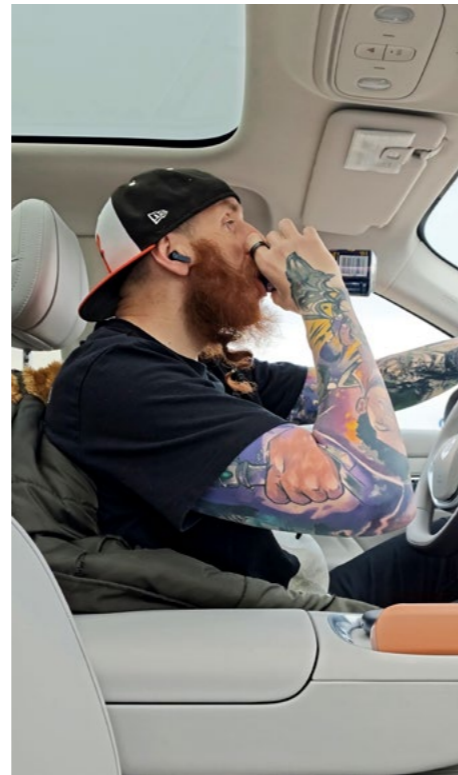
to je – držiak sa tej metafory – požiarna hadica. Prenosová rýchlosť až 4,6 Mbps je vyložene šialená (výber kodekov je celkovo pestrý a obsahuje AAC, SBC, LDAC a L2HC). V praxi to znamená, že počujete veci, o ktorých ste netušili, že v nahrávke vlastne sú. Ak mal orchester náhodou masťnú večeru, ich 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 réžii 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 dospejšie. 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 hľadat' 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 lokalizovat' 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 badateľ. 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 vrazenú v akváriu. Pokojne sa môžete rozprávať s nasadenými slúchadlami a zabudnete, že ich máte. A teraz prichádza tá časť recenzie, ktorá mi spôsobuje vyložene fyzickú bolesť. Dobře 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 hovorili spoza hrubej šály. Je teraz otázne, 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 priebežne 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.

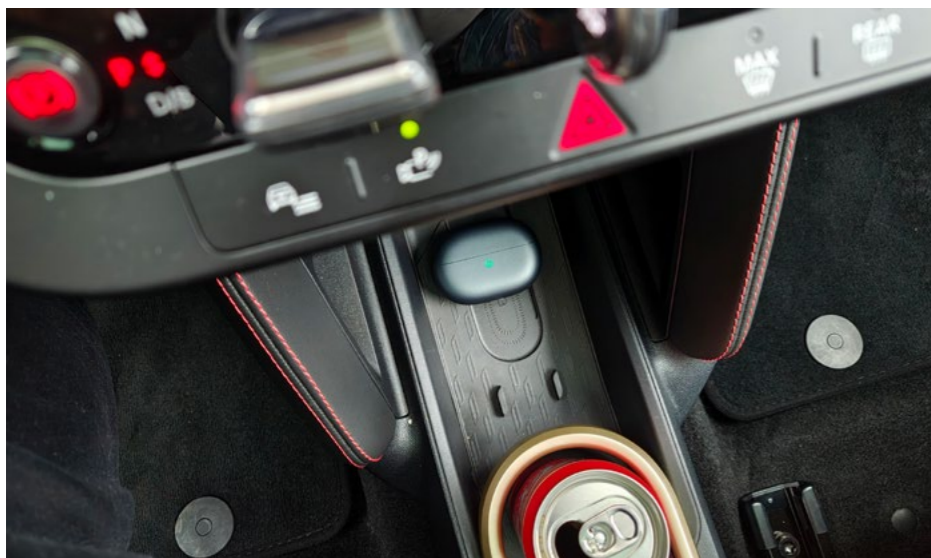
A hoci hovory v bežnom prostredí zvládajú bez problémov, v silnom vetre či extrémnom hluku vie byť potlačenie šumu až príliš agresívne a váš hlas znie tlmenejšie. Ak preto chcete top TWS s dospelým zvukom a špičkovými režimami okolia, Pro 5 vás za mňa rozhodne nesklamú.

Verdikt

Súčasná špička medzi TWS slúchadlami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Huawei	Cena s DPH: 199€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Dospelý, plný a detailný zvuk prémiovej triedy	- Potlačanie vetra pri hovoroch potrebuje doladiť
+ Výborné ANC	
+ Odolnosť IP57	
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

Philips Sonicare 7100

ZUBY AKO Z REKLAMY



Väčšine z nás pri pojme „sonická kefka“ automaticky napadne práve značka Philips. Viac ako 30 rokov skúseností v tejto oblasti radí značku medzi lídrov na trhu v oblasti starostlivosti o zuby. Nám sa do rúk dostala jedna z novínok – model 7100 a tak sme dostali možnosť nielen vyskúšať túto novinku, ale zároveň ju aj porovnať so starším modelom vyššej série, ktorý doteraz denne používame.

Už pri samotnom rozbal'ovaní sme mali pocit, že držíme v rukách naozaj kvalitný produkt. Kefka je pevná, dobre vyvážená a nepôsobí lacno. Balenie obsahuje okrem samotnej kefy aj nabíjajúci cestovný obal, nabíjačku a dve hlavice G3 Premium Gum Care. Zaujímavé je aj cestovný obal – na prvý pohľad možno trochu neintuitívny, no po chvíli používania sme ocenili jeho kompaktnosť a praktické riešenie uloženia hlavice.

Čo sa týka funkcií, Philips Sonicare 7100 patrí do najvyššej rady zo strednej triedy kefiiek. Ponúka až 62 000 pohybov vláskien

za minútu a štyri režimy čistenia – Clean, Sensitive, White a Gum Health. Každý z nich má navyše tri úrovne intenzity, takže si vieme nastaviť až 12 rôznych kombinácií podľa vlastných preferencií. Po niekoľkých dňoch testovania sme si našli ideálnu kombináciu, ktorá bola buď režim White a najvyššia intenzita alebo Clean a stredná intenzita, ktoré nám vyhovovali najviac.

Inteligentné funkcie takisto príjemne prekvapili. Kefka disponuje senzorom tlaku, ktorý nás upozorní, ak tlačíme príliš silno – rozsvieti sa fialové svetlo, ktoré nabáda používateľa aby bol k svojim zubom o čosi šetrnejší. Vaše d'asna vám za to časom naozaj pod'akujú. Zaujímavá je aj technológia BrushSync, ktorá sleduje opotrebenie hlavice pomocou RFID čipu a sama nás upozorní, kedy je čas na výmenu.

Kefka sa dá prepojiť aj s mobilnou aplikáciou od Philips, ktorá ponúka prehľad o čistení a rôzne tipy na zlepšenie návykov. Túto funkciu sme vyskúšali, ale nakoniec nevyužívali pravidelne, no pre niekoho, kto si

chce detailne sledovať hygienu alebo zlepšiť techniku čistenia, môže byť veľmi užitočná. Z hľadiska výkonu sme boli s kefkou veľmi spokojní. Pociť čistoty po použití bol výrazný a kefka dokázala držať tempo aj s vyššou radou 9000, ktorú už niekoľko rokov používame. Napriek tomu, že medzi dvomi modelmi značný vekový rozdiel, pociť vyčistených zubov bol u oboch modelov veľmi podobný. Treba ale dodať, že veľmi zásluhu na tom majú aj hlavice G3, ktoré sú naozaj skvelé a s lacnejšími, základnými hlaviciami, sa vôbec nedajú porovnať. Sonická technológia navyše pomáha čistiť aj ťažšie dostupné miesta pozdĺž línie d'asienu.

Výdrž batérie je podľa výrobcu až tri týždne, no veľmi záleží od konkrétnych používaných programov a intenzity a v praxi sme sa skôr pohybovali niekde okolo dvoch týždňov. Na druhej strane, treba brať do úvahy aj intenzitu používania – kefku sme používali dvaja a viackrát denne.

Netreba zabúdať ani na predĺženú záruku. Po kúpe sa môžete zaregistrovať na oficiálnych stránkach Philips a po následnej registrácii produktu vo vašom konte získate 1 rok záruky na kefku navyše.

Verdikt

Celkovo hodnotíme Philips Sonicare 7100 ako veľmi vydarený model vhodný aj pre náročnejších používateľov. Ponúka výborný čistiaci výkon, množstvo praktických funkcií a kvalitné spracovanie. Je to ideálna voľba pre tých, ktorí chcú posunúť svoju ústnu hygienu na vyššiu úroveň a sú ochotní si za to aj zaplatiť.

Ondrej Ondo, Inna Ondová

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Philips	Cena s DPH: 180€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ ergonomický dizajn	- nič
+ kvalitné spracovanie	
+ dlhá výdrž batérie	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Lenovo Yoga Pro 9 16IAH10

KLASIKA ČO STÁLE STOJÍ ZA TO



Tento notebook prichádza s prívlastkom Aura Edition a verte mi, že tentokrát nejde len o nálepku na krabici. Máme dobu, keď sa trh láme medzi extrémne úsporné ARM stroje a klasiku, ktorá sa bráni neurónovými jednotkami, AI tlačidlami, a práve táto Lenovo novinka je sebavedomý pokus dokázať, že tradičná architektúra ešte nepovedala posledné slovo. Preto som ho práve z toho dôvodu nešetril. Niekoľko týždňov so mnou prežil vlaky, kaviarne, noci pri strihu videí aj chvíle, keď som si po práci pustil náročné hry len preto, aby som zistil, kde sú jeho limity. Ak hľadáte primárny pracovný nástroj, toto je presne ten typ stroja, pri ktorom vás na prvú dobrú musí zaujímať, ako sa výdrž batérie bije s papierovo enormným výkonom.

Šasi je z jedného kusu hliníka a už na prvý dotyk pôsobí celistvým a odolným

dojomom. Stačí ho chytiť za roh a zdvihnúť veko, aby ste zistili, že nič nepraská a nevzga. Otvoríte ho jedným prstom, odpor je plynulý a veko drží tam, kde ho necháte, bez nepríjemného kývania pri písaní. Paradox je, že napriek historickému označeniu Yoga tu nenájdete plné preklopenie o 360 stupňov, takže tablet režim nečakajte. Matná povrchová úprava je príjemná na dotyk a prekvapivo slušne odoláva odtlačkom, čiže ani po dvoch náročných dňoch notebook nepôsobí, akoby na ňom niekto jedol hranolky.

Ona celistvosť tkvie aj v tom, že sa konštruktéri evidentne nesnažili prekonať rekord v tenkosti. Hrúbka je tesne pod dvoma centimetrami a hmotnosť je niečo cez dve kilá, takže v batohu ho rozhodne budete cítiť. Nie je to prsto ultrabook, lenže táto váha dáva zmysel,

keďže je to daň za veľké chladenie, veľkú batériu a pevné kovové pláty, ktoré majú chrániť výkon, nie ho skrývať. Na rannú kávu a prácu v meste ho vezmete bez reptania, len si netreba nahovárať, že to bude mäkučký komfort, ako pri tenkých manažérskych modeloch.

Komfort naopak pridá konektivita. V tele nájdete dvojicu Thunderbolt 4/USB-C portov s Power Delivery (nabíjať sa dá aj cez USB-C), nechýbajú dva USB-A, HDMI 2.1, čítačka SD kariet a kombinovaný 3,5 mm audio jack. Bezdrôtovo to rieši Wi-Fi 7 a Bluetooth 5.4. Avšak keď už sme pri napájaní, tak popri USB-C nabíjaní tu ostáva aj proprietárny konektor s dodávaným adaptérom, pretože pri plnej záťaži by univerzálne nabíjanie jednoducho nemuselo stíhať a batéria by sa vedela vybiť aj napojená na káblu.

Na cestách to cez USB-C zvládnete, ale ak idete renderovať alebo hrať náročné hry, s veľkým adaptérom sa prsto musíte začať kamarátiť a naučiť sa ho tahať všade so sebou.

Ak mám ukázať na jedinú vec, ktorá popri výkone a RAM výrazne obhajuje cenovku, je to displej. 16-palcový Tandem OLED, ktorý je doslova balzam na oči. Dve vrstvy OLED nad sebou prinášajú vyšší jas a zároveň lepšiu životnosť s menším rizikom vypálenia. V kancelárskej práci sa jas vie držať okolo 1 000 nitov, takže aj v presvetlenej miestnosti alebo pri okne v kaviarni nestratíte kontakt s obsahom vašej plochy. Keď prepnete do HDR, panel vie krátkodobo lokálne vystreliť až približne k 1 600 nitom.

Farby sú príjemne saturované a zároveň pôsobia dostatočne presne. Na bežnú aj kreatívnu prácu je tu výborné pokrytie farebných priestorov (sRGB úplne, široké gamuty typu P3 a AdobeRGB veľmi blízko plnému rozsahu). Rozlíšenie 3 200 x 2 000 pxi pri pomere 16:10 sedí tomuto formátu výborne, pretože máte viac vertikálneho priestoru na časovú os, kód aj dokumenty.

Pixely pri bežnej vzdialenosti neriešite, text je čistý a ostrý a je to presne ten typ ostroty, ktorý si všimnete až vtedy, keď sa vrátite späť k horšiemu panelu. Obnovovacia frekvencia 120 Hz dnes už pôsobí ako štandard vďaka, ktorému scrollovanie, animácie aj kurzor nebudú ničieť váš drahocenný zrak.

Samozrejme, je tu aj druhá strana mince. Displej je krytý sklom a je brutálne lesklý,



takže v kontrastnom prostredí sa dokáže premeniť na zrkadlo. Vysoký jas väčšinu odrazov vytlačí do pozadia, ale ak ste zvyknutí na matné štúdiové monitory, chvíľu si budete zvykať alebo budete riešiť fóliu. Rozprávame sa však o plne dotykovej obrazovke. Dotyk funguje rýchlo a presne, lenže úplná absencia podpory aktívneho pera je za mňa minimálne zvláštna. Ak už mám dotykové sklo a takýto panel, prirodzene čakám, že si na ňom viem niečo načrtnúť, retušovať a robiť kreatívnu prácu aj perom. Tu to výrobca jednoducho odsekol a grafikovi či ilustrátorovi to môže úprimne mrziť. Podme ku klávesnici, pretože tá je presne ten dôvod, prečo niektorí ľudia pri

ThinkPadoch a podobných pracovných strojoch roky odmietajú kompromisy. Zdvih okolo 1,5 mm je stále príjemne hlboký, odozva je jasná, ale neunavuje, a klobúčiky klávesov majú jemné prehnutie, ktoré krásne navádza prsty do stredu.

Znie to ako detail, lenže pri rýchlom písaní to reálne znižuje chybovosť a zvyšuje komfort a verte mi, že to píšem z vlastnej skúsenosti. Podsvietenie je čisté biele a s rozumnou reguláciou, hoci pri určitých uhloch som si všimol drobné presvitanie popod niektoré klávesy.

Nie je to funkčný problém, skôr estetická poznámka pri zariadení,





ktoré sa tvári, že má všetko dokonale vybrúsené. Rozloženie je logické, šípky sú plnohodnotné a nechýba ani dedikovaný systémový kláves pre AI funkcie, ktorý dnes jednoducho patrí do výbavy, či to chceme alebo nie.

Pod klávesnicou a viac ku ľavému okraju je tradične usadený touchpat. Ten je obrovský, sklenený, presný a príjemne tlmený pri kliknutí. Gestá fungujú spoľahlivo, dlane pri písaní systém ignoruje a ja som mal po dlhom čase pocit, že externú myš by som v teréne

mohol nechať doma bez toho, aby som trpel. Pre človeka, ktorý často pracuje mimo stola, je to veľké plus. Kvalita audia je ďalšie príjemné prekvapenie. Šesť meničov umiestnených v tele notebooku robí divy a je počuť, že niekto riešil basy aj čistotu výšok ešte skôr, než laptop slávnostne hodil do krabice. Film, hudba aj rýchla prezentácia klientovi v izbe alebo malej miestnosti znejú skutočne plno. Nie je to pochopiteľne plnohodnotná náhrada za štúdiové monitory, ale na laptop je to nadštandard, ktorý vám často ušetrí t'ahanie externého reproduktora.

Na druhej strane komunikácie je kamera a mikrofóny. Máme tu 5 MPx webkameru, ktorá je viditeľne ostrejšia než typický priemer, doplnenú o IR senzor umožňujúci spoľahlivé odomykanie tvárou aj v tme a nechýba ani sústava mikrofónov s potláčaním šumu pomáhajúca v kaviarňach a hotelových izbách, kde zvukové podmienky nebývajú práve štúdiové. Na videohovory a socializovanie sa so svetom je to viac než dostatočná výbava.

No a teraz výkon a mnou testovaná konfigurácia. V podpalubí pradiť Intel v najnovšej generácii (Ultra 9 – 2.90 GHz), ktorý kombinuje silné, úsporné jadrá a NPU pre AI úlohy, takže vie byť rýchly aj rozumne efektívny. RAM je rýchla a v konfiguráciách 32 GB alebo 64 GB (môj prípad) dáva zmysel pre kreatívnu prácu, no je na tvrdo napájkovaná, takže si treba ešte pred kúpou dobre rozmyslieť, na čo to železo reálne budete využívať. Ak patríte k ľuďom, čo radi po dvoch rokoch takzvané menia črevá, tu to pristo nepôjde. Úložisko je rýchle a poteší aj možnosť pridať druhý disk, čo je pri tomto type notebooku stále príjemnejšie, než keď výrobca predstiera, že 1 TB je strop. A áno, v dobe, keď sú rýchle SSD kapacity cenovo niekedy, ako malé rodinné dedičstvo, tá možnosť druhého disku je praktickejšia, než sa zdá. Nemenej dôležitá je grafika. Nie je to len o tom, že je tu NVIDIA 5070 (8



GB), ale o tom, koľko energie jej notebook reálne pustí. Zmysluplný grafický limit okolo 100 W v praxi znamená svižné spracovanie veľkých balíkov RAW fotiek, plynulé reakcie pri úpravách a pri strihu videa, schopnosť udržať náhľad aj časovú os svižnú a bez toho, aby ste museli neustále znižovať kvalitu náhľadu. A keď vás po práci prepadne chuť na hry, nie je problém rozbehnúť moderné náročné tituly na vysokých detailoch aj so zapnutým ray tracingom a technológiami na zvyšovanie plynulosti. Chladenie pri záťaži je počuť, to sa pri takomto výkone jednoducho obísť nedá, ale znie to skôr ako silnejší vietor než niečo, čo by mi vyložene liezlo na nervy. Ostatne, aj tak hrám s headsetom, aby som nikoho nerušil. A čo je dôležité, tak ani pri dlhšej záťaži sa mi oblasť klávesnice ani miesta, kde odkladám dlane, nikdy neprehriala na neúnosnú mieru. Horšie to už bolo, keď som si laptop pri hraní chcel položiť na holé stehno. Nechať to takto cca 30 minút, tak si ich rovno môžeme pomazať medom a hodiť do rúry nejakú tú prílohu.

Aura ako softvérový balík prináša praktickú koncepciu jednoduchého zdieľania medzi telefónom a notebookom, ktorá šetrí čas, keď potrebujete rýchlo pretiahnuť fotku, video alebo sken bez káblov a bez čakania na cloud. Inteligentné režimy pre videohovory a úpravy obrazu sú tu užitočné najmä tým, že ich nemusíte stále ručne ladit'. Bezpečnostná funkcia, ktorá vie upozorniť na nechcené pozeranie cez rameno a v kritickej chvíli rozmazať obraz, je skvelá vec napríklad vo vlaku alebo v preplnenej kaviarni. Téma bezpečnosti sa naprieč hardvérom dnes tiahne čoraz hrubšou čiarou a mám pocit, že v tomto smere zažijeme ešte poriadnu evolúciu. Za mňa palec hore za celý tento softvérový balíček.

Čo ma však počas testu vyložene otravovalo? Neustále tlačenie reklám, ponúk doplnkových služieb a rôzne softvérové letáky. V notebooku za tisíce eur to pôsobí ľacno a ruší to dojem, že ide o profesionálny nástroj. Nevieť, dám za notebook viac ako 3 000 eur a potom mám odklikávať tento druh nechceného bordelu? To mi jednoducho nepríde fér voči používateľovi.

Výdrž batérie je prekvapivo rozumná na to, čo tu máme za displej a grafiku. Kapacita 84 Wh je veľká a pri bežnej práci kam spadá web, dokumenty, komunikácia, trocha videa a jas okolo polovice, som sa pohyboval približne v pásme osem až desať hodín. Pri dlhšom prehrávaní videa to klesá, ale stále to nie je katastrofa. Keď však začnete renderovať, kompilovať alebo hrať, fyzika si vypýta svoje a dostanete sa skôr na dve až tri hodiny podľa typu záťaže. Dobrá správa je rýchle nabíjanie, ktoré vie za približne pol hodiny vyťahnúť batériu na použiteľnú úroveň, takže krátka pauza medzi mítingmi dokáže reálne zachrániť deň.

Záver je za mňa jednoduchý. Toto nie je notebook pre človeka, ktorý potrebuje len prehliadať web a písať referáty, ani pre e-športovca, ktorý chce maximalizovať FPS za každú cenu a miluje agresívne herné šasi (na to má úplne iný modelový rad).

Je to v prvom rade prenosný digitálny ateliér pre ľudí, ktorí tvoria a zarábajú tým, že potrebujú výkon aj kvalitný obraz a nechcú donekonečna robiť kompromisy. Tandem OLED je špička, klávesnica je radosť, porty sú praktické a audio s kamerou zvládajú profesionálne použitie bez toho, aby ste to museli hasiť externou výbavou. Kompromisy



sú jasné. Napájkovaná RAM vám nedá druhú šancu pri výbere konfigurácie, chýbajúce pero je premrhaná príležitosť a softvérové reklamy sú v tejto cenovej triede jednoducho nedôstojné. Lenže ak to beriete ako pracovnú investíciu a chcete kombináciu vysokého výkonu, použiteľnej mobility a jedného z najlepších displejov, aké dnes v notebookoch nájdete, dáva to celé zmysel. Kreativci by si ho mali dať na zoznam, ak práve uvažujú o novom pracovnom železe.

Verdikt

Ak chcete prenosný pracovný stroj s brutálnym displejom a reálnym výkonom, toto je jedna z najlepších volieb.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Datacomp	Cena s DPH: 3 100€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ špičkový 16" Tandem OLED	- Extrémne lesklý povrch panelu
+ Vysoký a stabilný výkon CPU + GPU	- Bez podpory aktívneho pera napriek dotyku
+ 21:9	
HODNOTENIE: ★★★★★	



MSI Prestige 16 Flip AI+

DOKONALÝ Z KAŽDÉHO UHLA



Dizajnové a kompaktné notebooky sú stále viac a viac žiadaným tovarom a každý väčší výrobca sa snaží konkurovať obľúbeným MacBook-om, pričom sa potenciálnym zákazníkom pokúšajú vždy priniesť niečo navyše. MSI nepatrí medzi výnimky a na trh priniesol šikovný, konvertibilný a "AI Ready" model Prestige 16 Flip AI+ s dotykovým displejom. My sme dostali možnosť sa naň bližšie pozrieť.

Dizajnovo ide o veľmi podarený kúsok. Notebook pôsobí elegantne, moderne a zároveň dostatočne robustne. Telo je vyrobené z kovovej zliatiny, ktorá nielen dobre vyzerá, ale zároveň je odolná voči odtlačkom prstov, čo ocenia hlavne

milovníci čistých tvarov a minimalizmu. Zaoblené hrany dodávajú zariadeniu jemnejší a prémiovejší dojem. Napriek veľkému 16-palcovému displeju si notebook zachováva veľmi kompaktné rozmery a najmä tenký profil – v najtenšom bode má len 11,9 mm. Hmotnosť 1,66 kg je vzhľadom na výbavu viac než prijateľná, čo z neho robí ideálneho spoločníka na každodenné prenášanie.

Ako už názov napovedá, ide o „Flip“ konštrukciu, teda 2v1 zariadenie, ktoré je možné používať nielen ako klasický notebook, ale aj ako tablet. Kľúčovým prvkom je dotykový OLED displej s podporou stylusu MSI Nano Pen, ktorý je súčasťou

balenia. Veľmi praktickým detailom je jeho integrované uloženie priamo v tele notebooku – stačí potiahnuť mechanický zámok a pero sa elegantne vysunie. Toto riešenie pôsobí premyslene a eliminuje problém, kam stylus odložiť. Zaujímavá je aj jeho rýchlonabíjacia funkcia – krátke, približne 13-sekundové nabitie postačí na zhruba 45 minút používania, čo je ideálne na rýchle poznámky či skicovanie.

Displej patrí medzi najväčšie prednosti zariadenia. MSI stavilo na 16-palcový OLED panel s rozlíšením 2.8K (2880 x 1800), ktorý ponúka obnovovaciu frekvenciu až 120 Hz. Farby sú živé, kontrast je vďaka OLED technológii prakticky dokonalý a



100 % pokrytie farebného priestoru DCI-P3 poteší najmä grafikov, fotografov či video editorov. Podpora VESA DisplayHDR True Black a certifikácie pre ochranu očí robia z displeja ideálne riešenie aj na dlhodobú prácu. V praxi ide o jeden z najkrajších panelov, aké dnes v tejto kategórii nájdete.

Výkon zabezpečujú najnovšie procesory Intel Core Ultra série, konkrétne až po modely z radu Panther Lake. MSI sa tu zameralo najmä na efektivitu – nárast surového výkonu síce nie je dramatický, no výrazne sa zlepšili grafické schopnosti a najmä operácie súvisiace s umelou inteligenciou.

V kombinácii s integrovanou grafikou Intel Arc (vo vyšších konfiguráciách) ide o zariadenie, ktoré zvládne nielen kancelársku prácu, ale aj náročnejšie kreatívne úlohy či multitasking. Podpora až 64 GB LPDDR5x pamäte a rýchleho NVMe SSD úložiska zabezpečuje dostatok výkonovej rezervy aj do budúcnosti. My sme dostali možnosť vyskúšať si model C3MTG-025CZ v konfigurácii Intel Core Ultra 9 386H, RAM 32 GB LPCAMM2 LPDDR5x, Intel Arc Graphics a SSD o veľkosti 2000 GB.

Chladenie je riešené pomocou dvojice ventilátorov a vapor chamber technológie, čo sa prejavuje nielen stabilným výkonom, ale aj tichým chodom. Aj pri vyššej záťažii hlučnosť nepresiahla hranicu 30 dBA, čo je nielen v kancelárskom prostredí veľmi príjemná hodnota.

Veľkým lákadlom je aj výdrž batérie. MSI uvádza, že notebook dokáže prehrávať video viac než 30 hodín na



jedno nabitie, čo znie až ambiciózne. V praxi to až tak ružovo nevyzerá ale pri bežnom pracovnom nasadení sa môžete spoľahnúť takmer na celodennú výdrž bez potreby nosiť so sebou nabíjačku.

Navyše nechýba podpora rýchleho nabíjania – za približne 30 minút dokážete batériu nabiť na 50 %, čo je ideálne v situáciách, keď máte málo času.

Z hľadiska konektivity MSI nespravilo žiadne kompromisy. K dispozícii sú dva Thunderbolt 4 porty, dvojica klasických USB-A konektorov, plnohodnotné HDMI 2.1 a samozrejmosťou je aj 3,5 mm audio jack. Bezdrôtové pripojenie zabezpečuje najnovší štandard Wi-Fi 7 spolu s Bluetooth 6, čo garantuje rýchle a stabilné spojenie.

Positívne prekvapil aj touchpad, ktorý je výrazne väčší než u predchádzajúcich generácií a ponúka praktické skratky priamo v rohoch pre ovládanie hlasitosti či jas. Klávesnica je podsvietená, príjemná na písanie a obsahuje aj dedikované tlačidlo pre Microsoft Copilot, čím MSI jasne naznačuje orientáciu na AI funkcie. Tie sú implementované pod názvom MSI AI Engine, ktorý je schopný detekovať používateľské scenáre a automaticky upraviť nastavenia hardvéru na dosiahnutie najlepšieho výkonu.

Bezpečnosť je na vysokej úrovni – nechýba čítačka odtlačkov prstov, rozpoznávanie tváre cez Windows Hello, TPM 2.0 či pokročilé technológie ako Microsoft Pluton. Webkamera disponuje fyzickou krytkou a dokáže automaticky uzamknúť zariadenie,



keď sa od neho vzdialíte, čo je praktická funkcia najmä v otvorených kanceláriách.

Zvuk zabezpečuje štvorica reproduktorov doplnená o trojicu mikrofónov, čo sa pozitívne prejavuje pri videohovoroch aj multimediálnom využití. Kvalita audia je nadpriemerná a postačí aj na sledovanie filmov bez nutnosti externých reproduktorov.

Verdikt

MSI Prestige 16 Flip AI+ pôsobí ako veľmi vyvážené zariadenie, ktoré kombinuje prémiový dizajn, vysoký výkon, špičkový displej a praktické funkcie pre moderného a zároveň náročného používateľa.

Najväčšími tromfami sú jednoznačne OLED panel, integrovaný stylus a dôraz na AI integráciu. Ide o notebook, ktorý si bez problémov nájde miesto v rukách profesionálov ale aj bežných používateľov, ktorí chcú univerzálne zariadenie na prácu aj zábavu.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: MSI	Cena s DPH: 1 899€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ minimalistický dizajn	- nič
+ skvelý výkon	
+ kvalitné spracovanie	
+ špičkový OLED displej	
HODNOTENIE: ★★★★★	

ROG Flow Z13-KJP

NAJZAUJÍMAVEJŠIE MOBILNÉ ZARIADENIE TOHTO ROKA?



Minulý rok som testoval klasický ROG Flow Z13 a už vtedy to bol kus hardvéru, ktorý sa vymyká bežnej predstave o tom, čo je vlastne ešte notebook a čo už tablet. Tento rok sa ASUS rozhodol pritlačiť ešte viac na pílu a do celej rovnice primiešal spoluprácu s Kojima Productions. Výsledkom je limitka, ktorá sa nesnaží byť nenápadná ani za mak, a ktorá cieľ primárne na milovníkov dnes už pomaly kultovej série Death Stranding.

Akokoľvek sa nechcem opakovať, v tomto prípade je to asi na mieste. ROG Flow Z13-KJP proste nie je zariadenie, ktoré si kúpite preto, že hľadáte najvýhodnejší pomer ceny a výkonu. Na to existujú iné, oveľa menej výstredné, mašiny a sám ASUS ich má vo svojom portfóliu hromadu. Toto je skôr situácia, keď niekto zobral veľmi netradičný formát hybridného herného hardvéru, natlačil doň brutálne

výkonné črevá a potom ho ešte obliekol do kabáta, ktorý akoby vypadol zo skladu rekvizít k Death Stranding. Nie je to pre každého a je to úplne v poriadku.

Základom celej tejto srandy je procesor AMD Ryzen AI Max+ 395, teda čip so 16 jadrami, 32 vlákнами a boostom do 5,1 GHz. Grafiku neobstaráva žiadna samostatná GeForce, ale integrovaný Radeon 8060S, ktorý ťaží zo zjednotenej architektúry a z toho, že má k dispozícii fakt absurdnú porciu pamäte. V testovanej konfigurácii je totiž osadených 128 GB LPDDR5X RAM na frekvencii 8 000 MHz a k tomu 1 TB SSD PCIe 4.0 – akú to asi má hodnotu v tejto dobe, kedy sa pamäte vyvažujú zlatom? Plne dotykový displej má 13,4 palca, rozlíšenie 2560 × 1600 bodov, pomer strán 16:10 a obnovovaciu frekvenciu 180 Hz. Obrazovka je mimochodom výborná. Panel podporuje stylus a v hrách je príjemne

ostrý aj svižný. Samotný tablet váži približne 1,25 kg, s odnímateľnou klávesnicou sa dostanete zhruba na 1,7 kg a perfektne sa prenáša v rukách. Základný model Flow Z13 pre rok 2025 sa pohyboval okolo 1,2 kg a hrúbky približne 12 mm, pričom klávesnica vážila necelých 400 gramov.

Kojima edícia samozrejme prináša v prvom rade vizuálne zmeny. Základom je prepracovaný biely kufrík odkazujúci na balíčky, s ktorými sa hlavný hrdina Death Stranding, Sam Bridges, musel počas svojho dobrodružstva neustále naťahovať. V ňom máte možnosť bezpečne prenášať samotné zariadenie. Jeho zadná strana je reálne prepracovaná, frézovanie v hliníku a karbónovej časti má svoju hĺbku a charakter, a nejde len o obyčajnú potlač. Celé šasi voči bežnej verzii pôsobí temnejšie a technickejšie. Matná čierna, bronzové

a zlaté akcenty, odkazy na Ludens, teda koncept človeka ako hravej bytosti schopnej činnosti pre radosť zo samotnej činnosti a ten zvláštny pocit, že držíte v rukách niečo medzi prémiovým zariadením a zberateľským kusom, vhodným do vitríny. Presne tento typ hardvéru je dôvod, prečo sa ešte stále oplatí robiť limitované edície poriadne a nie len s novou tapetou v balení. Som rád, že ASUS, respektíve jeho ROG vetva, k tomu celému nepristúpili len ako k ďalšej limitke, ale aj náležite poctivo.

Vizuálne upravená klávesnica je stále odpojiteľná, podsvietená a plní dvojitú úlohu ochranného krytu aj plnohodnotného pracovného nástroja. Píše sa na nej dobre, čo pri podobných hybridoch nebýva automatika. Výklopný kovový stojan umiestnený vzadu zostáva jednou z najpraktickejších častí celej konštrukcie a tabletový formát tu opäť za mňa dáva zmysel. Nie pri každom scenári, ale práve v tom zvláštnom prieniku medzi hraním, prácou, sledovaním obsahu a občasným presúvaním sa z miesta na miesto. Je to zariadenie, ktoré si viete položiť na stôl, na kolená aj vedľa postele a cítiť sa pritom dostatočne komfortne. Ja osobne som počas tých pár týždňov testovania ťahal predmetnú novinku neustále so sebou a poslúžila mi na prácu aj hranie na rôznych miestach. Na priložených fotografiách to ostatne sami vidíte.

A teraz sa podme konečne porozprávať o hrách samotných. Pri Kingdom Come: Deliverance II sa veľmi rýchlo ukázal výkon vyššie spomínanej konfigurácie.



Ide presne o ten typ hry, ktorý vie preveriť procesor, grafiku aj pamäť v jednom t'ahu. Rozsiahly otvorený svet, v ňom veľké množstvo detailov, slušná záťaž na CPU a zároveň hra, pri ktorej nechcete pozeráť na rozmazaný obraz len preto, že zariadenie má v zásade stále tabletové DNA. Flow Z13 to však zvláda lepšie, než by človek od integrovanej grafiky ešte pred pár rokmi vôbec čakal. V natívnom rozlíšení je rozumnejšie trochu pracovať s detailmi a nebať sa upscalingu, no moja pointa je inde. KCDII tu nebeží takzvané na pól plynu. Beží ako hra, s ktorou si viete normálne sadnúť niekam k elektrickej zásuvke a hrať bez pocitu, že vás hardvér samotný brzdi.

Podobne zaujímavý bol aj DOOM: The Dark Ages. Tam sa ukázala druhá tvár celého zariadenia. Kým v Kingdom Come ide

skôr o stabilitu, veľký svet a konzistentný výkon, nový Doom preverí hlavne plynulosť, odozvu a to, či sa 180 Hz panel dokáže predviesť v plnej paráde. Môžem vám jasne povedať, že testované železo obstálo. Rýchle pohyby, agresívny boj, vysoké tempo a displej, ktorý to všetko zvláda stíhať. Dokonca aj bez aktívneho napojenia do siete som si takto užil viac ako hodinu hrania priamo v aute, zatiaľ čo som čakal než sa nabije. Samozrejme, toto všetko fungovalo pri rozumnom nastavení detailov.

Hoci som v menu tejto limitovanej edície nenašiel zmienku o pribalenom kóde na Death Stranding 2, mal som to št'astie PC port testovať, a tak som si ho mohol natiahnuť aj do Flow Z13. V prípade tejto hry bola situácia trochu špecifická. V čase testovania nebol projekt ešte





dostatočne vyladený na to, aby som v súvislosti s KJP edíciou Flow Z13 mohol realizovať nejaký reálny benchmark a urobiť závery. Napriek tomu hardvér ako taký nemal problém pri napojení do siete pracovať s hrou samotnou aj vo vyšších schémach nastavenia a užíval som si ten neskutočne pestrý svet aký DS2 ponúka.

Veľký podiel na tom, že sa tu vyššie uvedené hry vôbec dajú hrať vážne, má aj zjednotená pamäť. 128 GB LPDDR5X nie je len číslo na machrovanie do diskusie pod článkom či pri pive. Reálne to znamená, že systém aj grafika majú k dispozícii obrovský priestor na dáta, textúry a všetko, čo moderné hry a kreatívne aplikácie hltajú po desiatkach gigabajtov. A keďže sa tu nehráme na klasické delenie RAM a VRAM, výsledok je citeľne hladší. Menej trhaní, menej čakania, menej frustrácie z toho, že sa to celé o chvíľu rozsype na malé kostičky.

Chladienie ako také je na takýto formát herného zariadenia stále malý technický zázrak, akokoľvek rozmery nepustia. V bežnej práci je zariadenie úplne v pohode, pri kancelárskych úkonoch, webe, písaní

a multimédiách sa nespráva ako turbína pripravená na odlet. Lenže vo chvíli, keď mu naložíte poriadnu hru alebo render videa, cez DaVinci Resolve som spracoval viacero video projektov, ventilátory sa logicky ozvú. Nie je to nutne tragédia, ale je fér povedať, že ticho ako v knižnici od herného tabletu s týmto výkonom čakať prosto nemôžete. Dobrá správa je, že vďaka konštrukcii sa teplo nedostáva tam, kde by vás to reálne štvalo. Dôvodom je odnímateľná klávesnica, ku ktorej sa teplo nemá ako dostať. Ak by ste si však zariadenie položili naplocho na kolená, bola by to už iná, po pečenej šunke voňajúca, pesnička.

Celý vyššie uvedený výkon napája batéria s celkovou kapacitou 70 Wh a práve tu je cítiť výhodu uvedenej architektúry. Pri bežnej práci, písaní a videách už Flow Z13 nepôsobí ako stroj, ktorý sa po dvoch hodinách vypne a vydržal mi takmer 10 hodín. Samozrejme, pri hraní ide výdrž dolu rýchlo, s tým treba rátať, ale ako pracovný a cestovný hybrid je to citeľne dospeljšie zariadenie než staršie generácie. A keď treba, v balení je 200 W adaptér, takže po zapojení do siete môže ísť mašina naplno bez zbytočného

brzdzenia. Mimochodom, vizuálnou úpravou prešiel aj samotný adaptér, ktorý dostal grafiku KJ. Keď už spomínam zásah slávneho herného vývojára, môžem v tejto súvislosti jednoducho premostiť aj na Armoury Crate. Typický ASUS softvér tu dáva zmysel hlavne kvôli profilom výkonu, sledovaniu teplôt a rýchlemu prepínaniu správania zariadenia. V tejto edícii je však všetko ešte trochu viac tematické, ale našťastie nie tak, aby to pôsobilo vyložené gýčovo. Stále je to primárne funkčný nástroj. Len sa občas tvári, že ho navrhoval človek, ktorý má rád futurizmus, čiernu farbu a ono slovo Ludens má doslova vytetované na zadku.

Ako som už jasne deklaroval v úvode, toto nie je lacné zariadenie. Už v úvodzovkách občajný Flow Z13 patrí do najvyššej ligy a Kojima edícia ide v tomto smere ešte ďalej, pretože neplatíte len za výkon, ale aj za spracovanie, exkluzivitu a limitovaný počet kusov. Na našom trhu sa táto špecialita vrátane prémiového kufrička predáva za sumu 3 620 eur a kto by ešte prípadne mal pár grošov navyše, môže si za ne kúpiť aj rovnako tematicky spracovanú podložku, myš a headset ROG.

ASUS ROG Flow Z13-KJP je skrátka zariadenie, ktoré je trochu nepraktické v tom najpraktickejšom zmysle slova. Nie je lacné, pri plnom výkone nie je tiché ako pasívne chladený kancelársky stroj a nie je to ani vec, ktorú by som odporučil každému. Napriek tomu vie byť pracovným nástrojom, vie byť brutálnou hernou mašinou, vie očariť výstredným dizajnom a pritom stále nepôsobí ako nejaký koncept. Minuloročný Flow Z13 mi prišiel ako zaujímavý experiment, ktorý už mal v sebe obrovský potenciál. Kojima edícia ten potenciál rozhodne nepochovala, ale naopak ho vytiahla na svetlo. Výsledkom je jeden z najzaujímavejších kusov mobilného hardvéru, aké som za posledné roky držal v rukách.

Verdikt

Jeden z najzaujímavejších a najodvážnejších kusov mobilného herného hardvéru, aké sa dnes dajú kúpiť.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 3 400€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Výborný výkon vzhľadom na formát
- + Kvalitný 13,4" 180 Hz displej
- Ventilátory sú pri záťaži dost' počut'
- Hranie na batériu má stále výrazné limity

HODNOTENIE:



UDRŽÍŠ TAJOMSTVO?

POMOCNÍČKA

Honor 600 Lite

ROZUMNÝ KOMPROMIS



Honor 600 Lite je presne ten typ telefónu, pri ktorom má väčší zmysel pozerat' sa na celok než na jeden izolovaný parameter. V nižšej strednej triede dnes už nestačí len slušná cena, pretože používateľ prirodzene očakáva, že mobil bude fungovať plynulo, vydrží viac než jeden deň, nebude pôsobiť lacno a pri bežnom používaní ho nebude ničím zbytočne obťažovať. Práve na týchto vlastnostiach stojí táto novinka a v nasledujúcich riadkoch vám ju patrične predstavím.

Konštrukčne ide o mobil, ktorý rozhodne urobí dobrý prvý dojem. Telo je dostatočne tenké (7,3 mm), hmotnosť rozumná (180 gramov) a kovový rám pomáha tomu, aby zariadenie nepôsobilo lacno. V tejto kategórii ide o vec, ktorú si všimnete okamžite. Navyše tu máme odolnosť IP66, čo v praxi znamená, že telefón zvládne prach aj intenzívnejšie

ostrekovanie vodou. Zaujímavým detailom je aj samostatné hardvérové tlačidlo pre fotoaparát v dolnej časti na pravej hrane.

V praxi to umožňuje rýchlejšie aktivovanie fotoaparátu a pri fotografovaní pomocou neho ovládate aj priblíženie. Nie je to síce funkcia, kvôli ktorej by si telefón kupoval každý, ale pri bežnom používaní je príjemné mať možnosť pracovať s fotoaparátom bez toho, aby ste všetko riešili len cez displej.

Silnou stránkou testovaného modelu je jednoznačne displej. Pri značke Honor ide v posledných rokoch takmer o istotu. Rozprávame sa o AMOLED paneli s uhlopriečkou 6,6 palca, rozlíšením 1 200 x 2 600 pixelov a 120 Hz obnovovacou frekvenciou. V praxi sa tieto prednosti prejavujú presne tam, kde to má pre používateľa význam. Text je ostrý, systém pôsobí plynulo, videá vyzerajú dobre a

ani na priamom svetle nejde o displej, pri ktorom budete hľadať tieň len preto, aby ste si prečítali správu – svietivosť 2000 nitov hovorí sama za seba.

Pod kapotou sa nachádza čip Dimensity 7100, ktorý rozhodne necielil na technologických nadšencov posadnutých benchmarkami, ale skôr na obvyčajné, každodenné používanie. Systém vďaka nemu reaguje svižne, aplikácie sa otvárajú bez zbytočného čakania a pri bežnom multitaskingu telefón nepôsobí udýchane.

Na komunikáciu, sociálne siete, navigáciu, streamovanie videa, prácu s dokumentmi či prepínanie medzi viacerými aplikáciami ide o bezproblémový a spoľahlivý základ. Výrobca tu očividne viac stavil na vyváženú spotrebu, teplotu a plynulosť než na naháňanie extrémnych čísel, čo je v tejto cenovej hladine rozumnejší prístup.



Dobre viete, že nech už osobne testujem mobil za dvesto alebo dvetisíc, nikdy nevynechám ani jeho reálne využitie pri hraní hier. Z vecí uvedených vyššie vám je už jasné, že Honor 600 Lite nie je herný mobil a ani sa tak netvári. Zároveň však nejde o telefón, na ktorom by bolo hranie len do počtu.

Pri menej náročných a bežných mobilných hrách je chod plynulý, bezproblémový a ovládanie nepôsobí oneskorene. Telefón zvláda aj populárne online tituly ako PUBG či Call of Duty Mobile, no v momente, keď siahnete po vyšších detailoch alebo náročnejších scénach, prídu očakávané limity. V praxi to znamená, že hrať sa dá, ale s rozumne nastavenými detailmi a bez očakávania, že všetko pobeží na maxime.

8 GB RAM v tejto triede dáva zmysel a 256 GB interného úložiska je kapacita, s ktorou väčšina ľudí nebude mať problém, a to ani po dlhšom čase. Horšie už je, že chýba podpora pamäťových kariet, takže ak si pri úložisku zvyknete nechávať veľkú rezervu alebo archivujete veľké videá, musíte sa spoliehať len na internú kapacitu alebo cloud. Pre bežného používateľa to pravdepodobne nebude zásadný problém, ale je potrebné to spomenúť ako jeden z kompromisov.

Softvérovú stránku, ruka v ruke s Androidom, zabezpečuje nadstavba MagicOS. Možnosti prispôbenia sú široké a optimalizácia dostatočná. V praxi potešia najmä AI úpravy fotiek, ako odstránenie rušivých objektov, vylepšenie záberov či potlačenie odleskov, ale aj funkcie na zhrnutie obsahu. Výsledkom je prostredie, ktoré nepôsobí len ako vizuálna nadstavba, ale vie zlepšiť aj každodenné používanie.

Fotoaparát je typický príklad oblasti, kde sa ukazuje hranica medzi dobre vybavenou strednou triedou a drahším modelom.

Hlavný 108 Mpx snímač vie pri dobrom svetle podať zaujímavé výsledky, dostatok detailov a súčasne použiteľné farby. Na bežné fotenie počas dňa, dokumentovanie výletov, momentiek či rýchlych záberov na sociálne siete hodnotím jeho výkon ako nadpriemerný. Limity sa vynoria až vo chvíli, keď klesne svetlo alebo sa od telefónu čaká istejšie video. Keďže chýba optická stabilizácia obrazu, pri horších svetelných podmienkach a pri pohybe už musíte rátať s tým, že výsledok nebude taký spoľahlivý ako pri drahších zariadeniach. Širokouhlý snímač podľa mňa skôr doplnkom než skutočnou pridanou hodnotou.

Veľkou devízou telefónu je batéria s kapacitou 6 520 mAh. Tento parameter v praxi cítiť viac než vysoké megapixely či spomínané AI funkcie. Pri bežnom používaní mobil nemal problém s celodennou prevádzkou a pri miernejšej záťaži sa dá celkom realisticky hovoriť aj o dlhšej výdrži než len od rána do večera. Toto je jeden z hlavných dôvodov, prečo bude model užitočný pre širšie publikum. Nabíjanie s výkonom 45 W nie je extrém, ale v kontexte veľkej batérie je stále dostatočne praktické. Rovnako z pohľadu konektivity tu nič zásadné nechýba. Podpora 5G, NFC, Bluetooth, USB-C a kombinácia Nano SIM s eSIM pokrýva všetko dôležité pre moderné používanie. Menej poteší absencia 3,5 mm konektora, čo je síce dnes už bežným ústupkom, no čast' používateľov to stále považuje za dôležitú vec.

Pre koho je Honor 600 Lite určený? V prvom rade pre človeka, ktorý chce dobre vyzerať a spoľahlivý telefón na bežný život. Pre niekoho, kto denne komunikuje, „prelieza“ internet, sleduje videá, fotí v dobrom svetle, používa navigáciu, občas si zahrá hru a potrebuje, aby mobil jednoducho fungoval a nestál šialené peniaze. Predstavuje vhodnú voľbu aj pre používateľa, ktorý si viac než extrémny

výkon cení kvalitný displej, dlhú výdrž a slušné spracovanie. Pomôže aj študentovi, pracovne vytváranému používateľovi aj niekomu, kto hľadá mobil na súkromie aj prácu súčasne a nechce pritom platiť za funkcie, ktoré reálne nevyužije. Ak by ste sa rozhodli medzi týmto modelom a Magic8 Lite, tak 600 Lite dáva väčší zmysel vtedy, keď hľadáte lacnejší a vyvážený mobil na každý deň, zatiaľ čo Magic8 Lite cieľ skôr na používateľa, ktorý chce ešte väčšiu rezervu vo výdrži, odolnosti a celkovej výbave.

Naopak, menej vhodný je pre náročného mobilného hráča, ktorý chce stabilne vysoké detaily a maximálnu plynulosť aj v najťažších tituloch. Rovnako nie je ideálnou voľbou pre používateľa, ktorý kladie veľký dôraz na nočné fotenie, video s výrazne lepšou stabilizáciou alebo potrebuje rozšíriteľné úložisko. V týchto oblastiach Honor 600 Lite naráža na limity svojej kategórie a netreba od neho očakávať viac, než v skutočnosti ponúka. Práve tu sa ukazuje priestor pre model ako Magic8 Lite, ktorý je ambicióznejší najmä z pohľadu batérie, odolnosti a univerzálnosti, no zároveň v rámci triedy mieri o niečo vyššie.

Verdikt

Rozumne poskladaný smartfón strednej triedy.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Honor	Cena s DPH: 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitný AMOLED displej so 120 Hz	- chýba optická stabilizácia
+ veľmi dobrá výdrž batérie	- širokouhlý fotoaparát je len priemer
+ odolnosť IP66	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Asus ProArt PX13 GoPro Edition

PROFESIONÁLNE NÁRADIE



GoPro je značka, ktorú si väčšina ľudí spája s odolnými akčnými kamerami, teda s technikou určenou pre tvorcov, športovcov, cestovateľov a ľudí, ktorí netvorí len za stolom, ale často v pohybe, vonku a mimo komfortu klimatizovanej kancelárie. Práve preto je spolupráca medzi značkami ASUS a GoPro celkom logická. Aktuálny model ProArt PX13 totiž nemá byť len výkonný kompaktný notebook pre grafiku v štúdiu, ale mobilný pracovný nástroj pre človeka, ktorý niečo natočí v teréne, rovno si to preniesie do počítača, spracuje a veselo pokračuje ďalej. Zabaliť výkon, mobilitu a praktické príslušenstvo do jedného tvorivého ekosystému znie ako rozumný nápad a presne na to som sa počas testovania tejto edície sústredil.

Môžem vám už takto v úvode povedať, že skutočne nejde o bežný 13-palcový notebook na maily, tabuľky a večerné pozieranie videí s mačičkami. Nie, toto stále nie je eufemizmus. Predmetný laptop sa snaží natlačiť výkon veľkých pracovných

notebookov do tela, ktoré jednoducho hodíte do batoha, a práve v tom je jeho najväčšia sila. Čierne kovové šasi je extrémne odolné a pritom stále elegantné. V ruke pôsobí pevne, nikde nič nevzga ani sa neprehýba, čo je pri konvertibilnom tele dôležité dvojnásobne. ASUS to celé zbalil do rozmerov 29,82 x 20,99 x 1,58 až 1,77 cm pri hmotnosti 1,39 kg, takže áno, nie je to najtenší ani najľahší notebook svojej triedy, ale tie milimetre navyše tu majú jasný dôvod.

Najväčšia sila tohto modelu je, pochopiteľne, vo výkone. Použitá platforma AMD (AI Max+) robí z PX13 niečo medzi kreatívnym ultrabookom a mobilnou pracovnou stanicou. V praxi to znamená, že notebook zvláda náročný kreatívny softvér, strih videa aj zložitejšie pracovné úlohy s prehľadom, ktorý by ste od trinásťpalcového zariadenia ešte donedávna nečakali. Nie je to len rýchly notebook. Je to notebook, ktorý sa vyslovne snaží zbúrať predstavu, že na serióznu tvorbu potrebujete veľký a ťažký stroj s dedikovanou grafikou. Veľkú

rolu v tom hrá aj mimoriadne štedrá pamäťová výbava v podobe 128 GB RAM. Treba však dodať, že ide o LPDDR5X pamäť spájkovanú priamo na dosku, takže budúci upgrade nehrozí. Na druhej strane, pri takejto kapacite to bude trápiť skôr teoretikov než reálnych používateľov. V priamom nasadení je výkon presvedčivý najmä tam, kde ide o viacvláknovú záťaž a graficky akcelerované úlohy. Pri práci v kreatívnych aplikáciách, ktoré v mojom prípade z väčšej časti obstaral strih videí a úprava fotografií, pôsobil notebook nadmieru svižne, bez zbytočných kompromisov a bez nepríjemných prevapení. Niektoré konkurenčné riešenia síce vedú zažiarit v syntetických testoch alebo v úzko špecializovaných scenároch, ale tu je podstatné, ako sa notebook správa pri skutočnej práci. A práve tam má PX13 veľmi silnú pozíciu.

Pochopiteľne, nemohol som vynechať ani testovanie v hrách, pretože práve tam sa pekne ukázalo, akú rezervu má

grafická časť tohto zariadenia mimo čisto pracovného nasadenia. Tituly ako Death Stranding 2 a Cyberpunk 2077 síce nie sú dôvodom, prečo by ste si mali kupovať ProArt PX13, ale zároveň dobre odhalia, či ide len o kreatívny notebook na papieri, alebo o stroj s reálnym grafickým základom. Samozrejme, stále platí, že nejde o herný notebook a pri náročných hrách musíte rátať s rozumným nastavením detailov či využitím moderných techník upscalingu, no ako ukážka rezervy je to veľmi presvedčivé. Osobne som popri testovaní unikátnej limitovanej edície ROG Flow Z13 KJP musel aj na ProArte vyskúšať spomínaný PC port poslednej hry od Kojimu. Vstavaná GPU Radeon 8060s mňa rozhodne prevapila.

Displej je kapitola sama osebe, a to v rámci pozitív aj negatív. ASUS použil 13,3-palcový dotykový 3K Lumina OLED panel s pomerom strán 16 : 10, podporou pera a obnovovacou frekvenciou 60 Hz. Obraz vyzerá výborne, farby sú sýte, čierna je priam vesmírne čierna a celé to pôsobí živým, prémiovým dojmom. Pri kreatívnej práci je to presne ten typ obrazovky, na ktorú sa pozeráte radi a dlho. V tabletovom alebo stanovom režime to celé dáva zmysel a notebook tým získava ďalší praktický rozmer. Práve tieto výhody som využil priamo v teréne, keď mi notebook poskytol možnosť postríhať video test uprostred lesa. Jedinou výraznejšou slabinou zostáva spomínaných 60 Hz, ktoré dnes v prémiovom zariadení jednoducho nečakáte. Pri scrolovaní, pohybe v systéme aj celkovej odozve rozhrania cítite, že hardvér je pripravený na viac, ale displej ho v tomto smere trochu brzdí. Nie je to tragédia, notebook sa tým nestáva automaticky zlý, ale je to presne ten typ kompromisu, ktorý vás bude pri stroji za tri tisícky asi občas štváť. Navyše



obraz môže pri svetlých plochách pôsobiť jemne zrnitým dojmom, čo je škoda, pretože inak je panel veľmi vydarený.

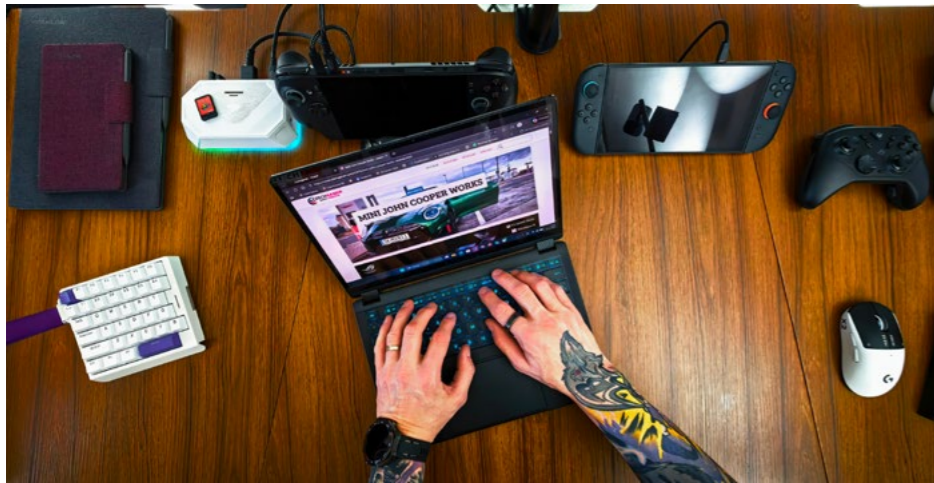
ASUS si naopak zaslúži pochvalu za ovládanie. Klávesnica sa používa výborne, má istý a príjemný odpor a pri dlhšom písaní na vás nebude sypať únavu. Pomáha tomu aj 1,7 mm zdvih kláves, ktorý je dnes pri tenších strojoch skôr príjemnou výnimkou než samozrejmosťou. Súčasťou klaviatúry je aj dedikovaná klávesová GoPro skratka, ktorá vám efektívne spustí softvér určený na prenos/prehratie záznamov z vašich akčných kamier. Touchpad navyše aj tentoraz dopĺňa známy patent DialPad, teda virtuálny otočný ovládač, ktorý oceníte najmä v kreatívnych aplikáciách (u mňa to našlo uplatnenie primárne v spojení s DaVinci Resolve). Nie je to totižto samoúčelná hračka, ale funkcia, na ktorú si viete prevapivo rýchlo zvyknúť. Pri práci so štetcom, časovou osou alebo rôznymi parametrami vo

video editore vie byť naozaj užitočná, ostatne ja osobne som jej prednosti vyzdvihoval už viac než pred rokom.

Poteší aj konektivita. PX13 nie je notebook, pri ktorom by ste museli hneď po rozbalení loviť redukcie. ASUS sem dal dvojicu USB-4 portov s prenosovou rýchlosťou do 40 Gb/s, nechýba HDMI 2.1, klasické USB-A ani microSD čítačka kariet. Nie každému bude microSD vyhovovať, najmä ak pracujete s klasickými SD kartami, ale v kontexte GoPro edície je to pochopiteľné, keďže do akčných kamier sa strká výhradne tento formát.

Samostatnú pozornosť si zaslúži príslušenstvo, pretože práve ono pomáha vysvetliť, o čom táto edícia vlastne je. ASUS k notebooku nepribaluje len obyčajný obal, ale odolný kufrík so zipsom a popruhom cez rameno navrhnutý tak, aby ste v ňom vedeli prenášať nielen samotný notebook, ale aj ďalšiu techniku vrátane kamier, nabíjačiek, batérií, statívov, káblov a drobného





príslušenstva. Je to pracovná výbava pre niekoho, kto sa s technikou presúva medzi špecifickými lokáciami a potrebuje mať všetko pokope a vždy po ruke.

Ak väčšinu času sedíte pri stole a notebook prenášate maximálne z kancelárie domov či na záchod, ruksak budete brať skôr ako príjemný bonus, ktorý hodíte do kúta a zabudnete naň. Ak však natáčate v teréne, cestujete, presúvate sa medzi projektmi a potrebujete mať svoju drahú techniku v jednej organizovanej zostave, nesmierne tento bonus doceníte. V balení sa dokonca nachádza ešte jedno prispôsobiteľné puzdro s penovou výplňou, do ktorého si viete natlačiť ďalšie náradie potrebné pre vašu prácu mimo štyroch stien.

Pri takejto výkonnej zostave sa, prirodzene, ozýva aj druhá strana rovnice, teda chladenie. Pod vyššou záťažou o sebe ventilátory dávajú vedieť a ich prejav nie je práve najjemnejší. Keď som zapol uvedenú videohru od Kojimu, ozvali sa turbíny skoro ako v lietadle. Na druhej strane, treba uznať, že systém chladenia svoju prácu zvláda dobre, akokoľvek je hlučný. Notebook sa pri dlhšej záťaži neprehrieva a miesta, ktorých sa dotýkate, zostávajú v rozumných medziach. Objaviť sa však môže pískanie cievk, ktoré v tichom prostredí citlivejší používateľia určite zaregistrujú. Nie je to problém, ktorý by zabil celý zážitok, ale je fér,

aby ste o ňom vedeli. Batéria s kapacitou 73 Wh sa pri bežnej kancelárskej práci držala veľmi slušne a zvládla celý pracovný deň bez nabíjačky. Akonáhle som však takzvane pritiačil na pílu, výdrž sa, pochopiteľne, výrazne skrátila – v onom lese som nemal problém pri plnom zaťažení strihať cca 2 hodiny a následne hodinu renderovať s tým, že po dokončení procesu mi ostalo ešte 50 % batérie.

Nabíjanie je, našťastie, rýchle, keďže ASUS k nemu prikladá 200 W adaptér, takže energiu viete doplniť pomerne svižne. Treba len rátať s tým, že nejde o úplne drobný doplnok do vrečka, a preto sa vám uvedený bonus v podobe kufríka určite hodí.

A teraz to najdôležitejšie. ASUS ProArt PX13 GoPro Edition nie je notebook pre každého a ani sa o to nesnaží. Nie je určený pre bežného používateľa, ktorý chce elegantný stroj na kancelársku prácu, streamovanie a občasnú úpravu fotiek. Toto je zariadenie pre tvorcov, ktorí reálne pracujú s videom, fotografiou, grafikou alebo náročnejšími kreatívnymi workflowmi a chcú mať vysoký výkon stále pri sebe. Najväčší zmysel bude dávať kameramanom, editorom, fotografom, cestovateľským content creatorom a ľuďom, ktorí kombinujú prácu v teréne s následným spracovaním obsahu priamo na mieste. Skrátka pre tých, ktorí nechcú nosiť veľký šestnásťpalcový



stroj, ale zároveň odmietajú robiť zásadné kompromisy vo výkone.

Ak teda väčšinu času píšete dokumenty, vybavujete videohovory a občas otvoríte pár desiatok kariet v prehliadači, PX13 je pre vás zbytočne drahá hračka. Ak však potrebujete mobilný pracovný nástroj, na ktorom viete seriózne strihať, upravovať a tvoriť aj mimo kancelárie, tento laptop začne dávať veľmi presný zmysel.

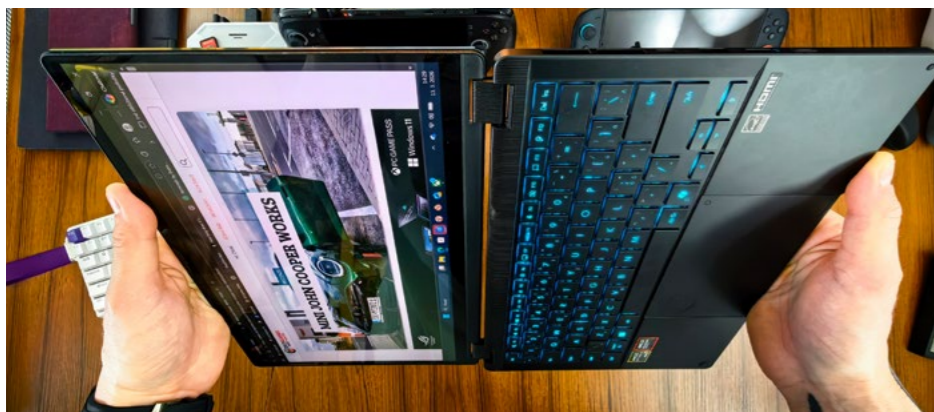
ASUS ProArt PX13 GoPro Edition je prosto špecializovaný pracovný nástroj pre ľudí, ktorí vedia, čo od hardvéru chcú a prečo sú ochotní si za to priplatiť. Investíciou do tohto železa dostanete mimoriadne výkonný 13-palcový konvertibilný notebook, ktorý v mnohých situáciách nahradí väčší a ťažší stroj. Zároveň však musíte akceptovať hlučnejšie chladenie, možné pískanie cievk a trochu konzervatívny 60 Hz displej. Ak patríte medzi používateľov, ktorí chcú mať na cestách maximum výkonu bez vĺčenia veľkého pracovného tanku, PX13 je mimoriadne zaujímavá voľba.

Verdikt

Mobilná pracovná stanica bez veľkých kompromisov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	3 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ extrémny výkon v kompaktnom 13-palcovom tele	- RAM je spájkovaná, bez možnosti upgradu
+ kvalitné a pevné kovové šasi	- hlučnejšie chladenie pri záťaži
HODNOTENIE: ★★★★★	



RECENZIA HARDWARE

Epson Lifestudio Pop

MALÝ, VŠESTRANNÝ A VÝKONNÝ



Projektor Lifestudio Pop od Epsonu chce byť dost malý a nenápadný na to, aby prirodzene fungoval v bežnej obývačke, ale zároveň technicky natoľko schopný, aby nepôsobil ako hračka. A práve to je na ňom zaujímavé. Nepredáva len veľkú uhlopriečku. Predáva predstavu, že obraz s uhlopriečkou 100 a viac palcov nemusí automaticky znamenať komplikovanú inštaláciu, hlučný hardvér ani ďalší reproduktor pod televízorom. EF-62N je skrátka projektor pre ľudí, ktorí si chcú zapnúť Netflix, pustiť film, pripojiť PlayStation a nestráviť pri tom pol hodiny nastavovaním.

Telo je plastové, kompaktné a s hmotnosťou len 1,6 kilogramu ide o zariadenie, ktoré bez väčšej námahy prenesiete z obývačky do spálne alebo zbalíte na víkend na chatu. Nepôsobí lacno, nevyzerá ako kancelársky

projektor a už na prvý pohľad je jasné, že nechce byť len núdzovým riešením na premietanie. Podstatné sa však deje až po zapnutí. Základom je technológia 3LCD v kombinácii s Epson Triple Core Engine.

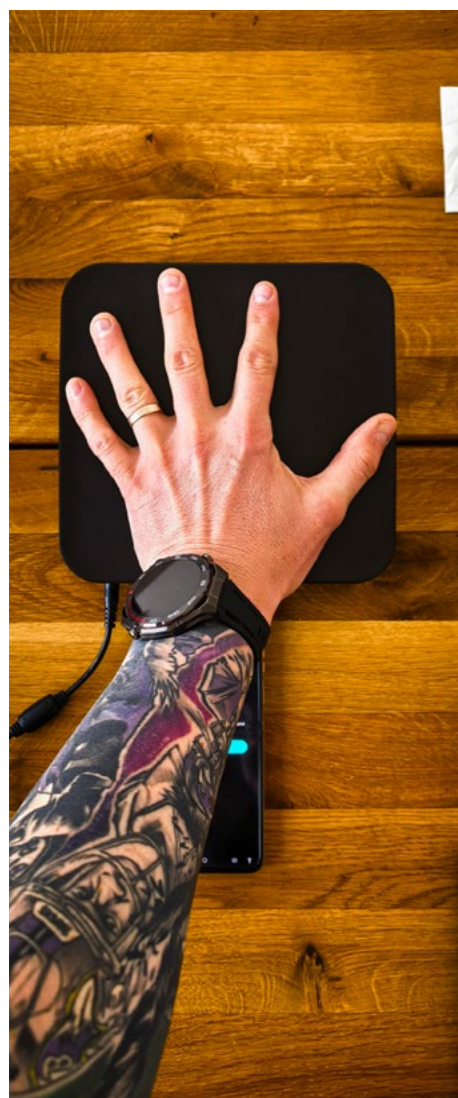
V segmente kompaktných projektorov pritom veľká časť konkurencie dnes stavia na DLP. Tá vie byť ostrá a efektná, no má aj jednu starú známu slabinu, dýchový efekt. Nie každý ho vidí, ale kto ho raz zaregistruje, začne si ho všímať pri kontrastných scénach, tituloch alebo rýchlych pohyboch očí. 3LCD ide inou cestou.

Používa tri samostatné panely pre červenú, zelenú a modrú, vďaka čomu má projektor rovnaký biely aj farebný svetelný výkon. V praxi to znamená, že farby nepôsobia vyblednuto a obraz si drží lepšiu konzistenciu. Pri EF-62N je to

dôležité dvojnásobne, pretože pri jase 700 ISO lúmenov potrebujete, aby projektor so svetlom pracoval čo najefektívnejšie. A presne tu je výhoda 3LCD viditeľná. Obraz síce nepôsobí agresívne, ale vyzerá prirodzene, stabilne a farebne veľmi slušne.

Triple Core Engine so samostatnými RGB LED prvkami má ešte jednu praktickú výhodu. LED svetelný zdroj znamená okamžitý štart, okamžité vypnutie a dlhú životnosť bez potreby výmeny lampy. Epson udáva 20 000 hodín, čo pri bežnom domácom používaní znamená dlhé roky bez starostí.

Treba však povedať aj to, čo EF-62N nie je. Nemá totiž natívny 4K čip. Používa technológiu 4K PRO-UHD, teda Full HD panely s pixel shiftingom. Inak povedané, obraz sa posúva tak, aby výsledný dojem



pôsobí detailnejšie a jemnejšie než pri obyčajnom Full HD. Podpora HDR10 a HLG je príjemný bonus, aj keď tu treba krotiť očakávania. HDR na projektore



s 700 ISO lúmenmi nebude nikdy ponúkať efekt špičkového OLED panelu. V tomto prípade ide skôr o lepšiu prácu s tonálnymi prechodmi, dôstojnejšie tieň a o to, aby obraz nepôsobil plocho. Na filmový aj herný obsah (o čom ešte bude reč) je výsledok veľmi slušný.

Jas 700 ISO lúmenov zároveň ukazuje, kde sa tento projektor cíti najlepšie. Nie v obývačke zaliatej poludňajším slnkom, ale večer alebo aspoň v miestnosti, kde viete zatiahnuť žalúzie.

V tme vyzerá obraz veľmi dobre. Farby majú sýtosť, detaily sú pekne čitateľné a kontrast je na túto kategóriu podľa mňa dostatočne presvedčivý. V mierne osvetlenej miestnosti sa s ním stále dá fungovať bez väčších

problémov, najmä ak nepôjdete do extrémne veľkej uhlopriečky. Pri dennom svetle však nastupuje realita. Čierna začne šednúť, kontrast sa sploští a obraz stráca na kvalite.

To ale nie je výčitka, skôr definícia cieľovej skupiny. EF-62N nie je zariadenie pre človeka, ktorý chce nahradiť superjasný televízor v presvetlenej izbe. Je pre toho, kto chce veľký obraz vtedy, keď má na to vhodné podmienky. Ak to prijmete, projektor vás nesklame.

Veľkou výhodou je aj to, ako jednoducho sa používa. Projektor vie automaticky zaostriť, korigovať lichobežníkové skreslenie, prispôbiť obraz stene a do určitej miery reagovať aj na prekážky alebo farebnosť povrchu. Znie to ako



detail, ale v praxi to tak vôbec nie je. Ak projektor presúvate, nechcete pri každom zapnutí ručne doladovať geometriu. Nechcete večer pred filmom otvárať menu ako servisný technik. Chcete ho položiť, zapnúť a pozerat'. A presne toto EF-62N zvláda veľmi dobre. Praktická je aj funkcia Eye Protection, ktorá stlmí svetlo pri detekcii osoby pred objektívom.

Jedným z klasických problémov malých projektorov býva zvuk. Výrobcovia často dokážu vtesnať rozumný obraz do malého tela, ale audio býva len povinná jazda. Epson to pri modeli EF-62N rieši partnerstvom s Bose a výsledok je na túto kategóriu nadpriemerný. Zvuk je plnší, než by ste pri takto kompaktnom zariadení čakali. Dialógy sú čisté, hudba má slušný objem a nechýba ani jemný basový základ, vďaka ktorému celé podanie nepôsobí plocho. Samozrejme, fyzika malej ozvučnice má svoje limity a žiadny kompaktný projektor nikdy nenahradí poctivý soundbar alebo samostatnú reproduktívnu sústavu.

Dôležité je, či ho pri bežnom filmovom večeri alebo hernej session vôbec potrebujete. A vo väčšine prípadov nie. Praktickým bonusom je aj možnosť používať projektor ako Bluetooth reproduktor. Apropos, ja som mal možnosť počas jednej grilovačky vyťahovať testovanú vzorku na záhradu a užiť si v prítomnosti kamarátov a rodiny pekný večer pri sledovaní a počúvaní videoklipov.

Softvérovým základom projektora je Google TV. Netflix aj ďalšie veľké streamovacie služby bežia natívne. Mnohé prenosné projektory dnes stále riešia streaming cez externý dongle alebo cez vlastnú platformu, ktorá pôsobí, akoby ju niekto prestal aktualizovať pred pár rokmi. Tu

nič také riešiť nemusíte. Nechýba ani hlasové ovládanie cez Google Assistant, Wi-Fi, Bluetooth 5.2 ani HDMI 2.0 s eARC.

A teraz to najzaujímavejšie. Hoci je Epson Lifestudio Pop primárne filmovo-streamovací projektor, pri hrách sa určite nestráti. Začnime tým podstatným. Input lag sa pohybuje okolo 20 ms.

To síce nie je hodnota, z ktorej by ste mali e-športové zážitky, ale na bežné konzolové hranie je veľmi slušná. Singleplayer akcie, závodné hry, športové tituly, RPG, kooperatívne hry aj väčšina dynamickjších vecí sa hrajú pohodlne. Odozva nepôsobí lenivo a projektor nepokazí dojem tým, že by ste každé stlačenie tlačidla cítili s oneskorením.

Mal som pritom šťastie, že v čase testovania projektora som súčasne recenzoval Crimson Desert, takže sa dalo príjemne spojiť s užitočným. Dôležitá je aj podpora ALLM (Auto Low Latency Mode). Projektor sa pri detekcii herného zariadenia automaticky prepne do režimu s nižšou latenciou, takže sa netreba prehrabávať v menu. Na hranie má EF-62N ešte jednu veľkú výhodu: 3LCD obraz bez dúhového efektu.

Pri hrách, kde sa kamera veľa hýbe, blikajú HUD prvky a kontrastné elementy lietajú cez obraz, je stabilita vizuálu jednoducho príjemná. Nintendo Switch je tu prakticky ako doma. Mario Kart, Zelda, Smash a ďalšie farebné tituly zrazu dostanú veľkú priestor a fungujú presne tak, ako by ste od podobného projektora chceli. Mimo nie sú ani PlayStation 5 a Xbox Series X.

Pri malých projektoroch sa pri dlhodobom používaní často stáva problémom hluk

od ventilátorov, preto ma zaujímalo, ako si v tomto smere povedie recenzovaná novinka. Ventilátor sa v jej prípade nesprával agresívne a ani pri intenzívnom používaní som ho neregistroval.

Aký je teda záver? EF-62N je šikovný a dobre vyvážený projektor, ale stále je to projektor s jasne definovanými hranicami. Prvým je jas.

Ak chcete bez kompromisov premietat' počas dňa vo výrazne osvetlenej miestnosti, musíte sa poobzerať po výkonnejšom modeli. Druhým je fakt, že 4K PRO-UHD nie je natívne 4K. Výsledok je veľmi dobrý, ale pozornejšiemu oku tento fakt neunikne.

Na drvivú väčšinu konzolového hrania je viac než použiteľný, ale na hardcore kompetitívne hranie zostáva monitor lepším nástrojom. To však nie sú chyby v klasickom zmysle. Sú to skôr prirodzené dôsledky toho, čím EF-62N vlastne je. Kompaktný, elegantný a ľahko použiteľný projektor so širším záberom.

Verdikt

Veľký obraz, málo starostí.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožička: Epson	Cena s DPH: 880€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kompaktné rozmery a nízka hmotnosť	- 700 ISO lúmenov limituje použitie cez deň
+ vďaka dizajnu do bežného interiéru	- 4K PRO-UHD nie je natívne 4K
+ tichá prevádzka	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Google Pixel 10a

KROK DO STRANY



Akokoľvek to možno z nejakej vtáčej perspektívy nevyzerá, tak technologický vývoj naozaj nie je pekná priamka tiahnuca sa smerom hore. Je to skôr schodisko, na ktorom sa z času na čas spraví veľký skok, ale následne sa dlhé obdobie takzvané varí z vody a prešľapuje na mieste. V segmente smartfónov je táto charakteristika za poslednú dekádu asi najviac badateľná, a preto sa mnohé populárne série mobilov rok od roku tvária ako keby ich jedna mater mala. Celé toto mi prišlo na um počas rozbal'ovania novej verzie lacnejšieho Pixelu desiatej série. Uvedený model neprináša zásadne nič nové a len z pohľadu vývoja trhu zlacňuje už existujúce technológie a stláča ich do uhladenejšieho balíka.

Konstruktívne je to čistý kalkul opierajúci sa o poslednú generáciu Pixel mobilov. Hliníkový rám a vzadu príjemný matný plast,

ktorý nepôsobí vyložene lacno a zároveň nie je magnetom na odtlačky. Najlepšia vec je v tomto prípade paradoxne tá najnudnejšia. Telefón konečne leží na stole rovno, bez otravného kolísania pri písaní, pretože modul fotoaparátu je tentokrát v absolútnej rovine so zvyškom chrbta, čo je dnes ekvivalentom svätého grálu. Vpredu sa nachádza odolné sklo Gorilla Glass 7i, a čo sa týka farieb, máte na výber z pestrej štvorice, pričom mne sa dostalo tej cti testovať extravagantnú verziu Berry. Čo mi v rámci rozpočtového šetrenia chýbalo? Moderný štandard bezdrôtového nabíjania Qi2. V roku 2026 a od takej pokrokovej firmy ako Google by som túto veľmi praktickú vec tak nejako očakával, avšak evidentne sa do rozpočtu nevošla. Máme tu však aspoň klasické bezdrôtové nabíjanie bez magnetov, čiže nebudete príležitostne

ochudobnení o to milimetrové posúvanie na podložke, kým trafíte správnu polohu.

Ďalším kompromisom je biometria. Čítačka odtlačkov je starší optický typ, nie ten rýchlejší ultrazvukový, takže síce väčšinou funguje svižne, v bežných situáciách vie byť náladová. Stačí mať vlhké prsty, suchú pokožku alebo nad hlavou ostré slnko a spoľahlivosť ide dole. Odomykanie tvárou cez prednú kameru je pohodlnejšie, ale je to menej bezpečné riešenie a na citlivejšie operácie typu bankové autorizácie by som to neodporúčal.

Displej je naopak miestom, kde Google takmer nešetril. 6,3-palcový OLED panel s rozlíšením FHD+ a 120 Hz pôsobí plynulo a výrazne drahšie, než napovedá koncová cenovka mobilu. Klúčový je aj vyšší jas. Adaptívne prispôsobovanie farieb a



bieleho bodu funguje nenápadne, ale v praxi príjemne, hlavne večer pri dlhšom čítaní. Potom si však pustíte video so zvukom, a... Reprodukory znejú plocho, bez poriadnych basov a pri vyššej hlasitosti vedia nepríjemne skresľovať. Haptika, teda vibračná odozva, je na tom rovnako zle.

Svoju prácu síce urobí, ale bez jemnosti a presnosti, skôr ako starý motorček, ktorý sa ozve zakaždým rovnakým tupým bzučaním. Je to detail, ktorý si človek možno neuvedomí hneď, no pri písaní a bežnom používaní postupne znižuje onen prémiový efekt.

O výkon sa stará Tensor G4 s 8 GB RAM. Je to čip, ktorý už nie je najnovší a pri syntetických testoch preto nebude logicky trhať rekordy – najmä v náročných hrách. V Call of Duty: Mobile som pri vysokých nastaveniach dosahoval okolo 40–50 snímkov za sekundu, s menšími pädmi v momentoch, keď sa na obrazovke zrazil bláznivý chaos s akciou. Asphalt Legends bol v tomto ohľade lepšou voľbou, keďže aj pri vysokých detailoch sa všetko zvládalo držať okolo 60 snímkov za sekundu a celok pôsobil oveľa konzistentnejšie.

Nemohol som samozrejme nestiahnuť ani lakmusový papier s názvom Genshin Impact. Keď som to skúšal na najvyšších detailoch s nastaveným cieľom 60 snímkov za sekundu, reálny výstup sa pohyboval zhruba na úrovni 20 – 25 snímkov za sekundu a po dlhšej záťaži sa už pridalo logicky aj teplo a rýchle obmedzenie výkonu. Mobil ako taký je preto vhodný na bežné arkádové hranie, ktoré zvláda pomerne

slušne. Pri náročnejších hrách, ktoré by ste si nastaveniami ešte chceli vylepšiť, rýchlo odhalíte jeho výkonnostné limity.

V každodennej prevádzke je však systém svižný, aplikácie sa spúšťajú rýchlo a bežné prepínanie medzi úlohami je bez výrazného spomaľovania. Veľkou témou je už vyššie spomínaná teplota.

Vďaka Exynosu 5400 je správanie pri záťaži kultivované a telefón sa pri fotení, natáčaní videa či dlhších prenosoch dáť zbytočne neprehrieva. Konektivita je rovnako moderná, nechýba 5G, Wi-Fi 6E, Bluetooth 6, NFC ani satelitné

núdzové správy, hoci najnovšia Wi-Fi generácia tu, ako vidíte, nie je prítomná.

Keď sa rozprávame o Google telefóne, nemôžeme pochopiteľne vynechať softvér. Pixel tradične stojí na dokonale čistom Androide bez zbytočného balastu a sedemročná podpora je v tejto triede stále veľký argument, aj keď dnes už musím jedným dychom dodať, že konkurencia, ktorá bola v tomto smere doteraz vyložene zatvrdená, sa začína preberať a meniť svoju stratégiu. Zároveň sa však objavuje nepríjemný paradox dlhovekosti, a to konkrétne v rámci operačnej pamäte. 8 GB RAM dnes ešte ako-tak stačí, no v





horizonte ďalších rokov môže byť pamäť pre lokálne funkcie umelej inteligencie limitujúca. A druhá, ešte cynickejšia vec je, že niektoré pokročilé funkcie umelej inteligencie sú softvérovo zablokované, hoci hardvér by ich teoreticky zvládol. Ide o takzvané produktové triedenie, aby drahšie modely mali vždy niečo navyše a vedeli si na trhu obhájiť cenovku.

Aby som bol v rámci umelej inteligencie konkrétny, tak Pixel 10a má AI výbavu postavenú na Gemini a Gemini Nano, teda na asistentovi a menšom modeli, ktorý vie časť úloh spracovať priamo v telefóne bez toho, aby všetko muselo ísť na server. Patrí do toho aj Gemini Live, čiže plynulý hlasový rozhovor s asistentom, a integrácie Gemini do vybraných aplikácií.

Circle to Search (zakrúžkujete na obrazovke objekt alebo text a hneď sa to vyhl'adá), Live Translate (priebežný preklad) a Call Assist (AI pomoc okolo hovorov, ideálna na filtrovanie spamu a prepis). Vo foto časti sú Camera Coach (radí s kompozíciou v hl'adáčiku) a Auto Best Take (zloží skupinovú fotku z viacerých záberov tak, aby mali ľudia lepší výraz). Oproti Pixelu 10/10 Pro mu však chýba Pixel Screenshots (vyhl'adávanie v archíve snímok podľa obsahu) a Magic Cue (proaktívne kontextové návrhy naprieč systémom).

Fotoaparát, tak ako aj softvér, je klasická pixelovská prednosť. Aj keď hardvér zostal prakticky rovnaký ako pri predchádzajúcej generácii, výsledky sú v tejto cenovej hladine stále výborné. Cez deň dostanete ostré, konzistentné snímky s typickým

dynamickým rozsahom, ktorý vie zachovať detaily v svetlách aj tieňoch. Slabiny sú skôr systémové, kde farby a tieň v niektorých podmienkach pôsobia príliš nevýrazne, niekedy až fádne, a bez optického teleobjektívu je každé priblíženie nad 2x už skôr trest než výhoda.

Nové softvérové vychytávky pri fotení vedú v tomto smere pomôcť, najmä pri skupinách a kompozícií, no zázraky zo zlej fyziky neurobia, takže nemajte zase prehnane očakávania. Zámerne ich sem nemám potrebu vypisovať, pretože je to všetko identické s predchádzajúcimi modelmi.

Pochvala z mojej strany ide za výdržou. Vďaka efektívnej kombinácii čipu a modemu vie Pixel 10a fungovať veľmi dlho, pokojne aj dva dni pri bežnom používaní. Nabíjanie ako také je síce sklamaním, ostatne, tankovať energiu káblom pri 30 W a bezdrôtovo 10 W je dnes už takmer rarita, len v tom negatívnom slova zmysle – dokonca aj taká konzerva ako Samsung sa v tomto smere polepšil. Dá sa s tým žiť, len to nie je telefón, ktorý si na poslednú chvíľu dotankujete v priebehu pár minút a vyrazíte do mesta.

Ekologická stránka a opraviteľnosť vyzerať takisto pomerne rozumne. Podiel recyklovaných materiálov je slušný a spolupráca so známou firmou iFixit znamená reálne dostupné návody aj diely, čo je pri silube dlhoročnej softvérovej podpory výborná kombinácia. Z pohľadu životného cyklu je to jeden z tých telefónov, ktoré dávajú väčší zmysel držať dlhšie, nie meniť každú sezónu, aj keď v spojení s tou slabšou RAM je to dvojsečná

zbraň. Jednoducho ide o mobil, ktorý musí zapasovať do vašich nárokov.

V úplnom závere nadviážem na úvod recenzie. Pixel 10a je z môjho pohľadu ukázkový krok bokom. Nie je to model pre ľudí s Pixelom 9a, a úprimne ani pre majiteľov 8a, pokiaľ nemajú konkrétny dôvod na zmenu. Je to však veľmi dobrý, odladený a praktický telefón pre tých, ktorí prichádzajú zo staršieho, pomalšieho zariadenia a chcú špičkový displej, výborné fotky, dvojdennú výdrž a dlhú softvérovú podporu bez toho, aby platili prémie sumy.

Len treba rátať s tým, že Google šetril na zvuku, haptike a prekvapivo aj na modernom bezdrôtovom pohodlí. Ak vám tieto veci neprekážajú, je to vhodná kúpa. Ak áno, paradoxne najväčší konkurent môže byť stále lacnejší predchodca.

Verdikt

Pre niekoho môže byť rozumný aj krok bokom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Google	Cena s DPH: 550€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Špičkový 120 Hz OLED s vysokým jasom	- Absencia Qi2
+ Výborný fotoaparát v tejto triede	- Slabší zvuk
	- haptika
	- Osekaná AI
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Samsung S26

AI PHONE VS. SMARTPHONE



Boli časy, keď sa pokrok dal chytiť do ruky. Zavrakli dvierka kazetového prehrávača, prst zatlačil mechanické tlačidlo a človek mal pocit, že technika sa posunula do novej éry. Dnes je to už ovela menej romantické a výrazne sterilnejšie. Konkrétne narážam na prémiové telefóny, ktoré už dávno nežijú vo svete objavov, ale ovela viac v aréne marketingu. Ostatne, zvykajte si, že čím častejšie budete v éteri počuť termín AI Phone namiesto Smartphone. Jeden taký AI mobil som mal možnosť posledný mesiac testovať. Išlo o základný model novej generácie Samsung Galaxy S26.

Na papieri sa oproti Galaxy S25 niečo predsa len udialo. Displej narástol zo 6,2 na 6,3 palca, batéria z 4 000 na 4 300 mAh, základné úložisko konečne poskočilo zo 128 na 256 GB a zadný modul fotoaparátov už nevyzerá ako tri samostatne prilepené

oči, ale ako uhladenejší celok. V útrobach pracuje novší čip Exynos 2600 a okolo systému pobežuje viac nástrojov umelej inteligencie než vlni. Keď si to však človek preloží z marketingovej reči do normálnej slovenčiny, vyjde mu z toho asi toto. Telefón je o chlp väčší, vydrží o trochu viac, v základe už konečne neuráža úložiskom a vizuálne upratali zadnú stranu. Nie revolúcia, ani generačný skok, ale séria úprav, ktoré pri mobile za tisíc eur očakávam skôr automaticky, než aby som za ne začal tleskať.

Samotné telo je stále príjemne kompaktné, a to je jedna z jeho najväčších výhod. Ak pravidelne čítate moje testy mobilov, tak viete, že takzvané lopaty vyložene nemusím, a aj preto milujem skladačky. Do ruky základná S26 sadne výborne, nepôsobí ako tablet a v mojom prípade

matná čierna úprava dokázala nastaviť dostatočnú mieru praktického luxusu. Odtlačky sa na nej totiž nedržia tak agresívne, telefón sa nešmýka a nepôsobí lacno. Aj tu však platí, že Samsung nič nové nevymyslel, len sa drží toho, čo funguje. A možno je to nakoniec dobre, pretože aspoň nepokazil to, čo už mal dávno zvládnuté.

Displej je opäť výborný. Je jasný, plynulý a bez problémov čitateľný aj vonku. Lenže keď sa odlepím od reklamných superlatívov, zostane mi v rukách veľmi známy zážitok. Tých pár desiatín palca navyše je v praxi príjemných asi tak, ako keď vám v reštaurácii pridajú o jeden hranolček viac. Najviac ma pri testovaní vlastne štvalo, že tú vôbec najvýraznejšiu hardvérovú novinku si výrobca nechal pre drahší model, takže základný S26 nechal stáť smutne v kúte. Narážam



na unikátny displej, ktorý vo verzii Ultra umožňuje filtrovať zobrazenie obsahu pre ľudí stojacich okolo vás. Ak by ste chceli vedieť viac, prečítajte si moju nedávnu reportáž z odhalenia novej Galaxy série.

Najväčšou zmenou vo vnútri je už spomínaný nový Exynos 2600, minimálne v európskej verzii. Na papieri pôsobí ambiciózne a v krátkych dávkach vie byť naozaj veľmi rýchly. Systém lieta, aplikácie sa otvárajú okamžite a pri bežnom používaní som nemal dôvod sa sťažovať. Lenže to, čo mňa osobne zaujímalo najviac, boli tvrdé dáta pri testovaní v náročnom

hernom prostredí. V akomsi základnom lakmusovom papieriku, teda v League of Legends, sa mobil držal v rámci teploty okolo 35 stupňov, takže tam Exynos konečne nepôsobil ako prenosný varič. Lenže pri Genshin Impact už po viac než pätnástich minútach teplota narástla na 40 stupňov na prednej strane a 38 stupňov vzadu, pri CoD v plnej palbe sa dostal zhruba na 41 stupňov vpredu a mierne nad 38 vzadu, pričom sa objavili aj poklesy snímokovania. Čím dlhšie som takzvané tlačil na pílu, tým vyššie teploty a tým výraznejšie cieleňé spomalovanie procesov. Zaujímavé je, že Samsung sa tomu evidentne snažil pomôcť

aj na úrovni balenia čipu, keď nasadil riešenie tepelného mostu a oficiálne hovorí o znížení tepelného odporu o 16 percent. Herná realita je však iná. Kto chce nadviazať na kvality herných schopností série Galaxy z minulosti, mal by aj cez istú mieru pokroku čipu Exynos doplatiť a ísť do verzie Ultra, inak z môjho pohľadu nebude spokojný.

Samsung Galaxy S26 je AI Phone, to sme si už povedali v úvode, a preto jeho schopnosti v rámci umelej inteligencie potrebujú aj samostatný odstavec. Výrobca AI natlačil hlbšie do systému a v praxi vie pomôcť viac než vlni. Telefón dokáže v správnej chvíli navrhnúť udalosť do kalendára, upozorniť na kolíziu v plánoch, ponúknuť vhodné fotografie z galérie priamo počas konverzácie, vyčistiť zvuk vo videu alebo spraviť zo zle odfoteného papiera použiteľný dokument. To všetko funguje slušne a niektoré z týchto nástrojov sú naozaj praktické. Lenže opäť, treba si naliať čisté víno. Veľká časť tejto novej éry stojí na tom, že telefón robí viac vecí za vás, lebo samotný hardvér už veľmi nemá kam utekať. Je to teda pokrok, ale skôr v pohodlí než v samotnom zariadení. A áno, niektoré funkcie sú užitočné. Len by som bol opatrný s tvrdením, že práve kvôli nim treba zahodiť S25 do zásuvky a utekať po S26. Tam ešte ani náhodou nie sme.

Výdrž batérie, ako takej je rozhodne lepšia, čo je vzhľadom na o 300 mAh väčšiu kapacitu logické. Telefón bez problémov

dá bežný deň a pri rozumnom používaní ostáva aj nejaká tá rezerva. Lenže hneď vedľa toho stojí nabíjanie, ktoré Samsung zjavne chráni ako historickú pamiatku. O dôvodoch sme si písali už veľakrát. Výrobca sa prosto snaží zabezpečiť, aby vám mobil fungoval dlhé roky bez rapidnej degradácie akumulátora. Tam, kde Ultra išla tento rok v rýchlosti vyššie, základ ostáva stále na úrovni 25 wattov. Pri telefóne za 999 eur. Výdrž teda chválím, nabíjanie nie. A práve v takýchto momentoch je krásne vidieť, ako sa značka tvári, že ide o prémiový produkt bez kompromisov, avšak bežný človek to v praxi vidí inak.

Fotoaparáty nového Galaxy S26 sú skôr recyklácia než skutočná nová generácia. Zostava je tvorená 50 Mpx hlavným snímačom, 12 Mpx ultraširokým objektívom, 10 Mpx teleobjektívom s 3x optickým priblížením a vpredu nájdete 12 Mpx selfie kameru s autofokusom. Hardvérovo sa tu teda veľmi neudialo a môžeme hovoriť skôr o softvérovej nadstavbe. Cez deň fotí hlavný 50 Mpx snímač veľmi sebavedomo. Zábery sú ostré, kontrastné a farebne výrazné, niekedy až trochu príliš saturované, ale pre väčšinu ľudí budú jednoducho atraktívne a na sociálne siete ako stvorené. Ultraširoký fotoaparát je použiteľný, no kvalitou za hlavným cítel'ne zaostáva, hlavne pri horšom svetle. Teleobjektív s 3x optickým zoomom za mňa stále dáva zmysel, ale pri 10 Mpx už nejde o nič výnimočné. V noci S26 ťaží hlavne zo spomínaného softvéru



a nového spracovania obrazu. Samsung hovorí o ProVisual Engine a redukcii šumu, čo v realite znamená jasnejšie nočné zábery, viac vyťahnutých detailov a menej agresívneho šumu, ale zároveň aj menej prirodzenej atmosféry, pretože telefón má tendenciu scénu dost' výrazne presvetľovať.

Pri videu podporuje FHD a 4K pri 60 snímkach za sekundu a 8K pri 30 snímkach za sekundu. Oveľa dôležitejšia než samotné 8K je však stabilizácia, najmä režim Super Steady s funkciou Horizontal Lock, ktorý krásne drží obraz pri chôdzi aj rýchlejšom pohybe. Opakovane som si to vyskúšal pri

naháňaní našej mačky po dvore. Celkovo teda S26 nefotí zle, ale skôr potvrdzuje, že Samsung vie z toho istého hardvéru ešte raz vymýkať slušný výsledok.

Keď si to celé zhrniem, tak Galaxy S26 je telefón, ktorý oproti S25 prináša zopár suchých a ľahko spočítateľných noviniek. O desiatinu palca väčší displej, o 300 mAh väčšiu batériu, rozumnejších 256 GB v základe, nový čip a viac systémových funkcií postavených na umelej inteligencii. A teraz tá menej príjemná časť. Ani jedna z týchto noviniek sama osebe nepôsobí ako dôvod na nadšenie. Skôr ako oneskorené dorovnanie toho, čo už malo byť dávno samozrejmosťou. Fotoaparáty hardvérovo prešli apujú na mieste, nabíjanie je z môjho pohľadu prosto smiešne pomalé a výkon pri dlhšej záťaži naráža na limity čipu. Žiadny generačný skok, ale skôr preleštený medzigeneračný servis. Kto má však doma základný Galaxy o dve generácie späť, tomu bude tento upgrade logicky pripadať ako rozumná voľba.

Verdikt

Šikovne preleštený medzigeneračný servis, nie telefón, ktorý by mal majiteľov S25 nútiť utekať do obchodu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 999€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kompaktné a veľmi pohodlné telo do jednej ruky
- + Lepšia výdrž batérie než pri S25
- Generačný posun oproti S25 je malý
- 25 W nabíjanie je v tejto cene jednoducho slabé

HODNOTENIE:



Ray-Ban Meta (Gen 2)

LEPŠIE NEŽ MINULE?



Je to už niekoľko mesiacov, čo som si s neskrývanou dávkou skepticizmu nasadil na nos prvé Ray-Ban Meta Wayfarer. Ak patríte k našim pravidelným čitateľom, možno si na ten text spomeniete. Chcel som ich nenávidieť, odpísať ako ďalší výkrik do tmy, ktorý skončí na cintoríne dejín vedľa Google Glass. Lenže nakoniec sa ukázalo, že bez nich už neviem poriadne existovať a hlavne pracovať. Dnes, v roku 2026, mám na stole (a hlavne na očiach) priameho nástupcu, konkrétne model Ray-Ban Meta (Gen 2). Po týždňoch intenzívneho testovania v rámci mojej profesie aj bežnej socializácie mám pre vás pripravený súhrn dojmov a, samozrejme, aj porovnanie oboch generácií.

Keď Meta a EssilorLuxottica prvýkrát spojili sily, ich najväčší trik nebol v tom, čo do okuliarov pridali, ale v tom, čo na nich nebolo vidieť. Ray-Ban Meta od

začiatku vyzerali ako úplne bežné okuliare, a popritom ste s nimi dokázali zbierať kvalitou uspokojivé videá pre sociálne siete. Gen 2 v tejto disciplíne pokračuje. Stále si môžete vybrať z viacerých štýlov (Wayfarer, Headliner či Skyler) a ja osobne som opäť siahol po klasickom dizajne Wayfarer. Ešte dôležitejšie však je, že Meta zachovala ergonómiu a s váhou okolo 48 až 50 gramov (podľa veľkosti) pôsobia na nose prirodzene a ani po hodinách netlačia. Ovládanie zostáva rozdelené na fyzické tlačidlo a dotykovú plochu – to všetko na pravej nožičke. Tlačidlom spravíte fotku alebo spustíte video, dotykom riešite hlasitosť, hovory, preskakovanie skladieb a podobne. Samozrejmosťou ostala podpora dioptrických skiel a v mojom prípade je plus aj to, že som tie isté sklá z predchádzajúcej generácie vedel bez problémov presadiť aj sem (logicky, v rámci rovnakého modelu a

veľkosti). A ak chcete prípadne športovejší štýl alebo niečo, čo prežije drsnejšie zaobchádzanie, Meta spolu s Oakley ponúka modely Oakley Meta HSTN a Vanguard, pričom Vanguard láka odolnosťou IP67 (klasická verzia má len IPX4).

Ak bola prvá generácia predovšetkým o tom zachytiť akýkoľvek moment vo výške vašich očí, druhá túto ideu posúva vyššie. Skok z 1080p na 3K video je na papieri najzásadnejší argument pre upgrade, lenže výsledok nie je taký „wow“, ako by ste možno čakali. Fotky aj tu ťažia z 12 Mpx ultra-širokého záberu, no najväčší praktický prínos je v tom, že 3K video vám dá viac detailu a väčšiu rezervu pri orezoch alebo pri použití mimo sociálnych sietí. Pri prvej generácii boli fotky fajn na rýchle postnutie, ale akonáhle som potreboval vyťahnúť detail z interiéru auta alebo to použiť do



článku, narazil som na limity kompresie a mäkkosť detailov. Gen 2 to vie zjemniť. Nie zázračne, ale citeľne v situáciách, kde s materiálom samotným viete ďalej pracovať. 3K pri 30 fps (alebo 1080p pri 60 fps, keď chcete plynulejší pohyb) je ostré, dynamický rozsah je slušný a farby sú prirodzené, no keď si dáte vedľa seba tú istú scénu zo starého a nového modelu, nie vždy budete mať pocit, že sledujete generačný skok.

Preto ak máte prvú generáciu a fotky či videá končia výhradne na sociálnych sieťach bez náročnejšej postprodukcie, upgrade nedáva automaticky zmysel. A mimochodom, kvalita elektronickej

stabilizácie mi príde veľmi podobná, čo však neberte ako nejaké negatívum, ba naopak.

Samozrejme, fyziku úplne neoklamete. Keď zapadne slnko, limity malého senzora sa ukážu. V šere alebo tmavšom prostredí ide kvalita automaticky dole, pribudne šum a detaily sa začnú zlievať. Je to lepšie než v prvej generácii? Áno, o niečo. Je to úroveň vlajkového smartfónu? Ani náhodou. Na zachytenie atmosféry večerného mesta, garáže alebo podujatia to však stále stačí, len od toho netreba čakať nočný režim, ktorý by prepisoval zákony optiky. Pri 3K/30 som si navyše v tmavších scénach všimol aj výraznejšie blikanie (typické pri umelom

osvetlení), takže ak natáčate v interiéroch, oplatí sa s tým počítať. Keď už sme pri viditeľných veciach, tak signalizačná LED, ktorá dáva okoliu najavo nahrávanie, je tentoraz ešte jasnejšia, čo beriem ako férový ústupok súkromiu okolia, a zároveň to celé pôsobí menej špiónsky. Internet sa vždy bude snažiť nájsť skratky, ale ja by som sa na žiadne tajné nahrávanie pri bežnom používaní nespoliehal. Maximálna dĺžka videa sa nemení (stále je to krátky klip, nie nekonečný záznam), úložisko ostáva 32 GB a natívne stále počítajte s tým, že obsah je robený primárne na výšku, čiže pre sociálne siete. Prenos fotiek a videí spravuje tá istá ekosystémová appka, len s novým názvom: Meta View sa premenovala na Meta AI.

Zvuk bol pri prvej generácii za mňa príjemným prevrpením, no logicky trpel nedostatkom basov a v hlučnom prostredí ste často nepočuli nič, zatiaľ čo v tichu ostatní počuli viac, než by ste chceli. Meta pri Gen 2 si ubuže vyššiu maximálnu hlasitosť a dvojnásobné basy a subjektívne musím povedať, že zvuk je naozaj plnší a pri podcastoch či telefonovaní čistejší. Stále však platí, že ide o otvorený systém a pri hlasitosti nad úroveň 70 % sa z okuliarov stávajú malé reproduktory počuteľné pre celé okolie. V preplnenej MHD si tak váš hudobný vkus vypočuje aj pani vedľa vás. A naopak, v naozaj hlučnom prostredí (metro, lietadlo) nebudete počuť takmer nič. Ray-Ban Meta sú teda v rámci zvuku výborné do kancelárie, na prechádzku alebo do auta, ale nenahradia štuple s ANC.

Batéria bola Achillovou pätou prvej generácie (štyri hodiny boli jednoducho





použitelnejší materiál mimo sociálnych sietí, upgrade na Gen 2 dáva zmysel. A ak ste doteraz váhali, či do tohto segmentu vôbec vstúpiť, Gen 2 je ten moment, keď to už konečne nepôsobí len ako hračka, ale ako reálny pracovný nástroj.

PS: V závere nemôžem ignorovať slona v miestnosti: model Meta Ray-Ban Display. Kým štandardné Gen 2 sú audio-vizuálne okuliare, model Display pridáva integrovaný head-up displej v pravej šošovke, a to s rozlíšením 600 x 600 px, ktorý vie zobrazovať notifikácie, navigáciu či ďalšie kontextové informácie priamo v zornom poli. Ešte zaujímavejšie je ovládanie pomocou náramku (Neural Band), ktorý sníma svalové impulzy cez

málo) a Gen 2 na to reaguje prísľubom až ôsmich hodín bežného používania. V praxi to sedí vtedy, keď okuliare používate vyložene ležérne (sem-tam záber, pár skladieb, krátke hovory). Lenže akonáhle začnete tlačiť 3K video vo veľkom, streamovať alebo viesť dlhšie hovory, percentá doslova miznú.

Pri mojom stresovom teste, kde som nahrával takmer bez prestávky (jedno video za druhým), som sa vedel dostať na nízke percentá prekvapivo rýchlo (30 minút) a navyše som si neraz vyrobil aj situáciu, keď sa okuliare zahriali natol'ko, že odmietli ďalej nahrávať. Čiže fyzika a tepelné limity tu stále existujú tak ako tomu bolo pri Gen 1. Našťastie, nabíjacie (kožené) puzdro je presne na to, aby vás zachránilo a tak si viete pomocou neho postupne do okuliarov naliať ďalších 48 hodín.

Druhá generácia Ray-Ban Meta stále nie je kvalitatívne presne tam, kde by som si ju ja osobne predstavoval. Okuliare bojujú s fyzikálnymi limitmi batérie aj malej optiky, Meta AI funkcie u nás na Slovensku



oficiálne nefungujú naplno a ak si ich chcete kúpiť, často skončíte pri dovoze s prídržkou. Napriek tomu tu progres je. Ak vlastníte prvú generáciu a batéria vás privádza do šialenstva, alebo chcete o chl

EMG: žiadne mávanie rukami vo vzduchu, len jemné gestá prstami. Problém je, že Display je zatiaľ oficiálne viazaný na USA (vrátane predaja demo verzií) a kedy, a či vôbec sa dostane do Európy, Meta zatiaľ jasne nekomunikuje.

Verdikt

Mierne zlepšenie voči staršej verzii, avšak nič zásadné na to aby ste sa jej museli okamžite zbavovať.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Redakcia	560€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Elegantný dizajn	- AI
+ Zlepšená výdrž batérie	- Dostupnosť na našom trhu
+ 3K videá	- Etický problém
+ Vylepšený zvuk	- Cena
HODNOTENIE: ★★★★★	



Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebujete vidieť,

pretože naše hostingy bežia bez chýb.



Ani neviete, že nás máte

ASUS ExpertBook Ultra

VŠESTRANNÝ PRACANT



ASUS si sériu ExpertBook buduje nad'alej pekne po vrstvách. Keď prišiel prvý ExpertBook B9, ukázal trhu, že firemný notebook nemusí vyzerať ako služobná kalkulačka s pántami a hmotnosťou príručnej batožiny. Kým časť konkurencie v tejto súvislosti brala biznis segment ako povinnú jazdu v päťdesiatich odtieňoch šedej (pozdravujem Arnolda Judasa Rimmera), ASUS pochopil, že manažérsky notebook môže byť ľahký, vizuálne uhrančivý a vybavený poriadnou výdržou. Aktuálne práve mnou testovaný model ExpertBook Ultra B9406CAA je logickým pokračovaním celej tejto filozofie. Tentokrát však už nejde len o mobilitu a výdrž, ale aj o výkon, ktorý dáva zmysel aj mimo sveta tabuliek, porád a korporátneho slovníka. Jedným dychom však treba dodať, že toto nie je laptop pre človeka, ktorý chce lacný stroj na maily a raz za čas v ňom

otvorí nejakú tabuľku. Rozprávať vám budem o železe vhodnom pre manažérov, konzultantov, kreatívcov a ľudí, ktorí sú viac na cestách než doma pri stole. Je to pre tých, čo chcú mať v taške niečo extrémne ľahké, ale zároveň nechcú počúvať ten starý známy ultrabookový folklór, že na skutočnú robotu si majú radšej zobrať väčší a ťažší notebook.

Už prvý dojem je silný. Notebook je absurdne ľahký a tenký (1,09 kg a 10,9 mm). Pri takýchto proporciách som mal najprv pocit, že držím v ruke niečo až prehnane krehké a tak sa aj k tomu musím správať. Lenže táto krehkosť je skôr optický klam než realita. Šasi je vyrobené z horčikovej zliatiny s hliníkom a celé spracovanie pôsobí presne tak, ako by to pri notebooku za niekoľko tisíc eur malo pôsobiť. Úprimne, aj keď som dobre vedel

o cene testovaného kusu, zámerne som sa snažil protichodným tlakom rúk skrútiť túto novinku ako mokrý uterák. Notebook sa však v zatvorenom stave ohol sotva o pár desiatín stupňa a nevydal pri tom ani len hlásku. Konštrukčne sa tak môžeme bez obáv rozprávať o maximálne prémiovom zariadení. Výrobca si dal rovnako záležať na tom, aby notebook nevyzeral po troch dňoch ako výstava masných odtlačkov. Povrch je hlboko matný, príjemný na dotyk a veľmi dobre odoláva šmuham aj bežnému opotrebovaniu. Pokojne ho tak môžete vytiahnuť počas meetingu, v lietadle aj v kaviarni a stále bude pôsobiť ako keby ste ho práve vybalili z krabice. Vonkajší dizajn je celkovo minimalistický a všetko je tu podriadené funkcii a elegancii. Jediným nápadnejším prvkom a akousi novinkou je svetelná lišta umiestnená pod displejom, ktorá pri zapínaní a prihlasovaní pridáva

stroju jemný futuristický podpis. Nie je to nič, čo by vás rušilo, skôr detail, ktorý notebooku dodáva trochu charakteru.

Pri testovaní som si nanešťastie všimol, že pánty displeja sú naladené pomerne voľne. Na jednej strane je fajn, že veko otvoríte jedným prstom bez toho, aby ste notebookom buchli o stôl. Na druhej strane, ak notebook otvorený prenášate, displej má tendenciu povoliť viac, než by som pri prémiovom modeli čakal. Nie je to tragédia, ale je to presne ten detail, ktorý si pri notebooku tejto triedy okamžite všimnete a nečakáte to.

Veľkou premennou je opäť displej. Máme tu konkrétne 14-palcový dotykový panel s pomerom strán 16:10 a 3K rozlíšením. Podstatnejšie však je, že ide o dvojvrstvový OLED panel. Ak sa teraz tvárite ako grécky mysliteľ, loviac v pamäti zmienku o nejakých dvojvrstvových displejoch, môžete si ušetriť čas. Preložené do normálnej ľudskej reči to znamená, že tu výrobca nešiel len po farbách a kontraste, ale aj po vyššom jase, lepšej efektívite a dlhšej životnosti. V praxi je obraz skutočne výborný. Farby sú sýte, kontrast je nekonečný, čierna je skutočne čierna a panel bez problémov zvláda aj náročnejšie pracovné nasadenie, či už ide o úpravu fotografií, videa alebo jednoducho dlhé hodiny pred textom a tými už spomínanými tabuľkami. Poteší aj variabilná obnovovacia frekvencia až do 120 Hz, takže systém nepôsobí stuhnuto a pri pohybe je všetko citeľne plynulejšie. Lenže práve pri displeji prichádza aj v rámci série nečakaná zmena. Tentokrát tu nemáme naleštený povrch, ale naopak matnú vrstvu. Sklo tak na jednu stranu výborne potláča odlesky, ale zároveň do obrazu pridáva jemnú zrnitosť. Najviac si ju všimnete na bielych plochách, teda presne tam, kde budete pri práci tráviť asi najviac času: pri čítaní webu, dokumentov alebo v kancelárskych aplikáciách. Nie je to vyslovene chyba, skôr vlastnosť, na ktorú si musíte zvyknúť. Ak ste zvyknutí na lesklé panely s čistým, hladkým obrazom, budete to určite vnímať. Naopak, ak často pracujete v zložitých svetelných podmienkach, matná úprava má veľmi jasný zmysel. ASUS sa tu vedome rozhodol obetovať časť optickej čistoty v prospech použiteľnosti v reálnom svete. Navyše týmto krokom dokázal krásne eliminovať pre každého otravné šmuhy a otlaky prstov na obrazovke.

Kvalita klávesnice pri takto filozoficky definovanom laptope ide ruka v ruku s obrazovkou a je teda rovnako alfou aj omegou. Má tu zdvih 1,5 mm, čo je na tak tenké telo veľmi slušná hodnota, a pri písaní je to cítiť. Klávesy majú dobrú odozvu, nepôsobia gumovo a zvládajú



som na nich bez problémov napísať dlhé články bez toho, aby som mal chuť presedieť na externú klávesnicu (vždy nosím jednu kompaktnú v rucksaku). Chod samotných spínačov je doslova na jednotku. Povrch kláves je príjemne matný a má jednofarebné podsvietenie, ktoré prepúšťa svetlo krásne a celistvo.

Pod klaviatúrou sa nachádza obrovský haptický touchpad. Namiesto klasickej mechaniky používa senzory a vibráciu,

ktorá simuluje kliknutie. Je to v súčasnosti akýsi trend, ktorý prerastá externými hernými perifériami a naplno sa usadzuje aj vo sfére trackpadov. Výhodou je rovnaká odozva po celej ploche a hlavne dlhá výdrž. Problém je, že v testovanej verzii bol touchpad občas až príliš citlivý. Pri písaní sa mi niekedy kokráť stalo, že kurzor sa rozhodol ísť sám od seba preč, akoby mal inú pracovnú priority než ja. Opäť, nie je to katastrofa, ale pri notebooku zameranom na produktivitu to zamrzí. Dobrá správa





je, že toto je presne ten typ veci, ktorý vie opraviť jeden z mnohých update balíčkov. Zlá správa je, že v stave, v akom som ho skúšal, to ešte nebolo úplne dotiahnuté.

Skutočné divadlo sa však začína až vo vnútri, a dúfam, že som vás na to v úvode patrične navnadil. ExpertBook Ultra v konfigurácii B9406CAA stavia na procesore Intel Core Ultra 7 358H, architektúry

Panther Lake a tu už nejde o klasické každoročné pridávanie pár percent výkonu, ktoré vám marketing potom predáva ako zázračný liek na chudnutie. Panther Lake je za mňa v tomto železe naozajstný generačný posun. V notebooku tejto hmotnostnej kategórie totižto dostávate 16 jadier, 18 vlákien a veľmi rýchlu pamäť LPDDR5X s kapacitou 32 GB. V preklade to znamená, že systém je extrémne

svižný, multitasking ho nezaskočí a aj pri náročnejšej práci máte pocit, že notebook stále vládze chladiť celú tú vašu šou.

Najväčšou technickou zaujímavosťou je ale integrovaná grafika Intel Arc B390 s jadrami Xe3. A tu si treba dať pauzu, pretože nejde o bežné integrované GPU. Výkon je natol'ko vysoký, že z bežného pracovného notebooku robí stroj použiteľný nie len na spomínanú kreatívnu prácu či náročnejšie multimédiá ale dokonca aj hranie.

Aby ste si nemysleli, že vám tu takzvané mažem med okolo klávesnice, tak testovaný notebook zvládol pri napájaní zo siete rozbehnúť plynule Cyberpunk aj pri vyšších detailoch a výkon celkovo ukazoval, že Intel tentoraz neprišiel len s ďalšou integrovanou grafikou do počtu. Pri stroji s hmotnosťou okolo jedného kilogramu je to skutočne ohromujúce.

ExpertBook Ultra vám dovolí mať jeden stroj na serióznu prácu, cestovanie a zároveň aj na hry, bez toho, aby ste so sebou nosili ťažký herný notebook s krátkou výdržou a chladením. Pre človeka, ktorý cez deň rieši maily, videohovory, prezentácie,

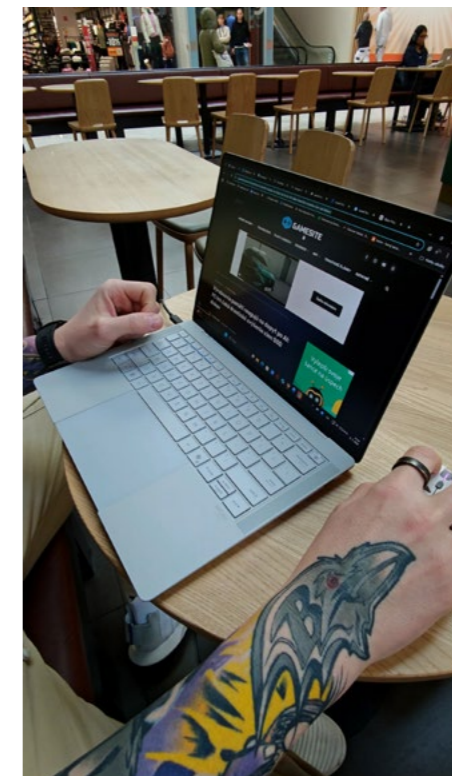
úpravu fotiek alebo video a večer si chce zahrat', je to ďalší argument za.

Samozrejme, treba zostať pri zemi. Toto nie je notebook na niekoľkohodinové herné maratóny v plnom výkone bez kompromisov. Pri dlhšej záťaž sa chladenie predsa len ozve, šasi sa zahreje a na batérii výkon logicky klesá. No hlavná pointa je inde. ASUS dokázal, že aj biznis ultrabook môže mať herné ambície a celé to môže dávať zmysel. A úprimne, práve toto je jedna z vecí, kvôli ktorým ma ExpertBook Ultra bavil viac, než som pôvodne čakal.

Čo sa týka samotného chladenia, výrobca v tomto prípade nasadil systém ExpertCool Pro a na pomery tejto konštrukcie odvádza veľmi slušnú prácu. Notebook si vie dlhšie držať vysoký výkon, čo práve pri takomto tenkom tele rozhodne nie je samozrejmosť. Zároveň však platí, že fyziku len tak ničím neoklamete. Pri dlhodobej maximálnej záťaž sa oblasť nad klávesnicou jasne zahrieva a pri extrémnej práci cítiť, že celý systém funguje na hrane možností daného priestoru. Rovnako to platí aj pre SSD. Pri dlhom súvislom zápise veľkých objemov dát vie znižovať výkon, pretože chladenie v takto stiesnenom tele má svoje limity. Nie je to vyslovene problém, skôr pripomienka, že aj ten najlepší inžinier stále žije v tom istom vesmíre ako my ostatní a termodynamiku neoklame. Samozrejme, že plný výkon notebooku si najlepšie užijete pri napájaní zo siete. Na batérii výkon procesora aj grafiky klesá, čo je pri tejto triede pochopiteľné, ale pri ExpertBooku Ultra je ten rozdiel citel'ný o to viac, že na adaptéri dokáže podať naozaj pôsobivé výsledky. Ak teda plánujete náročnú prácu alebo hranie mimo zásuvky, musíte počítať s tým, že stroj bude fungovať rozumnejšie a úspornejšie.

Dnes už logicky nemohol výrobca vynechať ani AI. Procesor obsahuje samostatnú NPU a notebook spĺňa požiadavky triedy Copilot+ PC. Dôležitejšie však je, ako to ASUS využíva v praxi. Balík MyExpert prináša nástroje na prepis hovorov, preklady, sumarizáciu stretnutí či prácu s vlastnými dokumentmi priamo lokálne v zariadení. A práve toto je podstatné. Nie kvôli módnemu slovu AI, ale preto, že firemný používateľ často nepotrebuje ďalší cloud, ďalší účet a ďalšie mesačné predplatné. Potrebuje, aby mu notebook rýchlejšie pomohol spracovať prácu a pritom neposielal citlivé súbory naprieč celým svetom.

Poteší aj konektivita. V tej už tak tenučkej hrane tela sa našiel priestor pre Thunderbolt 4, klasické USB-A aj plnohodnotné HDMI. Bezdrôtovo je k dispozícii WiFi 7 a v praxi pripojenie fungovalo stabilne aj v

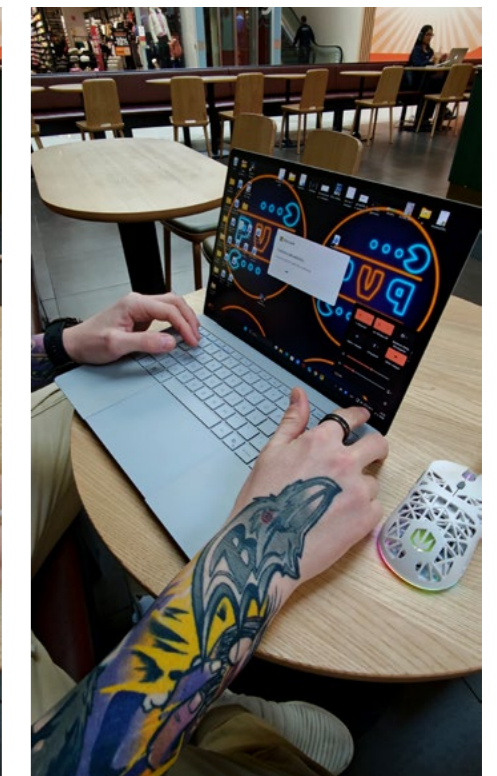


náročnejšom prostredí, kde býva vzduch už tradične plný rôznorodého rušenia. Nemôžem vynechať ani dnes stále dôležitejšiu otázku ohľadom bezpečnosti. Užívateľ má v tomto smere k dispozícii IR kameru pre Windows Hello, čítačku odtlačkov integrovanú do zapínacieho tlačidla, ale hlavne bezpečnostný čip a Microsoft Pluton. Špeciálne pre firemný segment ide o dôležitú výbavu.

Batéria s kapacitou 70 Wh v kombinácii s vyššie opisovaným hardvérom a úsporným displejom dokáže pri bežnej práci vydržať skutočne veľmi dlho. Pri kancelárskych úlohách, mailoch, dokumentoch a prehliadaní webu dosiahnete hodnoty, ktoré sú pri takto ľahkom a zároveň výkonnom notebooku veľmi pôsobivé. Nie, nebudem z batérie robiť nadprirodzený jav, ale fakt je ten, že tento notebook zvládne pokryť celý pracovný deň bez stresu a pri rozumnej záťaž ešte niečo nechá bokom.

Vždy keď som si pondelok ráno bral notebook so sebou s tým, že som nemal chuť ho počas dňa napájať na sieť a teda adaptér ostal doma, vedel som, že večer keď sa vrátim, budem mať ešte zopár percent k dobru. Pochváliť musím aj rýchle nabíjanie. Krátka zastávka pri zásuvke na letisku alebo v kaviarni vám vie dať dosť energie na ďalšie hodiny práce.

Celkový verdikt je teda pomerne jasný. Nový ASUS ExpertBook Ultra B9406CAA je jeden z najzaujímavejších pracovných notebookov, aké som v tejto kategórii držal za posledné dva roky v rukách. Nie je



dokonalý. Displej má svoju jemne zrnitú daň za matnú úpravu, touchpad si pýta lepšie doladenie, pänty by mohli byť pevnejšie a pri dlhej maximálnej záťaž sa ukáže, že aj tu stále platia fyzikálne limity malého tela. Lenže popri tom všetkom dostávate mimoriadne ľahký a výborne spracovaný notebook. Technologicky veľmi ambicióznym, spája vysoký výkon, dlhú výdrž, kvalitnú klávesnicu, serióznu bezpečnostnú výbavu a grafiku, ktorá z neho robí viac než len ďalší korporátny stroj do počtu. Ak teda hľadáte prémiový pracovný notebook, ktorý nechce byť len elegantný, ale aj skutočne schopný, ExpertBook Ultra B9406CAA si zaslúži vašu pozornosť. Ak patríte k ľuďom, ktorí chcú cez deň pracovať a večer si bez výčitek pustiť aj modernú hru, je tento model ešte zaujímavejší.

Verdikt

Prémiový pracovný notebook, ktorý konečne dokazuje, že nízka hmotnosť už nemusí automaticky znamenať nízke ambície.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: ASUS	Cena s DPH: 2 400€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ extrémne nízka hmotnosť a tenké telo	- jemná zrnitosť matného OLED panelu
+ veľmi dobrá klávesnica	- pänty displeja
HODNOTENIE: ★★★★★	

Xiaomi 17 Ultra

NIE JE ULTRA AKO ULTRA



Pri vlajkových smartfónoch v aktuálnom roku už dávno nejde len o to, kto pridá viac megapixelov alebo vytlačí z čipu ďalších pár percent výkonu. Dôležitejšie je, aký má telefón celkový charakter a pre koho vlastne vznikol. Xiaomi 17 Ultra sa v duchu toho nesnaží tváriť ako univerzálny miláčik pre každého. Kým základné Xiaomi 17, o ktorom som vám písal pred časom, stavilo na kompaktnosť a prekvapivo civilné rozmery, Ultra ide opačnou cestou. Je to veľký, ťažký a nápadný mobil, ktorý už pri prvom kontakte dáva najavo, že jeho prioritou je obrazová kvalita, výkon a technická výbava bez väčších kompromisov. Ešte než sa do toho pustíme, budeme ho v nasledujúcich riadkoch priebežne porovnávať aj s konkurenciou v rámci „Ultra“ modelov, pretože práve tam jeho silné aj slabšie stránky vyniknú najlepšie.

Naživo pôsobí Xiaomi 17 Ultra skôr ako pracovný nástroj než elegantný

doplnok. Rozmery 162,9×77,6×8,5 mm a hmotnosť približne 230 gramov z neho robia poriadny kus hardvéru, ktorý v ruke rozhodne nezmysle. Navyše treba rátať s tým, že samotný kruhový fotomodul na zadnej strane je extrémne výrazný a v najhrubšom mieste presahuje 15 mm. Hliníkový rám pôsobí pevne, zadná stena zo skleneného vlákna luxusne, no komfort malého a nenápadného telefónu tu naozaj nehľadajte. Na to je určený lacnejší základ. Samsung Galaxy S26 Ultra je so 214 gramami citelne ľahší a uhladenejší, Huawei Pura 80 Ultra zasa hrá na efekt zaobleného displeja a elegantnejšieho vzhľadu. Xiaomi však z môjho pohľadu pôsobí robustnejšie a zároveň praktickejšie pri fotení na šírku. Plusom je aj odolnosť IP68 a IP69K, takže tu nejde len o formálnu ochranu pred vodou, ale naozaj o slušnú dávku odolnosti.

Prednú stranu vyplní 6,9-palcový LTPO OLED panel s rozlíšením 2 608×1 200

pixelov a maximálnym jasom 3 500 nitov. To je jeden z tých displejov, ktoré si obľúbite okamžite, pretože sú jednoducho výrazné, jasné a luxusne pôsobia. Na priamom slnku je čitateľnosť výborná a 2160 Hz PWM stmievanie pomáha pri nižšom jase udržať obraz príjemný aj pre citlivejšie oči. Farby sú sýte, ale nie prepálené, a panel pôsobí veľmi dobre pri prezeraní fotografií aj videí. Samsung síce boduje unikátnou technológiou filtrovania obsahu pre okolie a jemnejším QHD+ rozlíšením 3 120×1 440 pixelov, no v čistom maxime jas za Xiaomi zaostáva. Huawei so svojim 6,8-palcovým panelom v tomto smere nezaostáva dramaticky, ale Xiaomi má o niečo presvedčivejší celkový balík.

O výkon sa stará Snapdragon 8 Elite Gen 5 s jadrami Oryon tretej generácie, 16 GB LPDDR5X RAM a úložisko typu UFS 4.1. Papierovo je to špička a našťastie to nie je len papierová špička. Geekbench 6 sa

pohybuje nad 3 600 bodmi v single core a takmer pri 11 000 bodoch v multi core, no pri takomto telefóne sú zaujímavejšie reálne scenáre než zanedbateľné odchýlky. Treba si uvedomiť, že dnes už každá vlajková loď vie v benchmarkoch nahádzať absurdné čísla, lenže používateľ si v praxi neplatí za to, aby jeho mobil porazil iný o päť a pol bodu v teste, ale za to, ako sa správa pri každodennom používaní. Xiaomi 17 Ultra na základe mojich pozorovaní pôsobí svižne pri úplne bežnom používaní, pri multitaskingu aj pri dlhšej záťaži a nemá problém ani s tým, keď mu človek naloží viac, než by bolo rozumné. HyperOS 3 je rýchly, reakcie sú okamžité a systém nepôsobí zadýchane ani vtedy, keď prechádzate medzi aplikáciami, fotením, editáciou a hrou. Stále si však nesie niektoré svoje drobné softvérové zvláštnosti z minulých generácií, ktoré si nie každý zamiluje na prvý dotyk.

Dôležité je, že tento výkon nie je samoúčelný a v hrách má reálny význam. Pri tituloch ako Call of Duty Mobile, PUBG Mobile, Diablo Immortal alebo Genshin Impact ide o telefón, ktorý má evidentnú rezervu. Call of Duty Mobile beží za každých okolností maximálne plynulo, odozva dotyku je presná a ani pri dlhšom hraní nedochádza k citelnému škrtaniu výkonu. Dôležité nie je len to, že hra dokáže bežať vo vysokých detailoch, ale aj to, že výkon ostáva konzistentný. Pri rýchlych multiplayerových tituloch totiž nestačí jednorazový efekt, dôležitá je stabilita. A tú Xiaomi 17 Ultra zvláda veľmi presvedčivo. Samsung Galaxy S26 Ultra je v tomto smere veľmi podobný,



keďže používa Snapdragon 8 Elite v úprave pre Galaxy, no rozdiel v praxi nie je zásadný. Huawei Pura 80 Ultra je z tejto trojice na hranie najmenej zaujímavým mobilom, pretože jeho Kirin 9020 síce systém zvláda, ale rezervy pri náročnejšej záťaži tu jednoducho nie sú rovnaké a navyše ho stále brzdia softvérové obmedzenia. Ak by ste sa pýtali, prečo vlastne opakovane vytahujem čínsku vlajkovú loď od Huawei, dôvod je jednoduchý. Pura 80 Ultra je, alebo minimálne v čase písania bola, jasnou svetovou jednotkou medzi fotomobilmi.

Veľkou zbraňou Xiaomi 17 Ultra je práve fotoaparát a tu ma najviac zaujímalo, ako dopadne v priamom porovnaní s konkurenciou. Hlavný 50 Mpx 1-palcový snímač Light Fusion 1050L s technológiou LOFIC patrí medzi tie riešenia, pri ktorých

je vidieť, že výrobca nechcel konkurenciu len dobehnúť, ale ju aj trochu podráždiť. Dynamický rozsah je veľmi silný, práca so svetlami presvedčivá a nočné scény nepôsobia ako agresívne prefiltrovaný digitálny experiment. Svetlá sa nerozlievajú do chaosu, tie si držia kresbu a fotky pôsobia prirodzenejšie než pri mnohých konkurentoch, ktorí sa stále spoliehajú hlavne na softvérovú mágiu. Druhým ťažkým kalibrom je 200 Mpx periskopický teleobjektív so snímačom ISOCELL HPE a mechanickým optickým zoomom v rozsahu 75 až 100 mm, teda približne 3,2× až 4,3×. Leica APO optika pomáha obmedziť chromatickú aberáciu a v praxi to znamená čistejšie hrany, menej farebných duchov a presvedčivejší výstup najmä pri portrétoch. Aj 10× digitálny zoom je vďaka vysokému rozlíšeniu stále





použitelný bez toho, aby ste mali pocit, že fotíte cez kalkulačku. Zostavu doplnia 50 Mpx ultraširoký fotoaparát so záberom 115 stupňov a 50 Mpx selfie kamera s automatickým zaostrovaním a optickou stabilizáciou. Áno, mechanika teleobjektívu pri zatrasení jemne hrká, ale v kontexte výsledkov je to skôr zvláštnosť než problém.

Samsung Galaxy S26 Ultra na to ide trochu inak. Jeho 200 Mpx hlavný snímač robí veľmi efektívne fotky, no v priamom porovnaní s 1-palcovým snímačom Xiaomi a optikou Leica pôsobia zábery digitálnejšie a menej prirodzené, najmä v slabšom svetle. Huawei Pura 80 Ultra je veľmi schopný rival, ktorý ťaží z 1-palcového snímača s variabilnou clonou f/1.6 až f/4.0 a duálneho teleobjektívu s 9,4x optickým zoomom. Pri vzdialených scénach má navrch, no Xiaomi pôsobí o chl p univerzálnejšie z pohľadu celkovej vyváženejosti.

Ak je pre vás prioritou mobilná fotografia bez digitálnej prímеси, Xiaomi 17 Ultra patrí medzi najzaujímavejšie voľby roka. Ak sa však mám držať čisto kvality hlavného fotoaparátu a spracovania snímky, v tomto konkrétnom porovnaní u mňa stále vyhráva Pura. Tá dokáže z ruky vyprodukovať záber, ktorý sa v niektorých situáciách nebezpečne približuje profesionálnemu železu, a nepotrebujete na to ani aktivovať Pro režim a hrať sa s postprodukciami.

Veľmi silné je však video. Xiaomi 17 Ultra podporuje 8K pri 30 fps, ale podstatnejšie je 4K pri 120 fps na hlavnom aj teleobjektíve. To už nie je len parameter do letáku, ale niečo, čo má reálny význam pri tvorbe spomalených záberov vo vysokej kvalite.

Telefón podporuje 10-bitový Log záznam, Dolby Vision HDR aj systém ACES, takže pri editácii videa dáva tvorcom oveľa väčšiu voľnosť než väčšina konkurencie. Stabilizácia kombinuje OIS, EIS a AI úpravy a výsledok je veľmi dobrý aj pri chôdzi alebo prudších pohyboch. Samsung má možno ešte o niečo lepšie zvládnutý horizont, ktorý si viete dokonca zamknúť na konkrétny objekt v pohybe, a veľmi kvalitný záznam zvuku, no Xiaomi mu dýcha na krk. Predná 50 Mpx kamera so 4K pri 60 fps, automatickým zaostrovaním a OIS navyše robí z tohto telefónu výborný nástroj aj pre vlogerov alebo kohokoľvek, kto chce mať použiteľnú selfie kameru aj mimo videohovorov.

Zaujímavým doplnkom, do ktorého sa dá investovať, je aj Photography Kit Pro, ktorý z Xiaomi 17 Ultra robí ešte výraznejší fotografický nástroj. Pripája sa cez USB-C, má mechanickú spúšť, koliesko na zoom, vlastnú 2 000 mAh batériu a cez adaptér podporuje aj 67 mm filtre. To už nie je len pekný doplnok na hranie sa na fotografa, ale celkom reálne použiteľné príslušenstvo. HyperOS 3 navyše pridáva Leica Instant Mode na rýchle prepínanie ohnisk, čo má pri street fotografii aj spontánnom fotení určite zmysel. Samsung v tomto smere kontruje skôr integrovaným perom S Pen, ktoré je výborné na editáciu a poznámky, ale fotografický charakter telefónu neposúva v rámci fotografie žiadnym smerom. Huawei sa zasa viac sústreďuje na optiku a materiály než na príslušenstvo.

Batéria je ďalšia oblasť, kde Xiaomi 17 Ultra nepôsobí ako chudobný príbuzný. Globálna verzia má 6 000 mAh, čo je pri telefóne

s takýmto výkonom dôležité, pretože nie je nič horšie ako mobil, ktorý sa tvári ako monštrum a po hodine hrania začne prosieť o nabíjačku. Výdrž pokryje celý deň intenzívnejšieho používania a 90 W káblové nabíjanie doplní plnú kapacitu približne za 65 minút. Po 15 minútach v sieti máte asi 33 percent k dobru, čo je absolútne super.

Bezdrôtové nabíjanie nechýba, no Huawei je v tejto disciplíne ešte agresívnejší so 100 W nabíjaním cez kábel a 80 W bezdrôtovo. Samsung so svojou 5 000 mAh batériou a 60 W pôsobí vedľa tejto dvojice už trochu archaicky, aj keď si to celé tradične obhajuje snahou chrániť používateľa pred degradáciou batérie.

Verdikt je v zásade jasný. Xiaomi 17 Ultra nie je telefón, ktorý by sa snažil byť najpohodlnejší, najľahší alebo najpraktickejší pre každého. Je veľký, ťažký a jeho fotomodul zo zadnej strany by si všimol aj Steve Wonder. Lenže ak od vlajkového smartfónu očakávate špičkový fotoaparát, výborné video, vysoký výkon a zároveň chcete zariadenie, na ktorom si bez problémov zahráte aj náročnejšie videohry bez kompromisov, toto je mimoriadne silný kandidát.

Samsung Galaxy S26 Ultra zostáva rozumnejšou voľbou pre tých, ktorí chcú čo najdlhšiu softvérovú podporu, AI funkcie a univerzálnejší pracovný nástroj. Huawei Pura 80 Ultra naproti tomu osloví tých, ktorí chcú špičkovú optiku a sú ochotní tolerovať jeho softvérové obmedzenia. Xiaomi 17 Ultra je však telefón, ktorý veľmi otvorene priznáva svoje priority. A tie sú jednoduché. Fotiť výborne, aj keď zatiaľ nie lepšie než Pura. Natáčať výborne a z mojich pozorovaní násobne lepšie než Pura. Zvládať výkon bez reptania a popritom ukázať, že aj fotografický smartfón môže byť zároveň poriadne schopná herná mašina.

Verdikt

Špičkový fotomobil a výkonná vlajka v jednom.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Xiaomi	Cena s DPH: 1 650€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ výborný hlavný 1-palcový fotoaparát	- veľké a ťažké telo
+ špičkové video vrátane 4K pri 120 fps	- HyperOS 3 má stále vlastné softvérové vrtochy
HODNOTENIE: ★★★★★	

RECENZIA HARDWARE

Endorfy Atlas L Electric

O MIESTO UŽ NEBUDE NÚDZA



Firma Endorfy od našich severných susedov funguje síce relatívne krátko, no už nám na trh priniesla radu zaujímavých a kvalitných zariadení. Právaže ide buď o rôzne periférie k PC, alebo komponenty. Ich portfólio zahŕňa aj stoly a jedna z novíniek zavítala aj k nám do redakcie.

Prvá vec, ktorá nás zaujala, je samotné prevedenie Dark Wood. Tmavý drevený dekor pôsobí elegantne, čisto a dospel. Nie je to typický herný stôl s výraznými farbami a agresívnym vzhľadom – práve naopak. Bez problémov zapadne do pracovne, moderného bytu či študentskej izby. V kombinácii s čiernym ocelovým rámom vytvára veľmi vkusný kontrast, ktorý pôsobí prémiovo.

Rozmery 1500 x 760 mm sú ideálne pre väčší set-up. Bez problémov sa sem zmestí veľký monitor alebo dvojica monitorov, klávesnica, myš, reproduktory, mikrofón či herná podložka cez celú šírku stola. Zároveň zostáva dostatok

priestoru na notebook, poznámky alebo ďalšie príslušenstvo. Stôl nepôsobí preplnene ani pri náročnejšom vybavení.

Najväčšou prednosťou modelu Atlas Electric L je bezpochyby elektrické nastavenie výšky. Rozsah od 720 do 1200 mm umožňuje pohodlné používanie v sede aj v stoji, a to bez kompromisov. Prepínanie je plynulé, tiché a intuitívne. Ovládací panel si dokáže zapamätáť až tri rôzne nastavenia výšky. Od práce z domu, až po dlhé herné sedenia, možnosť meniť polohu ponúka obrovskú výhodu. Pomáha znížiť zaťaženie chrbtice, zlepšuje držanie tela a celkovo prispieva k lepšiemu komfortu. Po pár dňoch používania si na túto funkciu zvyknete natoľko, že návrat ku klasickému pevnému stolu by bol krok späť.

Ocelový rám je robustný a pôsobí veľmi pevne. Pri nosnosti až 80 kg zvládne aj náročný herný alebo pracovný set-up – viacero monitorov, ťažšie príslušenstvo či dokonca menšie PC skrinky na doske

stola. Ani pri zdvihnutí do vyššej polohy stôl nepôsobí nestabilne, čo je pri elektrických modeloch kľúčové. Doska z MDF je ďalším plusom. Oproti bežnej drevozieske je pevnejšia, odolnejšia voči vlhkosti a má dlhšiu životnosť. Povrch je príjemný na dotyk a zároveň dostatočne odolný voči bežnému opotrebeniu.

ENDORFY nezabudlo ani na detaily, ktoré v praxi robia veľký rozdiel. Model L má dve drevotrieske priechodky na káble, ktoré umožňujú viesť kabeľáž elegantne a bez chaosu. K tomu sa pridáva nenápadná polička pod stolom na predlžovačku, vďaka ktorej máte všetky napájacie adaptéry skryté a usporiadané. Zadná hrana dosky obsahuje šikvné výrezy na montáž ramena na monitor. Ak teda bažíte po minimalistickom set-upe s monitorom „vo vzduchu“, tak stôl je na to pripravený bez potreby dodatočných úprav. Výsledkom je čistý, profesionálne pôsobiaci pracovný priestor.

Verdikt

ENDORFY Atlas Electric L je stôl, ktorý ponúka viac než len pekný vzhľad. Spája kvalitnú konštrukciu, vysokú nosnosť, elektrické polohovanie s pamäťou, praktické riešenia pre kabeľáž a dostatok priestoru pre náročný set-up. Ak chcete investovať do pracovného a herného priestoru, ktorý bude pohodlný, stabilný a zároveň vizuálne atraktívny, tento model je veľmi silným kandidátom. Je to moderný základ každodennej produktivity aj večerného hrania – bez kompromisov medzi štýlom, funkčnosťou a komfortom.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Endorfy	Cena s DPH: 350€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ kvalitné prevedenie	- nič
+ možnosť uloženia nastavenia výšky	
+ moderný dizajn	
HODNOTENIE: ★★★★★	

Multifunkčný zastrihávač Philips radu 9000 Prestige

NIČ MU NEUNIKNE ANI O CHLP



Značka Philips patrí dlhodobo medzi lídrov na trhu (nielen) v oblasti osobnej starostlivosti. Od rôznych fénov na vlasy, cez starostlivosť o matku a dieťa, až po dámske a pánske holenie, zastrihávanie a depilovanie. Portfólio značky Philips je naozaj široké a každý si tam dokáže nájsť to svoje. My sme mali možnosť otestovať vlnkovú loď pánskych multifunkčných zastrihávačov, model 9000 Prestige.

Už samotné balenie pôsobí mohutne a honosne, po otvorení nás hneď zaujalo kvalitné, vystužené puzdro na uschovanie oboch zastrihávačov. Všetky 9000-kové edície majú v totiž v balení okrem samotného „all-in-one“ zastrihávača aj Philips „One Blade“.

Súčasťou balenia je aj cestovné puzdro, takže produkt ponúka naozaj bohaté možnosti ako na domácu úschovu, tak aj

na cestovanie. Jednou z najväčších výhod tohto zariadenia je jeho univerzálnosť. V balení sa nachádza až 25 rôznych nástrojov a nadstavcov, vďaka ktorým dokáže pokryť prakticky všetky potreby starostlivosti o mužský vzhľad. Navyše sú v obale pekne rozdelené a na krabičkách



s nadstavcami sú nakreslené časti tváre, resp. tela, pre ktoré sú nadstavce určené.

Či už ide o úpravu brady, zastrihávanie vlasov, starostlivosť o telo alebo odstránenie chĺpkov v nose a ušiach, všetko zvládne jedno zariadenie. Veľkým

plusom je, že jednotlivé nadstavce sú navrhnuté prakticky a intuitívne. Vďaka tomu môžeme jednoducho meniť spôsob použitia podľa aktuálnej potreby bez zbytočného komplikovania. Zastrihávač tak dokáže nahradiť viacero samostatných zariadení, čo ocení vaša peňaženka, ale aj množstvo voľného miesta v kúpeľni, ktoré by inak museli zaberat' iné produkty.

Pri používaní sme ocenili najmä pohodlie pri holení. Čepele majú zaoblené hroty a hladký povrch, čo pomáha chrániť pokožku pred podráždením. Výsledkom je presné tvarovanie brady a čisté línie na lícach, krku či brade. Okrem toho nás potešil aj ergonomický dizajn. Pogumovaná rukoväť zabezpečuje pevný a pohodlný úchop, vďaka čomu sa zariadenie dobre ovláda aj pri detailnej úprave.

Zastrihávač je vybavený samoostriacimi čepeľami s titánovou povrchovou úpravou, ktoré si dlhodobo zachovávajú ostrosť bez nutnosti pravidelnej údržby. V praxi to znamená stabilný výkon aj po dlhšom používaní. Nemôžeme zabudnúť ani na Philips OneBlade. Zastrihávač pracuje rýchlosťou až 6 000 pohybov za minútu a dokáže oholiť bradu takmer úplne do hladka.

Zaujímavou funkciou je aj technológia BeardSense, ktorá dokáže analyzovať



hustotu brady až 125-krát za sekundu. Podľa toho automaticky prispôbuje výkon zariadenia, aby bol výsledok zastrihávania rovnomerný a efektívny.

Výrobca myslel aj na komfort pri úprave tela. Špeciálny nadstavec na telo má zaoblené hroty, ktoré sú šetrné k pokožke, takže je vhodný aj na citlivejšie partie. Samozrejmosťou je aj nadstavec na zastrihávanie chĺpkov v nose a ušiach, ktorým

pracuje rýchlo a bezpečne. Praktickým doplnkom je aj nadstavec na úpravu obočia.

Veľkým plusom je výdrž batérie. Vďaka lítium-iónovej batérii dokáže zariadenie fungovať až 180 minút na jedno nabitie. K dispozícii je aj rýchle nabíjanie – už 5 minút nabíjania poskytne energiu na jedno použitie. Plné nabitie trvá približne 70 minút. Indikátor batérie zároveň prehľadne informuje o stave nabitia.

Zastrihávač je 100 % vodoodolný, takže ho môžeme používať na mokro aj na sucho. Bez problémov ho tak môžeme použiť aj v sprche alebo pri holení s penou. Zároveň sa veľmi jednoducho čistí – stačí ho opláchnuť pod tečúcou vodou.

Verdikt

Zastrihávač Philips All-in-One Trimmer 9000 Prestige ponúka v rámci pánskej osobnej starostlivosti špičkovú kvalitu a hlavne univerzálnosť. Skvelý ergonomický dizajn, kombinovaný so širokou škálou nadstavcov, dlhou výdržou batérie a praktickými možnosťami uskladnenia z neho robí jednu z najlepších dostupných možností na trhu.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Philips
Cena s DPH: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ergonomický dizajn
- + široká škála nadstavcov
- + dlhá výdrž batérie
- nič

HODNOTENIE:



Tapo RV50 Pro Omni

UPRATOVACÍ POKROK NEZASTAVÍŠ



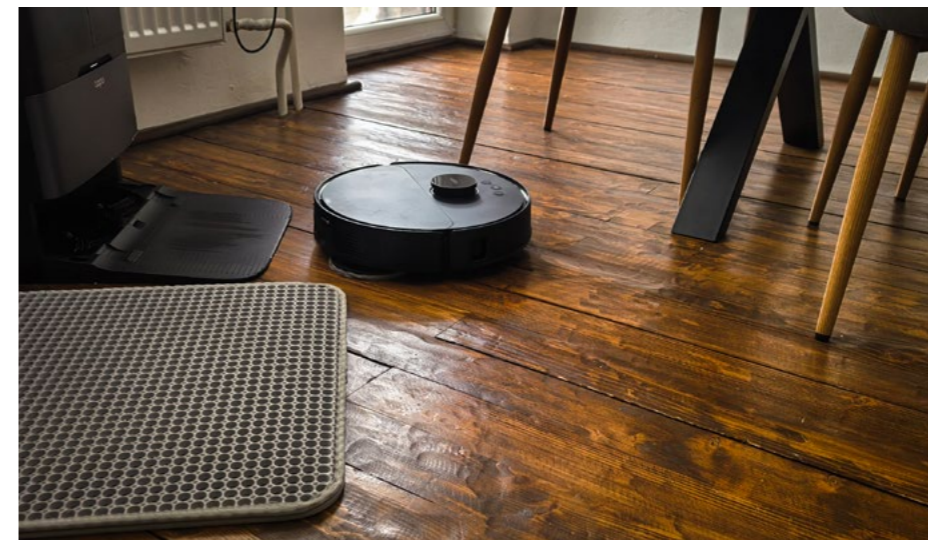
Vstup veľkých technologických značiek do domácej robotiky je prirodzený vývoj. Aj preto je dnes trh preplnený, konkurencia neodpúšťa a zákazníci majú čoraz vyššie nároky. Keď sa do segmentu robotických, respektíve autonómnych vysávačov pustil TP-Link, teda firma roky známa najmä sieťovými prvkami a Wi-Fi routermi, bolo normálne byť trochu skeptický. Navrhnutý stabilný router je jedna vec, no postaviť autonómneho robota, ktorý sa musí spoľahlivo orientovať v nepredvídateľne komplikovanom byte/dome a nezlyhať na prahoch, káblach či pod nábytkom, je už úplne iná liga. Dnes však TP-Link cez značku Tapo prichádza z pohľadu vlastného portfólia s prelomovým modelom RV50 Pro Omni, ktorý minimálne podľa parametrov mieri na samotnú špičku. Na papieri ponúka funkcie, ktoré ešte donedávna neboli samozrejmosťou ani u

etablovaných hráčov: aktívnu rezáciu kefu proti namotávaniu vlasov, plne automatickú dokovacia stanicu s teplotným ošetrením mopov a systém fyzického odkladania mopovacích podložiek pred vstupom na koberce. V tejto recenzii vám ho rozoberiem do detailov a zároveň sa pozriem aj na menej príjemné rozhodnutia výrobcu či konštrukčné a softvérové drobnosti, ktoré môžu používateľovi zneprijemniť inak veľmi presvedčivý produkt.

Za ten mesiac strávený s Tapo RV50 Pro Omni som si v prvom rade všimol, že naživo pôsobí výrazne drahšie, než by som od jeho cenovky očakával. U nás sa produkt aktuálne predáva za zhruba 500 eur, no dizajnom aj spracovaním si drží prémiový dojem. Pomáhajú tomu matné plasty v čiernom prevedení, čo znamená minimum odtlačkov a výrazne menej viditeľných mikroškrabancov

než pri lesklých, klavírnych povrchoch, ktoré občas používa aj drahšia konkurencia.

Robot má klasický kruhový pôdorys 350 x 350 mm a výšku 100,3 mm (vrátane LiDAR veže). Práve táto výška je daň za vežičku a u nás to znamenalo, že sa v obývačke nedostal pod gauč. Na trhu síce už existujú modely, ktoré vedú LiDAR zasunúť do tela, aby sa dostali na menej dostupné miesta, ale to zatiaľ nie je prípad vlajkovej lode od Tapo. LiDAR je však pomocník, ktorého chcete, pretože vďaka nemu je navigácia stabilná a predvídateľná, takže radšej pár milimetrov navyše, ako by vám po dome blúdila ekvivalent čínskeho Holanďana. Najviac som však ocenil dokovacia stanicu. Tá si s rozmermi 350 x 475 x 480 mm síce vypýta vlastný a vôbec nie skromný priestor, ale odmenou je servis, vďaka ktorému sa o údržbu nemusíte starať niekoľko týždňov až mesiacov.



Základom zberu suchej špiny je 3-litrové vrečko na prach. Výrobca udáva životnosť až 60 dní, no je to individuálne a v praxi bude záležať od toho, či zbierate najmä prach, alebo aj hrubšiu špinu. Stanica má navrchu 5-litrovú nádrž na čistou vodu a 4-litrovú na špinavú. Jediný praktický kompromis je, že tónované polopriehľadné nádrže síce vyzerajú dobre, ale v prítomí nevidíte hladinu na prvý pohľad a musíte si na ne posvietiť.

Po mesiaci pozorovania mám ešte dve drobnosti, s ktorými by ste mali rátať. Na magnetických bodoch čistiacej vaničky v spodnej časti stanice sa môže časom začať zodierať čierna povrchová úprava. Je to skôr estetika než funkčný problém, ale pri inak celkovo prémiovom dojme to zamrzí. Ďalší potenciálny problém sa týka dávkovania čistiaceho prostriedku počas umývania, ale k tomu sa dostanem neskôr.

Navigácia je pri RV50 Pro Omni jedna z jeho najsilnejších stránok. Tu nejde len o LiDAR všeobecne, ale o dToF mapovanie, teda meranie vzdialenosti podľa času návratu svetelného impulzu, čo je citelne presné najmä pri prvom mapovaní a v tme. Počas testovania robot zmapoval všetky priestory



obývačke, ktorý má atypický tvar a ostré rohy. Vysávač sa počas umývania oň opakovane zasekol rotujúcim mopom, a raz to dopadlo až tak, že si mop doslova vyzul a upratovanie prerušil. Nechal som ho skúšať túto prekážku pochopiť dlhšie, ale nestalo sa.

K LiDARu sa pridávajú predné a bočné laserové senzory na vyhýbanie sa prekážkam, čo v prevádzke znamenalo menej nárazov do nábytku a plynulejší pohyb okolo predmetov. Proti pádu zo schodov má samostatné senzory na spodku a fyzicky zvláda prekážky do 20 mm, takže moderné prahy a prechody medzi podlahami mu nerobili problém. Dôležité je aj správanie v úzkych miestach. Keď vošiel do medzery, kde sa nedalo bezpečne otočiť, nesnažil sa



nášho domu, do ktorých som ho preniesol (máme hromadu schodov a aj keď sa nám do predaja blížila vysávač s výsuvnými nohami, na cenovú dostupnosť a overenie v praxi si ešte chvíľu počkáme). Zvládol to rýchlo, rozdelenie miestností bolo väčšinou rozumné a do mapy v aplikácii som nemusel kriticky zasahovať ručne. Bol však jeden moment, keď som musel spraviť virtuálnu stenu, konkrétne okolo malého koberca v

nasilu rotovať na mieste, ale cúvol rovnakou cestou von, čo výrazne znižuje počet situácií, keď musíte ísť robota „vyprostiť“ ručne.

Slabina je klasická pre väčšinu robotov bez kamerovej AI: extrémne malé a nízke predmety nemusia byť detegované spoľahlivo. Bežné prekážky ako topánky, káble a nohy stoličiek však vo väčšine prípadov obchádzal bez problémov. Pri úplne prvom spustení sa môže výnimočne stať, že ostane stáť pri hrane schodiska, ale stačí v aplikácii nastaviť no-go zónu a je vyriešené. Aplikácia je rýchla, stabilná a prehľadná. Veľké plus je oficiálna podpora Matter, takže integrácia do smart home nie je viazaná len na jednu značku a dá sa to napojiť aj mimo samotného Tapo rozhrania. Funguje aj Alexa a Google Home a v aplikácii máte sledovanie pohybu robota v reálnom čase.

Jediné, čo ma občas brzdilo, bola UX v hlbších nastaveniach. Keď chcete napríklad upravovať detailnejšie správanie na kobercoch, musíte sa preklikať cez pár vrstiev menu navyše. Nie je to zásadný problém, len drobná otrava, ktorá by sa dala vyriešiť jednoduchšie. Sací výkon v Pascaloch je



dnes hlavne marketingová disciplína a RV50 Pro Omni do nej vstupuje s číslom 15 000 Pa. Na papieri to vyzerá ako zlatá stredná cesta, najmä keď to porovnáte s konkurenciou. Roborock S8 MaxV Ultra má 10 000 Pa a Eufy E25 ide až na 20 000 Pa. Po mesiaci testovania mi však vyšlo, že pri takýchto hodnotách prestáva byť samotné číslo rozhodujúce. Dôležitejšie je, ako robot pracuje s prúdením vzduchu a ako efektívne vie preniesť podtlak tam, kde ho naozaj potrebuje. Na tvrdých podlahách aj na koberecch nepôsobil ako slaboch len preto, že nemá najväčšie číslo na krabici. Pri bežných nečistotách, jemnom prachu, omrvinkách či mačacích chlpcch nemal problém držať tempo aj s modelmi, ktoré papierovo vyzerajú výkonnejšie. Funguje aj aj automatika na koberce. Prechod z tvrdej podlahy na koberec rozpozná a výkon vie okamžite zvýšiť, takže nemusíte manuálne prepínať režimy, aby ste z koberca dostali prach a drobné nečistoty. Treba rátať s tým, že pri nastavení na maximum je motor

počutelný viac. Filtráciu rieši cez HEPA H11, čo je z pohľadu alergénov a jemného prachu dobrý základ, aj keď reálny prínos sa odvíja od toho, ako často meníte filtre a v akom stave je tesnenie a sací trakt. Z vlastných skúseností viem, že aj tí najzapálenejší konzumenti časom pri výmene filtrov upadnú do letargie a celé to skončí tak, že miesto nakupovania vreciek začnú z toho posledného vyt'ahovať špinu pinzetou.

Najväčší praktický rozdiel som však nevidel v tých 15 000 Pa, ale v hlavnej kefe. Tapo nasadil aktívnu rezaciu kefu, ktorá vlasy a dlhšie vlákna priebežne prerezáva skôr, než sa stihnú namotať na valec a začať brzdiť mechanizmus. Po mesiaci to pre mňa znamenalo menej údržby a hlavne žiadne pravidelné vyt'ahovanie vlasových chumáčov z kedy nožnicami, čo je pri domácnosti s dlhými vlasmi alebo so zvierat'om presne tá rutina, ktorú chcete eliminovať (mám doma manželku, dcéru a mačaciu dámu, takže viem svoje). Vďaka uvedenej funkcii si robot lepšie

drží stabilný prietok vzduchu a výkon neklesá len preto, že sa mechanika postupne upcháva. Bočná kefa je tu klasicky na dočistenie rohov a popri stenách, no hlavná kefa je tá vec, ktorá v reálnom používaní spraví najväčší rozdiel.

Pod'me na umývanie. Po mesiaci som mal pocit, že Tapo to berie vážnejšie než väčšina hybridov, ktoré len vlhko pretrú podlahu a tvária sa, že je upratané. RV50 Pro Omni používa dva rotačné mopy, ktoré idú približne na 180 otáčok za minútu a prítlačajú na podlahu silou až 8 N, takže to nie je len jemné leštenie. Na tvrdých podlahách to vidno hned'. Lepkavé fl'aky z kuchyne a zaschnuté škvvrny od kávy mi bral poctivo a často rýchlejšie než niektoré drahšie modely, ktoré síce mopujú, ale bez poriadneho prítlaku. Druhá vec, ktorú som ocenil, bola práca popri stenách. Klasický kruhový robot má problém dostať sa mopom úplne k lištám a do rohov, lebo ho geometria nepustí. Tu pomáha DeepEdge Adaptive Mopping, kde sa jedno mopovacie rameno pri stene vysunie až o 50 mm mimo pôdorys robota. V miestnosti to znamenalo menej špinavého pásu popri linke a lištách bez toho, aby som to musel dobiehať ručne. Vnútri má robot vlastnú nádržku na vodu s objemom 95 ml a vlhkosť si drží elektronicky, takže po podlahe nenechával suché fl'aky ani nepravidelné stopy. Množstvo vody sa dá v aplikácii nastaviť v troch úrovniach, čo som využíval podľa povrchu: na citlivejšej podlahe menej, na dlažbe viac. Osobne by som možno prijal agresívnejšie navádzanie okolo tenkých nôh stoličiek, kde aj napriek vysúvaniu nechával robot zbytočne veľa suchého miesta. Bez kamery však chápem, prečo si v tomto smere drží odstup.

Najdôležitejšie je prepojenie mopovania s kobercami. Zdvihnutie mopu, ktoré ponúka

veľa konkurentov, je často len čiastočná ochrana. Zdvih o pár milimetrov stačí na tenký kobereček, ale nie na bežný koberec so stredným vlasom. RV50 Pro Omni to rieši fyzicky cez Auto Mop Removal. Ak má v pláne aj koberce, ide do stanice a mopy jednoducho odloží. Sú magneticky uchytené a dok ich mechanicky zloží do pripravenej vaničky. Potom vyrazí na koberce ako čistý suchý vysávač, čo eliminuje roznášanie mokrých stôp a špiny po dome. Keď sa cyklus skončí, stanica sa postará aj o hygienu mopov. Pranie horúcou vodou do 60 °C dáva zmysel, lebo studená voda pri masnote často len premyje povrch a zvyšok sa časom zmení na zápach. Následné sušenie horúcim vzduchom pri 50 °C trvá niekoľko hodín, ale práve to pomáha vyhnúť sa zatuchnutým mopom a nepríjemnému pachu zo stanice. V nádrži na špinavú vodu je aj Anti-Odor Module, ktorý má pachy tlmieť už pri zdroji.

Batéria má 5 200 mAh a aj pri kombinácii vysávania a mopovania ponúka slušnú výdrž. Robot vie fungovať logicky aj pri nízkom stave nabitia: keď sa blíži k vyčerpaniu, vráti sa do stanice, dobije sa a pokračuje tam, kde skončil. V bežnej prevádzke tak údržba padá hlavne na dolievanie čistej vody, vylievanie špinavej vody a občasnú výmenu vrecka.

Najväčší problém celej tejto bezstarostnosti je však systém čistiaceho prostriedku. Automatické dávkovanie je fajn, lenže TP-Link používa proprietárnu kazetu, ktorú si používateľ nevie jednoducho doplniť, takže je prakticky nútený kupovať originálny roztok. Kazeta má objem 500 ml a na Slovensku som zatiaľ nezachytil stabilnú dostupnosť ani cenu. Výrobca vás v manuáli varuje pred neoficiálnou chémiou kvôli možnému poškodeniu potrubí a nádrží, ale tu je to navyše vyriešené



tak, že vlastne ani nedostanete šancu naliať do kazety niečo iné než originál.

RV50 Pro Omni som počas testu prirodzene porovnával s tým, čo dnes ľudia v tejto triede reálne kupujú alebo aspoň zvažujú, teda hlavne s Roborock S8 MaxV Ultra, Dreame X40 v Ultra/Pro verziách a Eufy E25. Na papieri to vyzerá jednoducho: Tapo má 15 000 Pa, Eufy až 20 000 Pa, Roborock 10 000 Pa a Dreame sa pohybuje okolo 12 000 Pa a viac. V praxi však už rozhodujú skôr detaily konštrukcie a celého systému než samotné čísla na krabici. Proti Eufy E25 mi Tapo vychádzal prekvapivo vyrovnané vo finálnom výsledku vysávania aj napriek tomu, že Eufy má papierovo vyšší výkon. Rozdiel som cítil skôr v tempe: Eufy vie byť rýchlejší a miestnosť dokončí o niečo skôr. Tapo je naopak pokojnejší a v stiesnených priestoroch pôsobí istejšie, menej robí chaotické manévry a v úzkych miestach sa častejšie dokáže vymotať sám. Roborock S8 MaxV Ultra je technicky stále etalón,

hlavne kvôli kamere s AI, pokročilejšiemu rozpoznávaniu prekážok a nadvihovacím mechanikám. Lenže je to aj iná cenová liga a pri kobercoch mi prišiel prístup Tapo prosto praktickejší. Fyzické odloženie mopov v doku je istota, že na koberec nejde nič mokré, nech má akýkoľvek vlas. Dáva mi zmysel aj rezacia kefa Tapo. Roborock riešenia s gumenými valcami sú dobré, ale pri dlhých vlasoch sa občas nevyhnete tomu, že niečo musíte ručne dočistiť okolo okrajov a ložísk, kým Tapo a nie do showroomu. Po mesiaci mi z toho vychádza, že RV50 Pro Omni je výborne poskladaný kompromis medzi funkciami a cenou, s dvoma jasnými slabunami. Prvou je uzamknuté dávkovanie čistiaceho prostriedku cez kazetu, druhou absencia plnohodnotnej RGB kamery, takže pri extrémne malých a špecifických nečistotách nebude tak dobre vidieť ako najdrahšie modely s kamerovou AI.

Verdikt

Tapo RV50 Pro Omni je jeden z najlepších kompromisov vo svojej triede.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Cena s DPH: 500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Stabilná navigácia
- + Rezacia kefa výrazne znižuje namotávanie vlasov a údržbu
- + Cena
- Kazera s čistiacim prostriedkom
- Bez plnohodnotnej RGB kamery

HODNOTENIE:



Roborock F25 ACE

VYLEPŠENÝ KRÁĽ UPRATOVANIA, ZA KTORÉHO SI PORIADNE PRIPLATÍTE



Segment bezkáblových mopovacích vysávačov zažíva v posledných rokoch nevídaný boom a konkurenčný boj v ňom je skutočne neúprosny. Každý výrobca sa snaží získať priazeň zákazníkov novými technológiami, no značka Roborock si v tomto preplnenom priestore už tradične a celkom suverénne drží pozíciu prémiového hráča, od ktorého sa očakáva kvalita bez kompromisov.

Len nedávno sme sa v redakcii podrobne pozreli na štandardný model Roborock F25, ktorý si od nás vyslúžil chválu za výborný pomer ceny a výkonu. Dočkal sa však aj pokarhanie za určité nedotiahnuté aspekty – najväčším tŕňom v oku pre nás bola nepochopiteľná absencia prísveťľovacieho LED svetla na hubici, ktoré je dnes úplným štandardom už aj pri podstatne lacnejších modeloch.

Teraz prichádza na scénu jeho vylepšená verzia Roborock F25 Ace. Ak ste potajomky dúfali, že výrobca vypočul prosby používateľov a vytúžené LED svetlo konečne pridali, musíme vás hneď na úvod sklamať – táto praktická drobnosť tu, bohužiaľ, opäť chýba. Na druhej strane však prívlastok „Ace“ nevisí vo vzduchu len tak pre nič za nič. Vysávač prináša iné a vcelku zásadné vylepšenia. Pod' me sa teda spoločne pozriete na to, čo je tento nový kúsok zač a čím sa snaží obhájiť svoju existenciu.

Dizajn a konštrukcia: Účelová elegancia a zásadné vylepšenia

Po stránke dizajnu je Roborock F25 Ace prísne účelový, no zároveň si zachováva elegantný ráz, na aký sme pri tejto prémiovej značke zvyknutí. Rúčka je vyrobená z veľmi kvalitných materiálov a do ruky padne ako

uliata. Ako pri štandardnom modeli F25, aj tu nájdeme na vrchu trojicu ergonomicky umiestnených ovládacích tlačidiel – slúžia na zmenu módu, zapnutie/vypnutie prístroja a spustenie cyklu samočistenia. Hneď pod rúčkou je umiestnený prehľadný farebný displej, ktorý vás neustále informuje o aktuálnom výkone, zvolenom režime a zostávajúcej batérii. Nasleduje robustné telo, v ktorom je osadená nádoba na špinavú vodu. To najzaujímavejšie sa však odohráva na samom spodku vysávača, v hlavnej čistiacej časti. Práve tu si všimnete prvú a zároveň najpodstatnejšiu zmenu oproti základnej verzii.

Tou prvou je integrácia samostatnej nádržky na čistiaci prostriedok. Ak ste chceli použiť chémiu pri štandardnej F25, museli ste ju manuálne rozmiešať priamo v nádrži s čistou vodou. To nikdy nebolo

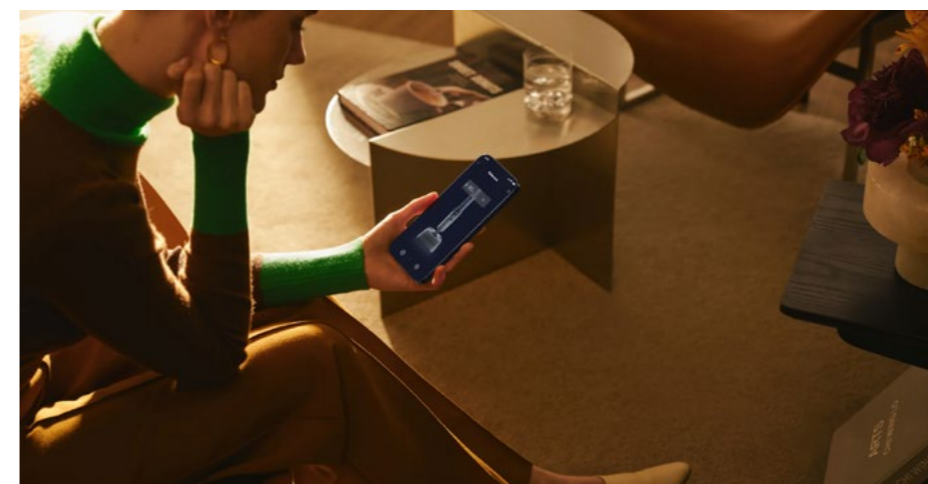


možnosť spárovanie s mobilnou aplikáciou Roborock. A hoci sa pri ručnom ťýčovaní vysávači môže zdať preklikávanie v smartfóne ako zbytočné, spoločnosti sa do aplikácie podarilo napakovať skutočne praktické funkcie. Má to však jeden háčik – aplikácia je často jediným spôsobom, ako si upravíte niektoré kl'účové nastavenia.

Na jednej strane je softvér výborným informačným panelom. Ukazuje napríklad presný čas do konca sušenia mopovacej podložky. Rovnako umožňuje nastaviť

ideálne pre presné dávkovanie a často to viedlo k plytvaniu. Verzia Ace tento problém elegantne rieši. Čistiaci prostriedok jednoducho nalejete do dedikovanej nádoby a prostredníctvom aplikácie si presne nastavíte, koľko ho má vysávač pri umývaní automaticky dávkovať. Následne už len veselo čistíte a o nič d'ášie sa nestaráte.

Druhou obrovskou zmenou, ktorú vaše ruky okamžite ocenia, sú masívne asistenčné kolesá. Tie vám pri vysávaní aktívne pomáhajú s pohybom smerom dopredu aj dozadu. Vďaka tomuto pohonu sa inak pomerne ťažký prístroj ovláda s neuveriteľnou ľahkosťou, čím sa celé



teplotu vody na čistenie hlavice po jej založení do dokovacej stanice a zvoliť si celkovú intenzitu tohto čistenia. Výbornou drobnosťou je možnosť aktivovať funkciu, vďaka ktorej sa cyklus samočistenia zapne automaticky a okamžite po vložení prístroja do doky. To všetko je v praxi veľmi užitočné. Ešte dôležitejšia je však možnosť detailného nastavenia sacieho výkonu a množstva spotrebovanej vody pri jednotlivých čistiacich programoch. Tu však prístup výrobcu pôsobí trochu nelogicky. Preto sa tieto základné parametre nedajú nastaviť bez použitia aplikácie? Oveľa väčší zmysel by dávalo mať priamo na tele vysávača dve fyzické tlačidlá navyše. Roborock pravdepodobne

vysávanie stáva oveľa pohodlnejším a fyzicky menej namáhavým zážitkom. To oceníte najmä pri upratovaní väčších plôch.

Čo sa týka obsahu balenia, Roborock nesklamal a pribalil všetko podstatné pre okamžitý štart. Okrem samotného vysávača v krabici nájdete aj praktickú čistiacu kefu na manuálnu údržbu, originálny čistiaci prostriedok a dvojicu náhradných filtrov.

Smart funkcie a aplikácia: Užitočný pomocník aj bizarný experiment

Ďalšou zásadnou zmenou verzie Ace je integrácia smart funkcií. Tento model totiž, na rozdiel od základnej F25, ponúka





chcel použiť totožné šasi ako pri štandardnej verzii. Ak si však hneď na začiatku prednastavíte určité úrovne, v budúcnosti už nebudete mať veľký dôvod ich neustále meniť. Aplikácia však skrýva aj jednu úplne bizarnú funkciu – režim dial'kového ovládania. V ňom doslova „zvalíte“ vysávač na zem a pomocou smartfónu s ním jazdíte po podlahe. Ide o absolútnu zbytočnosť, ktorú nepoužijete prakticky nikdy. Keď už totiž pri tom vysávači stojíte, je oveľa rýchlejšie ho jednoducho chytiť do ruky a dané miesto povysávať manuálne.

Výkon, čistenie a limity na okrajoch

Samotné vysávanie je veľmi podobné štandardnému modelu F25, no s jedným obrovským rozdielom – vďaka poháňaným kolieskam sa s ním manipuluje neporovnateľne jednoduchšie. Motor disponuje excelentným sacím výkonom na úrovni 20 000 Pa a batéria ponúka veľmi

solídnu výdrž. Počas nášho testovania sme sa dostali na parádnych 54 minút prevádzky na jedno nabitie. Veľkou výhodou konštrukcie je prítomnosť špeciálnych čepelí nad samotnou hlavnicou, ktoré si bez problémov poradia so zvieracími chlpmi či dlhými vlasmi, čím zabraňujú ich namotávaniu na valec. O to, aby po umývaní neostali na podlahe nepekné škvrny od vody, sa stará praktická stierka.

Vysávač si v testoch skvele poradil so širokým spektrom nečistôt a škvŕn. Od sypkej múky cez zaschnutý kečup až po rozliatu kávu – všetko zmizlo bez stopy. Problém však nastal pri väčších a tvrdších predmetoch, ako sú napríklad celé orechy. Tu už narazil na svoje konštrukčné limity a rotujúci valec mal tendenciu tieto predmety odstreľovať od seba namiesto toho, aby ich plynule nasal. Menším sklamaním je aj upratovanie popri okrajoch nábytku a stien. Hoci sa dizajnéri snažili navrhnuť hlavnicu tak, aby čistila až po samý okraj, v praxi tam vždy

zostane úzky nevyčistený pásik. Situáciu by elegantne vyriešila malá bočná kefka, ktorá by hlavnému valcu „dohadzovala“ smeti z rohov. A aby sme nezabudli na náš hlavný povzdych z úvodu – absencia predného LED prísvetlenia pri upratovaní pod nábytkom jednoducho zamrzí.

Záverečný verdikt: Oplatí sa priplatiť?

A čo cena? Tá je v porovnaní so štandardnou verziou F25 o dosť vyššia. Cenovka sa totiž pohybuje na úrovni 519 eur, čo rozhodne nie je málo, najmä keď základný model stojí o takmer dve stovky menej. Efektívne si tak priplácate za Wi-Fi pripojenie, dedikovanú nádržku na čistiaci prostriedok a motorizovaný pohon koliesok. Mám pocit, že tieto vylepšenia za takto vysoký príplatok nestoja. Ak máte obmedzený rozpočet, s pokojným svedomím by som vám odporučil siahnuť po štandardnej verzii F25.

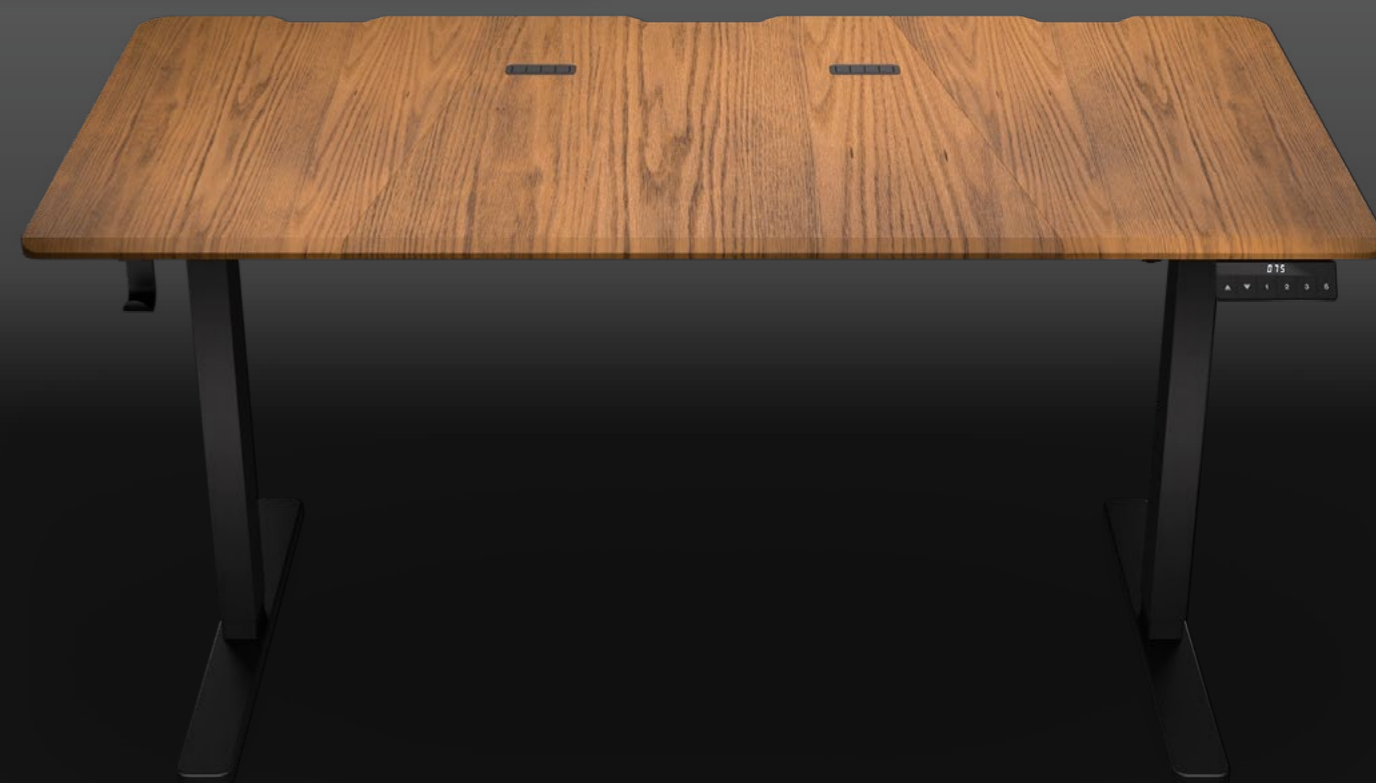
Na druhej strane treba férovo skonštatovať, že model Ace si svoju prácu robí skvele. Pohon koliesok drasticky znižuje námahu pri vysávaní a automatické dávkovanie čistiaceho prostriedku je extrémne pohodlné. Ak teda peniaze nehrajú rolu a chcete to najlepšie z danej série, Roborock F25 Ace vás pri upratovaní rozhodne nesklame

Dominik Farkaš

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal: Roborock	Cena s DPH: 390€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ Asistenčné kolieska výrazne uľahčujú manipuláciu	- Cena v porovnaní so štandardným modelom
+ Slušná výdrž batérie (54 minút v teste)	- Stále chýba predné LED prísvetlenie
HODNOTENIE: ★★★★★	



Súťaž



1. CENA Atlas L Electric Dark Wood



Max.
118 cm



Min.
72 cm



NOVINKY ZO SVETA FILMU

>> VÝBER: *Simona Slivová*

Tohtoročné Oscary neboli o jednom jasnom favoritovi, ale skôr o súboji viacerých silných filmov. **Vel'ký pozorost' pútala najmä snímka Hriešnici, ktorý získal rekordných 16 nominácií a patril medzi najväčších favoritov večera. Napokon si však najviac cien odniesol film Jedna bitka za druhou od Paula Thomasa Andersona.**

Ten zabodoval hned' v šiestich kategóriách vrátane najlepšieho filmu, réžie a adaptovaného scenára. Pre Andersona ide o veľký moment, napriek svojej silnej kariére si totiž Oscara odniesol prvýkrát. Film uspel aj v strihu, hereckej vedľajšej úlohe (Sean Penn) a získal aj cenu za casting, ktorá bola tento rok udelená po prvý raz. Zaujímavé to bolo aj v hereckých kategóriách. Mnohí očakávali, že vyhrá Timothée Chalamet za film Vel'ký Marty, no napokon ho porazil Michael B. Jordan za Hriešnikov. V ženskej kategórii sa zapísala do histórie Jessie Buckley, ktorá sa stala prvou írskou herečkou s Oscarom za hlavnú ženskú rolu v Hamnetovi. Ocenenie získala aj Amy Madigan za film Zbrane. Menšou kuriozitou večera bolo, že Sean Penn si svoju cenu neprišiel prevziať, na ceremoniáli sa totiž vôbec neukázal.

Oscary 2026: Vel'ký večer pre Jednu bitku za druhou



Zomrel Chuck Norris



Smutná správa zasiahla filmový svet, keď vo veku 86 rokov zomrel Chuck Norris, jedna z najväčších ikon akčného žánru. Podľa rodiny bolo jeho úmrtie náhle, pričom bližšie okolnosti zatiaľ nezverejnili.

Norris sa preslávil už v 70. rokoch, keď sa objavil po boku Brucea Leeho vo filme Cesta draka. Neskôr sa stal symbolom neporaziteľného akčného hrdinu v snímkach ako Nezvestní v boji, Delta Force či Osamelý vlk McQuade.

V 90. rokoch si získal novú generáciu fanúšikov v seriáli Walker, texaský ranger, ktorý sa stal kultovým. Postupne sa z neho stal aj internetový fenomén. Legendárne „Chuck Norris fakty“ ho premenili na takmer mýtickú postavu. Narážali na jeho silu, odolnosť a schopnosť, často úplne prehnane, napríklad že „Chuck Norris neplače, slzy plačú pred ním“ alebo že „počítal do nekonečna... dvakrát.“

Na jeho počesť sa už vyjadrilo viacero kolegov vrátane Sylvestra Stalloneho, Arnolda Schwarzeneggera či Dolpha Lundgrena.

Tiché miesto 3 naberá silné obsadenie



Tretí diel úspešnej hororovej série **Tiché miesto** sa pomaly formuje a vyzerať to veľmi sľubne. Režisér John Krasinski potvrdil návrat známych tvárí vrátane Emily Blunt, Cilliany Murphyo, Millicent Simmonds a Noaha Jupea.

K nim sa pridávajú aj nové mená ako Jack O'Connell, Katy O'Brian či Jason Clarke, čo naznačuje, že film chce opäť rozšíriť svoj svet aj postavami.

Dej je zatiaľ držaný v tajnosti, no po udalostiach druhého dielu je jasné, že séria bude musieť nájsť nový smer. Natáčanie by sa malo začať už čoskoro a premiéra je naplánovaná na leto 2027.

Billie Eilish v hlavnej filmovej úlohe

Speváčka **Billie Eilish** sa presúva aj do sveta filmu. Teraz ju čaká zatiaľ najväčšia herecká výzva. Podľa dostupných informácií je blízko k tomu, aby si zahrala hlavnú postavu v adaptácii románu **Sklenený zvon (The Bell Jar)** od Sylvie Plath.

Režirovať by ho mala Sarah Polley, ktorá má skúsenosti s náročnými a emocionálne silnými príbehmi. Samotná kniha patrí medzi klasiku, no zároveň ide o veľmi temné a osobné dielo o psychickom zdraví a depresii.

Výber Eilish dáva zmysel, jej hudba je často introspektívna a emotívna, čo by mohlo dobre zapadnúť do charakteru hlavnej postavy. Projekt je zatiaľ v prípravnej fáze.



Kate Winslet mieri do Stredozeme



Herečka **Kate Winslet** si zahrá hlavnú ženskú úlohu v pripravovanom filme **The Lord of the Rings: The Hunt for Gollum**.

Herečka sa tak vracia k spolupráci s Peterom Jacksonom, s ktorým začínala svoju kariéru ešte v 90. rokoch. Film bude režirovať Andy Serkis, ktorý sa zároveň opäť predstaví ako Gollum.

V projekte sa objavia aj známe postavy. Vracia sa Ian McKellen ako Gandalf či Elijah Wood ako Frodo. Dej sa má odohrávať medzi udalosťami Hobita a Spoločenstva prsteňa a zameria sa na pátranie po Gollumovi.

Premiéra je zatiaľ plánovaná na december 2027.

Posledná šanca

FILM, KTORÝ STOJÍ A PADÁ NA JEDNEJ POSTAVE



Už tento samotný základ funguje veľmi dobre a rýchlo vtiahne do deja. Film však nezostáva len pri veľkej sci-fi zápletke. Postupne sa mení na osobnejší príbeh, ktorý stojí najmä na hlavnej postave a jej rozhodnutiach.

Posledná šanca patrí medzi tie sci-fi filmy, ktoré nefungujú len vďaka veľkej téme, ale najmä tým, ako ju dokážu človeku priblížiť.

Na prvý pohľad je príbeh o záchrane Zeme, o vesmírnej misii a o boji proti hrozbe obrovských rozmerov. V skutočnosti je to však film o samote, strachu a priateľstve.

Ryan Gosling drží film pohromade

Ak má Posledná šanca jedno skutočne neotrasiteľné eso, je ním Ryan Gosling. Jeho Ryland Grace je mimoriadne sympatický, vtipný, zraniteľný a veľmi ľudský. Nie je to klasický akčný hrdina, naopak, je to muž, ktorý sa bojí, pochybuje, improvizuje, robí chyby, ale

napriek tomu sa nevzdáva. A práve vďaka tomu pôsobí tak presvedčivo.

Gosling ťaží zo svojej prirodzenej charizmy, výborného komediálneho načasovania aj schopnosti zahrať vnútornú neistotu bez zbytočného preháňania. Film je do veľkej miery na ňom postavený a to úplne oprávnené. Aj v momentoch, keď sa dej spomalí alebo trochu rozpadne, jeho prítomnosť udrží pozornosť. Je to presne ten druh hereckého výkonu, ktorý robí aj z komplikovanej vedeckej zápletky niečo prístupné, zábavné a citovo uchopiteľné.

Veda, humor a napätie v prítlačlivej rovnováhe

Film vznikol podľa románu Andyho Weira, autora Mart'ana, a je to cítiť. Aj tu hrá dôležitú úlohu veda, riešenie problémov krok za krokom, praktické uvažovanie, experimentovanie, skúšanie a omyly. Posledná šanca je sci-fi, ktoré sa neopiera o mágiu prestrojenú za technológiu, ale o radosť z premýšľania. Divák má

pocit, že sleduje príbeh, v ktorom je inteligencia skutočnou zbraňou.

Zároveň však snímka nepôsobí odtlažito ani sucho. Režisérská dvojica Phil Lord a Christopher Miller vnáša do príbehu odlahčený, hravý aj neformálny tón. Humor tu nie je rušivým dodatkom, ale prirodzenou súčasťou charakteru hlavnej postavy, aj spôsobom, akým film pracuje s napätím. V najlepších momentoch funguje Posledná šanca ako veľmi svižná kombinácia dobrodružného sci-fi thrilleru, emocionálneho príbehu a takmer kamarátskej komédie.

Najlepšia časť filmu prichádza neskôr

Hoci úvod postavený na amnézii a postupnom odhalovaní minulosti funguje slušne, film sa naplno rozžiari až v momente, kedy prestane byť len príbehom osamelého človeka vo vesmíre. Práve tam nachádza svoju najväčšiu emóciu, najväčšie čaro a najväčšiu

divácku prítlačivosť. Bez prezrádzania podrobností možno povedať len toľko, že Posledná šanca nie je iba o záchrane planéty, ale aj o nezvyčajnom vzťahu, ktorý vzniká uprostred absolútnej izolácie.

A práve v tejto rovine je film najkrajší. Z veľkolepej vesmírnej misie sa postupne stáva intímny príbeh o dôvere, spolupráci a priateľstve. Zrazu už nejde len o to, či sa podarí zachrániť Zem, ale aj o to, čo znamená byť sám, mať pri sebe niekoho, komu možno veriť, a objaviť spojenie aj tam, kde by ho nik nečakal. Film v tom momente získava srdce a práve to ho odlišuje od mnohých technicky pôsobivých, no emocionálne prázdnych žánrových konkurentov.

Sandra Hüller dodáva príbehu váhu

Veľmi dôležitou súčasťou filmu je aj Sandra Hüller ako Eva Stratt, žena, ktorá stojí za organizáciou celej misie. Hrá ju s obdivuhodnou chladnou presnosťou, rozhodnosťou a vnútorným napätím.

Nie je to postava vytvorená na to, aby bola „milá“ alebo ľahko obľúbiteľná, avšak, práve preto funguje. Predstavuje tvrdý, nekompromisný rozmer príbehu, svet, v ktorom už nie je priestor na sentiment, pretože ide o prežitie celého druhu.

Jej scény dodávajú filmu potrebnú protiváhu k Goslingovej uvoľnenosti. Vďaka nej má príbeh aj ostrejšiu morálnu hranu a pripomína, že za zábavnými dialógmi a sympatickým dobrodružstvom sa skrýva veľmi temná situácia.



Film, ktorý je občas ľahší, než by mal byť

To však neznamená, že je film bez slabín. Posledná šanca má miestami tón, ktorý môže niekomu pripadať až príliš odlahčený, vzhľadom na závažnosť témy. Nie každému sadne, že príbeh o zániku planéty sa miestami nesie v takmer hravom, dobrodružnom duchu.

Občas sa objaví pocit, že film si až priveľmi verí v tom, že šarm a humor všetko vyvážia.

Niektoré flashbaky sú síce funkčné, no nie vždy majú takú dramatickú silu, akú by si zaslúžili. Film je navyše pomerne dlhý a v určitých pasážach cítiť, že by mu prospelo niečo pevnejšie tempo. Záver sa zase môže niekomu zdať emocionálne až príliš mäkký alebo rozprávkovo zjednodušený.

Záver

Napriek týmto výhradám je Posledná šanca mimoriadne vydareným filmom. Má nápad, srdce, humor, napätie a predovšetkým postavy, na ktorých osude divákovi skutočne záleží. Nie je to chladné, sterilné sci-fi, ktoré sa obdivuje iba z diaľky. Je to film, ktorý si divák získa ľudskosťou, optimizmom a presvedčením, že aj vo vesmíre platí jedna jednoduchá pravda – najväčšou silou nie je technológia, ale spolupráca.

Posledná šanca možno nie je dokonale vážne sci-fi veľdielo v štýle Interstellaru, no ako veľkorysý, inteligentný a emotívny vesmírny dobrodružstvo funguje výborne. A Ryan Gosling je presne tým dôvodom, prečo sa táto riskantná misia napokon úspešne dostane do cieľa.

„Ryland Grace, bývalý vedec a učiteľ, sa prebudí na vesmírnej lodi d'aleko od domova. Nič si nepamätá, netuší, ako sa tam dostal, a postupne si začína skladať obraz o tom, kto vlastne je a čo má urobiť. Spolu s ním aj divák odhaluje realitu: Slnko slabne, Zem smeruje ku katastrofe a táto misia je poslednou šancou, ako tomu zabrániť.“

Simona Slivová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Phil Lord, Christopher Miller Rok vydania: 2026
Žáner: Sci-Fi / Dobrodružný / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + Ryan Gosling
- + originálny námet
- + humor
- + vizuálne efekty
- miestami priveľmi odlahčený tón

HODNOTENIE:



Nevesta!

KRÁSNE MONŠTRUM, KTORÉ SA ROZPADÁ PRED OČAMI



Maggie Gyllenhaal, po úspešne prijatom filme *Temná dcéra* (2021), nespravila to, čo by po podobnom úspechu urobilo množstvo iných tvorcov – nevsadila na istotu, nezopakovala svoj overený rukopis, nepokúsila sa natočiť „ďalší festivalový triumf“.

Namiesto toho vytiahla z Frankensteinovho univerza nevestu, postavila ju do centra diania, premiešala gotiku, čiernu komédiu, feminizmus, grotesku, romantiku aj šialený kabaret a vytvorila film, ktorý je súčasne fascinujúci i frustrujúci.

Nevesta! nie je dielom, ktoré by si človek rozobral, zaškatul'koval a odložil. Je to skôr film, ktorý treba precítiť, prežiť, možno aj trochu pretrpieť. A najmä prijat', že jeho sila neleží v uhladenej celistvosti, ale v divokej, neskrotiteľnej energii.

Film stvorený z chaosu

Práve táto energia je na filme najpôsobiliejšia. Nevesta! pôsobí ako

tvor, ktorý bol poskladaný z nádherných, výstredných a protichodných nápadov. Maggie Gyllenhaal akoby nakrúcala s presvedčením, že všetko je dovolené – prehnanosť, okázalosť, teatrálnosť, tónové zlomy, prudké odbočky aj riziko, že sa film v určitých momentoch rozsype pod vlastnou váhou. A práve v tom leží jeho zvláštna hodnota. V časoch, keď veľké štúdiové filmy často pôsobia ako výrobky poistené proti akejkoľvek zvláštnosti, je osviežujúce sledovať snímku, ktorá sa správa ako nepoddajná bytosť, hysterická, krásna, hlučná, nevyrovnaná, no nepopierateľne živá.

Jessie Buckley ako erupívna sila

V centre toho všetkého stojí írka herečka Jessie Buckley. A stojí tam tak suverénne, dravo a bez zábran, až sa zdá, že film patrí jej, ešte viac než režisérke samotnej.

Jej Nevesta nie je pasívnou ikonou z klasického hororu, nie je ozdobou

ani doplnkom k mužskému príbehu. Žena zrodená z násilia, smrti, túžby, literárnej posadnutosti aj potlačeného hnevu, ktorá odmieta byť definovaná tým, čo z nej chcú mať iní.

Buckley túto postavu nehrá „pekne“. Hádže sa do nej celým telom, hlasom, grimasou, rytmom reči, každým gestom. Je divoká, afektovaná, zraniteľná, odpudivá aj magnetická zároveň.

Christian Bale a smutné monštrum

Herec Christian Bale jej výborne sekunduje ako Frank, tvor, ktorý je menej démonický a viac tragicky osamelý. Nie je monštrum stavaným na lacný des, ale bytosťou hlboko poznačenou samotou, túžbou po blízkosti a bolestnou neschopnosťou zaradiť sa do sveta, ktorý ho nechce.

Bale hrá Franka s odzbrojujúcou krehkosťou. Je v ňom čosi nemotorné, starosvetské, melancholické, miestami



až dojímavovo detinské. Nevesta a Frank tak netvoria klasický romantický pár, ale skôr dvojicu narušených existencií, ktoré sa k sebe pripútajú zo zmesi zúfalstva, fascinácie, potreby a ilúzie.

Opulentný svet

Film sa odohráva v preštylizovanom svete 30. rokov, ktorý nepôsobí ako historická rekonštrukcia, ale ako sen o tej dobe. Sen nasiaknutý kinom, mýtom a dekadenciou. Výprava, kostýmy, práca s farbou, svetlom aj siluetou vytvárajú dojem, že sledujeme film, ktorý vznikol niekde na hranici starého Hollywoodu, expresionistického hororu a punkovej estetiky.

Horúca oranžová farba Nevestiných šiat, jej neučesané vlasy, čierna škvŕna na perách, lesk nočných ulíc či dymom nasiaknuté kluby, to všetko robí z filmu obrazovo podmanivý zážitok.

Príliš veľká myšlienka, príliš málo priestoru

A predsa, práve tam, kde film ohuruje formou, sa zároveň začína potkýnať o obsah. Nevesta! trpí preplnenosťou. Je v nej priveľa rovin, priveľa nápadov, priveľa odbočiek, priveľa motívov, ktoré sa len načrtnú, ale nerozvinú. Film sa chce rozprávať o Mary Shelleyovej, o

ženskosti, o identite, o násilí, o samote, o sile kina, o revolte aj o slobode. To všetko by samo osebe nebolo problémom, keby jednotlivé vrstvy držali pokope pevnejšie. Lenže často sa zdá, že film preskakuje z jedného zaujímavého nápadu na druhý, bez toho, aby niektorý naozaj dopovedal.

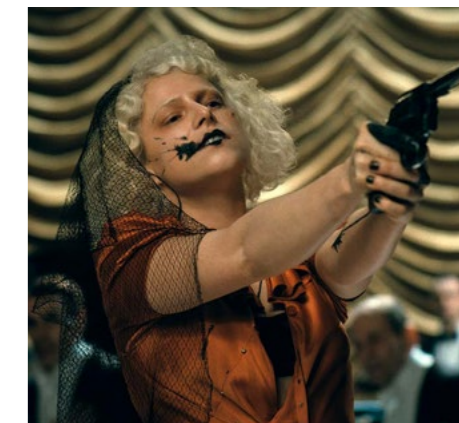
Keď slová prehlusia emóciu

Najväčším slabým miestom je scenár v dialógoch a vo výstavbe tém. Postavy príliš často vyslovujú to, čo by malo zostať v obraze, v napätí či v tichu.

Hnev, trauma či feministický vzdor sú miestami vysvetľované, nie prežívané. A keď sa film dostane k záveru, akoby sa zľakol vlastnej nejednoznačnosti. Namiesto odvážneho finále prichádza pomerne úhladné, až príliš doslovné vyústenie.

Nedokonalosť ako sila

To však neznamená, že ide o zlyhanie. Skôr o veľkú, hlučnú, riskantnú film, ktorý nie vždy trafi do čierneho, ale takmer nikdy nie je obyčajný. Nevesta! je presne tým druhom diela, ktoré mnohých divákov podráždí, iných nadchne a ďalších nechá v rozpakoch, no málokomu bude úplne ľahostajné. Je to film pre tých, ktorí od kinematografie nechcú len hladký príbeh, ale aj výstrelok, exces a autorskú drzosť.



Nádherný chaos

Maggie Gyllenhaal možno nenakrútila svoj druhý „dokonalý“ film. Nakrútila však niečo oveľa zaujímavejšie než bezpečnú reprízu vlastného talentu.

Nevesta! je nádherný chaos, filmová príšera s pulzujúcim srdcom, výkrik aj kabaret, milostná fantázia aj hysterický manifest.

Nie všetko v ňom funguje, ale to, čo funguje, má silu, akú v súčasnom štúdiiovom filme nevidáme každý deň. A keď sa zhasnú svetlá, neostane po ňom pokoj, práve naopak, ostane nepokoj. A práve ten robí z tohto filmu zážitok, na ktorý sa nezabúda.

„V úlohe osamelého Frankenstein sa predstavuje Christian Bale, ktorý prichádza do Chicaga v 30. rokoch 20. storočia s jedinou túžbou – nájsť si partnerku. Obracia sa pritom na doktorku Euphronious, ktorú stváraňuje Annette Bening. Spoločne vdýchnu život zavraždenej mladej žene a na svete je Nevesta (Jessie Buckley). Tá však rozhodne nie je len pasívnym výtvorom niekoho iného. To, čo sa začína ako pokus o nový začiatok, sa rýchlo mení na sled udalostí plných násilia, posadnutosti, spoločenských otrasov a spal'ujúcej, zakázanej lásky.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia: Maggie Gyllenhaal
Rok vydania: 2026
Žáner: Dráma / Horor / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + autorská vízia
- + odvážny prístup
- + herecké výkony
- + štylizácia
- + žánrové miešanie
- preplnenosť
- slabšia súdržnosť príbehu
- chaotický dej

HODNOTENIE:



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

ZADARMO pre všetkých www.generation.sk



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

www.generation.sk

Iné ako tu uvádzané zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

GENERATION

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

REDAKCIA

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

MSI Prestige 16 Flip A+

MARKETING A INZERCA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact

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

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

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

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

Iné zdroje nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE

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

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

Copyright © 2026 Mission Games s.r.o.

www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)



RADA PRO

VÍŤAZNÉ KLIKNU PRO X2 SUPERSTRIKE

VYVINUTÉ S POMOCOU PROFESIONÁLOV.
VYTVORENÉ PRE VÍŤAZSTVO.

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 voľiteľného pripojenia ku cloudu.

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

AXIS[®]
COMMUNICATIONS