

GENERATION

HRALI SME

*Death Stranding 2:
On the Beach*

TÉMA

*Tieto dve funkcie vám
dá len Samsung*

RETRO

Sega Rally Championship

VIDELI SME

Tichá rebelka

SÚŤAŽ



Fractal

TESTOVALI SME

ASUS Zenbook A16



9 772644 627004



Externý SSD disk XS2000

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

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

Externý SSD disk XS1000

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

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



Máj, podujatí čas

Zdá sa, že aj aktuálny rok sa pomaly, ale isto, blíži k svojej polovici. Človek si ešte poriadne nestihol zvyknúť písať správny letopočet a už tu máme máj. Mesiac, ktorý si mnohí spájajú s láskou, rozkvitnutými stromami a romantikou, zatiaľ čo ja si ho spájam hlavne s dvomi vecami.

Tou prvou je fakt, že ma na samom chvoste mesiaca čaká ďalší klinec do rakvy zvaný narodeniny. Tou druhou je začiatok obdobia, keď sa začínajú hromadiť rôzne novinárske akcie, prezentácie a výjazdy. Holt, s nástupom teplého počasia sa veľa výrobcov hardvéru prebúdzajú k životu a začínajú sa predbiehať v tom, kto nám skôr ukáže svoju novú hračku. Ostatne, stačí si trochu zalistovať už v tomto čísle nášho magazínu a narazíte minimálne na dve reportáže z terénu, ktoré som ja osobne nedávno absolvoval.

Komu je však úplne jedno, ako som musel trpieť v päťhviezdičkovom hoteli v chorvátskom Dubrovniku, a radšej by sa dozvedel viac o kvalitách práve vydaných hier a filmov, či nasal zaujímavé novinky z technologického sveta, ten sa rozhodne nemusí báť. Aj toto vydanie ponúka tradičnú porciu recenzií, reportáží a udalostí, vrátane tém, ktoré nám opäť pripomínajú, že čipová kríza je tu stále a zrejme len tak nevyšumí.

Verím teda, že si aj v tomto čísle nájdete svoju osviežujúcu šálku čaju či kávy. Nebudem vás preto už zbytočne zdržiavať a rovno vás pozvem ďalej.

Filip Voržáček

zástupca šéfredaktora

Testujeme na PC, ktoré obsahujú komponenty týchto značiek:

GIGABYTE™

Kingston
TECHNOLOGY

Fractal

msi

logitech

CyberPower

Ďakujeme za úžasnú pomoc našim skvelým partnerom.

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

XPeng G6

TESLA MÁ PROBLÉM



Minulý rok som testoval XPeng P7 ako svoju premiéru s touto technologicky špecifickou automobilkou a bol som z auta úprimne unesený. Po vrátení kl'účov mi zrazu ani ovel'a drahšie modely nepripadali výnimočné. O to viac som sa tešil na test novinky s označením G6, lebo ak XPeng dokáže takto efektne trafiť sedan, bol som zvedavý, čo predvedie v segmente stredne veľ'kých elektrických SUV. A aby to malo patričný kontext, medzitým som stihol otestovať aj Teslu Model Y Juniper, teda aktuálneho bossa tejto triedy, a presne na ňu G6 v prvom rade mieri. Ostatne, pojem Tesla Killer pri XPengu už podl'a mňa dávno prerástol mantinely PR fráz a G6 je toho už len na papieri slušným dôkazom. 800 V architektúra, brutálne rýchle nabíjanie, ambícia v spracovaní a cenovka, ktorá vie byť pre konkurenciu vyložene problémom. Čo všetko som s G6 zažil počas týždňového testu a ako ju vnímam oproti čerstvým dojmom z Juniperu, o tom vám poreferujem v nasledujúcich riadkoch. Apropo, než vôbec začnem, je fér uviesť, že v rámci európskej lokalizácie sa G6 pre európsky trh montuje v rakúskom meste Graz a modernizácia neprináša len kozmetické zmeny.

Keď som v menu ambientného osvetlenia narazil na režim s názvom Star Trek, späťne mi to celé zrazu docvaklo a bola na svete aj tá moja obligátna metafora. G6 totiž zvonka pôsobí presne ako taký vesmírny modul, ktorý by sa nestratil ani v katalógu výbavy Hviezdnej flotily. Nie je to klasické SUV s agresívnym výrazom, ale naopak skôr auto, kde je forma podriadená funkcii. Silueta je extrémne plynulá a čistá, akoby ju niekto kreslil s pravítkom a následne prehnal cez aerodynamický filter, no súčasne do nej nezabudol vložiť jedinečné prvky automobilovej moderny a digitalizácie. Prednej časti tak dominuje robotická tvár so svetelným pásom natiahnutým cez celú šírku (okolo dvoch metrov). A keď už som vytiahol Star Trek, nemôžem obísť ani aerodynamiku. Cd 0,248 je na auto tejto veľkosti veľ'mi slušné číslo a nie je to náhoda. Pomáhajú tomu zapustené kl'účky s automatickým vyklápaním, čisté boky bez rámov okien a strecha, ktorá sa dozadu láme plynulo, takmer ako kvapka vody letiaca vzduchom. Zadok drží pokope spojler s modernizovaným difúzorom a celé auto stojí široko a stabilne aj vd'aka 20-palcovým diskom. Mne osobne zvonka

učarovala aj testovaná fialová farba, keďže je tak fotogenická, že by k nej človek najradšej rovno pribalil pozadie Mliečnej dráhy. Jediné, čo tu v tomto vesmírnom balení zatiaľ chýba, je warp pohon, ale kto vie, možno ho raz práve táto automobilka pomôže vyvinúť, ved' už majú vlastného Data v podobe robota IRON. Ak sa v tých mojich spodobneniach začínate strácať, hod'te si do Googlu „XPENG IRON“ a hneď budete vedieť, o čom tu točím. Späť však k autu samotnému.

Vo vnútri všetko pôsobí pokojne, čisto a konštrukčne nadmieru kvalitne. V autách tejto triedy sa často po čase objavajú typické radosti ako vřzgajúce plasty, uvoľnené kryty alebo diely, ktoré k sebe nelicujú úplne presne, lenže tu som aj na rozbitých cestách a pri križení náprav nenašiel nič, čo by sa ozvalo alebo ma vyložene vyrušovalo. Palubná doska, stredový tunel aj výplne dverí sú potiahnuté materiálmi, ktoré pôsobia príjemne na pohľad aj na dotyk. Celé to vytvára dojem poctivej konštrukcie, nie nejakého výstavného prototypu. Samozrejme, plast sústredený skôr do spodných častí dverí časom začne



zbierať šrámy a na testovanom kuse bolo v oblasti kufra a tam kde inak býva predná priehradka pred spolujazdcom bolo vidno jemné poškodenia, no v tejto triede to nie je nič výnimočné a podobné som už videl aj pri autách s dvojnásobnou cenovkou. Inak zámerne píšem „inak býva“, keďže v tomto aute žiadna nie je. Dôležitejšie je pre mňa však to, že tam, kde človek reálne sedí a čoho sa pri bežnej interakcii dotýka, je cítiť snahu o navodenie luxusu. V tomto prípade to vychádza prekvapivo presvedčivo.

Ergonómia mi sadla hlavne tým, že posed je prirodzene hlbší, a človek nemá pocit, že sedí v aute ako na vyhladkovej veži, skôr naopak, posádka je do kabíny pekne zasadená a celé to pôsobí integrovanejšie a bezpečnejšie. Dominantou je veľký stredový displej ako ústredný ovládací prvok, no podstatné je, že pred vodičom zostal aj samostatný prístrojový panel zasadený do výrezu volantu, takže základné informácie sú tam, kde majú byť, bez zbytočného otáčania hlavy. S volantom mám jeden zásadný problém – pri manipulovaní dlaňou sa mi opakovane stávalo, že som tlakom ruky menil teplotu v kabíne alebo spúšťal hlasového asistenta. Fyzické spínače sú totiž až blízko hrane volantu. Praktickým detailom stredového tunelu sú dve bezdrôtové nabíjačky na telefóny



a oceňujem aj to, že XPeng myslel na prehrievanie, keďže v spodnej hrane sú dierky, cez ktoré tam púšťa klimatizáciu. Atmosféru dopĺňa ambientné osvetlenie, ktoré vie kabínu spraviť útulnejšou. Pri modeli na tento rok potešili aj jednoduchšie ovládače smerovania vzduchu z ventilácie, takže klímu sa dá doladiť rýchlo a bez zdĺhavého preklikávania cez obrazovku (o možnostiach softvéru sa ešte rozpišem neskôr). K tomu sa pridáva digitálne spätné zrkadlo, ktoré pomáha pri slabšom výhľade dozadu, funkcia, ktorú by človek pri vesmírnej lodi vlastne čakal ako štandard, a nechýba ani dostatok úložných priestorov vrátane veľkej priehradky pod

stredovou konzolou. Celkovo na mňa interiér pôsobí ako dobre zladený modul k tomu vonkajšiemu, hviezdnej flotile blízkeho dizajnu. Namiesto efektov tu rozhoduje hlavne to, že je to v praxi tiché, pevné a veľmi príjemné miesto na bežné jazdenie – prosto funkčný minimalizmus. Samostatnou kapitolou sú sedačky, ktoré ponúkajú úroveň pohodlia idúcu ruka v ruke s masážnou funkciou pre vodiča a spolujazdca. Ak som posledné roky v rebričku testovaných áut pri masáži často vyzdvihoval Škodu, XPeng je s G6 horúci kandidát na zosadenie kráľa z Mladej Boleslavy, pretože intenzita aj široká škála masážnych programov sú naozaj nadpriemerné a na dlhých trasách som si unavený chrbát opakovane nechával revitalizovať s úsmevom na perách. Kto vie, či aj kapitán Kirk mal vo svojom horčicovo žltom kresle niečo podobné.

Dlhý rázvor 2 890 milimetrov je cítiť okamžite, najmä v druhom rade, kde je miesta na nohy naozaj veľá. Zadné sedáky sú príjemne dlhé, takže aj vyšší dospelý má oporu pod stehnami a operadlá sa dajú čiastočne polohovať, čo je pri dlhých presunoch obrovská výhoda. Veľký podiel na pociť vodušnosti má opäť aj panoramatická strecha, ktorá kabínu pekne otvorí a pustí dnu svetlo, pritom však myslí aj na prehrievanie, pretože zmysluplne filtruje teplo. A potom je tu jeden detail, ktorý ma vyslovene bavil, lebo do tej mojej hviezdnej





metafory zapadol až podozrivo prirodzene. Predné sedadlá sa dajú sklopiť do roviny a v kombinácii so sklopeným zadným radom vznikne priestor, kde sa dá normálne oddychovať a v krajnom prípade aj prespať. Nie je to vec, ktorú by človek používal denne, ale v praxi vie zachrániť nervy pri dlhom čakaní na nabíjačke alebo pri spontánnom výlete, keď sa z dopravného prostriedku na chvíľu stane mobilná obývačka.

Kufor ponúka v základe 571 litrov a po sklopení zadných sedadiel daný objem narastie až na 1 374 litrov, takže sa z toho razom stáva auto, s ktorým sa dá odviezť aj niečo väčšie než len nákup. Treba však férovo dodať, že tvar batožinového priestoru ovplyvňuje klesajúca línia strechy, takže extrémne vysoké krabice sa nenakladajú tak bezstarostne ako do hranatejších konkurentov. Tu si prosto dizajn vypýtal svoju daň. Mňa trochu zamrzelo aj to, že

vpredú pod kapotou nie je ani malý frunk. Na druhej strane XPeng to čiastočne vyvažuje praktickými riešeniami inde, napríklad elektricky výsuvným ťažným zariadením, čo pripomína laserový paprsok na priťahovanie vecí zo Star Treku. A keď už je reč o rodinnom využití, 1 500 kilogramov na prívies je hodnota, ktorá v praxi rozširuje použiteľnosť auta výrazne viac než ďalšia efektná animácia na obrazovke.

Ak mám akustický komfort a celkové pohodlie na palube zhrnúť jednoducho, G6 je nastavená tak, aby posádku čo najmenej rušila a čo najviac rozmaznávala. V priamom porovnaní s Teslou Model Y, ktorá je aj po modernizácii stále ladená skôr tuhšie a na nerovnostiach vie pôsobiť nervóznejšie, XPeng ide opačným smerom. Podvozok filtruje naše „umelecké diela“ z asfaltu prekvapivo jemne a bez zbytočného natriasania či odsakovania zo stopy, a

to aj keď to človek pošle cez vyložene rozbombardovanú okresku. Technicky tomu pomáha seriózna zostava náprav – vpredú dvojitě lichobežníky, vzadu viacprvkové zavesenie. Tlmiče, ktoré v tejto triede nemajú prečo pôsobiť vyložene športovo. Jasně, daňou je mierne väčší náklon karosérie, keď sa to celé začne tlačiť na hranu, ale pre rodinné a rozumné jazdenie je to absolútna paráda. Druhou kapitolou je odhlučnenie. Viacvrstvové sklá vpredú a masívne čelné sklo robia svoju robotu a výsledok je, že pri ustálenej rýchlosti okolo 120 kilometrov za hodinu sa dnu dostáva hlavne jemné šumenie pneumatík, pričom aerodynamický hluk je krásne potlačený. Na diaľnici sa preto môžete rozprávať normálnym hlasom a po dlhšej trase som mal pocit menšej únavy, než býva zvykom v hlučnejších autách. Sem-tam sa ozve len špecifický zvuk z tepelného manažmentu, najmä keď sa batéria pred rýchlym nabíjaním aktívne pripravuje. Je to skôr krátka technická poznámka než niečo, čo by rušilo. A keď sa k tomu pridá audiosystém s osemnástimi reproduktormi a výkonom takmer tisíc wattov, nie je o čom ďalej diskutovať.

V ponuke sú v zásade dve hlavné výkonové verzie, ktoré menia charakter auta viac, než by sa z názvov dalo čakať. Testovaná zadokolka má približne 296 koní a 440 newtonmetrov. Na bežné jazdenie má výkonu na rozdávanie a stovku dá za 6,7 sekundy. Vrcholná štvorkolka patrí už do úplne inej ligy, ponúka 470 koní a 660 newtonmetrov, čo v praxi znamená, že z pokoja na 100 km/h vystrelí za približne 4,0 sekundy. Riadenie je presné a primerane strmé, len bez tej nervóznej motokárovej priamosti, ktorú vie ponúknuť Model Y, s tým, že v športovom režime auto citeľne





stuhne a pôsobí istejšie. Jediné, čo mi v dynamike jazdy vyslovene udrelo do očí, bola jazda jedným pedálom, ktorá nie je vždy úplne konzistentná, občas si pri dojazde na križovatku pýta jemné doladenie brzdou a v prudšom kopci vie auto bez pevného stlačenia brzdového pedála nepríjemne povoliť dozadu. Nemusíte však režim one-pedal pochopiteľne využívať. Brzdy ako také sú dimenzované poctivo a papierovo zvládnu zastaviť zo stovky na približne 33,4 metra, čo je veľmi slušné.

Energeticky to celé dáva zmysel rovnako ako ten môj dizajnový Star Trek efekt, lebo tu sa veľa vecí rieši systémovo. V ponuke sú dve veľkosti batérií – menšia okolo 68,5 kWh a väčšia okolo 80,8 kWh, pričom pri testovanej zadolke sa papierovo hrá na dojazd okolo 525 kilometrov podľa WLTP. V praxi mi pri bežnom mixe okruží a diaľnice vychádzala spotreba okolo 17,2 kWh na 100 km, čo znamená dojazd atakujúci 470 kilometrov bez toho, aby som sa musel nejako obmedzovať v dravosti. Tepelné čerpadlo je už v základe. Klúčová je 800V architektúra, ktorá pri správnej rýchlonabíjačke pustí do batérie špičkovo až 451 kW nabíjacieho výkonu a z 10 na 80 percent sa tak dá dostať v ideálnych podmienkach zhruba za 12 minút. Treba však rátať s tým, že takto výkonné stojany mimo hlavných trás nie sú úplná samozrejmosť a mne sa pri teste v rámci siete ZSE nedarilo dostať cez hranicu 400 kW. Aj na bežnejších rýchlonabíjačkách je nabíjacia krivka príjemne stabilná, doma sa dá nabíjať trojfázovo výkonom do 11 kW.

Bonusom je aj obojsmerné nabíjanie, takže G6 vie poslúžiť ako veľká pojazdná zásuvka pre výbavu, spotrebiče alebo v krajnom prípade aj ako pomoc pre iný elektromobil. A podme konečne aj na ten softvér,

pretože to je unikát. Všetko reaguje rýchlo, prechody v menu sú plynulé. Obraz auta a nastavení sa vykresľuje bez čakania a človek nemá nutkanie ťukáť dvakrát, lebo prvý dotyk sa ešte len spracúva.

Zaujímavá vychytávka je možnosť skladat' si vlastné rutiny, teda jedným klikom spustiť viac vecí naraz, napríklad prípravu na oddych počas nabíjania, stlmenie svetiel, nastavenie klímy, hudbu, polohu sedadla. Na druhej strane je nastavení naozaj veľa a niektoré sú schované hlbšie, takže nový používateľ sa v tom môže prvých dní trochu motkať, hlavne keď je veľká časť ovládania sústredená do obrazovky a chýba SK/CZ lokalizácia. Aktualizácie prichádzajú bezdrôtovo, takže systém sa postupne dolad'uje podobne ako telefón.

Aplikácia je stále bezkonkurenčná. Digitálny klúč fungoval spoľahlivo. Auto sa pri príchode odomklo a klúčiky sa vysunuli presne vtedy, keď to dávalo zmysel. Je to síce drobnosť, ale ak ste čítali moje recenzie na konkurenčný Leapmotor, tak vôbec nie zanedbateľná. Z mobilu sa dá pozrieť okolie auta cez kamery, zapnúť strážny režim, riešiť predohrev a prípravu batérie pred odchodom, otvoriť nabíjací port alebo vyklopiť ťažné. V stiesnených miestach vie byť užitočné aj diaľkové manévrovanie pri parkovaní. Čo sa týka bezpečnosti, tak G6 je absolútna špička. Má plné päťhviezdičkové hodnotenie v testoch Euro NCAP a k tomu veľmi slušnú výbavu senzorov, kamery, radary aj ultrazvuk, takže sa nespolieha na jeden jediný zmysel. Na diaľnici mi adaptívny tempomat a držanie v pruhu fungovali plynulo, bez zbytočného nervózneho korigovania. Zmena pruhu na povel smerovkou bola absolútne istá a hlavne

som nezažil dramatické nečakané brzdenia bez dôvodu, ktoré v tejto kategórii vedú pokaziť dôveru v auto. Trochu prísnejšie je sledovanie pozornosti vodiča – auto vie byť napomínajúce, ale chápem to, a oceňujem, že pri upozorneniach na rýchlosť ponúkne rýchlu skratku na dočasné stlmenie, takže sa netreba prehrabávať v menu práve v momente, keď by sa človek mal pozerať na cestu. Úroveň upozorňovania na únavu je možné definovať v celkovo troch rovinách, alebo ju úplne vypnúť.

V porovnaní s Modelom Y je cítiť iný set priorit, a práve v tých každodenných disciplínach to pre mnohých môže byť rozhodujúce. XPeng stavil na šialene rýchle nabíjanie, ktoré mení psychológiu dlhých presunov. Zároveň ponúka komfortnejšie naladený podvozok, tichšiu kabínu s veľmi slušným odhlučnením a aj z pohľadu vodiča logickejšie riešený kokpit. Popri centrálnom displeji necháva aj plnohodnotný panel pred volantom. Okrem toho pridáva robustnejší prístup k vnímaniu okolia cez kombináciu senzorov, čo sa v praxi prejavuje pokojnejším a predvídateľnejším asistenčným jazením. Tesla si naďalej drží výhodu v tom, že jej softvér pôsobí vyzretejšie ako celok. Ak niekto chce vyslovene tvrdiť, športovejšie prejav a ten špecifický kalifornský štýl riadenia, stále mu bude sedieť.

Lenže keď sa na to pozriem triezvo očami rodinnej logistiky, dlhých trás a bežných dní, G6 mi vychádza ako veľmi racionálna voľba. Pridáva komfort, ticho, kvalitnejší pocit z materiálov, praktickú výbavu a k tomu nabíjanie, ktoré je v tejto triede naozaj silný argument. A práve tým sa z nej stáva ten typ vesmírneho modulu do rodinnej flotily, ktorý si podľa mňa treba zaradiť do finálneho výberu skôr, než sa človek automaticky vráti k zaužívanému šampiónovi. Som opäť ohromený.

Verdikt

G6 je pre mňa vesmírne praktický rodinný elektromobil, ktorý dáva Tesle zmysluplnú konkurenciu najmä komfortom, tichom a nabíjaním.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
XPeng	44 990€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ 800 V architektúra a veľmi rýchle nabíjanie	- Spínače na volante a ich nechcené spúšťanie
+ Kvalita spracovania kabíny	
HODNOTENIE:	★★★★★

KGM Rexton

AUTO KTORÉ BY SI KÚPIL AJ TUPAC



KGM Rexton je dnes trochu ako relikt z čias, keď SUV ešte nevznikali preto, aby vyzerali dobre na fotkách pred kaviarňou, ale aby v teréne naozaj niečo zvládli. A úprimne, práve preto mi je Rexton sympatický. Je to prosto poctivé old-school SUV, ktoré by som si pokojne vedel predstaviť aj v garáži Tupaca Shakura. Ide z neho surový rešpekt, váha a úplná ľahostajnosť voči súčasným trendom. Asi nie je náhoda, že už druhé vozidlo značky KGM, ktoré som mal možnosť v poslednej dobe testovať, je v mnohom poklonou starým časom. A cez to všetko, že sa v čase písania tohto textu na displejoch čerpacích staníc šplhá cena nafty do závratných výšin, som si jazdenie v testovanom voze nesmierne užil. Samozrejme, testovacie autá bývajú natankované, ale menší vtíp hned' na úvod som si odpustiť nemohol.

Na prvý pohľad je jasné, že toto auto sa nesnaží tváriť športovo ani mestsky. Je

vysoké, so svetlou výškou 224 mm, veľké, s dĺžkou takmer 4,9 metra, široké, s dvomi metrami naprieč, a na ceste preto zaberá viac priestoru než väčšina iných vozidiel.

Keď si k tomu pridáte rámovú konštrukciu, je zrejme, že jeho základ nevznikal s cieľom šetriť každý kilogram, ale naopak vydržať reálnu záťaž, prives, rozbitú cestu aj dobrodružný život mimo rovného asfaltu. A práve to je dnes jeho najväčšia devíza. Rexton totiž nie je SUV, ktoré sa len tvári drsne. On ten tvrdý základ v sebe naozaj má.

Pod kapotou pracuje 2,2-litrový turbodiesel s výkonom 202 koní a krútiacim momentom 441 Nm. Ide zo strany KGM o jediné motorizáciu, ktorú si viete kúpiť, čo samo osebe len podčiarkuje to, čo tu už zaznelo. Nie je to motor, ktorý by sa snažil ohurovať teatrálnym zrýchlením na semaforoch. Jeho sila je v tom, ako prirodzene sa hodí k charakteru vozu. Ťahá od nízkych

otáčok, má dost' sily v bežnej premávke a v spojení s osemstupňovým automatom pôsobí pokojne a dospelo. Prevodovka radí hladko, zbytočne nevymýšľa a presne vie, čo sa jej práve tlakom na plynový pedál snažíte povedať. Výsledkom je pohon, ktorý nepôsobí namáhaivo ani vtedy, keď auto naložíte alebo od neho čakáte viac než len presun po meste.

Hmotnosť aj vyššie ťažisko cítiť. V prudších zákrutách sa karoséria vie pohúpať a pri silnejších nárazoch vetra pochopíte, že sedíte vo vysokom a poctivom kuse železa, nie v nízkom crossoveri s čivavou v kabelke.

Lenže celé to pôsobí čitateľne a pokojne, nie nervózne. Nie je v tom lacná snaha tváriť sa športovo. Naopak, Rexton jazdí tak, ako od veľkého rámového SUV čakáte, len kultivovanejšie, než by ste možno predpokladali. Nadšený som bol aj z riadenia. V meste je prekvapivo ľahké,

pri vyšších rýchlostiach príjemne stuhne a na diaľnici má auto slušnú stabilitu.

Veľmi dobrý dojem na mňa spravil aj podvozok. Zadná viacprvková náprava s vinutými pružinami robí presne to, čo má. Rexton vďaka nej nepôsobí ako tvrdý úžitkový nástroj, ktorý sa na každej priečnej nerovnosti trasy ako prázdny vozík za traktorom. Stále cítim, že sedíte na robustnej technike, ale komfort je napriek tomu na veľmi slušnej úrovni. A čo je dôležité, keď auto naložíte ľuďmi alebo batožinou, funguje ešte lepšie. Vtedy sa podvozok krásne usadí a z Rextonu sa stane veľký pohodlný koráb, ktorý vie zhltnúť aj rozbitú cestu bez drkotania zubov.

Pochvalu si zaslúži aj odhlučnenie. Typické dieselové rapotanie je dobre tlmené. V meste a na okreskách ho sotva budete vnímať a až pri diaľničnej rýchlosti sa ozve aerodynamika okolo zrkadiel a trochu aj pneumatiky. Stále je to však auto, v ktorom si viem predstaviť jednoduchú trasu atakujúcu tisíc kilometrov bez toho, aby som podvedome myslel na seppuku. Než sa spoločne so mnou posadíte za volant, určite musím v krátkosti spomenúť aj svetelný podpis. Vpredu sa nachádzajú veľké svetlomety odkazujúce na dobu, keď moderna ešte automaticky neznamerala minimalizmus.



Zadná časť disponuje síce trochu fádnyimi brzdovými svetlami, ale svoj účel splnia.

Potešili ma aj podsvietené lišty s nápisom Rexton na prahoch predných dverí.

A konečne interiér, na ktorý som sa pri opise tešil asi najviac. Práve tu totiž Rexton vytiahne druhú kartu z rukáva. Keďže zvonku pôsobí ako robustný kus techniky, pochopiteľne a správne očakávate obrovský priestor. Toho je tu skutočne dosť a aj moje proporcie sa tu vedeli rozložiť ako v pohodlnom kresle. Veľmi dobre na mňa fungovala kožená palubovka s prešivaním, ktorá kabíne dodáva luxusnejší dojem. K tomu sa pridáva decentné RGB podsvietenie, ktoré nepôsobí lacno, ale skôr ako jemná pripomienka, že toto auto predsa len nechce zostať zaseknuté v minulosti.

Veľmi fajn je aj spracovanie digitálnej časti kabíny. Rexton má dva veľké 12,3-palcové displeje a prístrojový štít patrí k tým vydarenejším, ktoré som v tejto triede videl. Animácie sú pekné, čisté a nepôsobia lacno. Dokonca ma pobavila jedna drobnosť, ktorá je síce nepodstatná, ale zapamätáte si ju. Keď zapnete smerovku, na autíčku v strede displeja krásne vidíte, ako bliká aj samotný smerový ukazovateľ. Znie to ako detail, ale presne takéto malé grafické vychytávky robia digitálny svet v aute živším a príjemnejším.

Zároveň KGM pri koncipovaní ovládania pozvoľna prešlo do režimu dotykových plôch. Klimatizáciu a ďalšie dôležité veci totiž ovládajú dotykovo a funguje to prekvapivo dobre. Absencia bezdrôtového Android Auto a Apple CarPlay však dnes už pôsobí zbytočne starosvetsky – je tu len káblová podpora. Keď už auto ponúka modernú kabínu a veľké displeje, kábel navyše jednoducho zamrzí. Praktickosť ako taká je však jedna z oblastí, kde Rexton suverénne valcuje konkurenciu pod 50-tisíc eur. V kabíne je hromada odkladacích priehradiek, takže mobil, peňaženku, kľúče, káble, fľašu s vodou aj všetok ten bežný bordel, ktorý sa vám počas života nazbiera okolo, viete niekam rozumne odložiť. Vzadu ma potešila plnohodnotná zásuvka, cez ktorú som si bez problémov nabíjal





notebook. Extrémne užitočná funkcia. A kufor je jednoducho obrovský. Rexton má v kufri ukryté dve núdzové sedadlá, a spadá tak do kategórie sedemmiestnych SUV. Ide však o priestor, ktorý nebudete využívať nejak často, a je to skôr núdzovka.

To hlavné však prichádza vo chvíli, keď od auta čakáte niečo navyše. Rexton totiž nie je len veľké rodinné SUV. Je to poctivý ťažný a pracovný stroj. Má voľbu pohonu 4x4, ktorú si viete podľa potreby aktivovať. Keď potrebujete zísť z asfaltu, keď je zima, blato alebo jednoducho nechcete riešiť, či sa elektronika uráči pomôcť, Rexton vám dáva do ruky normálny mechanický pocit istoty. K tomu si pridajte ťažnú kapacitu 3,5 tony a je takpovediac vymal'ovaná.

Zaujímavé je, že Rexton ma vedel na jednej strane potešiť pokojnou povahou a na druhej strane aj trochu vytočiť. Nie kvôli jazde, ale kvôli zvukovým upozorneniam. Tie sú extrémne hlasné a úprimne ma dost'

otravovali, pretože som ich pred každou jazdou musel cez fyzické spínače na volante vypínať. O to viac však oceňujem, že aspoň samotné ovládanie toho vypnutia je riešené normálne a nemusíte sa kvôli tomu prehrabávať systémom ako v lacnom tablete. Všetko vyriešite cez volant.

A ako draho to jazdí? V reále rátajte zhruba s 8,5 až 10 litrami podľa štýlu jazdy, trás a zaťaženia. Na viac než dvojtonové SUV s rámom, automatom a pohonom 4x4 je to úplne obhájiteľné. Toto nie je auto pre niekoho, kto ide počítať každý deciliter nafty. Je to auto pre človeka, ktorý chce mať rezervu, schopnosti a istotu, že keď príde na robotu alebo presun s nákladom, nezostane v štichu.

Celé to korunuje cena, ktorá z Rextonu robí ešte zaujímavejšiu vec. Za necelých 50-tisíc eur dostanete veľké a luxusné sedemmiestne SUV na ráme, s bohatou výbavou, silným dieslom, automatom,

poctivým 4x4 a ťažnou kapacitou 3,5 tony. Keď sa pozriete na to, čo za podobné peniaze aktuálne ponúka trh, zistíte, že takých áut už veľa nezostalo. A tie, ktoré sa k nemu približujú schopnosťami, bývajú často buď citeľne jednoduchšie a užítkovejšie, alebo výrazne drahšie.

KGM Rexton preto nevnímam ako auto pre každého. Nie je to trendový doplnok k lattečku, ani digitálna hračka pre niekoho, kto si chce večer v garáži obzerat' grafiku ambientného podsvietenia. Je to poctivé old-school SUV pre človeka, ktorý stále verí rámu, naftu, priestoru, schopnostiam a tomu, že auto má v prvom rade slúžiť, a nie špúliti' prednú masku na Instagrame. Zamiloval som si ho. Nemôžem si pomôcť, ale toto je naozaj presne ten typ stroja, ktorý by si kúpil aj Tupac. Nie preto, že je cool na efekt, ale preto, že má prirodzený rešpekt, nepýta si pozornosť a vôbec nepotrebuje vysvetľovať, čím je. V dnešnom svete áut je to možno vzácnejšia vlastnosť než akákoľvek módna technologická hračka.

Verdikt

Poctivé old-school SUV.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: KGM
Cena s DPH: 47 490€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dobré odhlučnenie
- + odvetrávanie sedadiel
- + ťažná kapacita 3,5 tony
- karoséria sa v zákrutách viac hýpe
- extrémne hlasné zvukové upozornenia

HODNOTENIE:



Leapmotor T03

VÁŠ VRECKOVÝ TERMINÁTOR



Tretím modelom čínskej automobilky Leapmotor, ktorá je dnes už pod krídlami skupiny Stellantis, sa v našej testovacej garáži stal kompaktný elektromobil T03. Nesnaží sa byť štýlovou ikonou, rodinným univerzálom ani elektrickým zázrakom na všetky príležitosti. V mojich očiach skôr pripomína mestského Terminátora vo vreckovom formáte. Pochopiteľne nie model T-800, ktorý by mal ambíciu ovládnuť náš svet a ešte nám popritom ukradnúť aj oblečenie, ale mnou vykonštruovaný T-03, ktorého systém bol naprogramovaný na jedinú misiu: dostať posádku lacno, efektívne a bez zbytočných okolkov z bodu A do bodu B.

Práve v tomto je jeho jasná sila. S dĺžkou 3 620 mm a vysokou karosériou nepôsobí ako auto, ktoré by si pýtalo obdivné pohľady. Je to kompaktný mechanický modul, ktorý sa pretlačí tam, kde by väčšie elektromobily nemali šancu. Už po pár dňoch za volantom tohto autíčka som si jasne uvedomil, že v meste je T03 presne tým, čím má byť. Malý, obratný a efektívny stroj, s ktorým

sa dá zažiť aj veľa srandy. Musím sa však priznať, že minimálne zo začiatku som sa so svojimi proporciami necítil úplne komfortne pri predstave nasadať do niečoho takto malého. Ako keď Ugo Fantozzi nasadal do svojho Autobianchi Bianchina. Apropo, kto sa zaujíma o historické autíčka, kde ona zdobenina nie je len metaforická, určite si o tomto dnes už zabudnutom vozidle z Talianska čo to na internete dohľadajte. Späť však k nášmu T03 modelu.

Dizajn celej tej metafory zodpovedá. Nie je agresívny a nesnaží sa kričať do sveta, že ide o elektromobil. Uzatvorená predná maska je dnes samozrejmosť, nabíjací port umiestnený medzi svetlami už o niečo menej, no v praxi s ohľadom na rozmery auta dáva zmysel. Halogénové svetlá znejú ako technológia z minulého režimu automobilového vývoja, lenže ich výhoda je jednoduchá. Fungujú a v prípade problému vás servis nestojí tretinu hodnoty samotného auta. O to viac zamrzí absencia zadného stierača, pretože práve pri malom mestskom aute by človek čakal, že

podobná banalita bude vyriešená. Celkovo sa mi však silueta tohto vozidla nakoniec skutočne zapáčila, aj keď by som osobne nikdy nebol jeho cieľovou skupinou.

Interiér pokračuje v rovnakej logike ako exteriér. Tvrdé plasty nikoho neprekvapia, ale dôležitejšie je, že kabína vo výsledku nepôsobí vyslovene lacno. Vysoká strecha robí svoju prácu veľmi dobre a vpredu je cítelne viac priestoru, než by naznačovali vonkajšie rozmery. Už v základe máte dokonca vo výbave presklenú strechu s elektrickou clonou, vďaka čomu interiér pôsobí ešte otvorenejšie a vzdušnejšie. T03 je však úzke auto a v ramenách to cítiť. Dvaja urastenejší pasažieri vpredu už nesedia v luxusnej osobnej bubline, ale skôr v tesnej kooperácii. Keďže ide o štvordverové vozidlo, vzadu je priestoru ešte menej než na predných, inak celkom pohodlných, v mojej konfigurácii, látkových sedadlách, a preto tam nájdú aké-také pohodlie skôr deti. Čo sa mi však osobne páčilo, bol priestor okolo pravého kolena, kde mi nič nezavadzalo. Po odtiahnutí



sedáčky úplne dozadu som sa navyše vedel pomerne jednoducho presunúť na miesto spolujazdca a počas nabíjania si skrátiť čas hraním na počítači. Vpredu sa nachádza aj jeden držiak na nápoje a malá odkladacia priehradka na drobnosti.

Kufor s objemom 210 litrov v základe neurazí ani neohromí. Na denný nákup, batoh či menšiu športovú tašku to stačí, ale nič viac než to a kabeláž tam už nenarvete. Po sklopení zadných sedadiel sa však použiteľnosť citelne zlepšila a ukáže sa, že konštruktéri sa snažili využiť každý centimeter rozumne. T03 síce nepôsobí ako st'ahovacia technika, ale na svoj segment pracuje s priestorom vlastne celkom poctivo.

Veľký paradox prichádza po zapnutí infotainmentu. Systém je svižný, graficky čistý a nepôsobí ako digitálna katastrofa z lacného tabletu. Nechýbajú ani aktualizácie na diaľku a integrovaná navigácia s online premávkou. Absenciu Apple CarPlay a Android Auto by som ešte ako-tak vedel

prejsť mávnutím ruky. Rovnako aj stále chýbajúcu lokalizáciu do slovenčiny či češtiny. Čo mi však liezlo naozaj na nervy, bola obsluha klimatizácie. Tá sa po každom štarte vozidla automaticky nezapne, ak si to vopred nevyriešite diaľkovo cez fyzický kľúč alebo aplikáciu, a vašou úlohou je po nasadnutí systém vzduchotechniky aktivovať ručne. Povedali by ste si, že to ešte nie je žiadna tragédia. Lenže tým sa to nekončí. Klimatizácia je totiž v tomto aute plne manuálna, a aj keď sa paradoxne ovláda výhradne cez stredový 10,1-palcový dotykový panel, vodič aj spolujazdec musia prepínať medzi vyhrievaním, chladením a ventiláciou sami. Konkrétnu teplotu si teda nenastavíte, len neustále prepínate režimy ako nejaký spojár z prvej svetovej. Osobne by som sa pokojne vykašľal na panoramatickú strechu a radšej zobral plnohodnotnú automatickú klimatizáciu.

Naopak, bezpečnostná výbava je na danú triedu nadštandardná. Lenže asistenčné systémy majú občas sklon reagovať

s vervou autonómneho obranného programu, ktorý aj bežnú situáciu vyhodnotí ako potenciálny útok. Ich horlivosť tak vie byť skôr únavná než upokojujúca a celkom pekne to podčiarkuje moju terminátorovskú metaforu. V ľavom stĺpiku pred vodičom sa dokonca nachádza kamera, na akú som bežne narážal až v trojnásobne drahších vozidlách. A tej niekedy stačí len to, aby ste si raz zívli, a už vás takmer posielajú do postele.

Papierovo neohuruje ani pohon prednej nápravy, no v meste to za mňa vôbec nevedí. Elektromotor s výkonom 70 kW a krútiacim momentom 158 Nm vám pri mestských rýchlostiach bude bohaté stačiť. Z nuly na 50 km/h zrýchli za päť sekúnd, takže T03 vyráža zo semaforov svižne, reaguje bez zaváhania a v hustej premávke pôsobí dostatočne ľahko. Osobne som po nasadnutí, okrem vypnutia asistentov a zapnutia klimatizácie, takmer vždy prepínal aj jazdný režim na Sport. Až pri vyšších rýchlostiach sa ukáže, že tento Terminátor nebol skonštruovaný na diaľničnú prevádzku. Stovka za 12,7 sekundy a maximálka 130 km/h nie sú problémom, ale jasným priznaním jeho prirodzeného teritória.

V podlahe sa skrýva trakčná batéria s využiteľnou kapacitou 37,3 kWh a LFP chémiou, ktorá je jedným z najrozumnejších prvkov celého auta. Dáva totiž maximálny zmysel. Ponúka lepšiu tepelnú stabilitu, slušnú životnosť a vyššiu toleranciu k pravidelnému nabíjaniu na plnú kapacitu. Veľmi príjemným detailom je aktívny predohrev batérie, ktorý v tejto cenovej lige stále nie je samozrejmosťou. A práve tu T03 ukazuje, že nejde o slepo poskladaný lacný elektromobil, ale o auto, pri ktorom niekto premýšľal nad reálnym



používaním. Nabíjanie výkonom 45 kW na DC a 6,6 kW na AC síce nezní ako futuristicky, ale pri takejto kapacite je úplne primerané. Tento stroj nepotrebuje rekordy, potrebuje zvládnuť každodenný režim. A ten zvláda veľmi dobre.

Mimochodom, predohrev je možné aktivovať priamo cez aplikáciu, rovnako ako vozidlo odomykať, zamykať, sťahovať okná či len tak z pasie vystrašiť okoloidúcich klaksónom. To, ako dobre má Leapmotor zvládnuť aplikáciu pri svojich vozidlách, som vám ostatne referoval už v minulých testoch a v tomto smere sa nič nemení ani v prípade modelu T03.

Milo ma prekvapila aj spotreba. V meste sa vie pohybovať okolo 17 kWh na 100 kilometrov, čo znamená reálny dojazd približne 220 kilometrov. Na okreskách nie je ďaleko od dvestokilometrovej hranice a práve tam vlastne pracuje najpresvedčivejšie. Pokiaľ zostáva vo svojom prirodzenom prostredí, pôsobí úsporne a bez stresu. Lenže ak sa od neho začne žiadať dlhší pobyt vo vyšších rýchlostiach, fyzika ho rýchlo vráti späť na zem. Pri 115 km/h spotreba rastie, pri 130 km/h ešte výraznejšie a z racionálneho mestského elektromobilu sa tak stáva auto, pri ktorom percentá batérie padajú ako akcie Labubu.

Veľmi príjemným prekvapením je podvozok. Pri takto krátkom a vysokom aute by sa dalo čakať poskakovanie, nervozita a lacný prejav, lenže T03 pôsobí dospeljšie, než by jeho cenovka naznačovala. U nás sa začína predávať približne od 17 000 eur. V meste je pevný, obratný a čitateľný. Nepôsobí roztrasene, na nerovnostiach sa nerozsype a v zákrutách sa zbytočne nenakláňa. Z tohto pohľadu pôsobí



mechanicky lepšie, než by mnohí čakali. Limity však prichádzajú pri odhlučnení. Vo vyšších rýchlostiach sa do kabíny tlačí aerodynamický hluk aj hluk od kolies tak intenzívne, že diaľničný presun nie je ani náhodou vhodný na hranie tichej pošty.

Práve vyššie spomenutá cenovka je napokon dôvod, prečo bude mať T03 svoje publikum. V porovnaní s väčšinou elektrickej konkurencie pôsobí ako racionálna vstupenka do sveta elektromobility bez toho, aby si človek musel brať druhú hypotéku. Oproti Dacii Spring pôsobí dospeljšie, jazdí istejšie a ponúka civilizovanejší celkový prejav. Pre koho teda tento malý vreckový Terminátor vlastne je? Leapmotor T03 dáva najväčší zmysel ľuďom, ktorí jazdia hlavne po meste a okolí, denne najazdia rozumné porcie kilometrov a od auta nechcú status, ale pokoj. Ako druhé auto do rodiny je mimoriadne vhodné. Rovnako dobre môže fungovať ako hlavné auto pre jednotlivca alebo dvojicu, ktorí sa pohybujú prevažne okolo komína a len

výnimočne riešia dlhšie trasy. Zmysel má aj pre firmy, kuriérov či živnostníkov, ktorí oceňujú kompaktné rozmery, jednoduché parkovanie a nízke prevádzkové náklady. Čítim vôňu pizze? Naopak, logicky menej vhodné je pre tých, ktorí pravidelne jazdia diaľnicou, často vozia plne obsadené auto alebo od moderného elektromobilu očakávajú špičkovú konektivitu, veľkorysý priestor a výrazne lepší akustický komfort. T03 totiž nevie byť všetkým pre všetkých. Ale to mu vlastne ani netreba.

Po týždni jazdenia mám jasno. Leapmotor T03 je malé elektrické auto, ktoré si nehrá na veľkého hrdinu. Je úzke, na diaľnici hlučné, infotainmentu chýba elementárna funkcia v podobe zrkadlenia telefónu a asistenčné systémy by si zaslúžili jemnejšie nastavenie. Zároveň je však obratné, úsporné, prekvapivo dobre naladené a za rozumné peniaze ponúka presne to, čo mnohí od mestského elektromobilu naozaj potrebujú. Nie je to T-800, ktorý rozdrví všetko pred sebou. Je to T-03, malý mestský Terminátor, ktorého misia je oveľa prozaickejšia. Prežiť každodenný chaos mesta efektívne, lacno a bez zbytočných rečí.

Verdikt

Lacný a prekvapivo schopný mestský elektromobil.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Leapmotor	17 900€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------------|
| + presklená strecha už v základe | - prehnane citlivé asistenčné systémy |
| + bohatá bezpečnostná výbava | - absencia zadného stierača |

HODNOTENIE:



Mercedes-Benz CLA 250+ EQ

ELEKTRICKÝ MORGENSTERN



Za viac ako dva roky sa v našej automobilovej sekcii vystriedala na test skutočne pestrá zostava rôznych značiek, no predsa len tu jedna dôležitá stále chýbala. Mercedes-Benz CLA 250+ EQ je totiž vôbec prvý Mercedes, ktorý som mal možnosť testovať, a priznám sa, tešil som sa naň neskutočne. Nešlo len o prvé osobné stretnutie so značkou, ktorá si desaťročia budovala povest' technologického a komfortného etalónu, ale aj o auto, na ktorom sa podľa mňa veľmi dobre ukazuje, kde sa dnes Mercedes v rámci elektromobility naozaj nachádza.

Keď sa pozriem na elektrickú históriu Mercedesu, vidím výrobcu, ktorý sa do tohto segmentu nikdy nevrhol bezhlavo. Najprv si vytvoril vlastný svet EQ, experimentoval, skúšal a hľadal správny tvar, no dlho som mal pocit, že elektrické Mercedesy existujú tak trochu vedľa klasických Mercedesov, a nie úplne s nimi. Medzitým sa však trh zmenil. Elektromobilita nabrala na popularite a zmenila sa na tvrdý zápas o

zákazníka. Do toho navyše veľmi razantne vstúpila čínska konkurencia a aj Mercedes si zjavne uvedomuje, že tlak z tejto strany je čoraz väčší. Práve preto na mňa nové CLA nepôsobí ako ďalší elektrický model do počtu, ale ako pomyselný reštart. Ako auto, ktorým si Mercedes skúša nanovo upratať vlastnú elektrickú identitu a zároveň odpovedať na tlak čínskych rivalov presvedčivejším a dospelejším produktom.

A možno aj preto mi na tento konkrétny model tak dobre sedí metafora elektrický Morgenstern. Nie preto, že by samotné auto pôsobilo surovo, ale preto, že je elegantné, vyvážené a navrhnuté tak, aby zasiahlo presne tie slabiny, na ktorých sa dnešné elektromobily najčastejšie lámu. Nie hrubou silou, ale efektivitou, nabíjaním, softvérom a každodennou použiteľnosťou.

Vonkajší dizajn radím jednoznačne medzi veľké plusy tohto vozidla, hoci v testovanej modrej farbe by som si ho osobne zrejme nekúpil. To je však čisto subjektívna

vec. Auto je ladné a na ceste pôsobí ako elegantný dravec. Svetelný podpis si pri pohľade na prednú masku uzurpuje takmer všetku pozornosť a dáva autu identitu nielen v noci, ale aj počas bežného dňa. Podsvietené logo totiž lemujú desiatky malých svietiacich hviezdíček, ktoré z diaľky pôsobia takmer ako rozsvietená digitálna plocha. Zároveň však chápem, že na niekoho môže byť tých hviezd už priveľa, najmä keď sa tento motív opakuje aj v predných a zadných svetlách, nehovoriac o interiéri. Ak by som chcel byť prísnejší, povedal by som, že Mercedes tu miestami balansuje na hrane medzi eleganciou a samolúbosťou, no stále je to najmä otázka vkusu. Kto číta moje texty dlhšie, ten vie, ako veľmi mám rád minimalizmus, takže je celkom logické, že sa mi takto poňatá okázalosť nemôže bezvýhradne páčiť. Stačí sa však presunúť k profilu karosérie a znovu je jasné, že dizajn tu neslúži len na efekt. Na bočnej siluete krásne vidieť, ako aerodynamika formovala už samotné prvé skice a ako sa celé auto podriadiť ovalu prúdeniu vzduchu.



Všetko napokon uzatvára jemne načrtnutá zadná partia s kupé nádychom. A práve efektivita pri obtekaní vzduchu je tu alfou a omegou. Vidno to na zapustených kl'učkách, kolesách zatlačených do rohov karosérie aj na jemnom šilte nad kufrom. Nech sa mi akokoľ'vek predná maska (ne) páči, musím uznať, že vizuál exteriéru je nádherný a svojsky jedinečný.

Podobne to mám aj s interiérom. Pred vodičom je 10-palcový displej, v strede zas 14-palcová dotyková obrazovka, pričom celé je to elegantne zasadené do jednej súvislej dosky. V základnej verzii, kde chýba displej pred spolujazdcom, však môže táto časť palubnej dosky na niekoho pôsobiť rušivo, pretože tam zostáva dekor s podsvietenými hviezdíčkami a ten si milovníkov minimalizmu zrejme veľmi nezíska. Lenže v momente, keď si do auta sadnete, veľmi mu odpustíte. Kreslá sú naozaj pohodlné, dobre tvarované a na dlhých trasách fungujú presne tak, ako od prémiového auta očakávam. Veľmi oceňujem aj možnosť nastavenia opierok hlavy. Čo mi však úplne nesadlo, je pomerne slabá pneumatická masáž. Od auta tejto triedy by som čakal viac. Naopak veľmi cením kinetiku sedadiel ako detail, ktorý naozaj násobí celkový zážitok z jazdy. Testovaný kus stavil v interiéru na kombináciu umelej kože a mikrovlnáka, všetko doplnené prešivaním, ktoré rozhodne pôsobí prémiovo. Našiel by som síce pár výhrad k niektorým plastovým

dielom aj k nie celkom luxusne znejúcemu zatváraníu dverí, no nejde o nič, čo by zásadne kazilo celkový dojem. A hoci sa môže hlavne z fotiek zdať, že na predných sedadlách nie je veľmi miesta, opak je pravdou. Veľmú časť tohto dojmu vytvára vysoko posadená stredová konzola, ktorá je však v praxi veľmi príjemná, pretože si o ňu pri dlhých cestách viete pohodlne oprieť ruku. Okrem Qi nabíjačky a niekoľkých USB-C portov navyše ponúka aj množstvo odkladacích plôch a priehradiek. Mne osobne sa v aute nielen výborne sedelo, ale som sa v ňom cítil komfortne aj po dlhších hodinách za volantom. Osobitnú pochvalu si zaslúži perfektný volant kombinujúci fyzické spínače s dotykovou funkciou. Presne takto sa to robí.

Veľmi dobrý dojem vo mne zanechal aj softvér. Je rýchly, svižný a vizuálne prehl'adný. Páčilo sa mi aj jeho prispôsobenie. Keďže som auto testoval počas veľkonočných sviatkov, grafika na obrazovke sa doslova zasypala veľkonočnými vajčkami, čo bol milý detail a ukážka toho, že systém má nielen výkon, ale aj charakter. Palec hore dávam aj za spracovanie navigácie. Kamerové náhľady semaforov, nájazdov a odbočení patria k tomu najlepšiemu, čo dnes v aute tohto typu môžete mať, pretože to nie je len efektné, ale hlavne praktické. V zložitých križovatkách vám to naozaj ul'ahčí život. Veľmi mi ma bavila aj presnosť a rýchlosť automatického parkovania a vyparkovania. V spojení s 360-stupňovými kamerami a presnými senzormi to funguje naozaj výborne, nehovoriac o všetkých autonómnych funkciách aké dnes v EU vozidle môžete zažiť. Páčila sa mi hudba, pestrosť zvukových profilov jazdy, ponuka aplikácií aj celkovo to, ako digitálny svet tohto auta drží krok s tým najlepším, čo dnes elektromobily ponúkajú.

Dobre viete, že pri testoch nemám problém pustiť emócie trochu viac na povrch a priznať, keď ma nejaká značka úprimne baví. Ak som mal doteraz vlastný rebriček troch elektromobilov na našom trhu, ktoré po softvérovej stránke pôsobili najpresvedčivejšie, všetky tri prišli z Číny.





Po teste CLA 250+ EQ však ten zoznam musím upraviť a medzi doterajších favoritov prisyptať aj pár hviezdíčiek.

Než sa však posuniem k ďalšej veľkej zmene v rámci elektrických vozidiel Mercedesu, určite musím utrúsiť pár viet aj na margo pohodlia na zadných sedadlách a veľkosti kufra, respektíve kufrov. Onen vyššie opísaný elegantný dizajn exteriéru sa totiž jemne negatívne podpísal na pohodlí v zadu, keďže vyšší jedinci nedocenia výrazný spád strechy ani limitovaný priestor na kolená. Čo sa týka kapacity kufra, tá je 405 litrov, pričom predný frunk ponúka príjemný bonus v podobe 101 litrov. Pod prednú kapotu si tak viete uložiť viac než len kabeláž a lekárničku.

CLA stojí na novej platforme s filozofiou Electric First a využíva 800-voltovú architektúru, vďaka ktorej vie nabíjať výkonom až 320 kW. Papierovo sa teda bavíme o veľmi silných číslach, ktoré sa mi v praxi podarilo potvrdiť len sčasti. Problém však nebol v aute, ale skôr v dostupnosti výkonnejšej nabíjacej infraštruktúry v okolí kde som s autom jazdil. Nechýba samozrejme palubná nabíjačka s výkonom 11 kW, ktorú si však viete za príplatok navýšiť na 22 kW. Rovnako výborne

fungoval aj automatický predohrev pri zadaní navigácie ku konkrétnemu stojanu.

Veľmi sa mi páčil aj samotný jazdný prejav. Auto je aj napriek bezrámovým dverám perfektne odhlučnené. Na ceste vďaka svojej váhe, ktorá sa pohybuje takmer na hranici dvoch ton, sedí krásne, pôsobí pokojne a ani pri vyšších rýchlostiach vo mne nevyvolávalo žiadne pochybnosti o svojej stabilite. Po prvýkrát som mal možnosť oceniť efektivitu dvojstupňovej prevodovky. Ide o prevodovku, ktorá sa snaží pri vyšších rýchlostiach znížiť spotrebu výkonu elektromotorov a dosiahnuť tak vyššiu efektivitu s menšou porciou elektriny. Áno, nerozprávame sa tu o športovo divokom elektromobile, ale mne osobne oveľa viac imponuje, že nové CLA stavia skôr na toľko proklamovanej efektívite než na lacnom divadle. Surový výkon 200 kW v kombinácii s krútiacim momentom 335 Nm, prenášaným na zadnú nápravu, totižto poskytuje dravú akceleráciu presne vtedy, keď ju potrebujete. Hneď ako sa naučíte pracovať s reakciou pedála, nech už si zvolíte ktorýkoľvek zo štyroch jazdných režimov, budete mať za volantom priam nákazlivý pocit istoty. Pridanou hodnotou je aj presnosť riadenia a výborne naladený podvozok, ktorý si poradí aj s výraznejšie

poškodenými cestami. Čo sa týka spotreby, auto disponuje využiteľnou kapacitou akumulátora 85 kWh, čo vám pri ideálnych podmienkach dokáže poskytnúť dojazd okolo 500 kilometrov v závislosti od štýlu jazdy.

Čo povedať záverom? Takto nejako má vyzerať prémiový a v Európe aj reálne vyrobený elektromobil v čase, keď sa na starý kontinent masívne tlačí čínska konkurencia. Toto auto nie je lacná odpoveď a čo je ešte dôležitejšie, nie je to ani nejaká panická reakcia. Je to presne vybrúsený produkt, ktorý má ukázať, že Mercedes ešte stále vie robiť autá s vlastnou identitou, vlastnou technikou a vlastnou noblesou. Áno, má svoje slabšie miesta. Vpredu je niekedy hviezdíčiek až priveľa, masáž sedadiel mohla byť výraznejšia a v zadu sa pri mojej výške zázraky nedejú. Lenže to podstatné robí správne. Vyzereá výborne, jazdí kultivovane, softvér je rýchly, navigácia špičková, interiér príjemný a celá technika pôsobí absolútne konkurencieschopne. Je to prosto elektrický Morgenstern. Elegantný, presný a navrhnutý tak, aby trafil presne tam, kde dnešná elektromobilita potrebuje dostať zásah.

Verdikt

Mercedes ukazuje ako má vyzerať moderné a poctivé EV.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mercedes Cena s DPH: 55 719€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Istý jazdný prejav
- + Rýchle nabíjanie
- + Praktický frunk
- + Skvelá navigácia
- + Ladný dizajn
- Pre niekoho priveľa hviezdíčiek v dizajne
- Slabšia masáž sedadiel

HODNOTENIE:



HP ukázali nový smer

HYPERX ŽIJE, A NIELEN TO



Bratislavský event HP nebol ani tak o jednej veľkej novinke, ale skôr o tom, že si firma upratuje portfólio. Najviac to bolo vidieť pri spotrebiteľských notebookoch, ktoré už zastrešuje značka OmniBook, a pri gamingu, kde sa OMEN postupne mení na HyperX OMEN. Osobne som nesmierne rád, že po piatich rokoch, čo sa HyperX dostal pod krídla HP, neprichádza jeho zatratenie – naopak, konečne vidíme relevantný výsledok tohto spojenia. Viac vám o tom však poviem pri samotnom testovaní produktov, o ktorých ešte v tejto reportáži bude reč.

Pri notebookoch určených pre bežných používateľov je pointa jednoduchá: HP chce, aby bolo jasné, čo je základ, stred a vyššia trieda. Vrcholom je tentokrát OmniBook Ultra 14, ktorý má prísť so Snapdragonom X2 Elite alebo novými Intel Core Ultra čipmi, 3K OLED displejom a AI funkciami vrátane sledovania držania tela (ak si dobre spomínam, tak s týmto kedysi prišlo Lenovo). Popri ňom HP rozdelí uje ponuku na modely OmniBook X, OmniBook 7, OmniBook 5 a OmniBook 3. Nové rady by mali na lokálny trh doraziť od mája tohto roka.

Druhá veľká zmena sa týka už spomínaného herného portfólia. HP spája OMEN so značkou HyperX, čo dáva väčší zmysel než

doterajšie fungovanie dvoch značiek vedľa seba. Na evente bolo cítiť, že HP chce viac stavať na mene HyperX, ktoré má medzi hráčmi stále oveľa zvučnejšie meno.

Hlavným herným notebookom v rámci tohto rebrendingu je HyperX OMEN 15. Ten má ponúknuť až 170 W celkového výkonu platformy, grafiky GeForce RTX 50, režim OMEN Unleashed na ručné pretaktovanie aj funkciu OMEN AI, ktorá vie automaticky doladiť systém a nastavenia hier. HP pri tomto produkte spomínalo aj chladenie, automatické čistenie ventilátorov, 8 000Hz klávesnicu (samozrejme s HyperX patentom) a QHD displej s 180 Hz, prípadne aj o voliteľnom OLED paneli. Na trh má prísť taktiež v máji.

Popri notebookoch prišli na rad aj nové OLED monitory a periférie – pričom nemalú časť z nich sme si už na našom webe recenzovali. Rad HyperX OMEN OLED zahŕňa 27 palcové aj 34 palcové modely, pričom 27qs mierí skôr na kompetitívne hranie a je univerzálnejší, kým 34 palcový model cieľi na ultraširoké hranie v simulátoroch či open-world tituloch. Ceny 27-palcových OLED modelov sú stanovené na 389 a 429 €. K tomu sa pridávajú slúchadlá HyperX Cloud Flight 2 Wireless

a nové klávesnice Origins 2 65, Origins 2 1800 a Eve 1800. Nemohla pochopiť ani chýbať ani biznis časť, ktorá ostala klasicky vecnejšia a menej efektívna, čo je pri tomto segmente asi úplne v poriadku.

HP ukázalo nové EliteBooky X G2i a X Flip G2i, ktoré stavajú na procesoroch Intel Core Ultra, AI kamere, Poly Studio audiu a firemnom zabezpečení cez HP Wolf Security. Klasický model váži približne od 999 gramov.

Zaujímavým kúskom bol aj EliteBoard G1a, teda počítač integrovaný priamo do klávesnice. Popri tom HP v rámci tlačovej správy uviedlo aj nové pracovné monitory, vrátane Series 7 Pro 732xk.

Z môjho pohľadu to síce nepôsobilo ako revolúcia, ale skôr ako snaha vnieť do ponuky tejto firmy istý poriadok. Notebooky pre bežných spotrebiteľov dostali jednotnejšie meno, gaming sa konečne naplno opiera o skúsenosti značky HyperX a biznis segment si ide ďalej svoje – ponúka menej efektív, no viac praktických vecí. O kvalitách uvedených novinek vám poviem viac v rámci pripravovaných, prípadne už medzičasom vydaných recenzií.

Filip Voržáček

AOC nad'alej valcuje Európu

ČO VŠETKO NA NÁS CHYSTAJÚ?



Dubrovník je mesto, kde človek čaká skôr kamenné hradby, more a pokoj než debaty o tom, či je 240 Hz ešte uspokojivá hodnota. O to zaujímavejšie pôsobilo, keď sa v jednej z konferenčných miestností tamjšieho hotela začali úplne vážne skloňovať hodnoty ako 360, 540 a dokonca 720 Hz. AOC sem totiž neprišlo len ukázať pár noviniek. Skôr chcelo naznačiť, kam sa dnes posúvajú gaming monitory ako celok.

Na úvod padla veta v jemne humornom tóne, ktorá v skutočnosti vystihla mnoho. Monitory vraj veľmi nepodliehajú inflácii. Znie to ako PR bonmot, ale keď sa nad tým zamyslíte, niečo na tom naozaj je. To, čo ste si pred piatimi rokmi kupovali za približne 400 eur, dnes dostanete vo výraznej výkonnejšej forme. S vyššou obnovovacou frekvenciou, lepším rozlíšením, rýchlejšou odozvou a celkovo lepším obrazom. Inými

slovami, za podobné peniaze dnes kúpite citeľne schopnejší hardvér než kedysi.

Najzaujímavejšie pritom bolo, že AOC nestavalo celý event na jednom závažnom monitore. Skôr pred nami skladalo svoje vynovené portfólio pekne po vrstvách. Hore stáli prémiové panely pre nadšencov a eSport, nižšie modely, ktoré chcú priniesť vysoké frekvencie aj za civilnejšie peniaze. Popritom bolo jasne vidieť, že hranica medzi monitorom na hranie, prácu a multimédiá sa d'alej rozmazáva.

Veľa napovedala aj samotná demo zóna. Po stranách konferenčnej miestnosti boli simulované herné kútiky s rôznym zameraním. Nechýbali hardcore stoly pre hráčov, ktorí berú monitor ako nástroj, ale ani jemnejšie zostavy, casual setupy či obývačkový priestor s veľkou TV a gaučom.

Dnes už totiž monitor nepripájame len k desktopu. Čoraz viac funguje aj ako predĺžená ruka ku konzolám a handheldom.

Zaujímavé bolo aj rozdelenie vizuálnych identít. Evidentne má zostať verná najmä bielej estetike, zatiaľ čo čierna sa viac ponecháva hardcore hernej scéne a koncovkám Pro. Je to detail, ale celkom presne ukazuje, ako sa trh mení. Herný hardvér sa dnes nerozdeľuje len podľa výkonu a ceny, ale aj podľa vkusu a priestoru, v ktorom má fungovať. Inak povedané, nie každý chce mať doma setup, ktorý vyzerá, akoby sa práve vracal z kvalifikácie na Counter-Strike Major. Apropos, keď už spomínam CSko, tak pre aktuálny rok je opäť stabilným partnerom monitorov značky AOC, ale to len tak mimochodom. Nové monitory som si mohol dokonca reálne vyskúšať, a to pri eSport modeloch aj pri obrazovkách vhodných ku konzolám. Prvé



dojmy boli viac než pozitívne. Pri monitoroch je totiž vždy rozhodujúce to, čo urobia naživo. Ako pôsobí pohyb, aká je čitateľnosť obrazu, ako vyzerá kontrast a aký je celkový pocit pri hre. A práve tam bolo cítiť, že AOC už netlačí len na papierové parametre, ale aj na to, aby monitor pôsobil presvedčivo mimo prezentácie a mimo powerpointovej odvahy. Samozrejme, viac si povieme až v rámci dlhodobého testovania, ale aby ste mali z mojej strany aspoň nejaký raný feedback, uvádzam stručne svoje prvé dojmy.

Hlavné slovo si opäť brala OLED technológia a jej dnes už rôzne rozvetvené podoby. Nie preto, že by išlo o novinku, ale preto, že sa z akejsi výkladnej skrine zobrazovacej techniky čoraz viac posúvajú do reálneho herného využitia. Už to nie je len drahá exotika. Dost' však bolo mojich chorvátskym pivom okorenených rečičiek, je na čase, aby som vám aspoň stručne opísal vyššie naznačované novinky.

Prvou je 31,5-palcový 4K QD-OLED AGON PRO (AG326UZD2) so 240 Hz. Presne na takom modeli je krásne vidieť, ako sa mení predstava špičkového herného monitora. Kedysi ste vyberali medzi rýchlosťou a obrazom. Dnes sa tieto dva svety konečne začínajú spájať. Pri tomto konkrétnom monitore už nejde len o to, že je rýchly, ale aj o to, že ponúka hlboký kontrast, špičkovú čiernu a kvalitu obrazu, ktorá dáva zmysel nielen pri hraní, ale pokojne aj pri multimédiách či tvorbe obsahu. AOC ho plánuje uviesť štvrtý mesiac aktuálneho roku 2026 s odporúčanou cenou 999 eur. Táto suma z neho síce nerobí monitor pre každého, ale zároveň to nie je cenovka, kvôli ktorej by ste si museli predať obličku cez eBay.

Ešte výraznejším signálom do budúcnosti bol AGON PRO (AGP277QKCD) s Tandem

W-OLED panelom a unikátnym režimom Dual Frame. Táto novinka vie fungovať v QHD pri 540 Hz alebo v HD pri 720 Hz. Je to trochu šialené, ale práve tým vlastne zaujímavé. Nie preto, že by každý potreboval 720 Hz, ale preto, lebo takéto modely ukazujú, kam až sú výrobcovia ochotní tlačiť čistotu pohybu, flexibilitu a technické experimentovanie. Je to monitor, pri ktorom sa človek na chvíľu zastaví a povie si, že vývojári zjavne prestali vidieť strop ako konečnú hranicu možnosti. Tento model má doraziť šiesty mesiac roku 2026 a to s cenovkou 849 eur.

Do rovnakej logiky zapadá aj zakrivený 34-palcový QD-OLED AGON PRO (AGP346UCSD) s WQHD rozlíšením a 360 Hz. Pripomína, že gaming už dávno neznamená len 27-palcový eSport obdĺžnik na stole. Pre časť hráčov je rovnako dôležitá aj širšia obrazová scéna, automaticky väčšie ponorenie do hry a atmosféra, ktorá nie je postavená len na reflexe, ale aj na vizuálnom zážitku. AOC pri ňom uvádza cenu 899 eur a dostupnosť v treťom kvartáli roku 2026.

Pri kompetitívnom segmente bolo pekne vidieť ešte jednu vec. Dnes už nejde len o to, kto napíše väčšie číslo na krabici. Na evente sa súčasťou prezentácie stali aj monitory, ktoré si už dnes môžete nejaký čas kúpiť a na ktoré by som rád aj v súvislosti s vyššie uvedenými novinkami poukázal. Monitor ako AGON PRO (AG276QSG2) s 27-palcovým QHD Fast IPS panelom a 360 Hz je zaujímavý najmä tým, že cieľ aj na čitateľnejší a stabilnejší obraz pri rýchlom pohybe. Teda menej chaosu, viac kontroly. Vývoj eSport monitorov sa pristo neposúva iba cez hrubú frekvenciu, ale aj cez technológie, ktoré pomáhajú znížiť rozmazanie a spraviť obraz pri rýchlej akcii istejším pre oko aj ruku.

Ďalej je tu model AOC GAMING 27G4ZR s Fast IPS panelom a 260 Hz po pretaktovaní,

respektíve 240 Hz natívne, ktorý pekne ukazuje, ako sa parametre, ktoré ešte nedávno patrili do vyššej triedy, tlačia nižšie. Na trhu je už niekoľko mesiacov a to s extrémne prijateľnou cenovkou. Zaujímavé pritom je, že v prezentácii padlo aj porovnanie s modelom z roku 2021 za rovnakých 239 eur. Novinka Q27G4ZR pri tejto sume pritom ponúka QHD, 260 Hz, Fast IPS, 1 ms GtG a HDR400, čo sa pekne vracia k úvodnej myšlienke, že monitory akoby tej inflácii naozaj trochu unikali.

Prakticky pôsobí aj prístup Dual Frame pri modeloch typu U27G4R. Jedna obrazovka, dve osobnosti. Raz 4K pri 160 Hz, inokedy Full HD pri 320 Hz. Raz dôraz na detail, inokedy na rýchlosť. Z môjho pohľadu ide o budúcnosť, na ktorú si konzument nebude musieť dlho zvykať. Nie každý chce mať totiž doma tri displeje na tri rôzne scenáre využitia. A práve tu AOC trafilo veľmi praktickú nôtu. U27G4R je už tiež aktívny model s cenou 299 eur, čo pri tejto miere flexibility znie ako pomerne rozumná suma.

Ak by som si mal z Dubrovníka odniesť jednu vetu, znela by asi takto: „Gaming monitory sa už neposúvajú len smerom k vyšším číslam, ale aj k väčšej flexibilitě.“ OLED sa stáva prirodzenejšou súčasťou trhu, extrémne frekvencie už nie sú len atrakcia a dostupnejšie modely rastú rýchlejšie, než by sa ešte pred pár rokmi čakalo. A rovnako dôležité je aj to, že monitor dnes nie je len rýchly panel na stole. Je to súčasť priestoru, štýlu a do istej miery aj identity hráča. Spoločnosť AOC je z môjho pohľadu právom číslo jedna v rámci EÚ trhu čo sa týka herného zobrazovacieho náradia a už sa teším, až vám o vyššie opisovaných novinkách preferujem viac v rámci jednotlivých testov. Doviđenja.

Filip Voržáček

Tieto dve funkcie vám dá len Samsung

BEZPEČNOSŤ NADOVŠETKO



Smartfóny dnes dávno nie sú len zariadenia na správy, fotky a videá z dovolenky. Nosíme v nich banku, heslá, biometriu, pracovné dáta, komunikáciu aj kus vlastnej identity. Je to vreckový trezor, len väčšina ľudí si to uvedomí až vo chvíli, keď sa niečo pokazí. Aj preto je zaujímavé sledovať, kam Samsung posúva svoj top model Galaxy S26 Ultra. Tentoraz je to totiž viac než len ďalšia vlajková loď bez invecie.

Displej, ktorý konečne vie udržať Vaše tajomstvo

Najviditeľnejšou novinkou je Privacy Display. Samsung tentoraz integroval ochranu súkromia priamo do displeja, takže obsah na obrazovke ostáva dobre čitateľný pre človeka, ktorý sa pozerá spredu, no z bočných uhlov začne tmavnúť, miznúť alebo sa jednoducho stane nečitateľným.

V preklade to znamená, že človek vedľa Vás už neuvidí polovicu konverzácie, notifikácie z banky ani PIN, ktorý práve

zadáвате s nádejou, že svet okolo ešte stále rešpektuje osobný priestor.

Na papieri to možno vyzerá ako drobnosť, avšak takzvaný shoulder surfing, teda obvyčajné pozeranie cudzích ľudí na cudzí displej, je dnes úplne reálny problém. Máme veľké uhlopriečky, vysoký jas a telefón používame prakticky všade – MHD, v kaviarni, na letisku, či v čakárni. Práve tam je každý citlivý obsah zrazu oveľa menej súkromný, než by ste si priali. Samsung sa to snaží riešiť nie nalepenou fóliou, ale priamo hardvérom.

Je to dôležité aj preto, že pokusy o podobné súkromie tu už boli. Notebookový svet si pamätá technológie, ktoré síce slabovali ochranu pred zvedavými pohľadmi, ale zároveň trestali aj samotného používateľa. Obraz bol zrnitý, farby mdlé a človek mal občas problém vidieť poriadne aj vlastnú pracovnú plochu. Pri mobile by niečo také neprešlo. Telefón držíte blízko, pozeráte sa naň z rôznych uhlov a ak by ochrana súkromia zároveň degradovala obraz,

bola by to funkcia užitočná asi tak ako automat na kondómy vo Vatikáne.

Samsung preto stavil na riešenie, ktoré pracuje priamo so spôsobom vyžarovania svetla z panela. Výsledkom nie je sivý filter natiaknutý cez OLED, ale dynamické zúženie pozorovacích uhlov bez toho, aby tým trpel človek, ktorý telefón skutočne používa. Pomáha tomu aj modernejšia architektúra panela a technológia COE. Znie to zložito, no dôležitý je výsledok. Displej dokáže lepšie pracovať so svetlom, byť efektívnejší a zároveň netrestať používateľa za to, že chce mať trochu pokoja od cudzích očí.

Ďalšou zaujímavou vecou je prepojenie s umelou inteligenciou a kontextovým správaním systému. Privacy Display nie je len statická funkcia, ktorú si zapnete a potom na ňu zabudnete v nastaveniach vedľa desiatok ďalších položiek. Ochrana sa môže aktivovať vo chvíli, keď zadáвате PIN, otvoríte bankovú aplikáciu, používate správcu hesiel alebo sa na displeji objaví

Privacy Display



citlivá notifikácia. A to už dáva zmysel aj bežnému človeku, ktorý nechce každých päť minút manuálne prepínať nejaký režim.

Presne takto by mala moderná technológia fungovať. Nie ako ďalšia funkcia, ktorú výrobca slávnostne predstaví a Vy ju po troch dňoch prestanete používať, lebo je otravná a nepraktická, ale ako niečo, čo funguje na pozadí.

Knox pre bežného používateľa: trezor, ktorý nevidíte, ale chcete ho tam

Lenže samotný displej rieši iba to, čo sa deje navonok. Chráni obsah pred očami ľudí okolo Vás. Oveľa vážnejšia vojna sa však odohráva pod povrchom a tam Samsung už roky tlačí platformu Knox. Tu je dobré oddeliť dve roviny. Jedna vec je, čo Knox znamená pre bežného človeka s mobilom, tabletom alebo notebookom. Druhá vec je, čo znamená pre firmu, ktorá spravuje celé flotily zariadení a nechce, aby jej jeden zle zabezpečený telefón podpálil polovicu infraštruktúry.

Pre bežného používateľa je najdôležitejšie pochopiť, že Samsung nestavia bezpečnosť len na softvéri. Klúčovým prvkom je Knox Vault, teda oddelený bezpečnostný priestor v hardvéri. Je to akýsi malý trezor, v ktorom sú uložené tie najcitlivejšie veci. PIN kódy, heslá, biometrické údaje a kryptografické klúče jednoducho nemajú zostať len tak pohodené v priestore hlavného systému, odkiaľ sa ich môže niekto pokúsiť vytiahnuť cez zraniteľnosť alebo sofistikovaný útok. Samsung ich zamyká bokom, do separovaného prostredia, ktoré je oveľa ťažšie, laicky povedané, vykradnúť.

V praxi to znamená, že keď používate odtlačok prsta, odomkykanie tvárou, digitálnu peňaženku alebo citlivé prihlasovanie, tieto údaje sa nespoliehajú len na to, že Android dnes vstane pravou nohou. Majú vlastný bezpečnostný priestor izolovaný od zvyšku zariadenia. A to je dnes podstatné.

Telefón už totiž nechováva len súbory. Uchováva aj údaje o Vašom správaní, biometrické mapy, prihlasovacie tokeny a čoraz častejšie aj informácie, s ktorými pracuje lokálna AI vrstva. Čím je zariadenie inteligentnejšie, tým viac toho o Vás vie. A čím viac toho vie, tým viac záleží na tom, kde a ako sú tieto informácie uložené.

Samsung navyše dlhodobo stavia komunikáciu Knoxu aj na odolnosti voči fyzickým útokom na hardvér. To už nie je svet bežného používateľa, ale pri prémiových zariadeniach, firemnom nasadení a citlivých dátach je to dôležitý signál. Bezpečnosť tu nie je chápaná ako aplikácia, ktorú si stiahnete po incidente. Je to súčasť konštrukcie zariadenia. A to je zásadný rozdiel.

Knox na PC: keď nestačí chrániť len Windows

Pri notebookoch Galaxy Book tlačí Samsung bezpečnosť aj do priestoru pod úrovňou operačného systému. A

práve to je oblasť, ktorá býva pri bežných používateľoch často úplne mimo radaru. Väčšina ľudí rieši, či majú antivírus a či klikli na správny odkaz. Lenže pri počítačoch je často rovnako dôležité, čo sa deje ešte predtým, než sa Windows vôbec načíta.

Ak totiž niekto kompromituje BIOS alebo UEFI, má otvorené dvere tam, kam bežný používateľ nemá prístup. Samsung preto pri svojich zariadeniach Galaxy Book stavia ochranu aj pod operačný systém a snaží sa zapadnúť do kategórie zariadení, ktoré sú pripravené na náročnejšie a citlivejšie použitie.

Pre bežného človeka to znamená najmä to, že ak si buduje ekosystém Galaxy, Samsung mu nechce ponúknuť bezpečnostnú filozofiu len v mobile, ale aj mimo neho.

Firemný svet: tu Knox začína byť naozaj veľký hráč

Vo firemnom priestore sa však z Knoxu stáva úplne iná liga. Tu už nejde o to, či Vám v autobuse niekto nepozerá do správ.

Tu ide o správu stoviek alebo tisícov zariadení, o vzdialené nastavovanie pravidiel, o kontrolu aktualizácií, o oddelenie pracovných a súkromných dát a o to, aby zariadenie robilo presne to, čo má, bez zbytočnej kreativity používateľa.

Práve preto je dôležitý Knox Suite. Firma môže zariadenia nasadiť bez ručného nastavovania, vzdialene na ne aplikovať bezpečnostné protokoly, kontrolovať aplikácie, obmedzovať funkcie a sledovať technický stav celej flotily. V praxi to znamená, že stovky tabletov alebo mobilov sa po prvom zapnutí automaticky zladia





s firemným prostredím, bez toho, aby ich niekto musel rozbaľovať, nastavovať a dúfať, že každý zamestnanec vie, čo robí.

To celé má obrovský význam najmä tam, kde je mobil alebo tablet pracovný nástroj a nie osobná hračka.

Logistika, zdravotníctvo, terénne služby, štátna správa či financie, tam všade je dôležité, aby zariadenie fungovalo spoľahlivo a predvídateľne. Jeden zle zabezpečený kus v nesprávnych rukách môže znamenať

problém, ktorý sa už nedá uhasiť len interným mailom s predmetom „prosíme o zvýšenú opatrnosť“. Taká je dnes doba.

Kiosk režim a hlboká úprava: z telefónu sa stane nástroj, nie rozptýlenie

Veľkou výhodou firemného Knoxu je aj možnosť hlbkej úpravy správania zariadenia. Vďaka nástrojom ako Knox Configure alebo kiosk režim vie firma z bežného Samsungu spraviť veľmi presne

definovaný pracovný nástroj. Tablet v sklade môže slúžiť len na logistickú aplikáciu a skenovanie kódov. Firemný mobil môže byť uzamknutý len na interné systémy.

Zákaznícke zariadenie môže po zapnutí zobrazovať vlastné rozhranie, vlastné aplikácie a vlastnú identitu značky. Je to ten typ funkcionality, ktorý bežný používateľ asi nikdy neuvidí, ale pre firmu má obrovskú hodnotu.

Samsung týmto všetkým ide za rámec bežného upgradu

Na Galaxy S26 Ultra je tak z môjho pohľadu napokon najzaujímavejšie to, že ním Samsung neskúša predat len ďalší nárast výkonu a ďalšiu várku AI funkcií.

Oveľa podstatnejšie je, že začína spájať fyzické súkromie a systémovú bezpečnosť do jedného logického celku.

Privacy Display rieši problém, ktorý vidíte na vlastné oči. Knox rieši problém, ktorý síce nevidíte, ale práve preto býva nebezpečnejší.

Ak Samsung tento smer v nasledujúcich generáciách dotiahne bez výrazných kompromisov v kvalite obrazu, výdrž a používateľskom komforte, môže to byť jedna z tých zmien, ktoré doslova zmenia naše vnímanie bezpečnosti v online priestore.

Filip Voržáček



Mladí chcú podnikat', brzdí ich však strach z rizika. Pomáhajú technológie



Záujem mladých ľudí o podnikanie rastie, no zároveň sa výrazne mení spôsob, akým k nemu pristupujú. Klúčovou bariérou zostáva strach zo zlyhania a finančnej neistoty. Podľa dát Global Entrepreneurship Monitor sa obava z neúspechu týka viac ako 50 % potenciálnych začínajúcich podnikateľov. OECD zároveň upozorňuje, že nedostatočné finančné rezervy patria dlhodobo medzi najčastejšie dôvody, prečo mladí svoje podnikateľské plány odkladajú alebo úplne opúšťajú.

Tomu zodpovedá aj posun v správaní. Mladí ľudia čoraz častejšie volia postupný vstup do podnikania – svoje nápady testujú popri zamestnaní alebo štúdiu a až následne sa rozhodujú pre ďalší krok. Podľa analýz Deloitte ide o prechod od tradičného „risk-taking“ k „risk-aware“

prístupu, pri ktorom sa dôraz kladie na minimalizáciu vstupných nákladov a rýchle overenie životaschopnosti nápadu.

Významnú úlohu v tomto procese zohrávajú nové technológie. Digitalizácia a nástroje využívajúce umelú inteligenciu výrazne znižujú bariéry vstupu – umožňujú vytvoriť základnú online prezentáciu, otestovať produkt alebo osloviť prvých zákazníkov bez potreby vysokých investícií či technických znalostí. Podľa OECD práve dostupnosť digitálnych nástrojov patrí medzi faktory, ktoré zvyšujú podnikateľskú aktivitu v mladších vekových skupinách.

Podnikanie sa tak mení z jednorazového rozhodnutia na iteratívny proces. Namiesto veľkého počiatočného kroku vzniká séria menších experimentov, v ktorých si

jednotlivci overujú dopyt, upravujú svoje riešenia a postupne znižujú mieru neistoty.

„Najtážší moment nie je samotné podnikanie, ale rozhodnutie začať. Ak sa podarí znížiť riziko prvého kroku, výrazne rastie pravdepodobnosť, že sa nápad pretaví do reálneho projektu,“ hovorí Lukáš Bertók, VP marketingu v spoločnosti Webglobe.

Dostupnosť technológií zároveň zvyšuje počet pokusov o podnikanie. Hoci nie každý projekt je úspešný, nižšie vstupné náklady znamenajú, že viac ľudí si môže dovoliť svoje nápady otestovať v praxi. Výsledkom je dynamickejšie podnikateľské prostredie, v ktorom vzniká viac nových iniciatív a postupne sa rozširuje okruh ľudí, ktorí podnikanie považujú za reálnu možnosť.

Ulov si Canon techniku, ktorá zvládne hry, filmy aj content. **LETNÝ CASHBACK JE TU!**



Letná sezóna je ideálny čas na nové projekty – nech už makáš na hernom streame, natáčaš krátky film, tvoríš YouTube videá alebo chceš konečne posunúť svoj content na vyšší level. A presne teraz prichádza ideálna príležitosť na upgrade techniky. Canon LETNÝ CASHBACK ti umožní získať špičkové fotoaparáty, kamery, kompakty aj objektívy so zľavou až 900 €.

Akcia beží od **13. 4. do 31. 7. 2026** a zakúpené produkty môžeš registrovať až do **31. 8. 2026**. Všetky podmienky a zoznam produktov nájdeš na: www.canon.sk/letnycashback

Fotoaparáty, ktoré stíhajú akciu v reálnom čase

Či hráš akčné FPS, streamuješ, fotíš cosplaye alebo natáčaš krátke akčné scény, v systéme Canon EOS R si nájdeš presne to,

čo potrebuješ. Modely **EOS R50, R50 V, R10 a R7** ponúkajú rýchle ostrenie **Dual Pixel CMOS AF II**, APS C snímač a jednoduché ovládanie – ideálne pre dynamický obsah, kde nie je priestor na chyby.

Canon EOS R50 je skvelý fotoaparát do začínajúcej tvorby. Ľahké telo, intuitívne ovládanie a extrémne spoľahlivý autofokus z neho robia perfektného partáka na vlogy, stream setupy, ale aj akčné fotky z eventov.

Canon EOS R10 je malá akčná beštia s rýchlym sériovým snímaním a presným AF, čo oceniš pri fotení e sport turnajov, cosplay pôz aj rýchlych scén, ktoré by bežný mobil jednoducho nestihol.

Canon EOS R7 je najvýkonnejší APS C model v ponuke. Profesionálne funkcie, interná stabilizácia a extrémna presnosť z neho

robia ideálny nástroj pre tvorcov, ktorí chcú fotiť aj natáčať bez kompromisov.

Full frame level: keď chceš filmový look

Ak to s videom alebo fotografiou myslíš vážne a chceš obraz, ktorý vyzerá ako z kina, je čas siahnuť po full frame modeloch. V cashbacku nájdeš napríklad **EOS R6 Mark II**, **EOS R5 Mark II** alebo úplný strop – **EOS R1**.

Canon EOS R6 Mark II je univerzálny full frame ideálny na video aj fotku. Skvele zvláda slabé svetlo, rýchlu akciu aj stabilné zábery z ruky – perfektný pre indie filmy, dokumenty či content z eventov.

Canon EOS R5 Mark II ponúka brutálne rozlíšenie, presné farby a výkon bez kompromisov. Ak chceš maximálnu



EOS R10



EOS R50



EOS R5 C



LEGRIA HF G70



EOS R6 Mark II

PowerShot V10



kontrolu nad obrazom a top kvalitu pre veľké obrazovky, toto je ono.

Canon EOS R1 je vlajková loď pre profesionálov. Extrémna rýchlosť, presnosť a odolnosť z neho robia nástroj pre tých, ktorí potrebujú absolútnu spoľahlivosť – či už pri športe, filme alebo profesionálnej produkcii.

Kamery pre filmárov a video tvorcov

Ak je video tvoj primárny jazyk, Canon má riešenia pre každý level. LEGRIA HF G70 a XA60 ponúkajú 4K UHD, 20x optický zoom a spoľahlivé automatické ostrenie – ideálne na začiatky.

Ak však chceš skutočný filmový nástroj, Canon EOS R5 C je jasná voľba. Prepínaš medzi fotkou a videom jediným klikom, natáčaš 8K RAW, máš k dispozícii profesionálne kinofunkcie aj aktívne

chladenie. Skrátka kamera, ktorá zvládne krátky film aj komerčný projekt.

Objektívy – viac možností, viac kreativity

Dobré telo potrebuje dobrú optiku. V letnom cashbacku je až 45 RF objektívov – od svetelných pevných skiel, cez univerzálne zoomy až po špeciality ako RF 5,2 mm F2.8L Dual Fisheye pre VR tvorbu. Či už fotíš portréty, natáčaš cinematic zábery alebo experimentuješ s novými formátmi, tu si určite vyberieš.

Kompakty pre tvorcov na cestách

Nie každý projekt potrebuje veľký rig. PowerShot V1 alebo PowerShot V10 sú malé, skladné a ideálne pre vlogerov, streamerov a kreatívov, ktorí chcú top kvalitu bez ťažkej výbavy. Stačí zapnúť a tvoriť. **Let's GO!**



EOS R5 Mark II



EOS R1

CASHBACK

EOS R50	- 180 €
EOS R50 V	- 180 €
EOS R10	- 80 €
EOS R7	- 200 €
EOS R6 Mark II	- 200 €
EOS R5 Mark II	- 500 €
EOS R1	- 900 €
LEGRIA HF G70	- 100 €
XA60	- 100 €
EOS R5C	- 500 €
RF objektívy	- 30 – 500 €

Všetky produkty zakúpíte u našich autorizovaných predajcov:

FaxCOPY Pro
Prolaika
AQT®

HONOR 600

KEĎ SA ŠPIČKOVÝ VÝKON SPOJÍ S UMELOU INTELIGENCIOU PRE KAŽDODENNÝ ŽIVOT

HONOR 600 ^{5G} Series

Rozhýbte svoje momenty



Moderné smartfóny už dávno neslúžia len na telefonovanie a scrollovanie sociálnych sietí. Nový HONOR 600 je toho jasným dôkazom. Namiesto zložitého technologického žargónu prináša umelú inteligenciu (AI) v podobe, ktorú reálne oceníte pri bežných každodenných úlohách a tvorbe obsahu.

Fotoaparát, ktorý myslí za vás

Základom pre dobré fotky je špičkový 200 Mpx hlavný fotoaparát s veľkým snímačom, ktorý si hravo poradí so zlým svetlom a vďaka AI režimu zachováva čisté detaily aj na nočných portrétoch. Skutočné čaro však prichádza s úpravami.

Vďaka funkcií **AI Agent fotografií** už nepotrebuje zložité programy. Stačí telefónu povedať, čo chcete zmeniť, a on pomocou vášho hlasu pridá, vymaže alebo upraví vybrané prvky na fotke. Ak vám niekto náhodou vošiel do záberu,

inteligentný odstraňovač ho zmaže jediným ťuknutím. Veľkou inováciou je **AI Video z fotografie 2.0**. Zadáte zariadeniu jednu až tri fotky, pripojíte krátky textový pokyn a smartfón vám sám vygeneruje plynulé video. Na zladenie farieb medzi rôznymi zábermi zas slúži funkcia Magic Color, ktorá tónovanie upraví na jeden klik.

Displej šetrný k očiam a výdrž, na ktorú sa dá spoľahnúť

Dnes pozeráme do obrazoviek takmer neustále. HONOR 600 preto prichádza s ultrajasným displejom (s vrcholným jasom až 8000 nitov), ktorý je perfektne čitateľný aj na ostrom slnku.

Dôležitejšie však je, ako sa stará o zdravie očí. Technológia bezrizikového stmievania minimalizuje únavu zraku a špeciálna funkcia **AI Rozostrenie** displeja aktívne bojuje proti prechodnej krátkozrakosti

(slubuje priemerné zlepšenie o 13 °). Ak vám navyše zvykne bývať pri scrollovaní mobilu v aute zle, smartfón ponúka funkciu, ktorá prináša až 89% úľavu od kinetózy.

Pod kapotou sa ukrýva masívna 6400 mAh batéria, ktorá zvládne potiahnuť telefón až dva a pol dňa bez nabíjania. Výrobca navyše garantuje, že aj po piatich rokoch každodenného nabíjania si batéria zachová viac ako 80% svojej kapacity, takže telefón rýchlo nestratí svoju výdrž. Rýchle dobítenie následne zabezpečí 80 W nabíjanie.

Prémiový vzhľad, ktorý niečo vydrží

Hoci telefón pôsobí veľmi elegantne – je tenký len 7,8 mm, váži 185 gramov a pýši sa matným kovovým rámom – v skutočnosti je mimoriadne odolný. Má špičkovú ochranu proti vode a prachu (certifikácie IP68, IP69 a IP69K) a 5-hviezdičkový certifikát



odolnosti voči pádom a nárazom. Aby všetky pokročilé funkcie fungovali bleskovo, o chod sa stará nový procesor Snapdragon 7, ktorý má o 65 % zvýšený výkon práve pre spracovanie úloh umelej inteligencie.

Inteligentné prepojenie a bezpečnosť

Ak používate počítač s Windowsom alebo Mac od Applu, funkcia **AI konektivity** vám umožní okamžité prepojenie, zdieľanie obrazovky a prenos súborov úplne bez komplikácií. V dnešnej dobe je kľúčová aj bezpečnosť – vstavaná AI dokáže v reálnom čase odhaliť kybernetické hrozby, ako sú falošné deepfake videá a naklonované hlasy.

Ako bonus je priamo v systéme integrovaný asistent **Google Gemini**, s ktorým môžete konverzovať o čomkoľvek, čo práve vidíte cez fotoaparát.

HONOR 600 tak nie je len ďalším smartfónom s pekným dizajnom. Je to praktický denný pomocník pre používateľa, ktorý chce ušetriť čas, zjednodušiť si prácu s fotkami či prenosom súborov a spoľahnúť sa na batériu, ktorá ho v dôležitom momente nenechá v štychu.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Remake AC 4 Black Flag



Najhoršie strážené herné tajomstvo súčasnosti už nie je tajomstvom, nakoľko Ubisoft oficiálne ohlásil Assassin's Creed: Black Flag Resynced pre PC, PlayStation 5 a Xbox Series. Keďže ide o remake, oproti pôvodnému titulu príde nová verzia aj s poriadnymi vylepšeniami. Grafická stránka dostala nový nádych, krajšie textúry a moderné efekty, avšak zachovávajú si pôvodnú identitu artštýlu. Vylepšenia prinesie aj súbojový systém, ktorý bude dynamickjší a s plynulejším pohybom. A nejde len o grafiku. Samotný príbeh bude upravený a rozšírený, pričom podľa slov tvorcov hráčov čakajú mnohé prekvapenia. Čakajte lepšiu kustomizáciu lode, nové side questy, či prepracované súboje lodí. Assassin's Creed: Black Flag Resynced vyjde už 9. júla.

Metro 2039



Nové Metro bolo ohlásené a my sme radi, že môžeme oznámiť nasledujúcu správu – Metro 2039 sa vracia ku koreňom. Už to nebude znova experiment s otvorenými lokalitami na povrchu, všetko sa totiž vracia pekne pod zem do metra. Kam to patrí. Hra bude singleplayerový zážitok s ručne vytvoreným level designom. Metro 2039 sa bude vyznačovať klaustrofóbiou, hororovou tiažou, ťažkou psychológiou, náročnými rozhodnutiami a potrebným rozborom tých najhorších ľudských režimov ako nacizmus či komunizmus. Tvorcovia z ukrajinského štúdia 4A Games v hre reflektujú taktiež ich pocity a frustráciu z nezmyselnej vojny, ktorú vedie Rusko voči Ukrajine. Metro 2039 vyjde už túto zimu na PC (Steam, Epic Games Store, Microsoft Store), PS5 a Xbox Series.

Gothic Classic má dátum



THQ Nordic oznámilo dátum vydania trilógie Gothic Classic pre PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One a Xbox Series. Každá z hier bude stáť 29,99 eur a každá vyjde postupne za sebou. Gothic Classic vyjde 28. júla, Gothic II Complete Classic vyjde 29. septembra a Gothic 3 Classic vyjde 24. novembra. V prvom rade je treba upozorniť na to, že nejde o remasteri týchto hier, čiže to je dôvod, prečo tieto nové verzie nevyjdú aj na PC. Hry budú oproti PC verzii odlišné hlavne v upravenom UI prispôsobenom konzolám a hraním na ovládači. V súčasnosti tvorcovia plánujú prvú hru Gothic Classic neskôr priniesť aj na iOS. Séria Gothic je legendárnym počínom dnes už neexistujúceho nemeckého štúdia Piranha Bytes, na ktorú neskôr nadviazali série Risen a do sci-fi ladený Elex.

Nový Layton aj na PC a PS5



Aj keď séria Professor Layton nikdy nebola úplne exkluzívnou pre Nintendo (niektoré tituly vyšli aj na mobily), predsa len sme radi, že nový hlavný diel série – Professor Layton and the New World of Steam – vyjde okrem už dávno ohlásených platformách Nintendo Switch a Nintendo Switch 2 napokon aj na PC a PS5. Podľa slov tvorcov ide vývoj tejto hry, ktorá bola ohlásená ešte v 2023, plynulo a vydania by sme sa mali dočkať ešte tento rok, niekedy v jeho závere. Tvorcovia taktiež ohlásili, že o titulnú skladbu sa postará dvorný skladateľ štúdia Ghibli slávny Joe Hishashi. Nevedno ale, či sa bude podieľať aj na celom soundtracku, či si svoje skladateľské umenie nechá len pre tú jednu skladbu. O dizajn puzzle sa stará quiz groupa QuizKnock, nakoľko pôvodný dizajnér už zomrel.

Pokračovanie Hard Edge



Verte, neverte, no s faktami aj tak nenarobíte nič. Hra Hard Edge z roku 1998, ktorá vyšla na prvom PlayStatione, a ktorá sa „zviezla“ na vtedy populárnom Resident Evil štýle – rozumej, prerenderovaná grafika a statické kamery – dostane tento rok, teda o 28 rokov neskôr, pokračovanie Hard Edge – War Zone. Aj keď pôjde skôr o spin-off než priame pokračovanie pôvodnej vízie. Príbehovo pôjde v prvom rade o prequel a herne sa to bude taktiež radikálne odlišovať. Pôvodná hra bola akčná adventúra v spomínanom štýle Resident Evil, no nový diel bude ťahová taktická stratégia s kartovými mechanikami. A bude to multiplayerový titul vydaný exkluzívne na PC. Hru vyvíja a vydáva Sunsoft, ktorý chce týmto, zdá sa, preraziť na poli multiplayerových hier.

Remake The 7th Guest v júni



V minulom čísle spomínaný remake klasickej adventúry The 7th Guest, ktorá svojho času patrila medzi tie vôbec najlepšie, vyjde 4. júna na PC (Steam, GOG, Epic), PS5 a Xbox Series. Neskôr v tomto roku sa rovnako tak objaví aj na Nintendo Switch a Nintendo Switch 2. Tvorcovia ohlasujú, že majitelia The 7th Guest VR na PlayStation VR2 alebo PC dostanú tento remake úplne zadarmo. Na druhú stranu, všetci tí, ktorí si zakúpia The 7th Guest Remake dostanú zdarma The 7th Guest VR. Hra ponúkne desivú atmosféru s pachutou zločinu odohraného v strašidelnom dome, prepracované puzzle, ktoré hráčom nedajú nič zadarmo, dynamicky sa meniace prostredie sídla, či reálnych hercov vystupujúcich vo filmových cutscénach zachytených na volumetrické video.

Reboot Metal Slug?



Metal Slug podľa všetkého čakajú veľmi zaujímavé časy. Táto pôvodne automatová 2D run-and-gun séria, ktorá sa postupne rozrástla na všemožné platformy a dokonca priniesla aj niekoľko spin-offov či už v podobe tower defense, third-person striel'ačky či taktickej stratégie, naberie podľa všetkého nový svieži kurz, nakoľko spoločnosť SNK teasuje pri príležitosti osláv 30. výročia značky rebootovanie série. Teda, nejde len o naznačovanie. Na oficiálnych stránkach sa doslova píše, že sa chystá reboot série so širokým zameraním na rôzne projekty, vrátane hrania. Ide ale o reboot série alebo reboot prístupu k sérii? Podľa všetkého sa dočkáme remasterov, či úplne nových hier, ktoré už ale nemusia byť obmedzené len na 2D, ale môžu prejsť aj do iných priestorov.

Remaster Ecco the Dolphin



V niektorom z minulých čísel GENERATION sme vás informovali o pripravovanom remasteri pôvodných (a nutne povedať, že aj kultových) Ecco hier. Dnes prinášame nové informácie. Remaster sa bude volať Ecco the Dolphin: Complete a prinesie dohromady tri hry – Ecco the Dolphin, Ecco: Tides of Time a úplne nový titul, ktorým sa uzavrie trilógia. Aj keď Ecco hier bolo vydaných viac, ani v jednom prípade už nešlo o priame pokračovanie. Ecco Jr. bola edukačná hra pre deti a Ecco the Dolphin: Defender of Future bol reboot s úplne novým príbehom. Sága sa teda uzavrie až týmto novým dielom – tret'ou hrou v tejto kolekcií – o ktorom bohužiaľ stále nevieme nič. Zaujímavosťou je, že na remasteroch a novej hre pracujú úplne tí istí ľudia, ktorí nám priniesli pôvodné hry.

Closed Beta pre The Expanse



The Expanse: Osiris Reborn, hra veľmi inšpirovaná Mass Effectom, od tvorcov Owlcat Games, ktoré má na svedomí skvelé RPG počiny sérií Pathfinder či Warhammer 40,000, je momentálne vo fáze closed beta testovania. Aj keď pojem beta testovanie je príliš úzka škatuľka. Toto „testovanie“ skôr pôsobí ako Early Access, nakoľko potrvá až do začiatku roka 2027, kedy by hra mala vyjsť. Hráči tak môžu hru hrať už teraz, poskytovať tvorcovi echo a tak spolu formovať hru, ktorá má potenciál na to, aby sa naozaj stala novým Mass Effectom. Ako sa hovorí, ak nejde hora k Mohamedovi (ak EA nedoručuje Mass Effect), tak musí ísť Mohamed k hore (svoj Mass Effect si hráči vytvorí sami). Prístup majú do testovania všetci, ktorí si zakúpia Collector's Edition alebo Miller's Pack.

Eidos Montreal v problémoch



Eidos Montreal opäť prepúšťal. Tentokrát sa tento v súčasnosti bohužiaľ stále viac a viac obvyklejší jav dotkol 124 zamestnancov. Odišiel dokonca aj dlhoročný šéf David Anfossi. Eidos Montreal prepúšťal už aj minulý a predminulý rok. V podstate odkedy sa vlastníkom štúdia stal Embracer Group počas jeho dnes už neslávného nakupovania štúdií, len aby ich o niečo neskôr rozpustil, to ide s Eidos Montreal dole vodou. Zrušená bola nová hra Deus Ex a v problémoch sa údajne topí aj remake prvého dielu Tomb Raider: Legacy of Atlantis, ktorý mal vyjsť ešte tento rok, no podľa leaknutých, zatiaľ nepotvrdených, správ bol odložený na budúci rok. Budúci rok má však vyjsť aj Tomb Raider Catalyst, čo je nový diel hlavnej série. Snáď to Eidos Montreal ustojí.

GamePass znižuje ceny



Po odchode Phila Spencera sa v Xboxe teda dejú veci. A to pozitívnym smerom. Zdá sa, že novú krv v podobe Ashy Sharma Xbox už potreboval ako sol'. Tá od svojho nástupu vystrelila ako raketa a snaží sa zvrátiť podľa mnohých upadajúcu značku Xbox. Vrabce štebotajú, že by sa Xbox mal vrátiť k exkluzivitám, do popredia by sa mali dostať klasické hry Xboxu, čo nadväzuje na fámy o pripravovanom oficiálnom emulátore pre Xbox hry a momentálne pilne pracuje na novej konzole Project Helix. Najnovšie sa dočkal GamePass zniženia cien. Ultimate stojí namiesto 26,99 eur už 20,99 €, PC Game Pass sa zo 14,99 eur znížil na 12,99€. Premium a Essential majú nezmenené ceny. Na druhú stranu sa tieto zmeny dotkli nových hier Call of Duty, ktoré sa do Game Passu dostanú až rok po vydaní.

Predajnosť hier



Podme sa teraz trochu pozrieť na čísla, pretože aj keď to v súčasnosti na svete vyzerá všelijako, dobré hry sa aj dobre predávajú. Teda predovšetkým tie, ktoré mali pred vydaním aj dobrý marketing. Zamierme najprv do Francúzska. Sandfall Interactive reportuje, že ich výborné JRPG Clair Obscur: Expedition 33 predalo po roku od vydania už vyše 8 miliónov kópií. Fenomenálny úspech ich prvotiny. Pochválil sa aj Capcom, predajmi svojho rovnako tak výborného titulu Resident Evil: Requiem. Táto hra predala od vydania za dva mesiace už 7 miliónov kópií. Capcom dosiahol mýlnik aj jeho druhou hrou – Pragmata – ktorá predala za dva dni 1 milión kópií. tejto spoločnosti veru ide karta. A že sa singleplayerové hry už nekupujú. To tuším niekto skutočne povedal, či sa mýlim?

Sega Rally Championship

RALLY V PLIENKACH



V rámci mojich retro recenzií sa pravidelne vraciam k hrám, ktoré dnes už síce nežijú z počtu polygónov, veľkosti otvoreného sveta ani zo sezónnych battle passov, ale stále majú niečo, čo sa moderným titulom občas akosi vyšmykne pomedzi prsty. Charakter. Jasný dizajn. Okamžitý dôvod existencie. A niekedy aj zvukový podmaz, ktorý vám zostane v hlave tridsať rokov, či už to vedome chcete, alebo nie.

Tento raz som sa rozhodol vrátiť sa s vami do roku 1995, keď boli arkádové herne technologickým frontom celého herného priemyslu.

Sega a Namco vtedy viedli vlastnú studenú vojnu, avšak namiesto rakiet po sebe pálili polygóny, textúry a nové drevené krabice na mince.

Sega mala v rámci arkádového jazdenia za sebou Virtua Racing aj Daytona USA, Namco zas odpovedalo ikonickým Ridge Racerom, ktorý neskôr výrazne dopomohol PlayStationu etablovať sa na trhu.

Sega preto potrebovala priniesť niečo nové. Niečo výrazné. Niečo, čo nebude len ďalším asfaltovým paškvilom.

A presne v tomto momente prichádza na scénu Sega Rally Championship. Hra, vydaná začiatkom roka 1995 na hardvéri Model 2A, ktorá priniesla rally do 3D priestoru spôsobom, ktorý na tú dobu pôsobil neskutočne sviežo. Dôležité pritom nebolo len to, že ste zrazu nekrúžili po klasickom asfaltovom okruhu ako dobre vychovaný škrečok v kolese, ale aj to, že povrch tratí konečne niečo reálne znamenal. Štrk, piesok, blato a asfalt neboli iba rôzne farby pod kolesami. Menili správanie auta, nútili vás pracovať s plynom, brzdou a volantom a vyžadovali okamžitú adaptáciu.

Dnes to znie samozrejme, keď moderné simulátory riešia tlak v pneumatikách, teplotu asfaltu a pri troche snahy by možno vedeli simulovať aj náladu vášho mechanika. Lenže v roku 1995 bola takáto čitateľná práca s povrchmi malým zázrakom. Napriek tomu, Sega Rally nebola nemilosrdnou

simuláciou. Bola to štylizovaná arkáda, ktorá mala logickú fyziku. Auto malo váhu, zotrvačnosť a jasnú reakciu na to, čo sa deje pod kolesami. Práve preto si myslím, že dokáže zaujať ešte aj dnes.

Arkádový originál bežal v plynulých 60 FPS a v kombinácii s poriadnym volantom a hmatateľnou spätnou väzbou dokázal vytvoriť fyzický pocit, ktorý bežný gamepad nikdy úplne nenahradí. Keď sa auto odľahčilo cez horizont, zadok odskočil na štrku alebo keď ste príliš sebavedomo vleteli do blata, hra vám to dala okamžite pocítiť.

Neskorší port na domácu konzolu Sega Saturn bol už iným príbehom. Saturn bol konzolou, ktorá vedela veľké veci, no vyžadovala, aby za ne vývojári zaplatili časťou vlastného duševného zdravia. Dva procesory, špecifická práca s geometriou a komplikovaná architektúra. Verzia Sega Rally pre Saturn musela preto robiť kompromisy. Snímkovanie kleslo zo 60 na 30, objavil sa pop-in, drobné glitche a občasné technické čkanie. Našťastie,



to najdôležitejšie zostalo – pocit z jazdy, odozva, tempo. Duša hry bola zachovaná.

Aj preto sa Saturn verzia dodnes berie ako jeden z najlepších domácich portov svojej doby. Nebola dokonalá, ale bola presná tam, kde to bolo najdôležitejšie. PC verzia z roku 1997 k tomu pridala typický deväťdesiatkový koktejl možností, ovládačov, patchov, Direct3D zvláštností a akejsi tichej modlitby pred spustením.

Aj tá však má svoje miesto v histórii, najmä pre hráčov, ktorí zažili split-screen na

svojom prvom PC a dodnes si pamätajú, že 30 FPS vedelo pôsobiť luxusne, keď ste mali dosť nadšenia a málo možností.

Táto legenda však nežije z portov, ale v prvom rade z jazdného modelu. Ten je učebnicovým príkladom princípu „!ahké pochopiť, ťažké ovládnuť“. D

o prvej zákruty sa dostanete bez manuálu, bez tutoriálu, i bez toho, aby vám hra vysvetľovala, že ľavá páčka slúži na zatačanie, čo nám moderné hry stále rady oznamujú, akoby sme práve

vystúpili z jaskyne po dvojitej lobotómii. Po pár minútach chápate základ. Po pár hodinách už riešite prenos váhy, uhol nájazdu, prácu s plynom a tú tenkú hranicu, kedy ešte drift držíte pod kontrolou a kedy už len letíte do kríkov.

Práve tu táto značka starne najlepšie. Keď prejdete z asfaltu na štrk, musíte zmeniť rytmus. Keď vojdete do blata, pochopíte, že prilnavosť nie je právo, ale dočasná dohoda medzi pneumatikou a povrchom. A keď sa vám podarí dlhý, čistý prejazd bokom cez rýchlu zákrutu na trati Desert, pochopíte, prečo sa k tejto hre ľudia vracajú aj dnes. Toto nie je len muzeálny exponát, ale stále výborne fungujúca a hlavne zábavná jazda.

Obsahovo je pritom Sega Rally podľa dnešných štandardov takmer komická. Na začiatku máte dve autá: Toyota Celica GT-Four a Lancia Delta HF Integrale. Žiadna garáž s tristo vozidlami, žiadne denné výzvy, žiadne kozmetické nezmysly. Len dve rally ikony svojej doby.

Celica je stabilnejšia a čitateľnejšia, Delta živšia a temperamentnejšia. A potom je tu odomykateľná Lancia Stratos, malý zadokolkový klin na kolesách, ktorý vyzerá krásne, až tak, že by jednému slzy vyhľadli.

Podobne úsporná je aj ponuka tratí. Sú štyri. Desert, Forest, Mountain a odomykateľná Lakeside. Z dnešného pohľadu by to na zadnej strane krabice vyzeralo ako tlačová chyba, no každá trať má jasný účel. Desert učí rytmus a rýchlosť, Forest pridáva blato a neustálu korekciu, Mountain kombinuje





asfalt, štrk a tvrdšie brzdenie, Lakeside je rýchla, krásna a zradná skúška pre veteránov.

V zásade vám tu popisujem poctivý level dizajn v koncentrovanej podobe. Žiadne procedurálne kilometre navyše, žiadne prázdne cesty len preto, aby mapa pôsobila väčšia. Každý horizont, každá zmena povrchu a každý brzdný bod majú význam. Hlavný arkádový režim navyše prenáša vašu pozíciu z jednej etapy do d'alšej, takže celá krátka kampaň pôsobí ako súvislý boj o čas a miesto. Time Attack zas odhalí uje druhú tvár hry – čistú posadnutosť stopou, duchom predchádzajúcej jazdy a d'alšou stotinou sekundy.

Svoje miesto má aj split-screen. Na jednej obrazovke, v jednej miestnosti, s kamarátom, ktorý vám po pretekoch tvrdí, že prehral len preto, lebo ste sedeli na lepšej strane gauča. V čase dnešných anonymných online zápasov má táto forma hrania zvláštnu silu. A ak ste za tie roky prečítali mnohé moje retro spomienky, dobre viete, že multiplayer na rozdelenej obrazovke bol, je a vždy bude citová záležitosť, akú žiadny online na svete nemá šancu úplne prekonať.

Samostatnú pozornosť si zaslúži zvuk. Takenobu Mitsuyoshi a Naofumi Hataya vytvorili hudbu, čo sa nesnaží byť decentnou realistickou kulisou. Je energická, rockovo-funková, plná gitár, basov a rytmu tlačiaceho vás neustále dopredu. Do toho si pridajte rev motorov, syčanie turba, kvílenie pneumatík a hlas navigátora, ktorý vám naliehavo hlási zákruty a zmeny povrchu. Po čase nejazdíte len podľa obrazu, ale aj podľa uší. Čestné miesto v srdciach hráčov nesie aj hláška

„GAME OVER YEAH!“. Krátky výkrik, ktorý sa po čase stal samostatnou kultúrnou meme fosíliou. Sega mala v deväťdesiatych rokoch zvláštny talent robiť zo zvuku identitu, nie iba vatú. A ich Rally je toho krásnym dôkazom.

Potvrdilo to aj tridsiate výročie hry, pri ktorom vyšiel album od Wave Master. Priniesol pôvodné arkádové skladby, domáce verzie, aj nové aranžmány pod dohľadom pôvodných autorov. Pre niekoho drobnosť, pre fanúšikov hernej hudby dôkaz, že soundtrack Sega Rally nie je len príjemnou kulisou, ale artefaktom svojej éry.

Sega Rally Championship je fascinujúcou značkou práve tým, ako málo potrebuje na to, aby stále dávala zmysel. Moderné pretekárske hry ponúkajú fotorealistické autá, dynamické počasie, laserovo skenované trate a garáže väčšie než nejuden autobazár. A áno, je to pôsobivé. Lenže technická veľkoleposť automaticky neznamená lepšiu hru. Tu máte tri autá, vrátane Stratosu, štyri trate a základnú slučku čistú ako dobre trafený výjazd zo zákruty – povrch, brzda, plyn, šmyk, korekcia, výjazd.

Z dnešného pohľadu vidíte jej vek okamžite. Polygóny sú ostré, textúry jednoduché, horizont občas nervózný. Lenže vizuálne to celé pôsobí stále dostatočne čitateľne. Hra má jasnú farebnú paletu, výrazné prostredia a tempo, ktoré vám nedovolí príliš dlho analyzovať, kol'ko geometrie tvorí strom pri trati. Dôležitejšie je, že jej základná hrateľnosť obstála v skúške času. Opisovaný projekt zostáva jedným z najlepších príkladov toho, v čom bola Sega v najlepších rokoch výnimočná.

Vedela vziať technológiu, dizajn, zvuk a arkádovú energiu a spojiť ich do zážitku, ktorý nepotreboval dlhé vysvetľovanie. Chytili ste volant a pochopili ste. Auto sa pohlo, zadok sa jemne odľahčil na štrku, navigátor zahlásil zákrutu, hudba pritlačila a vy ste boli presne tam, kde ste mali byť.

Game over? Yeah. Ale len na obrazovke. V skutočnosti táto digitálna Lancia Delta HF Integrale stále driftuje niekde medzi rokom 1995 a dneškom, bokom, s plynom na podlahe a lietajúcim štrkom. A robí to s takou samozrejmosťou, že mnohé mladšie, väčšie a technicky dokonalejšie hry pri nej pôsobia trochu ako autá zaparkované v garáži. Krásne naleštené, plné výbavy, ale bez tej jednej veci, pre ktorú si vlastne sadáte za volant. Bez radosti z jazdy.

Verdikt

Ikonická rally zábava, ktorá aj v roku 2026 dokazuje, že dobrý jazdný model starne pomalšie než grafika.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
arkáda	Sega	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ ručne navrhnuté trate	- nič
+ výborný jazdný model	
+ autá majú citel'nú váhu a jasne odlišný charakter	

HODNOTENIE:



Corner Shop: NightShift

KEĎ JE PRÁCA ZA KASOU STRAŠIDELNEJŠIA NEŽ DUCHOVIA



Priznám sa, že simulátory od PlayWay sú pre mňa vždy tak trochu lotériou. Niekedy dostaneme prekvapivo hlboký zážitok, inokedy len d'alšiu variáciu na „uprac a doplň“. Corner Shop: NightShift sa snaží túto zabehnutú formulu osviežiť hororovým korením. Má však tento nočný nákup dostatok ingrediencií na to, aby vás udržal v strehu, alebo ide len o d'alšiu úmornú šichtu?

Rutina, ktorá vás (možno) pohltí

Základná slučka hry je presne to, čo by ste od názvu očakávali. Ste zamestnancom v zapadnutom obchode, kde vašou hlavnou náplňou práce je vykladanie tovaru do regálov, preberanie zásielok, čistenie rozliatej kávy a obsluha občasných (často podivných) zákazníkov. Ak hľadáte adrenalínovú akciu od prvej minúty, hneď vás schladím – prvá hodina hrania je, úprimne povedané, dost' „meh“.

Hra vás nechá poriadne vytrápiť v stereotype bežných úloh. Chápem, že ide o budovanie atmosféry a kontrastu k tomu, čo príde neskôr, ale tempo je v úvode tak pomalé, že ne jeden hráč bude mať chuť túto šichtu predčasne ukončiť. Na druhej strane, ak patríte k fanúšikom meditatívneho upratovania, prídete si na svoje.

Niečo v tme nehrá podľa pravidiel

Keď už začnete mať pocit, že najväčším nepriateľom je zle uložený kartón mlieka, hra začne vyt'ahovať svoje hororové esá.

Glitchovité tváre v odrazoch, divné zvuky zo skladu a pocit, že v uličke s mrazenými polotovarmi nie ste sami, fungujú prekvapivo dobre. Hra stavila na tzv. „liminal spaces“ horor – prostredie, ktoré by malo byť známe a bezpečné, sa pod rúškom noci stáva nepriateľským.

Veľkým prekvapením je však technický stav. Pri tituloch z tejto produkcie sme si už tak trochu zvykli na bugy a krkolomné animácie, no Corner Shop: NightShift je po technickej stránke prekvapivo fajn.

Hra beží plynulo, ovládanie reaguje presne a počas môjho testovania som nenarazil na žiadne zásadné technické problémy, ktoré by kazili zážitok. Vizual síce neašpiruje na hru roka, ale atmosférické nasvetlenie obchodu v noci robí svoju prácu na jednotku.

Pre koho je táto šichta?

Najväčším problémom hry zostáva jej identita. Na čistokrvný horor je tu priveľa

simulácie a na simulátor je tu priveľa rušivých (hoci atmosférických) prvkov. Ak prekonáte ten úvodný stereotypný útlm, dostanete celkom zaujímavú mysterióznu jednohubku, ktorá vás párkrát nepríjemne zamrazí.

Verdikt

Corner Shop: NightShift je solídne remeselné zvládnutý simulátor, ktorý dopláca na pomalší rozbeh.

Ak hľadáte niečo k večernému relaxu a nevádi vám, že sa vám občas zježia chlpy na zátylku, dajte mu šancu. Pre ostatných to však bude len d'alšia noc strávená prácou, ktorú by najradšej prespali

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Immersive Sim.	Výrobca: Live Motion G.	Zapožičal: PlayWay S.A.
---------------------------------	-----------------------------------	-----------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prekvapivo dobrý technický stav bez bugov	- Veľmi pomalý a pre niekoho nudný úvod
+ Hutná atmosféra nočného obchodu	- Silný stereotyp v náplni práce
	- Chýba výraznejší „wow“ efekt

HODNOTENIE:



Destiny 2: Renegades

PRE BUNGIE MALÝM VÍŤAZSTVOM, KTORÉ VŠAK SAMÉ O SEBE NESTAČÍ



Destiny 2: Renegades je skrytým paradoxom Destiny 2. Na jednej strane ide v rámci série o niečo úplne nové a nevídané – vôbec prvú plnohodnotnú crossoverovú expanziu, ktorá mixuje DNA dvoch silných sci-fi značiek. Na strane druhej predstavujú „renegáti“ pre túto sériu uzavretie kruhu, návrat ku koreňom a inšpirácii, ktorá na vývoj Destiny silne vplývala.

Menších spoluprác s inými značkami, hernými alebo nie, pritom už malo Destiny veľa; Street Fighter, Mass Effect, Dungeons & Dragons, Zaklínač... ak sa dobre pozriete, v Eververse obchode dokonca nájdete aj skin pre Ghosta inšpirovaný clickermi z The Last of Us.

Nájsť teda v tejto live-service hre „cudzí“ obsah nie je nič nevídané, až na to, že všetko sú len skiny. Renegades však prináša oveľa, oveľa viac než len mandaloriánske či stormtrooperské brnenia alebo loď v tvare ikonického

X-Wingu: a síce možnosť získať vlastný, plne funkčný, zábavný a štýlový „svetelný meč“, a tiež solídny príbeh presýtený odkazmi na Hviezdne vojny, ktorý vás bude často zdvíhať zo stoličky tak ako DiCapria v slávnom memečku.

Destiny 2: Renegades spája dve franšízy do jedného diela, byť ide v oboch prípadoch o veľmi podobné sci-fi, kde dobro bojuje so zlom, resp. svetlo s temnotou, a kde existuje akási forma vesmírnej mágie. Stále však tento krok hodnotím ako pomerne rizikový t'ah; sprziť nový obsah pre live-service hru je jedna vec. Ale pokašľať to navyše aj v súvislosti s niečím takým kultovým ako Star Wars? No, akoby ste jednou nohou dráždili hneď dve osie hniezda naraz.

Bungie však obrovskú spoluprácu s Lucasfilmom zvládlo prevažne dobre a po nie veľmi vydatom rozšírení The Edge of Fate sú „renegáti“ pozitívnym krokom vpred, ktorý prináša plejádu

starwarsovskej tematiky a obstojnú, byť miestami zbytočne frustrujúcu kampaň.

Počas hrania tak frekventovane narazíte na kultové scenérie a výjavy „z prad'alekej galaxie“, občas neprehliadnuteľné a jednoznačné, inokedy jemné a určené pre najpozornejších.

Tharsiská kantína, váš nový sezónny centrálny „hub“, je vcelku podarenou reprodukciou vesmírnej krčmy kdesi na púštnej planéte na okraji sveta. Hudba síce nie je taká chytľavá a nikto vás pri vstupe neohrozuje slovami o tom, že je odsúdený na trest smrti v dvanástich systémoch, ale nájdete tu tri rôzne gangy, pre ktoré môžete po prejdení príbehovej kampane pracovať, čo vo mne okamžite vyvolalo spomienky na Star Wars Outlaws od Ubisoftu.

V jednej z misií zase neskôr nájdete odkaz na „bossa“ zo Star Wars: Jedi Survivor – Ricka, technika dverí, byť v prípade



Renegades ide aspoň o skutočného mini-bossa a nie úsmevný moment. Expanzia sa však poväčšine zameriava na filmové referencie, a podľa očakávaní sú tie najväčšie práve z pôvodnej, univerzálne zbožňovanej trilógie.

Počas prechádzania hlavnej kampane sa tak ocitnete na púštnom Marse, ktorý teraz vďaka pieskovým dunám pripomína Tatooine.

Pri obrovskej diere „so Sarlaccom“ nechýba Jabbov lietajúci člň (aj s jeho palácom v pozadí), a počas bojov s obrovskými „mechanickými kurčatami“ (alias AT-ST) na mrazivých plňach mesiaca Európa, pripomínajúcich planétu Hoth, tak trochu napodobníte „zvázovacie“ techniky rebelov a Luka Skywalkera. Samozrejmosťou sú pri takejto lokalite aj kulisy ako rebelský generátor či planetárne protivzdušné kanóny.

Jednoznačne identifikovateľná je tiež jedna z častí úvodnej misie, v rámci ktorej musíte prejsť drvičkou odpadu, ktorá sa vás – tušíte správne – pokúša rozdrviť. Presne tak, ako to bolo v Epizóde IV pri Lukeovi, Hanovi, Chewiem a Lei. Prehliadnuť nejde ani Driftera uväzneného, resp. zamrazeného v karbonite, ktorého musíte zachrániť, aby ste mohli len o vlások uniknúť hlavnému záporákovi – Darthovi, teda, dredgenovi Baelovi, padlému strážcovi využívajúcemu „temnú stranu Sily“, ktorého výzor, hlas a vystupovanie jednoznačne kopírujú Kylo Rena z novej Disney trilógie.

Bael stojí na čele barantského impéria tvoreného kabalmi, ktoré sa objavilo zdanlivo odnikiaľ. Premisa priamo nadväzuje na udalosti z The Edge of Fate a je teda výrazne prepojená s príbehom božskej Deviatky (The Nine), ktorý bol pri predchádzajúcej expanzii centrálny. Okrem

veľmi dobre známých postáv, ktorými sú Drifter a Eris Morn, sa vracajú na obraz aj relatívni nováčikovia Eido a Lodi.

V podstate úplne novou postavou – a členkou vášho tímu, ktorý tentoraz operuje mimo vanguardskej jurisdikcie – je Aunor Mahal.

Aunor je de facto rytierkou Jedi, len tu sa tento rád volá „Praxic Order“, a svetelný meč má preto názov „Praxic Blade“. Hra sa začína tak, že vás Baelovi vojaci zajmú počas toho, ako sa od impéria snažíte ukradnúť disk s cennými informáciami.

Driftera zamrazia do karbonitu, vy ho zachránite a Aunor vám všetkým zachráni zadok vďaka šermiarskemu duelu s Baelom, ktorý má, ako správna napodobenina Sitha, tiež svetelný meč.

Aunor v rámci duelu na poslednú chvíľu naskočí do odlietajúcej lode ako Qui-Gon Jinn na Tatooine a Bael sleduje, ako mu unikáte pomedzi prsty. K dokonalosti chýba už len spomínaná princezná a to, aby sa niektorý z členov vašej posádky

obetoval a potom vám radil zo záhrobia, ale nemôžete mať predsa všetko.

Takéto narážky na Star Wars sú do očí bijúce, no priznám sa, že mnohé iné úsmevné easter eggy som si pri hraní ani nevšimol a dopátral som sa k nim až spätne – napríklad, že si jeden z kabalských vojakov v cut-scéne, počas toho, ako sa k vám imperiálni vojaci nalodujú, narazil hlavu o prekážku tak, ako sa to nedopatrením stalo pri nakrúcaní Novej nádeje, kde túto úsmevnú chybu nechali a dnes je z nej kultová záležitosť.

Bungie dokonca do hry zahrnulo aj slávny Wilhelmov krik použitý pri jednej zo scén v Epizóde IV, keď Luke a Leia unikali pred stormtroopermi a Luke jedného z nich zostrelil z plošiny a vojak sa tak s výrazným výkrikom zrútil do priepasti. Easter eggov je tu jednoducho veľa a vývojári si dali záležitosť, aby v tomto smere hráčom ulahodili.

Tieto momenty sú veľmi fajn a ak patríte medzi pozorných divákov Star Wars, užijete si ich dvojnásobne. Do istej miery dokonca nabádajú, aby ste kampaň prešli aj druhýkrát, čo vzhľadom k jej zhruba osemhodinovej dĺžke nie je až takou výzvou.

O to väčšia škoda mi príde, že Bungie sa na jednej strane podarilo popasovať sa s náročnou, byť nepochybne zaujímavou úlohou, no namiesto toho, aby využilo momentum, uchýliilo sa k starým praktikám. Aj v Renegades sa teda vracia ubíjajúca štruktúra jednotlivých misií, v rámci ktorých sa neustále vraciate na tie isté miesta, aby ste v rôznom poradí komunikovali s tými istými NPC, ktoré vám dajú za úlohu vykonať tú istú aktivitu. Do toho cez „vysielačku“ počúvate, ako sa členovia vášho tímu vykecávajú, no ako vo väčšine prípadov,





ani tentoraz sa nikto neobťahuje asistovať vám pri jednotlivých misiách.

Žeby som bol jediný, koho to už začína posielat' do vývrtky?

Frustrácia je pri Destiny 2 niečím, s čím zápasím už dlho; či už z prílišnej repetitívnosti, nudného deja, náročnosti, dokola sa opakujúceho obsahu alebo skrátka kvôli zlému scenáru. Pri Renegades som to síce – vďaka tematike Hviezdných vojen a celkovej zvedavosti – nemal chuť vzdať po prvej tretine tak ako pri predchádzajúcom Edge of Fate, no stále nerozumiem, prečo sa Bungie svojich zlovykov drží aj v momentoch, ktoré sú vhodné na experimentovanie.

A, povedzme si úprimne, Destiny je už dlhšie v štádiu, kedy potrebujete nové nápady; čo do príbehu, tak aj mechaník. Spoluprácu so Star Wars sem nerátam, pretože to skôr navodzuje dojem, že v Bungie vyschla studnica nápadov a nikto naozaj akosi nerátal s fungovaním hry po porážke Witnessa.

To, že za takouto spoluprácou vidím skôr zúfalosť vývojárov než akéhosi marketingového génia, súvisí aj s tým, ako je hlavná kampaň postavená. Jednak je pomerne krátka, už tradične umelo „vypchatá“ repetitívnymi aktivitami, ktoré sa tentoraz volajú Lawless frontier a majú povahu extrakčnej strielačky, a

jednak tak celkom nezapadá do nejakej väčšej naratívnej nastavby. DLC má celkovo povahu menšieho sidequestu, v ktorom sa v istom bode objaví superzbraň v podobe vesmírnej lode a všetci sa tvária, že ak tento objekt zaútočí na Posledné mesto, je koniec, pretože zjavne neexistuje celá armáda strážcov a ich lodí, ktorí by fungovali ako defenzíva. Ak sa však nad touto paralelou s Hviezdou smrti nebudete príliš zamýšľať a budete skrátka radi za ďalšiu hviezdovojenskú parafrázu, prehryznete to.

Vo finále je však Destiny 2: Renegades, čo do obsahu a jeho významu, len menšou injekciou. Plne na druhej strane ale uznávam, že povaha tohto DLC môže pre znudených fanúšikov, najmä takých, ktorí už hru opustili, predstavovať zaujímavú zámienuku pre návrat... byť možno veľmi krátky, keďže na konci dňa ide takpovediac skôr o predjedlo než hlavný chod.

Napriek tomu v rozšírení nechýba nová exotická misia Fire and Ice a tiež nový dungeon s názvom Equilibrium. Exotická misia, práve v rámci ktorej konečne získate konečne svoj vlastný „svetelný meč“ (alias Praxic Blade), je jednou veľkou, bludiskovo-logickou skákačkou bez viditeľných ukazovateľov, kam asi máte ísť alebo čo máte robiť. Hra drží bobríka mlčanlivosti a nechá na vás, aby ste na to prišli sami, čo je úplne v poriadku pri dungeonoch alebo raidoch, ba pri akomkoľvek voliteľnom obsahu.

Nepríde mi to však ako vhodný ťah pri povinnej súčasti kampane. Nerozumiem tiež, prečo sa nielenže Bungie rozhodlo zahrabať jedno z hlavných lákadiel tohto DLC – Praxic Blade – až niekam skoro do poslednej tretiny kampane, ale vývojári navyše získanie zbrane podmienili prejdением levelu, ktorý je extrémne polarizujúci. Takýto druh obsahu jednoducho máte buď radi a imponuje vám a ide pre vás o jednu z najlepších súčastí hry, alebo ho z duše nenávidíte a prinajlepšom ho zvládnete tolerovať.

Vizuálne je samotná misia pôsobivá a má skvelú atmosféru, to treba uznať. Ako samostatný obsah v Destiny – super. Ako kritický moment hlavnej kampane, na ktorý ste hodiny čakali – určite nie. Namiesto toho, aby som sa pri získaní meča cítil epicky – predstavoval som si, napríklad, duel s hlavným záporákom Baelom, ktorého musíte poraziť, aby ste mu jeho zbraň zobrali – som bol v závere jednoducho rád, že mám celý zážitok za sebou.

Podobne frustrujúcim bol aj záverečný boss fight, pri ktorom ste v mini-aréne museli – v časovom limite – zničiť všetky minibatérie a zničiť tak bossov štít. Samotný boss vás však neustále odhadzoval, takže trafiť niekoľko malých energetických článkov v krátkej časovej nadväznosti odrazu predstavovalo obrovský problém. Nešlo totiž až tak o záležitosť šikovnosti

alebo loadoutu, ale o to, ako bol príslušný encounter nadizajnovaný.

Ono, nie je problém, ak vaša hra obsahuje sekvencie, ktoré si vyžadujú špecifickú zbraň, konkrétnu výbavu alebo také, ktoré sú jednoducho náročné, pretože to je ich zmysel: otestovať vaše schopnosti v kombinácii s loadoutom vašej postavy. Ale to nie je tento prípad.

Samozrejme, možno išlo len o chybu v bossovej AI, teda na strane hry, pretože po niekoľkých neúspešných pokusoch som na ďalší deň tento encounter bez problémov vyriešil na prvýkrát. Horká pachuť však zostala, nehovoriac o tom, že tuším stále vidím odtlačky svoje odtlačky prstov na ovládači...

Celkovému zážitku nepomohlo ani to, že záverečný boss-fight nebol s Baelom, ktorý sa mi, ako antagonista, celkom páčil. Bungie si tohto svojho „Kýlo Rena“ šetrí do budúcnosti, tomu rozumiem, ale namiesto dialógov a monológov cez vysielaciu mohol byť Bael prítomnejší, viac na obraze.

Je fajn, že sa ho scenáristi snažili skrze jeho utrpenie v hlase poľudštiť – a priblížiť ho tak k jeho traumatizovanému, emociálne rozbitému náprotivkovi z Hviezdných vojen, no výsledok nebol obzvlášť presvedčivý a nevyvolal vo mne žiadne emócie. Baela je v príbehu jednoducho príliš málo na to, aby sa dal úprimne vykresliť ako komplexný charakter, byť teda palec hore pre Bungie, že sa mu snažili dodať hĺbku. Úprimne sa teším, až sa s ním v rámci pokračujúceho príbehu stretnem znova.

Napriek scenáristickým nedostatkom bola samotná záverečná misia akčná a do istej miery veľkolepá, a celkové audiovizuálne spracovanie „renegátov“ lahodilo zmyslom vďaka art-dizajnu a soundtracku, ktoré boli inšpirované Hviezdnymi vojnami.

Z takejto paralely, prirodzene, ťažko aj spomínaný, pomerne zaujímavý nový dungeon, ktorý kombinuje platformové skákanie známe z exotických misií či rýchlu jazdu na speedri so súbojmi so „sithským lordom“ a jeho „padawanom“, pričom väčšina misií sa odohráva na palube lodí cestujúcich rýchlosťou svetla. Samotné mechaniky, v mnohých dungeonoch Destiny 2 natoľko náročné, až máte pocit, že vás hľadajú vývojári musia nenávidieť, sú tentoraz pomerne zrozumiteľné a nie príliš náročné.

Pokiaľ ide o loot table, žiadnu slávu však nečakajte; exotická zbraň pripomínajúca



kušu wookieov síce vyzerá ikonicky, no nejde o žiadny meta arzenál, a nové zbrane založené na „heat“ systéme ma použitím veľmi neoslovili.

Síce ich nemusíte prebývať, ale používaním sa rýchlo zohrejete a potrebujú istý čas na vychladnutie, čo je v podstate skoro to isté, ako keby ste museli zásobník po vystrelení prebít. Zaujímavejšie už môžu byť sety brnení, ktoré poskytujú synergiu pre vaše meče – a teda aj Praxic Blade.

Zvyšok sezónneho arzenálu potom nájdete vystavený v rôznych častiach tharsiskej kantíny a kúpiť si ho môžete za kredity, ktoré dostávate prominentne najmä v novinke menom „Lawless frontier“.

Podobne ako v minulosti, aj teraz Bungie nafúklo dĺžku kampane opakujúcou sa aktivitou, ktorá je však relevantná najmä po prejení príbehových misií. Vtedy sa totiž môžete „upísať“ niektorému z troch tharsiských gangov a zvyšovať si u nich reputáciu, čo vedie k prístupnosti lepších odmierní.

Lawless frontier sa odohráva naprieč tromi rôznymi mapami, s ktorými sa stretnete už počas kampane. Na každej máte niekoľko rôznych cieľov, resp. činností, ktoré musíte splniť. V zásade ide o extrakčný PvPvE mód, v rámci ktorého vás môže „napadnúť“ cudzí hráč, ktorý sa pokúša ukradnúť vám časť odmierní.

Ide o decentnú sezónnu aktivitu, ktorá by však bola oveľa lepšia, keby si ňou človek neprešiel už v rámci príbehovej zložky, po ktorej už ide opäť len o starý dobrý grind v štýle „rinse and repeat“, na aký sme v Destiny 2 zvyknutí. Jedna vec, na ktorú je ale frontier perfektný, je skúšanie si nových buildov, keďže hustota nepriateľov je tu naozaj vysoká.

Záver

Ako teda Destiny 2: Renegades zhodnotiť? To dobré, to zlé a všetko medzi tým? To, či „renegáti“ predstavujú dôvod pre váš prípadný návrat do hry, sa odvíja od odpovedí na dve otázky: ako veľmi máte radi Hviezdné vojny? A ako veľmi vás Destiny 2 frustrovalo pred touto expanziou?

Ak si totiž odmyslíte spoluprácu s Lucasfilmom – všetky tie licencované kulisy, predmety, výjavy, ba aj scenár inšpirovaný Star Wars – nezostane vám nič prevratné. Jasné, svetelný meč je zaujímavý a často zábavná zbraň, najmä, ak ho používate na vrhanie a odrážanie nepriateľských striel naspäť k ich odosielateľom, ale ide stále o pomerne „niche“ zážitok. Prinajlepšom pôjde o jeden z vašich špecializovaných buildov, ktorý občas vytiahnete, keď vás omrzia nástrahami a internetom osvedčené, univerzálnejšie loadouty. Také je však, koniec koncov, aj celé rozšírenie: fajn krátkodobá zábavka, ale nič, čo by rozbilo rutinu alebo výrazne hru posunulo určitým smerom. Prirovnal by som to k nejakému filmovému cameo; poteší, pobaví, ale ak vám niečo na filme výraznejšie prekáža, vypnete ho tak či onak.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
FPS	Bungie	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ plno odkazov na Hviezdné vojny	- kratšia kampaň obsahujúca frustrujúce momenty po ktorej už expanzia veľmi neponúka
+ vlastný svetelný meč	
+ nová sezónna aktivita je skvelá na testovanie buildov	

HODNOTENIE:



Aphelion

UKRÝVA V SEBE EMÓCIE AJ NAPÄTIE, ALE TIEŽ VIACERO NEDOSTATKOV, KTORÉ MU BRÁNIA BYŤ SKUTOČNE SKVELOU HROU



Ak niečo spája všetky hry od francúzskeho štúdia Don't Nod „pod jeden dáždnik“, je to dôraz na silný príbeh – vždy ale vyrozprávaný za rozdielnych podmienok, v úplne rozdielnom svete. **Aphelion**, najnovšie originálne IP Don't Nodu, na ktorom sa konzultačne podieľala aj Európska vesmírna agentúra (ESA), dojmovo stojí niekde medzi epizodickou tvorbou štúdia a ich akčnejšie ladenými titulmi.

Od tvorcov Tell Me Why

Režisérom hry je Florent Guillaume, ktorý viedol vývoj Tell Me Why (na hre celkovo pracoval práve tento tím) a v minulosti sa podieľal aj na vývoji Vampyra. Premisa Aphelionu je evergreenom sci-fi žánru: Zem pomaly zomiera a do roku 2060 bude naša modrá planéta neobývateľná. Nádeje ľudstva sa tak upierajú k novoobjavenej planéte Persefoné na okraji našej slnečnej sústavy. ESA

na planétu pokrytú permafrostom vysiela misiu Hope-01, ktorú tvoria dvaja astronauti: Brit Thomas Cross a Francúzka Ariane Montclair. Ich úlohou je zistiť, či môže byť Persefoné novým domovom; ako to však už pri vesmírnej explorácii býva, máločo ide podľa plánu.

Raketoplán s posádkou tak nielenže havaruje, ale zrážka navyše Ariane a Thomasa rozdelí a každý sa ocitne na inom mieste. Z prieskumnej misie sa tak stane nielen boj o záchranu ľudstva, ale aj ich vlastných životov – obzvlášť v kontexte toho, že na Persefoné nie sú tak celkom sami. Hrateľné sú postupne a neskôr na striedačku obe postavy, väčšinu času však strávite v koži atleticky zdatnej „Ari“, ktorá zvláda šplhanie po skalách, našťapovanie po tenkom lade (doslova) aj krkolomné šmýkanie sa dole masívnymi kopcami, kde sa musíte vyhýbať skalám stojacim vám v ceste. A keď sa vám to nepodarí, hra

vám slušne oznámi, že „Ariane zomrela v dôsledku silného nárazu“. Alebo ju trafil blesk. Alebo ju zabila mimozemská forma života. Alebo sa utopila.

Tak trochu horolezecký simulátor

Spôsobov, ako na Persefoné môžete prísť o život, je prekvapivo veľa a adventúrna časť v podobe zdolávania vertikálnych aj horizontálnych prekážok tvorí väčšinu väčšiny hrateľnosti. Tá je však pomerne monotónna a adrenalínových, vzrušujúcich momentov je relatívne málo, čo v kombinácii s jednotvárnou, zamrznutou scenériou pôsobí trochu fádnejšie.

Pri zdolávaní nástrah tohto zamrznutého sveta som mal často pocit, že robím neustále to isté: šplhám po skale, pričom pri väčších skokoch z jednej rímsy na druhú sa Ariane vždy takmer

pustí, čomu sa dá zabrániť opätovným stlačením tlačidla skoku. Po chvíľke ma táto zbytočná „dráma“ začala iritovať natoľko, že som ju v nastaveniach vypol, čo sa, našťastie, dá spraviť – a prispôbiť si viete aj niekoľko ďalších vecí. Napríklad, že nezomriete, keď vám v istých pasážach dôjde pri hľadaní kyslíkovej bomby dýchatelný vzduch.

Takéto prvky buď fungujú a rozpumpujú vám srdce, alebo vás začnú otravovať, ak nie rovno frustrovať. To, že vývojári v nastaveniach umožnili prispôbiť si tieto „survival“ mechaniky, mi trochu hovorí, že ani sami si nimi neboli istí.

Pomohol by svižnejší rozbeh

Šplhanie po útesoch tvorí väčšinu Arianinej agendy, do ktorej sa občas primotá aj balansovanie na úzkych mostíkoch či zlaňovanie strmých vertikálnych plôch spojené s hojdaním sa na lane a určovaním jeho dĺžky tak, aby ste sa „prehupli“ na potrebné miesto.

Neskôr sa do mixu pridá aj spájanie akýchsi „elektromagnetických uzlov“ a detegovanie anomálií. Na určitých miestach totiž viete, prostredníctvom naladenia sa na správnu frekvenciu vášho skenera elektromagnetických vln, akoby meniť realitu – znovu postaviť zničený kus skaly alebo, naopak, odstrániť zával balvanov, ktorý blokuje cestu.

Zážitok „z parkúrovo–detektívneho“ gameplaya je... rozpačitý a mdlý. Jednotlivé sekvencie sa často opakovali, čo vo mne vyvolávalo pocit, že neustále robím a vidím to isté. Rozumiem, že planéty pokryté večným ľadom asi veľkou variabilitou neoplývajú, ale ani občasná „cinematická oddialená kamera“ nedokázala veľmi vylepšiť jednotvárne prvé hodiny. Hra sa



síce pýši realistickým prieskumom cudzej planéty, čo rešpektujem, ale má to aj očividné nevýhody.

Zvládol by to možno výraznejší príbeh, ale aj ten zabubnoval až zhruba v druhej polovici hry.

Pri ôsmich hodinách dĺžky by každá mala stáť za to

Zážitku neprospievali ani miestami neposlušná kamera či nie práve najpríjemnejšie ovládanie. Ariane občas namiesto toho, aby skočila do strany a zachytila sa o jasne vyznačený previs, radšej skočila do prázdnoty – inokedy sa zase hojdala na lane a ani za svet sa nechcela otočiť tým správnym smerom.

Vývojári odporúčajú používať ovládač, čo som aj spravil, no ani tak nešlo o najhladší zážitok a väčšinu čas ma vpred hnala len zvedavosť, čo bude ďalej – čo za záhadnú, smrtiacu entitu ma čaká, či a kedy sa rozdelení partneri stretnú a čo za tajomstvo Persefoné ukrýva. Taká „naratívna udička“ je

teda prítomná od začiatku a autorom sa podarilo vzbudiť vo mne záujem o ďalšie hranie, ale prvé hodiny Aphelionu sa aj tak pomerne „vliekli“, čo pri osem až deväťhodinovej hre predstavuje problém. Príbehu chýbali v prvej polovici chýbali väčšie odhalenia a aj gradovanie naratívu prišlo až v druhom polčase.

Temný Nemesis je (paradoxne) „highlightom“

Až prvé stretnutie s Nemesisom – záhadnou entitou, ktorá vás naozaj nemá rada – ma úspešne vytrhlo z rutiny a „stealth“ pasáže boli vďaka zaujímavému audiovizuálnemu spracovaniu vášho úhlavného nepriateľa vcelku napínavé a pútavé.

Iste, opakovali sa ako vajce vajcu a vo svojej podstate neboli ani príliš zložité, ale zakrádanie sa tmavými útrobami jaskyne za zvuku akéhosi „mimozemského kloktania“ snoriaceho emzáka malo už konečne výraznejšiu atmosféru.

Zatiaľ čo „stealth“ pasáže s Nemesisom pre mňa tvorili jeden z highlightov hry, zvyšné gameplay mechaniky sa opäť prikláňali skôr k jalovosti. Používanie vášho „pathfindera“, ktorý vám na HUD označoval cieľový bod príslušnej kapitoly, mi v lineárnej, kvázi koridorovej hre, ktorá občas len falošne budila dojem polootevoreného sveta, prišlo v 90 % času zbytočné. Už zaujímavejšie bolo používanie EM skenera, ktorý – keď ste ho naladili na správnu frekvenciu – dokázal „vidieť“ elektromagnetické vlny a miestami vám tak ukázať správnu cestu.

Opäť – lineárna, koridorová hra, kde – až na ozaj pár výnimiek – pôsobili takéto „kompasy“ zbytočne.





Wau, pozrite sa, to je... svetlo

EM skener mal však aj ďalšie využitia, a bez tých by som si už neporadil. Spomínané skenovanie a naprávanie anomálií či spájanie energetických uzlov predstavovali síce kľúčovú mechaniku, podobne ako parkúr, ale išlo o niečo, čo veľmi rýchlo získalo v mojich očiach imidž balastu – navyše takého, ktorý sa mi do konceptu hry veľmi nesedel. Celý aspekt príbehu spojený práve s týmto mi prišiel ako krok vedľa. Vedecky to možno pôsobilo dobre a v rámci sci-fi aj celkom uveriteľne, no buď to hra dostatočne nevysvetlila, alebo mi skrátka okom neviditeľné prúdy žiarenia neprišli veľmi „wau“. Hra vám síce objasní, čo znamenajú, ale celá táto zápleтка pôsobí akosi neosobne, neúderne. Všadeprítomné prúdy žiarenia, viditeľné len cez EM skener, mi väčšinu času nič nehovorili.

Vie ohúriť aj rozplakať

Väčšie príbehové odhalenia a zvraty prišli pocitovo neskôr než podľa mňa mali a potrebné momentum hra budovala príliš dlho a príliš pomaly. Zhruba posledná štvrtina/tretina hry však bola výborná a emociálne natrieskaná až po okraj. Záver bol možno vlnnejší a, úprimne, aj zbytočne natiahnutý, ale silné pocity po dohraní zostali.

A nič viac od príbehovej adventúry ani nečakám, len to, že ma prevedie zaujímavým príbehom, miestami ma prekvapí a nakoniec doručí emocionálny záver, ktorý mi bude okupovať miesto v hlave aspoň po zvyšok dňa. Gratulujem, Hope-01, túto misiu ste splnili. Po dohraní Aphelionu tak vo mne prevládali skôr pozitívne dojmy, najmä vďaka niekoľkým veľmi silným príbehovým momentom, no tiež som sa nevedel zbaviť presvedčenia, že scenáristi neuzavreli všetky príbehové

konce, že niektoré veci dostatočne nevysvetlili, a preto mi nedávajú v hlave zmysel. Úprimne, poľahky by som hre odpustil lapsusy v hrateľnosti, ak by toho dokázali vývojári dostať do príbehu ešte trochu viac.

Inšpirácia v zabudnutom sci-fi klenote?

Aj napriek tomu je však Aphelion dobre napísanou hrou, a to aj v kontexte pomalšieho rozbehu. Hoci vývojári sa oficiálne prihlásili k inšpirácii dielami ako Mart'an, Interstellar či Votrec, hra mi v týchto aspektoch pripomenula dnes už zabudnutý sci-fi klenot meno Final Fantasy: Esencia Života, že to hádam nemôže byť náhoda. Koniec koncov, isto si spomínate, ako Max Caulfield v Life is Strange túto snímku okomentovala: jedno z najlepších sci-fi všetkých čias. A paradoxne tiež film, bez ktorého by Life is Strange zrejme nikdy nevzniklo, keďže komerčný neúspech spoločnosti Square prispel k tomu, že sa napokon spojila so spoločnosťou Enix. Výsledný konglomerát SquareEnix bol neskôr jediným vydavateľom ochotným financovať Life is Strange.

Aspoň tak znie legenda.

Hra na dva-tri zátahy, ale oplatí sa

Pokiaľ ide o Aphelion, z trónu najlepšie napísaných hier Life is Strange nezosadí a už vôbec mu nerozstrapatí ofinu, pokiaľ ide o inovatívne gameplay mechaniky. Dabingový výkon hlavných postáv je ale skvelý a ak máte radi príbehovky, nemyslím si, že by ste túto investíciu oľutovali. Škoda len, že neuzavreté naratívne konce a nezodpovedané otázky, navyše v kombinácii s úvodným slabým tempom, akým je príbeh rozprávaný, nepredstavujú na konci dňa nič, na čo by som dlhodobo spomínal.

Na strane druhej, je to komorné, osemhodinové solídne dobrodružstvo za 35 eur, čo je príjemná zmena oproti tradične masívnym, komplexným hrám. Spravte si však láskavosť a snažte sa vedieť o príbehu hry čo najmenej.

Vývojári Aphelion, napríklad, na Steame streamujú, čomu pri takto extrémne na príbeh orientovanej adventúry nerozumiem, rovnako ako tomu, prečo, preboha, v screenshotoch odhalili, ako Nemesis vyzerá. Práve moment, keď sa s ním prvýkrát stretnete, keď sa pred vami zjaví v celej svojej desivej kráse, patrí k tým vôbec najlepším. Hra navyše buduje k tomuto stretu momentum, hrá sa s vami, teasuje vás červenou žiarou kdesi pod ľadom a neskôr na stenách jaskyne, keď opatrne postupujete vpred. Vedieť dopredu, čo vás čaká, znamená obráť sa o polovicu zážitku – a pomaly odhaľovať detaily o tom, čo Nemesis predstavuje, ako vznikol a prečo vás vôbec loví je integrálnou súčasťou príbehu.

Skutočný zážitok z Aphelionu tkvie v neznalosti. Hrateľnosť trochu kríva, ovládanie nie je ideálne a prostredie má často ten jednotvárnny „filing“, ale postupné odhaľovanie kúskov skladačky – byť nie práve s najlepším gradovaním a tempom – je predsa len tým najlepším na celej hre.

Mário Lorenc

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Don't Nod	Don't Nod

PLUSY A MÍNUSY:

+ silné príbehové momenty, obzvlášť v druhej polovici hry	- naratívne slabšia prvá polovica hry
+ dobrý, emotívny soundtrack	- nie príliš rozmanitá hrateľnosť
	- absencia podpory pre ultrawide monitory

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.

SAROS

UKÁŽKA TOHO, AKO MÁ VYZERAŤ DOKONALÉ POKRAČOVANIE



Keď v roku 2021 fínske štúdio Housemarque vydalo Returnal, mnohí z nás sme mali zmiešané pocity. Na jednej strane sme slintali nad vizuálom a hrateľnosťou, na tej druhej sme rozbíjali ovládače pri frustrujúcich momentoch, keď nás jedna jediná chyba poslala na úplný začiatok dvojhodinového snaženia. Fíni sú však majstri v počúvaní komunity. Ich novinka Saros je presne tým evolučným krokom, po ktorom sme volali. Je to drsné, je to neónové, je to „bullet ballet“ v tej najčistejšej forme, ale tentokrát s pridanou hodnotou, ktorá vás nepustí z obývačky, kým neuvidíte záverečné titulky. A možno ani potom nie.

Shawn Layden na Carcose?

Hneď na úvod si neodpustím jednu poznámku, ktorú si všimne asi každý fanúšik histórie PlayStation (alebo len ja?).

Hlavný hrdina Arjun Devraj (mimochodom, famózne nadabovaný Rahulom Kohlim) sa mimoriadne podobá na bývalého šéfa PlayStation Shawna Laydena. Či už ide o

náhodou, alebo je to vedomá pocta, Arjunovi to dodáva charizmu hneď od prvej sekundy.

Arjun je Soltari Enforcer, ktorý odpovedá na „volanie prázdnoty“ a pristáva na stratenej planéte Carcosa. Príbeh je tentokrát podaný ovel'a priamejšie a už to nie je len o osamelom blúdení.

Medzi jednotlivými misiami sa vraciate do základne zvanej Passage, kde stretávate posádku z Echelon IV. Interakcie s týmito postavami sú kl'účové. Cítite z nich paranoju, strach, ale aj nádej. Eclipse (Zatmenie) tu nie je len vizuálny úkaz, ale entita, ktorá pokrívuje vnímanie reality. V istých momentoch si nebudete istý, či váš najbližší spojenec nie je vašou najväčšou hrozbou.

Bullet Ballet: Tanec, pri ktorom sa naozaj zapotíte

Ak ste milovali hrateľnosť Returnalu, v Saros sa budete cítiť ako doma. Housemarque tu vybrúsili svoj „gameplay-first“ prístup k dokonalosti. Ovládanie je na špičkovej

úrovni. Každý pohyb páčky, každé stlačenie adaptívneho triggeru je okamžite pretavené do akcie na obrazovke. Priznám sa, nie som žiaden e-športový expert a už vôbec nie majster roguelite žánru, ale tu som mal pocit absolútnej kontroly. Ak som zomrel, vždy to bola moja vina. Hra vás netrestá nefér mechanizmami. Trestá vás za to, že ste spanikáрили, neuhli včas salve projektilov, prípadne ste stratili orientáciu a spadli do priepasti. Práve poznanie terénu a okamžitá orientácia v priestore sú tu kl'účové. Ten pocit, keď tancujete medzi tisíckami striel, aktivujete štít a následne nepriateľa dorazíte brutálnym útokom zblízka, je však na nezaplatenie.

Záchranne lano pre nás, „smrteľníkov“

Najväčší kameň úrazu Returnal bol pre mňa hardcore prístup k progresii. Saros to mení a ja za to vývojárom d'akujem. Implementovali totiž trvalý systém upgradov. Už to nie je o tom, že po smrti ste len o niečo múdrejší, ale vaša postava ostáva rovnako



slabá. Tu zbierate zdroje, ktoré investujete do Arjunovej výbavy a obleku natrvalo.

Tento prvok ma nútil hrať stále viac a viac. Aj keď sa mi v jednom „rune“ nedarilo, vedel som, že tie nazbierané suroviny mi pomôžu odomknúť Second Chance (okamžité oživenie pri prvej smrti) alebo silnejšiu verziu mojej obľúbenej zbrane. Je to ten klasický mechanizmus „ešte jeden pokus“, ktorý poznáme z najlepších roguelite titulov, ale zabalený do špičkovej AAA produkcie. Navyše sú tu Carcosan Modifiers, ktorými si môžete obťažnosť jemne prispôbiť, čo je skvelé gesto smerom k prístupnosti.

Ked' nastane Zatmenie, ide do tuhého

Hlavnou hviezdou je tu Zatmenie a mechanizmus korupcie, ktorý je brutálny. Keď sa obloha zatmie, svet sa zmení. Nepriatelia sú agresívnejší, menia útoky a korupcia pri zásahu vám začne pomaly, ale isto uberať z maximálneho zdravia. Vy tak doslova strácate kapacitu na prežitie. Súboje v tomto režime sú intenzívnejšie a nútia vás hrať riskantne – čím rýchlejšie nepriateľa zlikvidujete, tým menej zdravia stratíte. Je to geniálny balans medzi strachom a agresiou.



Samostatnou kategóriou sú bossovia. Zabudnite na zahrievacie kolá. Skutoční bossovia majú tri samostatné health bary. Keď im zrazíte prvý, nezmení sa len ich vizuál, ale kompletne prekopú mechanizmy útoku. Je to vizuálny masaker, počas ktorého musíte sledovať desiatky vecí naraz. Ale ten pocit, keď padne posledný bar a vy si trasúcimi rukami utriete pot z čela... to je presne to, prečo hry od Housemarque milujeme.

Celkovo sa progresom v hre stupňuje ako počet, tak aj obťažnosť nepriateľov. Prvého bossa som zabil asi na tretí pokus, ale to som „farmil“ asi dve hodiny. Po smrti sa k nemu dostanete pomerne rýchlo, avšak nemáte tú správnu výbavu, aby ste sa s ním mohli popasovať rýchlo. Takže musíte riskovať, ísť ďalej (teleportom sa k nemu viete vrátiť) a nájsť nejakú dobrú zbraň. To vás však môže stáť život. Je to, samozrejme, na vás, ak ste šikovný, možno si s ním poradíte aj bez lepších zbraní, avšak tie jeho healthbary idú dole veľmi pomaly. V podstate je to takto s každým bossom.

Ešte dodám, že hru som zatiaľ neprešiel. Ani Returnal som nikdy neprešiel a napriek tomu odo mňa nenájdete na tú hru ani jedno zlé slovo. Prečo? Lebo som sa pri nej

neskutočne bavil – tak ako aj tu. Aj keď by ma zaujímalo, ako to celé dopadne, niekedy je práve cesta cieľ. Saros ma baví. Baví ma to hrať a postupne napredovať, hoci po prvej smrti pri prvom bossovi som si povedal, že toto nedám. O hodinu neskôr som ho však zabil. Nezlepšujem len svoju postavu, zlepšujem sa v hre aj sám a práve preto je to také chytľavé a nemôžem prestať hrať. Analyzujem nepriateľov, lokality a postupne sa lúskam hrou. Necítil som sa frustrovaný, len unavený, stačilo sa proste len vyspať. Tuto trafili Fíni klíncec po hlavičke.

Technická a audio-vizuálna extáza

Musím povedať, že vývojári opäť z konzoly vyzmýkali maximum. Vizuál berie dych – uchvátia vás časticové efekty, odrazy neónov v kalužiach a neskutočná plynulosť. 3D audio je v Saros povinnosťou. Vďaka nemu presne viete, z ktorého smeru na vás letí ten jeden osudný projektil.

Audio zážitok podčiarkuje hudba od Sama Slatera. Mix elektroniky a drone-metalu graduje spolu s akciou a v momentoch Zatmenia sa mení na znepokojivý hluk, z ktorého vám naskočia zimomriavky. Rád by som aj niečo skritizoval, avšak nemám čo. Opravné patche prišli ešte pred vydaním a aj to málo drobností, na ktoré som narazil, zmizlo.

Verdikt

Saros je presne to, čo sme od Housemarque chceli. Zobrali kosť Returnal, obalili ju do prístupnejšieho systému progresie a pridali príbeh, ktorý vás skutočne zaujíma. Interakcie s posádkou dodávajú hre dušu a systém Zatmenia zasa neustály adrenalín.

Ak ste fanúšikmi akcie, toto je pre vás povinnosť. Je to titul, ktorý nabere na intenzite každým runom a nútia vás prekonávať samých seba. Housemarque potvrdili, že sú kráľmi svojho žánru. Carcosa vás nepustí tak ľahko a vy pravdepodobne ani nebudete chcieť odísť.

Robo Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Roguelite	Housemarque	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ Absolútne špičková hrateľnosť a odozva ovládania	- Pre niekoho stále vysoká náročnosť v súbojoch s bossmi
+ Férový systém trvalých upgradov, ktorý motivuje k hraní	

HODNOTENIE:



Death Stranding 2: On the Beach

POĎME OPÄŤ PREVÁŽAŤ ZÁSIELKY



Pamätáte si ešte na prvý Death Stranding, ktorý nám Hideo Kojima priniesol? Písal sa rok 2019 a internet bol plný diskusií o čom táto hra bude. Mnoho hráčov prv nechápalo a vývojári boli radi. Death Stranding bol jednoducho všade. Keď hra vyšla prišiel ešte väčší boom, nakoľko tvorcovia v podstate definovali nový herný žáner, ktorý bol špecifický iba pre DS. Žiaden iný vývojár doposiaľ tento gameplay neodkopíroval a nedosiahol tak veľké úspechy ako práve Death Stranding. A druhé pokračovanie na seba nenechalo dlho čakať. Teda, samozrejme, prv hra vyšla na PlayStation 5 ešte minulý rok. Hráči na PC museli chvíľku čakať. No, dočkali sa! Hra je už konečne tu!

Druhý diel je rovnaký, ale zároveň oveľa vylepšený!

Hrali ste predchádzajúci diel Death Stranding? Ak ste sa dostali

aspoň sem, myslím, že s veľkou pravdepodobnosťou áno. Istotne ste teda boli minimálne očarení tým, že hra priniesla nezvyčajný gameplay.

V podstate ste „sa prechádzali“ po svete a drvivá väčšina gameplayu bola založená na tom, že ste chodili po svete – to ste nečakali, čo?. Najprv po svojich, neskôr aj pomocou dopravného prostriedku.

A čo je nové v druhom pokračovaní? Nie tak veľa a zároveň veľa. Hra si zanechala svoj štýl a zároveň sme sa dočkali nových vylepšení. Napríklad nové bojové mechaniky ako uhýbanie počas bojov, nové scény aké sme v prvom dieli nevideli (keďže navštívime aj iné zákutia), novší UI/UX, či vylepšený systém APAS.

Ide o detaily, ktoré na prvý pohľad neprinášajú veľkú zmenu samostatne, no dokopy budete mať pocit, že síce hráte stále prvý diel na steroidoch.

Starý známy svet plný nebezpečenstva

Určite si pamätáte, ako to vo svete Death Stranding vyzerá. Svet je na konci svojej životnosti, pretože nám sem prichádzajú duše mŕtvych a stretnutie s nimi znamená smrť. Za to môžeme, samozrejme, my ako ľudstvo, ale to je príbeh prvého dielu a ten vám nechcem spoilovať. Smrteľné nástrahy čakajú všade, či vo forme duší, alebo vo forme banditov. Ľudia žijú v podzemných mestách, vyhýbajú sa povrchu a ak nedajbože niekto zomrie, musia ho rýchlo spáliť, aby sa jeho duša nedostala späť a nezničila svoje okolie.

Vy, ako hlavná postava, trpíte určitým typom choroby, alebo stavu menom DOOMS. Vďaka tomu máte špeciálne schopnosti, ktoré viete využiť na prežitie na povrchu. A teda určite nebude nikto prekvapený keď napíšem, že sa živíte

ako kuriér. Teda, nie ten čo šoféruje Fiat Ducato a vždy vám zavolá, keď nie ste doma. Ale ten, čo nasadzuje svoj život za to, aby vám doniesol vzácne kovy, ktoré potrebujete na úpravu svojho mesta. Podzemné základne a mestá potrebujú rôzne veci, sami sa na povrch boja vyjsť. Potrebujú niekoho, kto im bude potrebné materiály nosiť a pripájať ich na sieť aby spolu mohli lepšie spolupracovať. A tým niekým ste VY!

Chodíte teda po svete a všetko toto na vás čaká a neminie vás. Avšak po povrchu sa nechodí ľahko, nakoľko nebezpečie vo forme mŕtvych duší striehne na každom kroku. Na ich lepšiu detekciu kuriéri nosia so sebou Bridge Baby (BB). Ide o nenarodený plod, ktorý keďže ešte nie je živý a zároveň nie je mŕtvý, vie lepšie detegovať duše mŕtvych. Navyše, tento plod musí byť odobratý z tela matky, ktorej mozog už nefunguje a umrel. Komplikované, čo?

V prvom dieli ste chodili s BB menou Lou, ktoré a teraz pozor, ak nechcete čítať spoiler na prvý diel tak radím, radšej tento odsek preskočte, ste nakoniec zachránili a vybrali ste ho z nádoby. Skrývate sa na odl'ahlom mieste, kde vás nikto nebude hľadať a snažíte sa žiť život bez starostí. Čo však čert nechce, niekto vás predsa len bude hľadať a tak, začína druhé pokračovanie tohto fenomenálneho príbehu. Mimochodom, ten je spravený opäť bravúrne a hoc ste len praobyčajný kuriér, máte pocit, že vďaka vám sa má tisícky ľudí lepšie. Proste - from zero to hero!

Starý známy gameplay nájdeme aj tu

Na povrchu je opäť čo robiť a vy budete môcť znova pokračovať v zachraňovaní sveta. Hoc prvý diel skončil tak, že ste mali pocit, že nebudete musieť. No svet nie je len USA (alebo ak ste fanúšikom jednej nemenovanej strany tak SŠA). Opäť nás teda musia Američania zachrániť!

Áno, veľa sa toho nezmenilo. Budete chodiť po mape, prepájať základne, zbierať materiály a plánovať si dané úlohy. Či už hlavné, alebo vedľajšie a pripravovať si na ne výbavu. Príprava výbavy je však kl'účová. Nemôžete si na chrbát naložiť veľa ale zároveň sa musíte pripraviť na terén a druh misie. Ak máte nepríjemný terén, zoberiete si so sebou rebríky, či kotvy na lezenie. Ak viete, že po ceste stretnete mŕtve duše nazývané Beached Things (BTs), zásobte sa granátmi, ktoré ich dokážu poslať



späť na onen svet. Proste plán cesty a výbavy je pre každú misiu kruciálny!

Našťastie tvorcovia do hry implementovali opäť možnosť stavať svet súčasne. A tak ak niektorý hráč zo sveta postaví napríklad most, vám sa môže daný most v hre ukázať a viete ho využiť. Nie je to však samozrejmosť a tak je niekedy dobre sa radšej vopred zásobiť. Počas putovania nájdete aj rôzne náklady, ktoré niekto stratil a vy mu ho môžete odniesť. Tie však môžu byť ťažké a ak prekročíte svoju kapacitu, máte smolu. Áno, máte rôzne dopravné prostriedky, ale ani tie nie sú všemožné. Mimochodom, na batoh si viete pripnúť záračnú vec, ktorá zmení gravitáciu a unesiete veľa, nie je to super? Rôzne gadgety si viete vyrábať časom a uľahčovať si život. A niektoré vylepšenia vám dokonca prinesie aj APAS systém. Za odmeny, ktoré dostanete, si viete kúpiť rôzne perky. Akým štýlom hráte, tým štýlom sa vyberiete. Radšej sa plížite? Tak si vylepšujte veci, ktoré vám plíženie uľahčia.

Vizuálne je to "eňo-ňuňo"!

Ak ste boli na krásny vizuál zvyknutí z prvého dielu, tu budete rovnako nadšený. Hra je krásna, cutscény si budete užívať. Rovnako aj gameplay. Je to fakt neskutočné, čo v dnešnej dobe máme. Navyše, optimalizácia na PC je vynikajúca a po pár aktualizáciách driverov pre Nvidia to bolo ešte lepšie. Pri hraní na grafickej karte RTX 2070 a procesorom AMD Ryzen 7 5700X3D som bol nadmieru spokojný a aj príjemné prekvapený.

Taktiež aj po audio stránke, hra nemá vôbec čo vytknúť. Výborné zvukové

efekty, nádherná hudba, proste všetko čo k hre patrí. Jediné čo môže niekomu vadieť je fakt, že celá hra je ladená do takého japonského štýlu, akým je Kojima známy. Avšak ak viete do čoho idete, nemá vás čo prekvapiť.

Mne, ako hráčovi, ktorý tento štýl nevyhľadáva to chvíľku trvalo, no otvorili sa mi nové obzory, takže som bol nakoniec rád. Ak si to predsa len neviete predstaviť tak - jedna z postáv v hre je bruchomluvecká bábka, v ktorej je duša jej majiteľa. Tá rozpráva a hýbe sa avšak tak trochu trhano-seká. Jednoducho, je to tak trochu zvláštny svet...

Záverečné hodnotenie

Death Stranding 2 je skvelý titul, prinášajúci kvalitný príbeh a hrateľnosť, ktorú len tak inde nevidíte. Hra prináša rozšírenie srdcového príbehu, na ktoré sme čakali, plného nečakaných udalostí. A tie prekvapia nejedného fanúšika. Ak ste prvý diel milovali, druhým nič nepokazíte, ba naopak budete v siedmom nebi, pretože budete hrať skutočný videoherný klenot.

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
akčná adventúra	Kojima Prod.	Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý príbeh	- niektorých hráčov môže gameplay nudiť
+ krásny vizuál s výbornou optimalizáciou	- nádych japonského štýlu, ktorý nemusí sadnúť každému
+ lokalizácia do češtiny	

HODNOTENIE:



Crimson Desert

NAJLEPŠOU „SINGLEPLAYEROVOU MMO“ S KRÍZOU IDENTITY, KTORÁ SKÚŠA BYŤ VŠETKÝM



Masívny sandboxový svet bude vašim novým obľúbeným herným ihriskom, ak sa dokážete vyrovnat' s chaotickými prvými hodinami, kriminálne anticharizmatickým protagonistom a skrz-naskrz jednoduchým, fádny, zle napísaným príbehom.

Crimson Desert je, pokiaľ ide striktno o žánrovú identitu (resp. jej absenciu), ako Death Stranding. Obe hry sú dizajnovane originálne, extrémne špecifické a veľmi ťažko zaraditeľné. Ak sa prikláňate k názoru, že Kojima vytvoril nový žáner, tak Pearl Abyss to s Crimsonom spravil tiež: vytvoril akoby singleplayerovú MMO so všetkými kladmi aj zápormi.

A ak hru nechcete znenávidieť' hneď' na začiatku, musíte hneď' od začiatku vedieť', čím Crimson Desert je, na čo sa len podobá a čím určite nie je. Vaše očakávania sú totiž rozhodujúce, pokiaľ ide o to, či kúpu ol'utujete alebo si po sto hodinách hrania uvedomíte, že stále nemáte dost'.

Crimson Desert je síce hrou pre jedného hráča, no má tiež DNA typickej kórejskej onlajnovky, do ktorej sa takpovediac najprv musíte dostať', ktorej musíte porozumieť', aby ste si ju mohli vychutnať'. Koniec koncov, Pearl Abyss už desať

rokov udržiava pri živote MMORPG Black Desert Online, pre ktorú mal Crimson pôvodne slúžiť' ako prequel.

Autori tak pri svojej novinke príliš nevyšli z komfortnej zóny, napriek tomu sa im ale podarilo vytvoriť' titul s interaktívnym, obrovským svetom, ktorý ukrýva viac prekvapení než hociktorá iná hra, ktorá mi kedy prešla rukami.

Niekedy ide len o detaily, o ktorých ste si možno prečítali na internete, keďže Crimson je najnovším herným ošial'om sociálnych sietí – ako napríklad, že keď' zaprší, tvoria sa mláčky. Alebo to, že sa za vami chlapi otáčajú, ak hráte za ženu (hra má primárne mužského protagonistu, ale z nejakého dôvodu sa vám postupne odomknú ďalšie hrateľné postavy).

Kdesi som videl, že niekto vypustil do prázdneho, mŕtveho rybníka sto rýb a po čase sa tam vytvoril nový ekosystém s malými rybičkami a krabmi. Ďalší hráč zase, síce s použitím cheatu, vyletel až „do vesmíru“ – a hra stále akoby renderovala okolie, vrátane galaxie, hviezd aj planéty dole. Úprimne, už ani neviem, či týmto zázračným správam veriť', pretože napohl'ad sa zdá, že nie je nič, s čím by si „domáci“ herný engine Pearl Abyssu neporadil. Sú veci, ktoré si všimnete

hneď', drobné detaily; napríklad, že keď' vyhodíte veci z inventára na zem, NPC sa ich vrhnú pozbierať', alebo keď' si nasadíte celotvárovú prilbu, váš hlas znie tlmene.

Sú to drobnosti, ale herný svet je z nich poskladaný do fascinujúcej, detailnej mozaiky. Crimson Desert je asi najdetailnejšou hrou, akú som kedy hral, čo znie až neuveriteľne v spojení s tým, že ide asi o najväčšiu hru, akú som kedy hral.

Podobne neuveriteľne znie ale aj to, ako mohol niekto do jednej hry nasekať' toľko precíznosti, ale napríklad také lootovanie nepriateľ'ov odbavil bez možnosti vybrať' si, čo človek chce vziať' a čo nie. Vo finále tak budete buď' brat' všetko a vyhadzovať', čo nechcete, alebo nebudete brat' radšej nič.

Tento paradox – či skôr takáto polarita – pekne vystihuje aj väčšie, závažnejšie mechaniky a aspekty hry. Zatiaľ' čo svet patrí k najlepším vôbec, príbeh a hlavná postava patria k najhorším.

Keď' som si Crimson Desert minulý rok prvýkrát zahral na Gamescome, nevedel som sa zbaviť' pocitu, že hrám mmočku s príliš komplikovaným ovládaním a generickým hlavným hrdinom, a hoci som sa týchto



dojmov nezbavil, pribudlo k nim množstvo ďalších – ako pozitívnych, tak aj negatívnych.

Bez ohľadu na to, či je toto hra pre vás alebo nie, Crimson Desert má jeden z najprepracovanejších a najväčších herných svetov v histórii videohier a v tomto ohľade konkuruje aj takému titánovi, akým je Red Dead Redemption 2.

Je preto až fascinujúce, ako môže byť hra, v ktorej nájdete takmer všetky systémové mechaniky zo žánrov MMO, RPG či akčnej adventúry, v podstate beztvárá. Hoci vo všeobecnosti platí, že kvalita ide na úkor kvality, nemyslím si, že to je dôvod. Crimson Desert skôr pôsobí ako guláš, do ktorého si každý hodil to, čo mu chutí, a veľmi sa nestaral o to, či ide podľa receptu. Výsledok je síce pozoruhodný množstvom, asi ako keď si naberie pár naberačiek a tie sú také

hustá, až vám v tom stojí lyžica, a nájdete si na dne taniera vecí mäsité, bezmäsité aj všetky medzi tým, ale tiež ide o niečo chaotické, v čom sa zložito orientuje a čo mnohých odradí už po prvej ochutnávke.

Na strane druhej si tu veľa hráčov nájde to svoje už len kvôli tomu, koľko systémov autori do gameplay zakomponovali. Všetky tieto vplyvy však z Crimson Desert spravili akýsi „herný Dubaj“ takmer exkluzívne tvorený turistami, miesto bez jednotnej identity; síce luxusne pôsobiaci, ale vo finále zmixovaný zo zástupcov z celého herného sveta. Trochu stredovekej fantasy, trochu východných vplyvov, nejaký ten steampunk... je len na vás, či vám takáto kuchyňa vyhovuje alebo skôr máte radi niečo s jasnou víziou. V hernom priemysle platí – a s obľubou to vo svojich vlogoch spomína napríklad herný veterán a spolutvorca Falloutu Tim Cain –

že keď niekde niečo pridáte, inde musíte zákonite ubrať. Nikto nemá bezodný mešec a deň má tiež len 24 hodín, hoci štúdio Pearl Abyss, so svojím sandboxovým veľdielom, tieto limitácie bežných „smrteľníkov“ akoby nerešpektovalo. Akoby mali toľko peňazí a času, koľko len chceli.

Samozrejme, je to len ilúzia. Aj títo vývojári, ako všetci iní na svete, museli prioritizovať a očividne uprednostnili „wau“ efekt z herného sveta, do ktorého potom, akoby dodatočne, vymýšľali a zasadzovali príbeh.

Hlavný hrdina tak Kliff pôsobí ako postava, ktorú si vytvoríte v MMO RPG – fešný, drsný, mužný, ale vonkoncom generický. Výzor je ale vec vkusu, horšie to však už je s charizmou hlavného hrdinu, ktorá sa obmedzuje len na jeho sýty škótsky prízvuk. Ten je síce skvelý, len počuť ho je veľmi zriedka. Kliff toho, oproti NPC postavám, veľa nenahovorí, zdánlivo nemá žiadnu osobnosť a tak nejako funguje len ako váš avatar, prostredníctvom ktorého si užívate tie kvantá dostupných aktivít a mechaník. Podobne, ako je „príbeh“ len avatarom pre ich uvedenie a vysvetlenie. Bežná prax prijímania questov je, že NPC postava si u vás vyleje dušu, objasní vám problém a po minútovom monológovi sa Kliff zmôže len na pár slov a ide sa.

V jednom prípade zakončila postava svoj prejav otázkou, či „na to mám“ – v zmysle, či zvládnem splniť príslušnú misiu. Kliff, muž to priamočiar a nevýrečný, odpovedal len: „Áno“. Nič viac.

Ešte menej pozornosti štúdio poskytlo ďalšej z celkovo troch hrateľných postáv,





očarujúcej aristokratke Damiane vyzbrojenej pištoľou a rapírom. Hranie za túto postavu sa vám sprístupní v tretej kapitole, čiže pomerne skoro, a doteraz nedokážem pochopiť, prečo túto mechaniku do hry zakomponovali. Hoci v súčasnosti pracujú na zmenách, v čase písania recenzie neexistoval žiadny dôvod, príbehový ani iný, aby som prepínal medzi postavami. Damiane a Kliff nemajú medzi sebou v podstate žiadne interakcie, a teda ani žiadnu chémiu.

Damiane nemá žiadne schopnosti, ktorými by Kliff neoplýval (opačne sa to povedať nedá), a „príbehové“ sekvencie si navyše vyžadujú, aby ste hrali za Kliffa. Jediné, čo teda s Damiane môžete robiť, je bezcieľne blúdiť po rozľahlom svete alebo si ju privolať na pomoc ako spolubojovníka. To síce vyznieva prakticky, ale reálne nejde o žiadnu veľkú pomoc, čo sa súbojov týka. Obaja navyše medzi sebou neprehodia ani slovíčko, ich spoločné fungovanie nemá vplyv na nič a Damiane v aktuálnom stave hry nedokáže plniť niektoré puzzle a nemalú časť misií, nehovoriac o tom, že

Kliffa aj ňu si levelujete osobitne, takže prepínanie hratel'ných postáv je aktuálne nielen zbytočné, ale aj kontraproduktívne.

Damiane je tak skvelý príkladom toho, že menej je niekedy viac. Vývojári ju do hry pridali ako ďalšie obohatenie, ďalšiu fičuru, ale mechaniku nechali v akomsi základom, nedopracovanom stave. Oveľa väčší zmysel by dávalo zbytočne hráčov neplietť a nezahŕňať ju vôbec, alebo k nej spracovať príbeh a vydať ho neskôr ako DLC. Moje odporúčanie je, aby ste nateraz zabudli na to, že postavy je vôbec možné prepínať, a hrali len za Kliffa. Čas, ktorý ale vývojári strávili implementovaním tejto mechaniky, mohlo štúdio stráviť produktívnejšie.

Hra celkovo pôsobí, akoby jej primárnym cieľom bola práve veľkosť a rozmanitosť, množstvo fičur na meter štvorcový a dôraz na preskúmanie a odhalovanie, kde máte aj po desiatkach hodín pocit, že ste len rozčeriť vodu a stále ste zvedaví, čo sa nachádza hlbšie. Je to zaujímavá – a pre mnohých hráčov

nepochybne aj atraktívna – filozofia. Pre iných je to však preplácaný chaos bez hlavy a päty. A oba názory sú validné.

Keď si otvorím mapu, vidím na nej – po niekoľkých posunutíach kurzorom, samozrejme, a to aj na veľkom širokouhlom monitore – kdesi v nepredstaviteľnej diaľke rovnomennú púšť „Crimson Desert“ a premýšľam, či sa tam vôbec niekedy pozriem. Pre hráčov ako ja by pokojne mohla byť aj na opačnom konci sveta, nespravilo by to rozdiel, pretože na rozsiahle preskúmanie tohto sveta potrebujete obrovské, enormné množstvo času. Trúfam si odhadovať, že drvivá väčšina hráčov Crimson Desert nikdy neprejde, minimálne nie v zmysle dokončenia hlavného príbehu a odhalenia celej mapy. Tak ako pri väčšine MMO.

Volnosť je v hre navyše obrovská a prakticky nič vám nebráni v tom, aby ste osedlali koňa a vyrazili cvalom na hoci ktorú zo svetových strán. Mapa je ako také veľké, sandboxové, benevolentné ihrisko, ktoré vám dovolí robiť na prvý pohľad skoro všetko. Môžete cestovať a bojovať s banditmi, oslobodzovať tábory, kameňolomy, obsadené staré domy či brány na ceste.

Môžete chodiť a ťažiť nerastné suroviny ako železo, kameň či diamant. Môžete krotiť nové plemená koní (alebo úplne iné druhy zvierat), spriatelíť sa so psami či mačkami a osvojiť si ich.

Môžete predávať konské povozy, investovať v banke, biť sa v aréne, otestovať sa v lukostrelbe alebo len tak hľadať ďalšie puzzle alebo logické hádanky roztrúsené po svete. Môžete chytať ryby a variť, hľadať nové recepty či knihy, ktoré vám sprístupnia krafted nové zbrane a brnení. A rôznych druhov výbavy je taktiež obrovské množstvo, navyše ju môžete ďalej





vylepšovať; a to platí, samozrejme, aj o vašich skilloch. Zatiaľ čo na vylepšovanie zbraní a brnení potrebujete, pochopiteľne, správne suroviny, schopnosti si vylepšujete vďaka predmetom nazvaným „Abyss Artefacts“.

Tie získavate nielen zabíjaním nepriateľov, ale nájsť ich môžete aj hocikde vo svete. Tieto verzie slúžia aj ako „collectibles“ a sú zamknuté, pričom sprístupniť ich dokážete tak, že splníte príslušnú výzvu, ktorá sa k nim viaže – napríklad, že nejakým chmatom zneškodníte troch nepriateľov naraz alebo že jednoručným mečom porazíte do 30 sekúnd určitý počet nepriateľov. Tradičný systém získavania skúseností (EXP) teda absentuje, ale keďže nejde o akčnú RPG (čo si musím neustále pripomínať), ale akčnú adventúru, nejde o nič prekvapujúce. Svojsky je riešený aj pomerne obmedzený inventár, ktorý si rozširujete najmä plnením questov, ale za tiež za peniaze u obchodníkov.

Predmetov, ktoré môžete po ceste nabrat', je – ako už správne tušíte – taktiež hafo. Nejde len o neživé súčiastky pre krafted, ale chytať do inventára môžete napríklad ryby alebo rôzny hmyz či drobné zvieratá, ktoré, keď z inventára „vyhodíte“, okamžite odskáču či utečú do bezpečia, čo je ďalší úsmevný, kuriózný detail, ktorými je hra presýtená.

Množstvo zbraní a častí brnení, ktoré sú roztrúsené po svete v jaskyniach, ukryté v budovách, naviazané na splnenie toho-ktorého questu či zatajené za falošnými či posúvacími stenami, je obrovské. Každá časť výbavy má navyše svoj unikátny, často veľmi osobitný, dizajn a tiež vlastné štatistiky, akými sú napríklad sila útoku, rýchlosť útoku či cena. Diverzita vašej výbavy je obrovská, obzvlášť, keď vezmem do úvahy, že môžete byť vyzbrojení jednoručnou zbraňou, štítom, obojručným mečom, kopijou aj lukom – a to neberiem

do úvahy nástroje na ťaženie surovín, chytanie rýb alebo rúbanie dreva.

Prekvapivo vysoké je aj množstvo dostupných mountov a dopravných prostriedkov, ktoré sa zďaleka neobmedzujú len na kone. Máte tu vlak, svoj vlastný glajder alias havranie krídla, člny či kónské povozy. Máte tu možnosť lietat' na drakovi či jazdit' na vlkovi, levovi alebo medved'ovi. Zatiaľ čo kone behajúce po pláňach Pywelu viete skrotiť prostredníctvom krátkej, útrpnej a veľmi zle nadizajnovanej minihry, exotickjšie zvery si budete musieť zaslúžiť ešte viac – tak, že ich najprv budete musieť poraziť, zabiť, vziať z nich trofej a tú zaniest' čarodějnicí.

V istom momente v príbehu dokonca budete ovládať veľkého steampunkového robota... Škoda, že toľko pozornosti už autori nevenovali príbehu, ale ako v každej hre, aj tu platí, že každá pridaná vec znamená, že niekde inde bude niečo chýbať. Keby mal Crimson Desert, okrem perfektného, interaktívneho sandboxu

ešte aj výborný vystavaný a vyzprávaný príbeh, išlo by bez debaty o hru roka.

V zásade sa ale dá povedať, že Crimson určite je adeptom na tento titul, ale vývojári sa najprv musia vysporiadať s viacerými nedostatkami. To však robia s poriadnou vervou a klobúk dole pred tým, ako rýchlo vydávajú aktualizácie, opravy a nové, hráčmi požadované funkcie. Už teraz je, napríklad, avizované, že do hry pribudnú rôzne úrovne obtiažnosti, keďže titul aktuálne disponuje len jednou univerzálnou. Opravy sa tiež dočkajú aj LOD prvky, teda „level od detail“ vzdialených objektov, ktorý je momentálne nedostatočný a kazí estetiku hry.

Okrem vylepšeného vykresľovania textúr hra zúfalo potrebuje aj lepšiu implementáciu raytracingu a osvetlenia. Zapnutie RT funkcie nie je ani zďaleka veľkou zmenou k lepšiemu, čo je anomália, ktorú som si ale všimol aj pri ďalších grafických nastaveniach. Crimson je veľmi dobre optimalizovaná hra, a to aj pre staršie grafiky, takže rozdiely medzi minimálnymi a maximálnymi nastaveniami





nie sú vôbec priepastné. Výsledkom však je, že po vizuálnej stránke stále neviem s istotou povedať, či ide o peknú hru alebo nie. Poletujúce efekty lístia a niektoré panoramatické výhľady sú síce absolútne brilantné, ba až dychberúce, no inokedy sa zahl'adím na ned'aleké skalnaté bralo a všimnem si, že mu chýba akékoľvek textúrovanie, alebo že všade vidno prílišný aliasing či „šum“ alebo pri tieňoch a svetlách zase artefakty. Hoci hra podporuje v čase písania recenzie najnovšie FSR 4.1 (a tým pádom predpokladám, že aj najnovší ekvivalent upscalingu od Nvidie) a napríklad frame generation funguje bez viditeľných problémov, jednotlivé upscaling módy majú vždy svoje pre a proti. Každý totiž akoby pridával inú mieru „sharpeningu“, teda „ostrosti“, čo napríklad pri „FSR Native“ hru vykreslí v príšernej preostrenom režime. Kuriózne je, že pri nulovom upscalingu, teda pri natívnom 2K rozlíšení (pre môj monitor) na mňa zase hra pôsobí rozostrene a „blurovito“. Ani tak, ani tak, hoci som si všimol, že keď pri FSR Native zapnem

aj frame-gen, sharpening nie je až taký výrazný. Po vizuálnej stránke je teda pri každom režime niečo, čo ma ruší, či už je to osvetlenie alebo nejaký postproces. Viac než nové opakovateľné súboje s bossmi a úroveň náročnosti by som uvítal, keby dali vývojári do poriadku vizuálnu stránku hry, ktorá má vždy buď niečo málo, alebo skrátka priveľa. Treba však znova pripomenúť, že Pearl Abyss na dodatočných opravách aktívne pracuje a vyzerá to tak, že vývojári neplánujú tak skoro štyri milióny predaných kópií len tak hodiť za hlavu.

Ak vás kúpa hra láka, zväzťte aj tento faktor – o mesiac bude Crimson Desert lepší ako teraz, a o dva mesiace bude zase lepší ako mesiac, takže čakanie sa vám vcelku vyplatí. Na strane druhej ale tiež ide o hru na desiatky, ak nie stovky hodín, čiže obava, že ju prejdete skôr, než si nad ňou autori takpovediac oprášia ruky a skončia s opravami, je skôr úsmevná a rozhodne sa nemusíte báť, že sa niečoho nedočkáte alebo že niečo prešvihnete. Príbehové misie slúžia v

Crimsone ako tutoriál odhal'ujúci všetky tieto prvky a mechaniky. Ignorovať hlavné questy znamená v lepšom prípade ísť naslepo a nemať prehľad o jednotlivých aktivitách a možnostiach, v tom horšom sa od nich odrezať, kým nesplníte konkrétnu misiu. Veľa vecí vám hra nehovorí a to, že by ste mali minimálne prvé hodiny venovať tomuto „príbehovému tutoriálu“, je jedna z nich.

V opačnom prípade riskujete, že sa budete v takto kvantitatívne „napechovanej“ hre strácať, byť nie je nič zlé na tom, ak vás občas takpovediac „vcucnú“ početné vedľajšie misie a rôzne dostupné aktivity. Na čo je, koniec koncov, dobrý takýto bohatý svet, ak sa ním občas nenecháte trochu pohltiť? Vždy je však dobré nájsť cestu späť a priebežne sa v príbehu hýbať ďalej, pretože na nič iné veľa mi ani nie je dobrý. Z nejakého kvalitatívneho hľadiska – teda, ako zaujímavé a dobre je napísané – ide skôr o podpriemer, a rozumiem aj názorom, že príbeh tu je v zásade nonexistentný. Jeho jedinou úlohou je naozaj len robiť „podržiaku“ snahe postupne vám predstaviť jednotlivé mechaniky, napríklad vylepšovanie tábora alebo prekonávanie určitých prekážok.

Príbeh mi v Crimson Desert mi tým, ako je podaný, nedáva príliš zmysel, byť premisa je sama o sebe jednoduchá. Hlavnou postavou, byť nie jedinou hrateľnou, je Kliff, člen bojovníckej skupiny „Greymanes“, ktorá je typickou partiou „klad'asov“ pomáhajúcich udržiavať pokoj. Títo „vlci“ sú vaši typickí strážcovia mieru, ktorí chránia bezbranných, riešia problémy a keď ich poprosíte, asi vám aj ochotne podoja kravu. V úvode hry však celú frakciu rozprášia ich rivalovia, tzv. „Black Bears“, ktorí sú zase vaši typickí záporáci. Kliff takmer zomrie, ale prežije aj podrezanie hrdla, dá sa do poriadku a vydá sa na cestu s cieľom nájsť ostatných a znovuvybudovať



spoločný domov pre celú kompanyju. Jednotlivé hlavné questy tak pozostávajú zo stretnutí s vašimi priateľmi, ktorých ste nakrátko zahliadli pred útokom „medved'ov“ v úvode. Postupne sa k vám budú pridávať; niektorých najprv musíte nájsť, ďalší sa potom pridajú sami od seba, keď sa dopočujú o novom greymaneskom tábore.

Vy budete riešiť ich problémy aj problémy bežného ľudu. Raz tak budete vysekávať kamaráta zo šlamastyky po tom, čo sa ožral a narobil bordel, inokedy zase budete pomáhať malému chlapcovi, ktorému banditi ukradli jeho ovečku. Prv, než sa však k tomuto samaritánstvu dostanete, narazíte na zástupcov akéhosi mystického rádu a vydáte sa do „mesta v oblakoch“, kde dostanete krídla na plachtenie vzduchom. To je, mimochodom, perfektným príkladom toho, že ísť po hlavných misiách sa oplatí, pretože „glajdovanie“ patrí medzi základné dizajnové prvky hry a bez tohto kroku môžete na skákanie z kopcov, budov a útesov zabudnúť.

V každom prípade sa stretnete s týmito záhadnými čarodejníkmi v špicatých klobúkoch a to, že hra na túto príbehovú rovinu potom na dlhý čas akosi zabudne, zase perfektne demonštruje plytkosť scenára. Hlavné misie sú síce kriticky dôležité, pokiaľ ide o predstavovanie, odomykanie a vylepšovanie herných mechaník, ale naratívne pôsobia ako zlepenec často nesúvisiacich udalostí. Frekventovane tiež ide o misie v štýle „chod' tam, zabi nepriateľov a vyriešiš tak situáciu“. Naratív sa tak nesie skôr v komornejšom duchu prekonávania bežných problémov a chýba mu nejaké budovanie zápletky, gradovanie udalostí či epické zvraty. Oproti zaujímavému a po okraj naplnenému svetu je scenár nesúrodý a pôsobí provizórne, a len ťažko si viem predstaviť, že by predstavoval dôvod zotrvať



pri hre na desiatky hodín. Taktiež ovládanie, pri ktorom odporúčam aj v prípade PC hrania používať ovládač, je pomerne komplikované a nepraktické. Hra disponuje veľkým množstvom kombinácií rôznych chvatov, pri ktorých musíte kombinovať alebo správne načasovať jednotlivé tlačidlá, čo je samo o sebe pomerne zložité. Zatiaľ čo pri bežných nepriateľoch vám hra spamovanie jedného či dvoch útokov bez problémov odpustí, súboje s bossmi sú úplne iná liga a ich náročnosť poriadne otestuje vašu schopnosť včas sa uhnúť nepriateľskému útoku a kombinovať rôzne druhy pohybov.

Miera poškodenia, ktorú vám bossovia spôsobujú, je enormná a ľahko sa môže stať, že pomalý reflex alebo chvíľka nepozornosti spôsobia, že padnete k zemi. Hra však, našťastie, vašu hru vždy pred prvým pokusom uloží a vy tak môžete súboj podľa potreby plynulo opakovať. Dôležité je mať vždy k dispozícii dostatok uvareného jedla, ktoré slúži ako okamžitý zdroj zdravia bez akýchkoľvek cooldownov či reštrikcií. A keby

ste si s nejakým obzvlášť nepríjemným protivníkom nevedeli rady, nebojte sa prísť neskôr – alebo požiadať o pomoc internet.

Crimson Desert vás síce nedrží za rúčičku a často vás nechá poriadne sa vytrápiť, ale ak na to jednoducho nemáte trpezlivosť, nedovoliťe, aby niektoré frustrujúcejšie aspekty hry pokazili potenciálne úžasné zážitok. Áno, príbeh a Kliff sú hrozni. Áno, mechaník je tu hrozne veľa. Áno, bossovia sú ako z Dark Souls. Ale takúto sandboxovú hru len tak ľahko nenájdete a ak patríte medzi hráčov, ktorí zbožňujú odhalovanie mapy, jej tajomstiev a pokladov, budete v siedmom nebi. Vývojári navyše veľmi aktívne pracujú na pridávaní nového obsahu, opravovaní chýb a celkovom vylepšovaní hry, takže hra je naozaj z týždňa na týždeň lepšia a lepšia.

Verdikt

Crimson Desert je fascinujúcou, jedinečnou, ale aj frustrujúcou a chaotickou hrou, pri ktorej musíte striktne rozlišovať, čím je a čím nie je. Nie je to RPG orientovaná na príbeh, ale sandboxová akčná dobrodružná adventúra, kde sú ako hlavná postava, ak aj naratív hry len optikou, cez ktorú si vychutnáte jeden z najdetailnejších, najprepracovanejších a najmasívnejších herných svetov, aký kedy herný priemysel videl.

Mário Lorenc



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčné, Adventúrne	Výrobca: Pearl Abyss	Zapožičal: Pearl Abyss
------------------------------------	--------------------------------	----------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ obrovský herný svet a možnosti	- podpriemerný, neoriginálny a veľmi zle podaný príbeh
+ bohaté súbojové mechaniky	- fádny a generický hlavný hrdina bez charizmy
+ optimalizácia	

HODNOTENIE:



John Carpenter's Toxic Commando

ZABÍJANIE ZOMBÍKOV UŽ DLHO NEBOLO TAKTO ZÁBAVNÉ.



Žáner multiplayerových striel'ačiek, keď v spolupráci s ďalšími tromi ľuďmi kosíte hordy nemŕtvych a pokúšate sa prežiť, už odnepamäti patrí medzi moje obľúbené. Vekom sa moja ochota púšťať sa do zápolení so živými hráčmi poriadne znížila, hry ako Left 4 Dead 2, Killing Floor či World War Z, kde sú vašimi nepriateľmi „bezmozgovci“, sú ale predsa len čosi iné. Minimálne prvý menovaný titul patrí medzi klenoty žánru, ktorý má svoje zlaté časy už dávno za sebou – ale to neznamená, že by sme sa v ňom občas nedočkali kúska, ktorý naozaj stojí za to. Budú tieto slová platiť aj o John Carpenter's Toxic Commando?

Priznám sa, že som nerozumel mnohým skeptickým hlasom, ktoré po traileroch neverili, že štúdio Saber z toho vyčaruje dobrú hru. Vyššie spomenuté World War Z bola veľmi slušná striel'ačka, ktorá sa dočkala solídnych recenzií a dlhoročnej podpory. Nešlo o nič špeciálne, avšak použitie enginu Swarm umožnilo tvorcom v jednej chvíli na vás poslať až tisíc zombíkov, a to už je úctyhodné číslo. Navyše, nie je to tak

dávno, čo uspel aj ďalší kooperatívny titul od štúdia – Warhammer 40 000: Space Marine 2. Môžeme teda povedať, že tvorcovia už majú v tomto žánri celkom slušné skúsenosti, čo sa naplno prejavilo aj v toxickom komande, ktoré má v mnohých momentoch bavilo najviac z tretej trojice. Ale pod'me pekne poporiadku.

Ja som medik, kto je viac?

V prípade John Carpenter's Toxic Commando sledujete príbeh štvorice žoldnierov, ktorých misia sa tak trochu vymkla spod kontroly. Čo malo byť pôvodne rýchle doručenie zásielky za odmenu 250-tisíc dolárov, skončilo infikovaním našich hrdinov (ak ich tak môžeme nazvať) nebezpečným organizmom a stratením dôležitej zásielky. Tá bola totiž kl'účová v boji proti chápadlovitému bohovi menom Sludge, ktorý si vytvoril svoje kráľovstvo v zóne obohnanej vysokými múrmi a ktorého tam chránia jeho infikovaní poddaní. Múry ho však nedokážu zadržiavať donekonečna a ak nechcete, aby si podmanil celý svet, budete sa musieť sakramentsky oháňať.

Našťastie, spol'ahnúť sa môžete na podporu excentrického vedca, ktorý celú vašu misiu spískal, a niekoľkých špeciálnych schopností.

Príbeh sám o sebe nie je nič extra, ale na to, aby prepájal jednotlivé úrovne a dával kontext tomu, čo robíte, bohato postačí. Navyše, cutscény, ktoré dostávame na začiatku a konci každej z nich, majú svoju kvalitu. Čít' tú nádych 80. rokov, čo je celkom logické, keďže pod príbeh sa podpísal majster hororu John Carpenter. Dostanete tak hláškujúce, hoci nie vždy vtipné postavy, riadnu dávku akcie, množstvo krvi a adrenalín v žilách. Žiaľ, toho hororu tu veľa nenájdete, ale to sa dalo čakať – predsa len, po vašom boku stále stoja traja spolubojovníci. Pochválím však temný synthový soundtrack, ktorý vynikajúco dokresľuje skvelú atmosféru hry. St'aby vypadol priamo z osemdesiatok.

Nebudeme si klamať, príbeh je v takýchto hrách druhoradý, čo platí aj pre JCTC. Dôležité je predsa mordovanie nemŕtvych, nie? Alebo Homo Mortis, ako ich volá vedec, ktorý vám pomáha... a zároveň celú

túto zombie apokalypsu spôsobil. No a to všetko funguje tak, ako v kooperatívnej striel'ačke fungovať má. Hratel'nosť je rýchla, dynamická a v mnohých momentoch aj hektická. Najpodstatnejší je samotný pocit zo strel'by a ten je vynikajúci, každá zbraň má odlišný feeling a hoci si nájdete favorita, oplatí sa vyskúšať ich viac. Inak ide o klasickú old school FPS, kde prím hrá vaša muška, taktika a vhodné využívanie špeciálnych schopností. Tie sú naviazané na štyri herné triedy – ja som si vzal medika, ktorý by nemal chýbať v žiadnom tíme, keďže minimálne na obt'ažnosti Very Hard zombíci rozdávať poriadne rany a dobrý healer je na nezaplatenie (povedal Pavol skromne). Nielen ako šofér sa zas hodí operátor, ktorého dron dokáže opravovať auto, útočiť na nepriateľov a neskôr aj oživovať padlých spoluhráčov. Obranca zas pomáha svojím štítom a striker zas metá akýsi fireball, vďaka čomu dokáže spolaľhivo zastaviť sa blížiacu sa hordu. Kl'účom k víťazstvu je, aby ste nezabúdali na vaše špeciálne schopnosti a postavenie v tíme. Napríklad ja ako medik som sa s mojou spolaľhivou puškou usiloval držať trochu v úzadí, kde som, samozrejme, držal hlavu-nehlava, ale zároveň si dával pozor, či tí, ktorí rozdávali najväčší damage, nepotrebujú núdzovo vyliečiť.

Nelineárne zabíjanie

Hra ponúka tutoriál a osem misí, ktoré vám dohromady zaberú cca osem až dvanásť hodín – záleží na tom, akým spôsobom hráte. Levely sa totiž odohrávajú v otvorenom svete a vo väčšine prípadov je na vás, ako sa dostanete k jednotlivým cieľom. Na mape sa nachádzajú aj miesta, ktoré nemusíte navštíviť, no to by bola škoda, ba priam nerozumné rozhodnutie, pretože ukrývajú naozaj nápomocné veci a tie sa potom na konci misie počas plnenia najdôležitejších úloh budú hodiť minimálne na vyšších obt'ažnostiach. Špeciálne vypichnem tzv. náhradné diely, ktoré sa



párkrát stali MVP našej hry. Vďaka nim opravíte pasce, strelecké veže, mortary, prípadne si odomknete špeciálne zbrane s obmedzeným počtom nábojov či doplníte granáty a lekárníčky. Každá z týchto vecí dokáže počas záverečnej bitky, keď sa na vás obvykle valia hordy z každej strany, zvrátiť aj na prvý pohľad stratenú situáciu. Dobre mierená salva z mortaru nikdy nie je zlá!

Po samotných úrovniach sa pohybujete buď pešo, alebo pomocou vozidiel, pričom práve tie sa rýchlo stanú vašim preferovaným spôsobom dopravy. V tom zároveň vidím najväčší rozdiel oproti iným zombie striel'ačkám – vozidlá sú tu dôležité a mnohokrát, najmä na vyšších obt'ažnostiach, vás dokážu dostať z poriadnej šlamastiky. K dispozícii je ich hneď niekoľko, pričom mojím úplným favoritom sa stal obrnený transportér Maverick s gul'ometom na streche. Nápomocná je však aj sanitka, ktorej špeciálnou schopnosťou je postupné liečenie celého tímu, policajné auto so zásobami nábojov v kufri a pick-up s plameňometom. Tu vidno, že tvorcovia využili skúsenosti z vývoja titulov ako MudRunner či Spintires. Jednotlivé vozidlá

majú rôzne jazdné vlastnosti a s nie každým sa oplatí vojsť do blata či iného ťažkého terénu, preto si treba poctivo rozmyslieť, kam sa chcete s konkrétnou mašinkou vydať. No a pozor si treba dať aj na benzín a celkový stav vášho vozidla. Nie je nič horšie, ako keď vletíte s autom do hordy infikovaných, kde sa vyskytnú aj vybuchujúci jedinci... a vtedy si uvedomíte, že ste vašu mašinku asi mali predtým opraviť.

Čo sa týka samotných máp, tie sú slušným sandboxovým zážitkom so zopár lineárnymi časťami – pri každom novom spustení začínate z iného miesta a rôzne sú rozložené aj zásoby či vozidlá. S výnimkou jednej slnečnej sú správne nechutné, rôznorodé a celkom dobre nadizajnované, hoci priznávam, že by sa im hodila väčšia variabilita a viac zapamätania hodných lokalít.

Misie majú podobnú štruktúru – chodíte z bodu A do bodu B, splňte cieľ, občas sa ubránite dvojminútovému útoku, pokračujte ďalej. Preto vždy, keď trochu vybočíte z tohto stereotypu, poviete si: „Aha, ved' vy to viete aj lepšie!“ Hovorím napríklad o misii, keď sa musíte po celý čas držať v blízkosti špeciálneho vozidla, inak vás zabije prostredie, ale aj o jazde v tzv. „God-Killer“ nákladiaku, ktorým sa boríte stovkami až tisíckami nepriateľov a kosíte ich z namontovaných gul'ometov. Ale to, ako si užijete relatívne jednoduchú a opakujúcu sa náplň, v konečnom dôsledku záleží na vás – a my sme sa bavili kráľovsky. To platí aj pre záverečné súboje na každej z máp, ktoré dokážu byť poriadne epické a hektické. Brániť kostol či dôležitý nákladiak pred hordami nikdy nebola väčšia zábava.

Koho a čím striel'ame?

Proti vám stoja väčšinou obyčajní infikovaní, ktorých neradne podceňovať, pretože keď na vás nabehnú vo veľkom množstve a nachytajú vás osamote,





pokojne môžete skončiť na zemi volajúc o pomoc spoluhráčov. Ešte väčší pozor si treba dať na šesť typov špeciálnych nepriateľov, ktorých rozpoznáte hneď.

Každý vás potrápi iným spôsobom – jeden sa na vás rúti s hrozivým pokrikom a s cieľom odpáliť sa, iný je ako Tank v Left 4 Dead 2 a musíte naňho ozaj strieľať všetci, aby padol, a máme tu aj stalkera, ktorý opätuje strelbu a dokáže vás zraziť k zemi. Nie je to nič objavné, ale to vlastne ani nepotrebujeme. Hlavné je, že poslúžili svojmu účelu – pridali väčšiu výzvu a nakoniec aj tak skončili mŕtvi.

Na ich likvidáciu máte k dispozícii pestrý arzenál, v ktorom nájdete útočné pušky, ľahké samopaly, brokovnice či odstrelávačky. V prípade núdze poslúži aj spolahlivá pištoľ ako vaša sekundárka a rôzne granáty či vežičky. Zbrane si ich používaním levelujete, za malý poplatok vylepšujete a k dispozícii sú aj rôzne kozmetické zmeny, ako ste si isto všimli na nezvykle farebných screenshotoch. Vyššie som taktiež spomínal, že by ste mali skúšať rôzne zbrane, no meniť si ich odporúčam pred misiou. Počas nej sa to veľmi neoplatí – kúsky, ktoré nachádzate, sú

obvykle nižšej rarity a väčšinou sú horšie ako vaše upgradovaná mašinka. Výnimkou sú iba špeciálne zbrane ako guľomet či granátomet, tie však majú obmedzené množstvo nábojov a nedokážete si ich doplniť.

Veľkým plusom John Carpenter's Toxic Commando je audiovizuálne spracovanie. Hra vyzerá naozaj pekne a vidím tam inšpiráciu tvorbou slávneho režiséra – monštrá sú groteskné, niekedy až nechutné a zároveň mierne absurdné. Toxické efekty, explózie a dizajn nepriateľov, to všetko je detailné a pôsobivé.

A čo ma potešilo hádam najviac, na mojom PC (7800X3D, RTX 3070 Ti, 32GB RAM) to bežalo plynulo a nestretol som sa s výraznejšími technickými problémami, hoci kolegom to párkrát spadlo a raz sa vyskytli aj problémy so zvukom. Vytkol by som iba zbytočne dlhé načítavanie levelov.

Výčitky

Na jednu vec vás ale ešte pred prípadnou kúpou musím upozorniť. Toxické komando nie je titul pre vás, pokiaľ

patríte do jednej z nasledujúcich skupín. Ak nemáte kamarátov, s ktorými by ste kosili zombíkov, hra s náhodnými ľuďmi nemusí byť tým pravým orechovým, pretože komunikácia je kľúčová záležitosť a čosi podobné platí aj pre singleplayer.

Boti tu sú, dokážu strieľať slušne a neboja sa využívať špeciálne schopnosti, ale nie je to veľká zábava a na vyšších obtiažnostiach to jednoducho bez živých hráčov nepôjde.

Problémom môže byť aj nedostatok obsahu a dlhodobá motivácia. Toxic Commando ponúka systém odmien a vylepšení, no bude to stačiť na udržanie ľudí na desiatky hodín? V dnešnej dobe, keď je konkurencia v oblasti kooperatívnych titulov obrovská, musí nová hra ponúknuť čosi viac než iba dobrý základ.

Chýba tu jednoducho viac módov, aby dokázali ozvláštniť hrateľnosť, ktorá po pár týždňoch môže sklznúť do monotónnosti. Jedna sľúbená nová mapa na nasledujúci polrok je podľa mňa málo. Na druhej strane, Saber dodnes celkom slušne podporuje Space Marine 2 aj World War Z, takže flintu do žita určite nebudem hádzať.

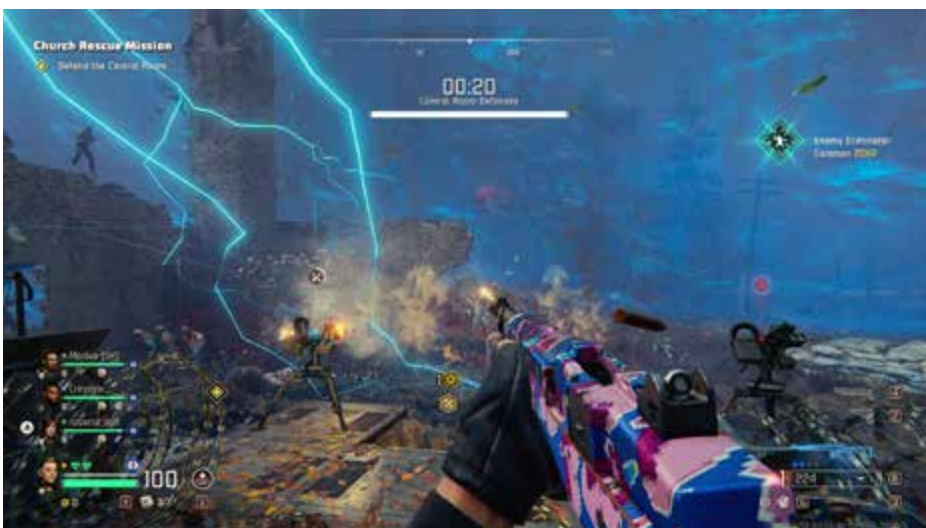
Koniec koncov, John Carpenter's Toxic Commando ma aj napriek malým výčtkám bavilo, možno najviac od dôb legendárneho Left 4 Dead 2 a spolu s kolegami z redakcie sme zažili ne jeden pamätný moment. Priaznivá je aj cenovka, ktorá činí iba 40 eur.

Fanúšikom občasného kooperatívneho zabíjania nemŕtvych a milovníkom bečkových hororov teda hru určite odporúčam, u ostatných už nie tak jednoznačne. Pokiaľ však máte partiu, s ktorou sa občas chcete zabaviť a popritom porozprávať, novinka od štúdia Saber nesklame.

Záver

Zabíjanie virtuálnych zombíkov už dlho nebolo takto zábavné. John Carpenter's Toxic Commando ponúka nefalšovanú akciu s nádychom 80. rokov, ktorá sa na nič nehrá – a čo viac si dnes hráči môžu priať?

Pavol Hirka



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Strieľačky	Saber Interactive	Saber Interactive

PLUSY A MÍNUSY:

+ Návyková hrateľnosť	- Chýba viac obsahu
+ Nelineárne misie	- S botmi sa to hrať neoplatí
+ Množstvo zbraní a výborný pocit zo strelby	

HODNOTENIE:



Pokémon Pokopia

ANIMAL CROSSING ZO SVETA POKÉMONOV? SPLNENÝ SEN KAŽDÉHO HRÁČA „ÚTULNÝCH“ HIER



Značka Pokémon oslavuje tento rok svoje tridsiate výročie a pri tejto príležitosti chcú fanúšikov potešiť čo najviac a čo najpestrejším Pokémon obsahom. Jednou z hier, ktorej hráči pri ohlásení veľmi neverili, je práve Pokémon Pokopia. Už z prvého traileru bolo jasné, že pôjde o „cosy“ hru, ktorá sa výrazne inšpiruje mechanikami z [Animal Crossing](#). Niečo, čo najprv nevyzeralo ako veľká zábava, zobralo všetky mechaniky Animal Crossingu, vylepšilo ich v každom smere a využilo hardvérový upgrade, ktorý prináša Switch 2. Výsledok prekonáva Animal Crossing v každom smere, namiesto zvieratiek sa vo vašej krajine ubytovávajú pokémoni, ktorých poznáte z hier.

Ditto the Explorer

Tvorcovia si pripravili celkom premyslený príbeh, ktorý stojí na pozadí celej Pokopia. V úvode každej „cosy“ hry, v ktorej sa staráte o ostrov/záhradu/panstvo, sa musíte dozvedieť, ako ste k týmto

majetkom prišli. V úvode Pokopia stojí svet, ktorý záhadne opustili všetci ľudia a zostali v ňom len pokémoni. Konkrétne jeden – Ditto, ktorý na začiatku nemá žiadneho pokémona, na ktorého by sa zmenil, tak sa zmení na svojho trénera, aspoň teda na jeho bledú spomienku. Je tento príbeh už od prvých minút smutný a desivý?

Určite áno, ale hra sa snaží držať ľahkú atmosféru. V prvých minútach hry nájde Ditto v „ľudskej podobe“ svojho najvernejšieho sprievodcu (a zároveň najdôležitejšieho sprievodcu v každej Pokémon hre) profesora, ktorý je v tomto prípade takisto pokémon, konkrétne Tangrowth.

Ten vám, tak ako v každej pokémon hre, vysvetlí základy, povie o čo tu pôjde a v priebehu hry sa môžete spoliehať na jeho rady. Bude to práve Profesor Tangrowth, kto vám vysvetlí, ako si nájsť nových kamarátov pokémonov za pomoci stavania rôznych prostredí.

Hneď v prvých minútach dostanete všetky prostriedky na to, aby ste našli svojich prvých pokémonov, ktorí s vami budú obývať malý kúsok sveta, ktorý ste začali objavovať.

Tvorcov musím pochváliť za dialógy, ktoré pôsobia omnoho zmyslupnnejšie ako hocičo, čo máme možnosť vidieť v Animal Crossingu. Pokémoni používajú okolie, ktoré im pripravíte, interagujú medzi sebou, chodia za vami s požiadavkami a máte pocit, že sú to naozaj živé bytosti a nie prázdne schránky obmedzené na jednu charakteristickú vlastnosť a 5 alternatív dialógu.

Tvorcovia dobre vedia, že pokémoni prvej generácie sú stále veľmi obľúbení medzi fanúšikmi a vaši prví susedia budú práve z prvej generácie. Začíname klasickou trojicou štartovacích pokémonov Bulbasaur, Squirtle a Charmander, d'alej to začína byť voľnejšie a je len na vás, akých pokémonov objavíte.



Kopírovanie namiesto farmárskych nástrojov

Celý príbeh s Dittom zmeneným na človeka naberá zmysel aj v rozmere starostlivosti o krajinu. Niektorí pokémoni, ktorých objavíte, najmä tí na začiatku, vám ukážu nejaký útok, ktorý pomáha v starostlivosti o krajinu. Bulbasaur vás naučí prinútiť trávu, aby rástla, Squirtle vás naučí polievať, Scyther sekáť drevo. Tieto útoky nahrádzajú klasický súbor nástrojov, ktorý poznáme z hier podobných Animal Crossing. Čo musím vyzdvihnúť, je prehľadnosť a dostupnosť týchto nástrojov oproti Animal Crossingu. Celkovo je na ovládanie hry vidieť, že sa tvorcovia poriadne zamysleli a pripravili príjemný zážitok, od ktorého sa bude môcť nový diel Animal Crossingu učiť.

Viaceri pokémoni ovládajú vylepšenú verziu svojho útoku, napríklad Bulbasaur vie donútiť všetky typy rastlín rásť rýchlejšie. Ak túto schopnosť potrebujete, môžete si pokémona zobrať so sebou na dané miesto. Ďalším nástrojom, ktorý budete na pokémonoch využívať, je schopnosť stavať budovy. Niektorí pokémoni majú schopnosť staviteľ a dokážu byť „stavbyvedúcim“ pri stavaní nových budov vo vašej krajine. Okrem toho ale budú potrebovať posilu rôznych iných pokémonov. Zo stavania budov sa tak stáva manažovacia minihra o tom, ktorí pokémoni idú stavať čo, aby vám ešte nejakí zostali na ostrove.

Minecraft klon?

Každá hra, ktorá vyšla po Minecrafte, je tak trochu Minecraft a Pokopia sa inšpiráciami vôbec netají. Prvá, úplne evidentná, je rozdelenie sveta na „kocky“. Väčšinu kociek viete zničiť, takže máte k dispozícii modulovateľný svet, ktorý môže vyzeráť úplne podľa vás, ak na to máte dost času a trpezlivosti. Tento proces, medzi hráčmi nazývaný „teraformácia“,

je obzvlášť obľúbený a na internete nájdete hráčov, ktorí v Pokopii vytvorili viac či menej verné repliky miest z Pokémon univerza, no aj mimo neho.

Keďže nemáte nástroje, nemôžu sa vám rozbiť. Tu sa ale hra vracia k svojim koreňom a na každom nástroji máte Power Points. Ak ich vyčerpáte, musíte počkať alebo zjesť potravu v podobe „berry“, aby ste si Power Points obnovili. Okrem toho má hra bohatý crafting systém, v ktorom objavujete a kupujete nové recepty, takže budete chcieť všetko zbierať, pretože sa vám to môže neskôr hodiť.

Strom, trávu, kameň a k tomu košík s ovocím prosím!

Prví pokémoni k vám prídu bez toho, aby ste sa museli nejak intenzívne snažiť, neskôr v priebehu hry to už také jednoduché nebude. Na to, aby sa u vás pokémon zjavil, mu potrebujete vytvoriť ideálne prostredie. Okrem Pokédexu máte v Pokopii k dispozícii aj Pokédex prostredí, v ktorom strávite oveľa viac času, než v klasickom pokédexe. V ňom máte prehľad prostredí s informáciou, koľko a akých pokémonov

sa v ňom môže zjaviť. Na začiatku to budú jednoduché prostredia, v ktorých sa pokémoni zjavia takmer okamžite, no neskôr si budete musieť vyrobiť, prípadne kúpiť predmety, aby ste dané prostredie vytvorili a ani to nebude zárukou, že sa vám pokémon objaví hneď. Vyplnenie pokédexu je tak úlohou, ktorá vám zaberie stovky hodín času. Aby toho nebolo málo, tvorcovia priniesli hneď po vydaní event, v ktorom sa dali pre vašu krajinu získať noví pokémoni v určitom časovom období. Ak v tom budú pokračovať, na vyplnenie pokédexu budete potrebovať celý rok, aby ste si prešli všetkými časovo obmedzenými udalosťami.

Pokémoni, ktorí sa v krajine zjavia, na vás budú mať požiadavky. Budú chcieť cesty, viac alebo menej svetla, suché prostredie, vlhké prostredie, hračky, dekorácie... Zoznam želaní je nekonečný a vy ich ako ochotný starosta-dobrodruh budete musieť plniť, ak chcete zvýšiť level konkrétneho regiónu. Príania pokémonov sú tematicky spracované. Je samozrejme, že Onix bude chcieť suché prostredie, a Vespiquen bude okolo seba chcieť veľa kvetov. Za odmenu vám budú dávať darčeky, pýtať sa kvízové otázky za odmenu, alebo sa s vami budú chcieť hrať.

Hra v reálnom čase

Tak ako Animal Crossing, aj Pokopia beží na základe hodín reálneho času. Ak chcete postaviť nejakú veľkú budovu, pripravte sa na to, že sa ju vašim pokémonom nepodarí postaviť dnes. Hra má samozrejme striedanie dňa a noci na základe času vo vašej konzole. Čo je smutné, pretože ak máte každý deň čas hrať napríklad iba večer, v iných častiach dňa uvidíte svoj ostrov iba cez víkend, ak vôbec. To môže zároveň obmedziť, k akým pokémonom sa môžete dostať. Samozrejme sa to dá obísť zmenou času na konzole. Takto môžete skôr dostávať budovy, alebo si vytvoriť



časť dňa, ktorú potrebujete. Pri Animal Crossing sa často stávalo, že ste prvých pár dní nemali čo robiť, a tak bol tento časový skok takmer nevyhnutný. Toto vám určite nehrozí pri Pokopii. Skôr sa vám stane, že budete mať paralýzu z toho, že nebudete vedieť, čo sa vám oplatí robiť skôr.

V reálnom čase dostávate aj denné úlohy, za ktorých splnenie dostanete peniaze a môžete si za ne kúpiť nové predmety a recepty. Tie sú navlas podobné tým, ktoré poznáte z Animal Crossing. Novinkou je zbieranie známok. Každý deň dostanete jednu náhodnú známku a ak ich za týždeň pozbierate 5 (dva dni môžete vynechať), dostanete odmenu podľa toho, akej rarity známky sú.

Sandbox s hlavnou dejovou líniou

Pokopia pred vás postaví kopec úloh a ak by som jej mal niečo vyčítať, tak možno to, že vám nepovie, ktoré sú ako dôležité. No ako to pri hrách tohto žánru chodí, prioritu im máte nastaviť sami. No popri tomto sandboxovom prístupe má aj hlavnú dejovú líniu. Tá sa točí okolo zmiznutia ľudí zo sveta. Hlavný príbeh vás donúti cestovať po krajine, objavovať rôzne prostredia, hľadať nových pokémonov, aby ste odhalili pomerne zaujímavý príbeh. Aby som bol úprimný, tak táto hra má jeden najlepších príbehov, aké pokémon hry priniesli za posledné desaťročie. Ale povedzme si pravdu, príbeh nebol nikdy silnou stránkou pokémon hier. O príbehu ale treba povedať, že je to naozaj plnohodnotná hlavná dejová línia s rôznymi úlohami, čo pri tomto žánri nie je úplne bežné. Na internete som zachytil aj ľudí, ktorí sa ju rozhodli odignorovať a len si v prvej zóne stavali svoju vysnívanú krajinu plnú pokémonov. K tomu ešte dodám, že Pokopia sa naozaj snažila fatálne prekonať Animal Crossing úplne vo všetkom a len prvá zóna



je približne rovnako veľká, ako ostrov v Animal Crossing, takže máte oveľa viac priestoru na to, aby ste sa realizovali. Tu je dôležité povedať, že Pokémon Pokopia vychádza exkluzívne pre Nintendo Switch 2. Veľa hráčov bralo toto rozhodnutie ako podpásovku od Nintenda, ktoré chcelo túto očakávanú hru využiť ako dôvod na to, aby si viac ľudí kúpilo novú konzolu. Pravdou ale je, že grafiku a komplexitu celej hry by Nintendo Switch so svojím obstarožným výkonom určite nezvládlo.

Multiplayer

Jediná vec, ktorú vie Animal Crossing a nevie ju Pokopia je couch co-op. Zatiaľ čo v Animal Crossingu môžete dať vášmu kamarátovi ovládač a o chvíľu sa obaja preháňate po ostrove, ak si chcete Pokopiu zahrať spolu, potrebujete na to dve konzoly (a samozrejme dve hry). Multiplayer je presne takou zábavou, akú by ste od tejto hry čakali. Ak vás bavil Minecraft s kamarátmi, bude vás baviť aj toto. Samozrejme by ste si mali dať pozor, koho si na ostrov pustíte, aby vám ho nezdemoloval, ale Pokopia má veľmi priateľskú komunitu.

Niečo pre každého

Pokopia je drahokamom vo svete Pokémon hier. V dobe, kedy sú Pokémon hry v hlavnej sérii neoriginálne kvôli tomu, že sa tvorcovia boja urobiť nejaký odvážnejší krok, je Pokopia presne tým, čo ľudia potrebujú, aby ich Pokémon hra opäť bavila.

Ruiny sveta bez ľudí v útržkoch rozprávajú dosť temný príbeh na to, že ide o príjemnú hru z Pokémon prostredia. Pokopia prináša pestrú krajinu, s ktorou si môžete robiť čo chcete, zaujímavú dejovú líniu plnú konkrétnych úloh a množstvo dekorácií, aby váš svet mohol vyzerat' štýlovo.

Máme za sebou prvý kvartál roku 2026 a ešte je na tieto reči skoro, ale myslím si, že Pokopia by sa svojou originalitou mohla dostať medzi kandidátov na hru roka.

Verdikt

Pokopia je hrou, pri ktorej som sa pýtal, prečo vznikla až teraz. Geniálne prepojenie žánrov a skvelá exekúcia z toho robia závislosť, v ktorej stratíte stovky hodín, ak sú oddychové „cosy“ hry vašim obľúbeným žánrom. Pokopia je sviežim vetrom do Pokémon hier za veľmi dlhý čas.

Martin Majdák



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
oddychová hra	Omega Force	Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kreatívna pokémon hra	- Exkluzivita pre Switch 2
+ Výborné technické spracovanie	- Absencia couch co-op
+ Pútavý príbeh	

HODNOTENIE:

★★★★★

Fallen Tear: The Ascension

RUČNE KRESLENÁ NÁDHERA, KTORÁ SA NAJLEPŠIE HRÁ V POSTELI



Priznám sa, že pri tom množstve hier, ktoré mi mesačne prejde rukami, ma už len málokto 2D plošinovka dokáže poriadne vytrhnúť zo stoličky. Keď som však prvýkrát uvidel zábery z **Fallen Tear: The Ascension**, okamžite mi bolo jasné, že toto nebude len ďalší generický pokus o metroidvanu. Hoci som recenzii spočiatku bral trochu ako „službu šéfovi“, po pár minútach ma to reálne chytilo. Podme ale pekne po poriadku – stojí táto vizuálna chuťovka za váš čas a peniaze?

Handheldové nebo

Nebudem chodiť okolo horúcej kaše a poviem to na rovinu – hra vyzereá absolútne úžasne. Ručne kreslený vizuál mi miestami pripomínal tie najlepšie kúsky od štúdia Vanillaware alebo legendárne Ori and the Blind Forest.

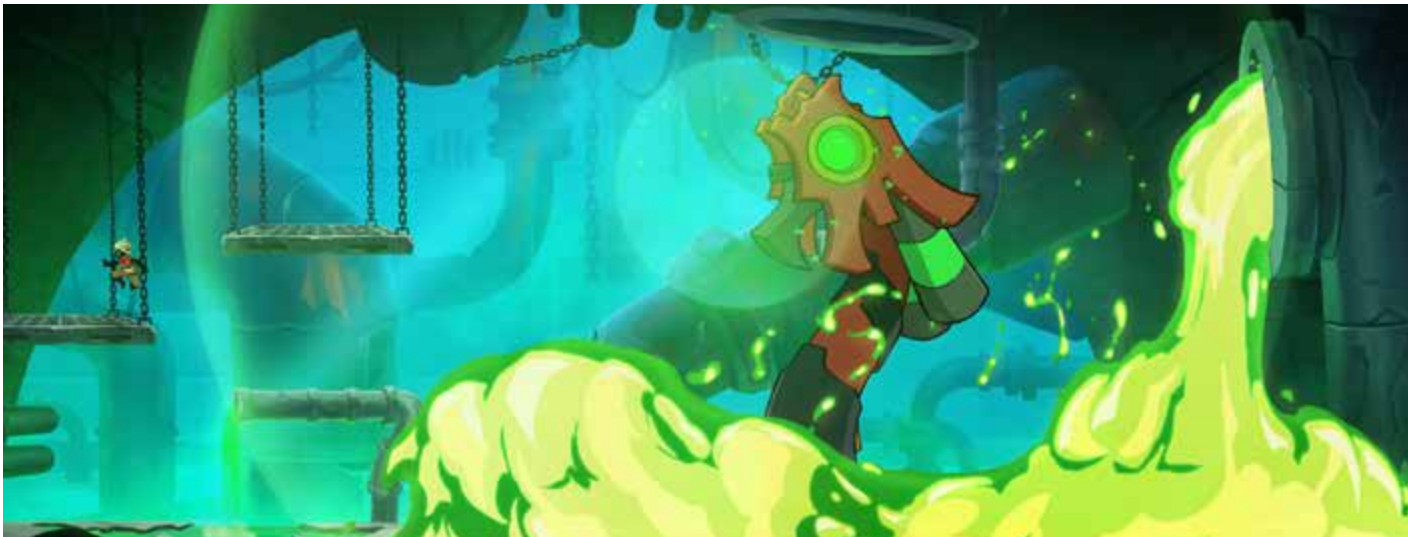
Každá lokalita dýcha životom, animácie hlavného hrdinu Hira sú plynulé a súboje majú ten správny „impact“. V dnešnej dobe, keď je trh zaplavený

lacným pixel-artom, je takýto detailný vizuál balsamom na dušu. Najviac ma však potešila technická stránka.

Hru som testoval primárne na handhelde (Steam Deck OLED) a musím povedať, že Fallen Tear je pre handheldy ako stvorený.

Všetko beží hladko, farby na displeji krásne vyniknú a ovládanie je presné, čo je pri plošinovkách alfou a omegou. Ak máte v knižnici kopu hier, oceníte, keď titul iba zapnete a všetko funguje tak, ako má, bez potreby hodinového nastavovania mapovania tlačidiel.





Od džungle po mrazivé pustatiny

Keď už hovoríme o vizuály, musím sa zastaviť pri biomoch. Svet Aethelgard nie je len jedna veľká mapa, ale predstavuje súbor neskutočne rozmanitých prostredí.

Začínate v bujných, sýtozelených džungliach, kde každý list a kvet pôsobí akoby ho niekto hodinu tieňoval ceruzkou. Práve tento kontrast medzi organickou prírodou a neskoršími mrazivými vrcholmi hôr alebo ruinami dávnych civilizácií dodáva hre potrebnú dynamiku.

Povedzme si na rovinu – väčšina metroidvanii trpí tým, že po dvoch hodinách vyzerá každá chodba rovnako. Tu nie. Každý biom má svoju vlastnú paletu farieb a unikátnych nepriateľov, ktorí vás nútia meniť taktiku.

Prechody medzi týmito svetmi sú síce plynulé, ale ich atmosféra je diametrálne odlišná, čo vás neustále poháňa vpred – jednoducho chcete vidieť, aký ďalší „obraz“ si pre vás vývojári pripravili.



Osudová cesta

Príbeh sa točí okolo mladého chlapca menom Hiro. Pôsobí síce ako klasický „vyvolený“, ale jeho cesta za poznaním vlastného pôvodu je napísaná celkom pútavo. Čo však hru skutočne odlišuje, sú postavy, ktoré na ceste stretávate, tzv. Fabled Ones. Títo spoločníci nie sú len na okrasu alebo na to, aby vám v cut-scénach vysvetľovali lore. Sú kľúčovou súčasťou hrateľnosti.

Každý z nich vám prepožičiava unikátne schopnosti, ktoré menia Hirove útoky alebo pohybové možnosti. Práve táto interakcia medzi postavami robí súbojový systém hlbším, než sa na prvý pohľad zdá. Hiro je síce sám o sebe agilný, no až v kombinácii so svojimi spoločníkmi sa stáva skutočne ničivou silou. Budovanie vzťahov s týmito postavami dodáva hre ten pravý RPG šmrnc, ktorý ma pri nej udržal, aj keď som už cítil únavu z celodenného kolotoča povinností.

Mätúci začiatok

Avšak nie všetko je ružové. Už v úvode prišiel moment, kedy som zostal mierne

vykolajený. Prechod z prológu do samotnej hry je zo začiatku dost' mätúci. Hra vás navnadí na určitý rytmus, predstaví vám mechaniky a potom vás zrazu „sekne“ a hodí do nového prostredia bez nejakého výraznejšieho vysvetlenia. Chvíľu mi trvalo, kým som si uvedomil, kde som, čo tam robím a kam vlastne smerujem. Úprimne, vývojári mohli tento prechod zvládnuť o niečo elegantnejšie, aby sa hráč nestratil hneď v prvej polhodine. Akonáhle však tento počiatočný chaos prekonáte, Fallen Tear sa vám odmení výborným súbojovým systémom a objavovaním sveta, ktorý vás nepustí. Systém „Ascension“ a vylepšovanie postavy cez vašich spoločníkov pridáva hre potrebnú hĺbku, ktorú by ste od modernej akčnej adventúry očakávali.

Verdikt

Fallen Tear: The Ascension je pre mňa veľmi príjemným prekvapením. Hoci ma úvodná pasáž trochu vyviedla z miery, zvyšok zážitku bol prvotriedny. Ak hľadáte hru, ktorá vyzerá ako oživený animovaný film a zároveň ideálneho kandidáta do vášho Switchu alebo Steam Decku, môžem vám tento titul odporučiť všetkými desiatimi. Nie je to síce revolúcia v žánri, ale ide o poctivo remeselne zvládnutú hru so srdcom na správnom mieste.

Róbert Gabčík

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: Akčná RPG	Výrobca: WinterLeaf Quests	Zapožičal: CMD Studios
----------------------------	--------------------------------------	----------------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-------------------------------------|--|
| + Nádherný, ručne kreslený vizuál | - Mätúci prechod z prológu do hlavnej hry |
| + Ideálna hrateľnosť na handheldoch | - Pre niekoho možno až príliš klasické žánrové mechaniky |
| + Veľa biomov | |

HODNOTENIE:



ASUS Zenbook A16 – extrémny výkon v ultral'ahkom tele

ASUS spustil predaj prémiového notebooku Zenbook A16, ktorý prepája ultraprenosnosť s nekompromisným výkonom. Ide o najvýkonnejší notebook s platformou Snapdragon s 18-jadrovým procesorom Snapdragon X2 Elite Extreme, profesionálnou grafickou kartou a NPU výkonom 80 TOPS, to všetko v ľahkom 1,2 kg šasi.

Nový Zenbook A16 je vyrobený z proprietárneho materiálu Ceraluminum s výnimočnou odolnosťou voči poškrabaniu, opotrebeniu a odtlačkom prstov. Napriek veľkému 16-palcovému 3K ASUS Lumina OLED displeju je notebook ľahší než mnohé 14-palcové modely. Procesor Snapdragon X2 Elite Extreme ponúka 18 jadier a NPU výkon na úrovni 80 TOPS, čím otvára novú éru výpočtovej techniky s podporou umelej inteligencie. Tento čip prináša výrazný nárast výkonu CPU aj GPU a zároveň optimalizuje spotrebu energie pre lepšiu efektivitu batérie. Grafický výkon novej generácie prináša nové scenáre využitia v tenkom a ľahkom zariadení. Zenbook A16 je vybavený 16-palcovým 3K 120 Hz ASUS Lumina OLED displejom s



jasom až 1 100 nitov, ktorý prináša živé farby, hlbokú čiernu a mimoriadne plynulý obraz. Napriek veľkorysej uhlopriečke si zachováva hmotnosť len 1,2 kg. Výbavu dopĺňa široká ponuka portov a až šesť výkonných reproduktorov s pohlcujúcim zvukom Dolby

Atmos. Zenbook A16 je navrhnutý na celodenné používanie bez potreby pripojenia k nabíjačke. Na jedno nabitie ponúka viac ako 21 hodín výdrže. Novinka ASUS Zenbook A16 je k dispozícii na našom trhu v cene od 1 695 eur.

Mercusys MB113-4G



Spol'ahlivé internetové pripojenie dnes potrebujeme takmer všade. Lenže nie každé miesto má pevný internet a nie vždy sa oplatí riešiť zložitú inštaláciu. Práve v takýchto situáciách dáva zmysel prenosný 4G LTE router.

Mercusys MB113-4G zodpovedá dnešnému flexibilnému štýlu života. Stačí vložiť nano SIM kartu, zapnúť a o chvíľu máte vlastnú Wi-Fi sieť takmer kdekoľvek. Či už potrebujete pracovať mimo kancelárie, zabezpečiť internet na chate, alebo pripojiť viac zariadení na cestách,

tento kompaktný router ponúka praktické riešenie. Jednou z hlavných predností je jednoduchosť. Po vložení nano SIM karty automaticky vytvorí 4G LTE pripojenie a začne zdieľať internet cez Wi-Fi.

Mercusys MB113-4G má kompaktné rozmery 108 × 86,8 × 34 mm a vďaka skladačím anténam sa ľahko prenáša. Ak často striedate pracovné prostredie, oceníte, že sa nemusíte spoliehať na hotspot v telefóne.

Z hľadiska výkonu ponúka podporu 4G LTE Cat 4 s rýchlosťou sťahovania až 150 Mb/s a odosielania až 50 Mb/s. Cez Wi-Fi vytvára sieť v pásme 2,4 GHz s rýchlosťou až 300 Mb/s. Router zvládne pripojiť až 32 zariadení naraz, odporúčaný počet je 16.

Praktickým detailom je napájanie cez USB-C. Router môžete zapojiť nielen do adaptéra, ale aj do powerbanky. Môže fungovať v aute, v karavane alebo kdekoľvek, kde je potrebný internet.

Mercusys MB113-4G nemusí fungovať iba cez mobilnú sieť. Vďaka portu LAN/WAN 100 Mb/s ho možno použiť aj ako klasický router po pripojení ethernetového kábla.

ADATA Urban Tapsafe

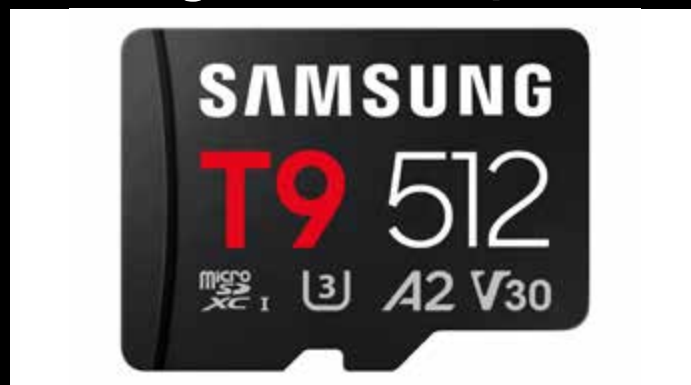


Spoločnosť ADATA oznámila uvedenie nového bezkontaktného externého SSD disku s názvom ADATA Urban Tapsafe. Tento model je prvým zástupcom novej produktovej rady Urban navrhutej pre moderný životný štýl mobilných používateľov.

Jednou z najvýraznejších inovácií je intuitívne odomkykanie prostredníctvom technológie NFC. Vďaka špeciálnej aplikácii sa smartfón premení na bezpečnostný kľúč, čo eliminuje potrebu pamätať si heslá. Disk ponúka správu až 9 používateľov. Zariadenie využíva rozhranie USB 3.2 Gen2 x2 s prenosovou rýchlosťou až 1900 MB/s. Výkon v kombinácii s kapacitou až 2000 GB je ideálny na prenos veľkých súborov a strih 4K videa. Šasi disku je z 50 percent vyrobené z recyklovaného plastu.

Novinka by mala byť dostupná v druhej polovici roka 2026.

Samsung microSD karty T7 a T9



Samsung predstavuje dvojicu nových microSD kariet T7 a T9. Obe karty vychádzajú z dlhoročných skúseností spoločnosti v oblasti pamäťových médií a ich hlavnými výhodami sú prepracované vyhotovenie aj zrozumiteľnejší systém označovania.

Karta T7 je určená na každodenné používanie. Ponúka úložný priestor až 1 TB a rýchlosť čítania do 170 MB/s. Karta T9 je určená pre náročnejších používateľov – grafici, filmári a nadšenci do moderných hier. Karta dosahuje rýchlosť až 200 MB/s a ponúka šesťnásobnú ochranu. Využitie nájde pri dronoch či akčných kamerách.

Čeny Samsung T7 sú 39,90 eur za 128 GB, 64,90 eur za 256 GB, 129,90 eur za 512 GB a 269,90 eur za 1 TB. Samsung T9 stojí 49,90 eur za 128 GB, 79,90 eur za 256 GB a 159,90 eur za 512 GB.

ENDORFY Aquarius 8000



Značka ENDORFY prináša na trh svoje prvé showcase PC skrinky Aquarius 8000, ktoré sú inšpirované dizajnom zo 60. rokov. Spolu s nimi uvádza aj nové ventilátory Corona 120.

Nový rad skriniek prichádza v dvoch verziách – Aquarius 8000 Corona a Aquarius 8000 Flex. Obe zaujmú

panoramatickým dizajnom, ktorý kombinuje rovný bočný panel a zakrivený predný panel z tvrdeného skla. Praktickým prvkom je umiestnenie I/O panelu na bočnej strane s portmi vrátane USB-C 3.2 Gen 2, dvoch USB-A 3.2 Gen 1 a audio jacku. Nové skrinky ponúkajú veľkú mieru prispôbitel'nosti. Zmestia sa do nich

základné dosky formátov SSI-CEB, ATX, microATX a Mini-ITX s plnou podporou zadných konektorov. Osadíte grafické karty s dĺžkou až 450 mm s prípravou na vertikálnu montáž. Chladič procesora môže dosahovať výšku až 179 mm. Do skrinky dostanete až desať 120 mm ventilátorov a vodné chladenie s radiátormi až do veľkosti 420 mm.

Model Aquarius 8000 Flex sa dodáva bez predinštalovaných ventilátorov, zatiaľ čo verzia Aquarius 8000 Corona obsahuje štyri nové 120 mm ARGB ventilátory Corona. Ventilátory Corona 120 ponúkajú tichý chod vďaka FDB ložisku, rozsah otáčok 200 až 1600 ot./min. s PWM reguláciou a obojstranný ARGB krúžok.

Skrinky majú 36-mesačnú záruku a ventilátory 60-mesačnú záruku. ENDORFY Aquarius 8000 Corona stojí 129 eur s DPH. ENDORFY Aquarius 8000 Flex stojí 99 eur s DPH. Ventilátory ENDORFY Corona 120 stoja 12,90 eur s DPH za kus.

Lemokey LO HE 8K

SVÄTÝ GRÁL PRE FPS HRÁČOV



Posledný mesiac som mal možnosť testovať Lemokey LO HE 8K alias jednoručný herný keypad postavený na magnetických spínačoch s nastaviteľným aktivačným bodom a extrémne rýchlym skenovaním vstupov. Ak nevíete, kto sa skrýva za značkou Lemokey, tak ide o hernú divíziu firmy Keychron, zameranú výhradne na výkon a nízku latenciu, nie na ergonomiu či makrá ako pri starších keypadoch. Odstránením pravej polovice klasickej klávesnice vytvára viac priestoru pre myš a cieľi primárne na kompetitívnych hráčov.

Telo Lemokey LO HE 8K je kompletne vyfrézované z CNC obrábaného hliníka a už pri prvom dotyku mi bolo jasné, že tu sa na materiáloch rozhodne nešetřilo. Žiadne vřzgajúce plasty, žiadne prehýbanie. Jednoducho celé zariadenie pôsobí ako jeden kompaktný monolit s matnou, jemne textúrovanou povrchovou úpravou, ktorá na dotyk príjemne chladí.

S hmotnosťou takmer 600 gramov sedí predmetný keypad na stole ako pribitý a v kombinácii s gumovými podložkami sa nepohne ani pri agresívnejšom hraní - jeden by neveril, čo tá ľavá ruka dokáže, čo? Estetika je strohá, až industriálna a zatiaľ čo konkurencia často stavia na mimozemských tvaroch a futurizme, Lemokey sa mimo RGB presvitania drží takzvané pri zemi. Hranaté línie sú funkčné, nič tu nie je navyše. Na pravej strane dominuje kovový otočný ovládač s presným krokovým chodom, známy z klávesníc Keychron Q série a využiteľný napríklad na úpravu hlasitosti či pri zóme mapy.

V balení nájdete samotný keypad, opletený USB-C kábel, nástroje na výmenu klávesov/spínačov a sadu náhradných skrutiek. Pri tejto cenovke, ale trochu zamrzí absencia opierky zápästia. Predná výška zariadenia je totiž takmer 27 mm a bez opory je zápästie v neprirodzenej polohe,

ktorá sa po niekoľkých hodinách hrania zákonite musí ozvať a to dosť nepríjemne. Konkurenti ako Razer Tartarus majú opierku integrovanú, avšak Lemokey vás odkáže na dokúpenie vlastného riešenia. Samostatnou kapitolou je vyklápatelná hliníková nožička na úpravu sklonu, ktorá je síce masívna a stabilná, no jej mechanizmus nešťastne koliduje s USB-C portom. Ak je zapojený kábel, nožičku bez jeho odpojenia jednoducho nenastavíte. Ide o drobný, ale o to iritujúcejší konštrukčný detail, ktorý pôsobí, akoby sa dizajn tela a elektroniky riešil oddelene a bez vzájomnej koordinácie. Za mňa dosť divné, ale pod'me ďalej.

Spínače sú plne vymeniteľné za chodu a fungujú na princípe Hallovho efektu, pri ktorom sa poloha klávesu nesníma mechanickým dotykem kovových kontaktov, ale zmenou magnetického poľa. V praxi to znamená dve zásadné výhody. V prvom rade klávesnica presne vie, v akej



t'ážkopádnych aplikácií typu Razer Synapse či Logitech G Hub používa webové rozhranie dostupné priamo cez prehliadač na stránke launcher.lemokey.com. Klávesnicu pripojíte, stránka ju okamžite rozpozná a bez inštalácie čohokoľvek máte prístup ku kompletnej konfigurácii, ktorá je rýchla, prehľadná a prekvapivo pohodlná. Celkovo má 35 klávesoch, pričom viete robiť malé technologické kúzla. Pre každý kláves zvlášť si nastavíte aktivačný bod v rozsahu od 0,1 do 3,35 mm, takže pohyb môže skutočne reagovať už pri jemnom dotyku, zatiaľ čo kritické akcie spustíte až pri hlbšom stlačení. Klúčovou funkciou je, ale toľko spomínaný Rapid Trigger, ktorý umožňuje okamžitý reset spínača hneď pri jeho uvoľnení a opätovnú aktiváciu bez návratu do pevného bodu, čo v hrách ako CS2 či Valorant dramaticky zvyšuje rýchlosť

hĺbke sa stlačený kláves nachádza, a to s presnosťou na stotiny milimetra, a zároveň tu neexistuje oneskorenie spôsobené kmitaním kontaktov. Signál je okamžitý, čistý a stále meraný ako analógový vstup, nielen ako jednoduché zapnuté/vypnuté. Lemokey používa vlastné lineárne spínače, ktoré sú extrémne ľahké, kde aktivačná sila začína už na 25 gramoch a končí na 48 gramoch, so skráteným zdvihom 3,35 mm. Vďaka tomu dostanete bleskovú odozvu, minimálnu únavu prstov, ale aj potrebu zvyknúť si na to, že klávesy reagujú už na samotné polozenie prstov. Zvukovo pôsobia skôr dutým, plastovým dojomom, než prémiovým „thockom“, ktorý by človek čakal od hliníkového tela, no pri hraní so slúchadlami je to vlastne nepodstatné. K tomu sa pridáva extrémnych 8 000 Hz polling rate a 256 kHz scan rate, vďaka ktorým klávesnica sleduje polohu každého spínača 256-tisíckrát za sekundu, a to je klúčové pre funkcie typu Rapid Trigger. Rozprávame sa tu o reálnej latencii okolo



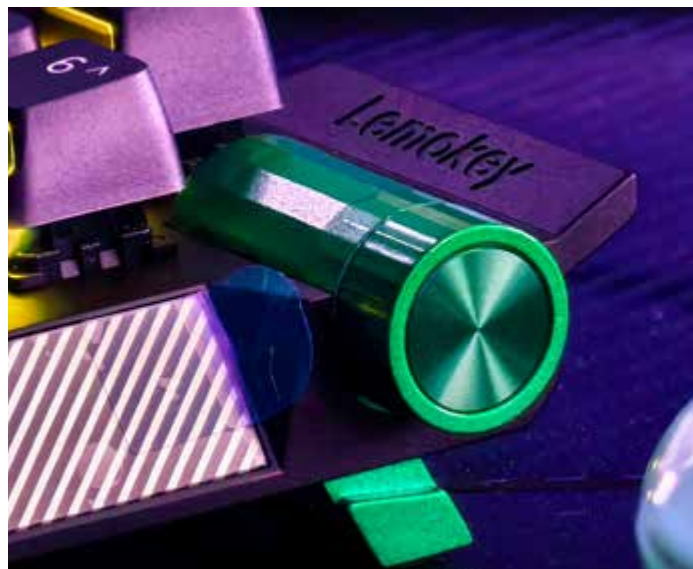
1,9 ms, čím sa Lemokey LO HE 8K radí medzi najrýchlejšie klávesnice na trhu a konkuruje aj ikonám od Wooting či Razer.

Lemokey ide v softvéri opačnou cestou než väčšina herných výrobcov a namiesto

strafovania (rýchle pohybovanie sa dol'ava a doprava pomocou kláves A a D). Nechýba ani kontroverzné SOCD/Snap Tap správanie s logikou „Last Win“, kde má posledný stlačený smer prioritu, čo sa už však samozrejme pohybuje na hrane férovosti. Bonusom je analógový režim, v ktorom sa klávesy správajú ako páčky gamepadu, kde jemný stisk znamená chôdzu, plný beh, čo má však zmysel skôr v pretekárskych hrách alebo v GTA než v čistých FPS. Slabinou webového prístupu je závislosť od internetu pri nastavovaní, no všetky profily sa ukladajú do internej pamäte klávesnice, takže po nakonfigurovaní si ich beriete so sebou kamkoľvek.



Môj osobný prechod z plnohodnotnej klávesnice ASUS ROG Azoth na Lemokey LO HE 8K bol prvé dni tvrdým nárazom pre svalovú pamäť, no približne po týždni som pochopil jeho filozofiu naplno, a to najmä vo vyššie spomínaných FPS hrách, kde tento keypad doslova dominuje. Najväčšou výhodou je obrovský priestor pre myš, kde pri hraní na nízkej citlivosti už nenarážam myšou do okrajov klávesnice a môžem robiť



široké 180-stupňové otočky s lakt'om na stole bez akýchkoľvek obmedzení. Onen Rapid Trigger je citeľný okamžite, pohyb postavy pôsobí extrémne presne, rovnako tak zastavenie pre okamžitú strel'bu hoci časť tohto pocitu môže byť aj placebo, ale nameraná latencia 1,9 ms jednoducho hovorí jasnou rečou. Pri MMO hrách typu World of Warcraft však jasne badať limity. 35 klávesov je pre moderné MMO objektívne málo a aj keď existujú vrstvy s funkčnými klávesmi, ich prepínanie v chaosu raidu zvyšuje mentálnu záťaž. Chýba tu aj palcový D-pad, ktorý ponúkajú zariadenia ako Razer Tartarus, a ktorý výrazne pomáha s pohybom a uvoľňuje prsty na kúzla, takže ak ste zvyknutí na Tartarus, Lemokey pre vás bude ergonomickým krokom späť, hoci v zásade zase technologickým krokom vpred. Na písanie je tento keypad nepoužiteľný už zo svojej podstaty, keďže chýba polovica klávesnice, a ak chcete v hre napísať čo i len „GG“, potrebujete mať po ruke druhú klávesnicu. To síce vyzerá profesionálne

ako u streamerov, ale v praxi to vie občas liezť na nervy. V konkurenčnom porovnaní stojí Lemokey medzi viacerými silnými menami. Spomínal som Razer Tartarus Pro, ktorý je lacnejší, ergonomickejší a vhodnejší pre MMO, no pôsobí plastovo, má optické spínače a softvér, ktorý vám dokáže znechutiť život. Wooting 60HE naproti tomu ponúka rovnakú magnetickú technológiu v plnohodnotnej klávesnici, s výborným softvérom a podobnou cenou, pričom Lemokey vyhráva najmä v priestore pre myš a hliníkovom tele. Naopak Azeron Cyborg je extrémne ergonomický nástroj pre nadšencov, no s veľmi strmou krivkou učenia, zatiaľ čo Lemokey má výhodu v úplne nulovej adaptácii a je to jednoducho klávesnica, len rozseknutá na polovicu a zameraná výhradne na rýchlosť.

Lemokey LO HE 8K sa na oficiálnej stránke predáva za 160 dolárov, k čomu treba prirátať poštovné okolo 20 až 30 dolárov pričom v čase písania recenzie ho v

lokálnych e-shopoch ako Alza nenájdete a objednávka ide výhradne priamo od výrobcu. Z racionálneho pohľadu je to ťažko obhájiťel'ná kúpa, keďže za cenu slušnej klávesnice dostanete v úvodzovkách len polovicu klávesnice, bez opierky zápästia, na ktorej si nenapíšete ani e-mail. No na druhú stranu z technologického a emocionálneho hľadiska ide o výnimočný kus hardvéru.

Je to jeden z najlepšie spracovaných keypadov, aký dnes existuje, s luxusným hliníkovým telom a magnetickými spínačmi, ktoré patria k absolútnej špičke v rýchlosti odozvy. Pre hráčov CS2 a Valorantu hrajúcich na nízkej citlivosti, ktorí chcú maximum priestoru pre myš a minimum latencie, predstavuje relevantný nástroj, ktorý nebude brzdiť ich výkon a v prípade prehy už sa nebude na čo vyhovárať. Zároveň však nejde o produkt pre každého. MMO hráči tu narazia na limit počtu klávesov, ľudia zvyknutí na časté písanie do chatu budú musieť mať stále po ruke druhú klávesnicu a ktokoľvek, kto hľadá dobrý pomer ceny a výkonu, bude sklamaný.



Verdikt

Ak hráš FPS na nízkej citlivosti a chceš absolútnu rýchlosť, toto je tvoj osudový keypad.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Keychron
Cena s DPH: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Prémiové spracovanie
- + Extrémne rýchle magnetické spínače
- + Obsah balenia
- Cena
- Nič pre MMO komunitu
- Dutý zvuk spínačov

HODNOTENIE:



FIXED MagRound 2

MAGNETY SÚ STÁLE SUPER



V rámci kompletného balíčku príslušenstva značky FIXED som mal možnosť sa pozrieť aj na kvality ich najnovšieho pomocníka do auta. Konkrétne sa jedná o magnetický držiak do ventilácie s integrovaným bezdrôtovým nabíjaním. Jeho hlavná výhoda je jednoduchá: telefón drží pevne a zároveň ho počas jazdy nabíja bez kábla motajúceho sa po palubovke.

Magnety sú stále super

Najdôležitejšie z pohľadu súčasných trendov je, že nejde o obyčajný magnetický držiak v tvare placky. Tento konkrétny model pohybujúci sa cenovo okolo 40 eur totižto podporuje Qi2, takže pri kompatibilných telefónoch vie bezdrôtovo nabíjať výkonom až 15 W. V praxi to znamená, že ak používate navigáciu, displej svieti naplno a mobil je teda stále v akcii, batéria vám nebude bezmocne klesať, ale reálne sa dobíjať.

Veľké plus je podľa mňa aj samotné uchytenie. Magnet je jednak dostatočne

silný, telefón drží pevne a ani na horšej ceste nemá tendenciu odskakovať. Zároveň tu však pomáha aj spôsob montáže do výdychu ventilácie. FIXED tu nepoužíva len jednoduchý klip, ale háčikový mechanizmus, ktorý sa za lamelu doslova zahryzne.

Výsledok je ten, že keď telefón z držiača zoberiete, nevytrhnete si z auta aj celý držiak. A to je pri podobných riešeniach oveľa väčšia výhra, než sa môže zdať.

Poteší aj spracovanie. Kombinácia kovu, plastu a skla pôsobí slušne a nie lacno. V interiéri auta to nevyzerá ako rušivý kus príslušenstva z čínskeho výpredaja. Rozmery sú rozumné, takže držiak nezavadzia viac, než je nutné.

Treba však rátať s pár vecami. Aby ste dostali plný výkon, potrebujete používať originálny alebo výkonom zrovnateľný kábel aký sa nachádza v balení, ideálne aspoň 20 W. Ak to zapojíte do slabého starého USB portu v aute, výsledok bude nedostatočný. Držiak síce pôjde, ale nabíjanie bude pomalé.

Druhá dôležitá vec je kompatibilita. Najlepšie funguje s iPhoneami od série 12 vyššie a všeobecne so zariadeniami podporujúcimi MagSafe alebo Qi2. Ak máte telefón bez magnetického systému, alebo používate hrubý kryt bez MagSafe prstenca, toto nie je vec ktorá pre vás bude mať prínos.

Spomenúť treba aj teplotu. FIXED MagRound 2 nemá aktívne chladenie, takže v lete, pri navigácii, silnom slnku a rozpálenom interiéri môže byť bezdrôtové nabíjanie limitované teplotou telefónu. To nie je chyba tohto modelu, ale realita väčšiny bezdrôtových nabíjačiek v aute. Rovnako tak ak máte držiak priamo vo výdychu kúrenia, v zime mu veľmi nepomôžete tým, že naň pustíte tropický vzduch.

Celkovo je podľa mňa FIXED MagRound 2 vydarený držiak pre ľudí, ktorí chcú telefón v aute pohodlne prichytiť, nabíjať a nemať pri každom výtlku pocit, že mobil o chvíľu skončí pri pedáloch. Ak máte kompatibilný telefón a správny adaptér, funguje presne tak, ako má.

Ak hľadáte magnetický držiak s dostatočne výkonným bezdrôtovým nabíjaním do ventilácie, FIXED MagRound 2 patrí medzi tie rozumnejšie kúsky. Má silné uchytenie, dobrú konštrukciu a pri správnej výbave aj reálne použiteľné nabíjanie. Len počítajte s tým, že bez kompatibilného telefónu a slušného napájania z neho maximum nedostanete.

Verdikt

Vydarený držiak do auta.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:
FIXED

Cena s DPH:
40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pevné magnetické uchytenie
- + stabilná montáž do výdychu s háčikom
- v horúčave môže výkon bezdrôtového nabíjania klesať

HODNOTENIE:



MPG 341CQR QD-OLED X36

REVOLÚCIA ČI EVOLÚCIA?



Sú veci, ktoré si človek kúpi a po týždni prestane vnímať, že ich vôbec má – splnia účel, fungujú. A potom sú tu zariadenia, ktoré zakaždým, keď ich použijete, pripomenú, prečo ste za ne zaplatili možno trochu viac, než ste pôvodne plánovali. MSI MPG 341CQR QD-OLED X36 patrí do druhej kategórie. A mimochodom, uvádzacia cena je viac-menej rovnaká ako pri modeli z roku 2025, avšak získate omnoho viac. A nejde o monitor, ktorý si kúpite „lebo chcete nový“. Kúpite si ho, lebo chcete vidieť rozdiel. A ten rozdiel tu poznať okamžite.

Fialová je preč

Nadobro. Prvé očakávania sa naplnili. Zmizli časy, kedy mal QD-OLED namiesto hlbokej čiernej skôr fialovo-sivý nádych, keď ste mali zapnuté svetlo, či nebodaj do miestnosti vnikalo slnečné svetlo. Už

v predošlej generácii došlo k zlepšeniu, no tentoraz je čierna skutočne čierna aj pri bežnom osvetlení a mierne „zosivenie“ si všimnete len v extrémne presvetlenej miestnosti. Toto zlepšenie prináša nová vrstva „Dark Armor“, ktorá má aj ochrannú funkciu pred poškrabávaním.

Významným krokom vpred je aj nové usporiadanie subpixelov, prakticky totožné s LCD panelmi. Vďaka tomu sú aj tenké malé texty na kontrastnom pozadí jasne čitateľné a bez rušivých fialovo-zelených kontúr – tabuľky, maily aj texty zvládnete čítať celý deň bez zbytočného namáhania zraku.

Je neuveriteľné, že stačil jeden rok a panel zvláda o rovných 120 Hz viac, teda 360 Hz. To je už hodnota, pri ktorej reálne testy potvrdili ostrejšie zobrazenie aj tam, kde pri 240 Hz pôsobila grafika

rozmazane a kde sa mnohí dušovali, že vyšší počet snímkov za sekundu už ľudské oko a mozog nedokážu vnímať. Opak je pravdou – 360 Hz obraz je viditeľne ostrejší, hoci najviac som to pocítil pri prechode na 240 Hz. To isté platí aj o input lagu. A pozorovacie uhly? Lepšie nenájdete. QD OLED je jednotka.

1300 Nitov

Marketing je mocný nástroj a nepochybujem, že všetky tie hodnoty a milisekundy presvedčia určitú časť publika na kúpu. Našťastie pri OLED technológii väčšina údajov skutočne platí. Obraz je výrazne ostrý, odozva pixelov je expresná a farby sú také syté a žiarivé ako to len QD OLED dokáže. Momentálne im môže konkurovať iba prichádzajúce RGB LED podsvietenie, ktoré však patrí do sektoru TV, má



„mamutie“ uhlopriečky a napokon aj tá cena... MPG 341CQR QD-OLED X36 vás po zapnutí okamžite vtiahne do deja. Kontrast, farby aj konzistentnosť patria medzi jeho najväčšie prednosti.

Pod'me sa ale pozriete na ten jas. V SDR dosahuje málo cez 300 nitov, čo je na prácu dosť a na hry vcelku fajn. OLED ale chceme vidieť v HDR, verte mi. Tento monitor má aj certifikáciu DisplayHDR True Black 500, VESA ClearMR 18000, a 5-vrstvovú Tandem OLED architektúru. Maximálny jas na celej obrazovke s bielou farbou dosahuje minimálne 300 nitov, čo je zhruba 20-percentný medzigeneračný nárast.

Maximálny jas v tomto móde je okolo 500 nitov, ktorý začne klesať nad 10% APL (average picture level / teda v podstate to, aký „svetlý“ je obraz ako celok) a klesá až na garantovaných 300 nitov. V praxi teda nočná scéna vyzerá pôsobivo – typický OLED. Naopak, slnečný deň na pláži či zimná scéna plná bielej, teda vysoké APL, sú jasnou slabinou tejto technológie.

Zatiaľ čo v móde TrueBlack 500 je konzistentnosť rôznorodých scén najlepšia akú som na OLED monitore videl, marketingový t'ahák „Peak 1300 nits“ (1300 nitov pri 1% APL – teda reálne takmer nikdy) má svoje pozitíva aj negatíva. Vyslovene zažiarí v tmavých až kontrastných scénach. Akonáhle

prídu tie slniečkové a zasnežené, nuž, obraz je citel'ne tmavší ako tá istá scéna v True Black 500. Dôvodom je striktné obmedzenie od Samsungu, ktorý panel vyrába (nie monitor). Ak chcete dosiahnuť vyšší jas, vo svetlých scénach sa uberá z jasú v stredných tónoch. Slniečko síce žiari, no zvyšok scény potom pôsobí akoby v tieni. Je to trochu ako vynútené nasadenie slnečných okuliarov.

MSI sa tento neduh snaží riešiť „EOTF boost“ módom, ktorý je akýmsi hackom snažiacim sa obísť firmware panelu. Výsledkom je však paškvil, ktorý zosvetľuje tmavé scény a takmer nijako nezlepšuje tie svetlé. MSI pridal aj custom módy kde si môžete znižovať jas po jednotlivých bodoch krivky. Benefitom by mali byť menej priepastné rozdiely v konzistentnosti jasú.

Ako príklad uvediem max jas 800 nitov a minimálny 300. Keby to pozitívne ovplyvnilo stmavovanie obrazu, bolo by to skvelé, avšak to sa deje stále, okrem režimu True Black 500.

Jediné využitie tejto možnosti vidím v scenároch, kde sa maximálny jas (peak, nie celkový) nedá nastaviť, napr. vo filmoch alebo v hrách, ktoré majú nedostatočné nastavenia HDR.

Keby som vlastnil tento monitor, tmavšie hry by som určite hral v režime Peak 1300, zatiaľ čo tituly s častými

zmenami prostredia alebo striedaním dňa a noci skôr v True Black 500. Určite sa nájdú používatelia, ktorým vyššie spomínané špecifiká neprekážajú, no ostatní by mali počítať s kompromismi.

AI

Ach, tá AI. Je všade a nechýba ani v tomto monitore. Funguje však dobre. Sleduje napríklad, či sedíte za stolom: ak odídete, monitor sa môže vypnúť alebo stlmiť jas, prípadne reaguje aj na to, či sa pozeráte mimo obrazovku. Prispôsobuje jas podľa okolitého osvetlenia v miestnosti a upravuje aj teplotu farieb. Zaujímavý je aj AI zameriavač, ktorý mení farbu podľa pozadia v hre tak, aby bol vždy jasne viditeľný.

Výbava

Chválim navigáciu cez šikovne ukrytý joystick. Menu je svižné a prehľadné. Monitor je nabitý funkciami ako KVM, DSC, RGB podsvietením, NVIDIA G-SYNC Compatible, AMD FreeSync™ Premium Pro. A pozor, prítomný je aj DisplayPort 2.1a pre najnovšie grafické karty.

Záver

OLED monitory sú tu s nami vyše tri roky. Za ten čas prešli významnými vylepšeniami. Ochrany pred vypálením sú viacnásobné a nerušia, text je jasne čitateľný a jas sa zvyšuje. OLED technológia v monitoroch je rozšírená natoľko, že je už aj finančne dostupná.

Hodnotenie

MSI MPG 341CQR QD-OLED X36 ma nadchol. Vylepšení za jeden rok je viac než dosť a ťažko si predstaviť, s čím výrobcovia prídu nabudúce. Tento monitor je dokonalý herný nástroj, no prekvapil ma aj ako spolažlivý pracovný monitor – bohato som si vystačil s polovičným jasom. 360 Hz určite zaujme aj hráčov e-športov. Navyše je monitor pasívne chladený, takže je úplne tichý.

Roland Dvorský

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI Cena s DPH: 1 050€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Celkovo luxusný obraz
+ Povrchová úprava panelu
+ 360 Hz
- V HDR takmer žiadne možnosti nastavení

HODNOTENIE:



ASUS ROG Kithara

VELKÉ PREKVAPENIE. DOSLOVA.



Užívateľ'ské štatistiky, ale aj reálna skúsenosť hovoria, že hráči podceňujú pri výbere hardvéru nielen kvalitu obrazu, ale aj zvuku. A pritom sú to najdôležitejšie zmysly človeka. Priznám sa, kedysi som tiež neprikladal týmto atribútom veľkú váhu a navyše rozpočet, ten tiež nepustil. V tomto teste sa pozrieme na veľmi unikátny kúsok, ktorý mi posunul hranice a dodnes mi vrta v hlave. Kúpiť, či nekúpiť? ASUS ROG Kithara.

Budget vs audiofil

Odhliadnuc od toho, že slúchadlá zapožičal ASUS, hľadám na túto značku ako na výrobcu prémiovej IT techniky. No keď

odhalili tento headset, spozornel som. Predsa len, ASUS lezie do kapusty výrobcov audiofílskeho náčinia? Ukázalo sa, že ani nie. Kithara sú slúchadlá od firmy HIFIMAN, mierne doladené divíziou ROG pre potreby hráčskeho publika. A to sú dobré správy. Kithary poháňajú planárne magnetické meniče gigantických rozmerov 100 mm. Na rozdiel od klasických kruhových meničov s cievkou a magnetom, tu sa nachádza supertenká Neo Supernano membrána medzi dvoma magnetickými stenami.

Konštrukcia slúchadiel je cez hlavu, hlavový most je obrovský a telo slúchadiel taktiež. Priznám sa, že takéto obrie slúchadlá

som ešte nevidel, ani neskúšal. Klamú však telom, pretože po nasadení na hlavu sa dostavil pocit komfortu, malej váhy a minimálneho prítlaku. Náušníky sú nielen veľké, ale majú aj veľké otvory, takže uši sú kompletne obopnuté bez akéhokolvek tlaku či nepohodlia.

Vyhotovenie je na vysokej úrovni. Všetky materiály, vrátane plastového tela, pôsobia skutočne prémiovo. Takto bežne vyzerajú slúchadlá, ktoré stoja nad magických 1000 EUR. A navyše sú modulárne. Nielenže v krabici nájdete 3 rôzne cinch koncovky (4,4 mm je dokonca balancovaný), ale aj samotný kábel sa k slúchadlám pripája cez

špeciálne konektory, a to zvlášť pre ľavý a pravý. Priložený mikrofón má vlastný odpojiteľný kábel používajúci oddelené žily pre audio signál a signál z mikrofónu, teda je zakončený dvoma 3,5mm „jack“ konektormi namiesto jedného zmiešaného. Náušníky sú odnímateľné, k dispozícii sú veľúrovňové a koženkové kombinované s látkou.

Zvuk

Testoval som dva scenáre. Hranie na PC a posluch hi-res audia. V prvom prípade som použil výstup z dedikovanej 7.1-kanálovej zvukovej karty, dodávanej k hernému headsetu Sennheiser PC360. Kithara má impedanciu 16 ohmov, čiže ich bez problému utiahne aj takáto USB zvuková karta, pokojne integrovaná aj na matičnej doske či mobilný telefón. Samozrejmosťou je teda aj napájanie z gamepadu od konzoly. Od prvého okamihu je počuť, že prednes Kithary je veľmi čistý a neutrálny. Nič prehnané neduní a výšky nedráždia sluch. Reklamovaná priestorovosť tam skutočne je, úplne postačí (kvalitný) stereo výstup. So simulovaným 7.1 zvukom sa pridávajú efekty aj dozadu, akoby spoza hlavy. Kvalita zvuku a podanie priestorovosti sa mierne líši od obsahu, AAA hry s kvalitným zvukom znejú proste lepšie a tento headset spoliehavo odhalí, či si autori vystačili s mp3-kami, alebo šli do vyššej ligy. Hranie je pohodlné, uši nebolia, nič netlačí. Skutočne som ani po pár hodinách nepociťoval nutkanie dať Kitharu dole z hlavy.

Druhý scenár bol posluch hudby v bezstrátovom hi-res formáte. Použil som dedikovaný slúchadlový zosilňovač FiiO Q1 Mark II a ako zdroj hudby službu Tidal. No a tu sa moja spokojnosť pretavila do nadšenia. Všetky kvalitné slúchadlá potrebujú kvalitný zdroj hudby, aby sa ukázali v plnej kráse. Kithara nie je výnimkou. Akonáhle zazneli prvé tóny „We own the sky“ od M83, vedel som, že marketing tentoraz nezavádzal. V „Time to Pretend“ od MGMT znie „syňťákový



prdlák“ tak, ako som ho nikdy predtým nepočul – presne, s vysokým rozlíšením a jasne oddelene od zvyšku songu. Kithara dokáže aj rock, klasiku, čokol'vek. Dokonca aj slovenské klasiky z 80-tých ako Barket či Žbirka ohúrili fantastickým zvukom. Na druhú stranu, ako to už u referenčných slúchadiel býva, zo zlej nahrávky inak výbornej skladby zázrak nespraví, a taký „Main Theme“ z Assassin's Creed III znie „zahuhňane“ a vyslovene lo-res (zdroj 16bit 44kHz loseless). Každá nahrávka znie inak, no v drivej väčšine vždy muzikálne. Kithara nie sú suchopárne či nudné, to ani náhodou.

Kompromisy

Toto bude ťažké. Rozhodnúť sa, čo je vlastne Kithara a pre koho je headset určený. Klady sú ťažká váha. Nadchol ma ten zvuk, priestorové podanie, čistota aj príjemné počúvanie. Lenže takto hrajú len otvorené slúchadlá. Nevýhoda je zrejmä. Zvuková izolácia sa blíži k nule, teda budete počuť všetky ruchy okolo seba, vrátane hučania ventilátorov z PC a podobne. Navyše, budete rušiť svoje okolie, keďže zvuk preniká aj smerom von, pri vyššej

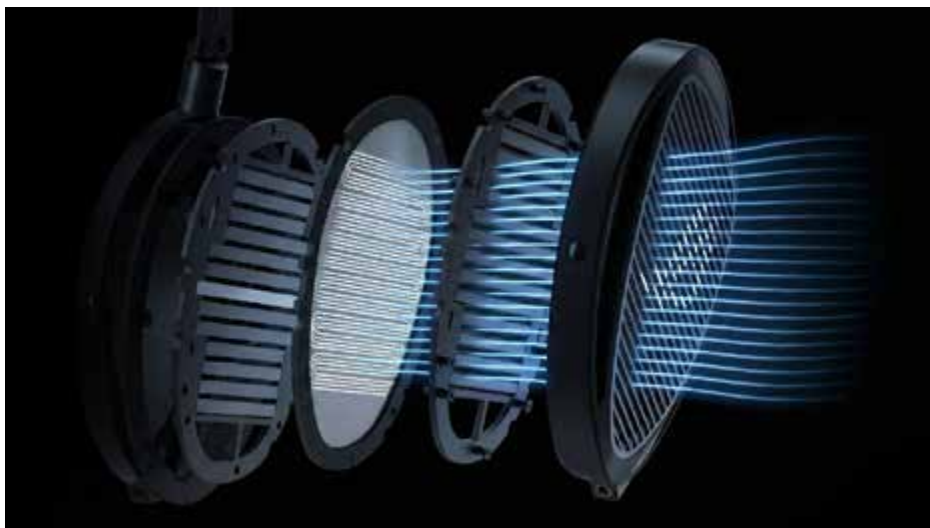
hlasitosti dosť výrazne. Druhým mínusom je dĺžka kábla. Výrobca nejakým spôsobom nemyslel na PC hráčov, ktorí potrebujú ideálne tak dva metre. No a skôr subjektívnym problémom je nakoniec veľkosť. Ak vám ale neprekáža, že s týmito opachami budete vyzerať ako mimozemšťan, tak budiž

Pre koho sú tieto slúchadlá/headset? Úprimne, kvôli úniku zvuku ich doma bežne použiť neviem. Moje okolie nepotrebuje ďalší rušivý element. Navyše, bežný hráč siahne po headsete, ktorý hrá „dosť dobre“, za polovicu ceny a bez kompromisov. Tak pre koho ASUS vyrobil niečo také? Povedal by som, že cieľová skupina je hráč, ktorý má svoj brloh a ktorý má audiofílske nároky. V tom momente by som neváhal ani sekundu, pretože na to, čo Kithara predvádza, je cena ľahko nad 300 EUR až hriechne nízka.

Hodnotenie

Audiofílske slúchadlá, ktoré sa tvária ako headset. Vyzerajú svojrázne, sú remeselné kvalitne vypracované, ale hlavne dokážu podať fantastické výkony v kultivovanom, no zároveň zábavnom prednese. Dostanete basy, výšky, presvedčivé vokály, čistotu a mnoho prekvapivých momentov. MP3ky im však nestačia, je treba myslieť na kvalitný zdroj zvuku a dopriať si kvalitný hi-res zosilňovač.

Roland Dvorský



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčaľ: Asus
Cena s DPH: 310€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Priestorovosť	- Źiadna zvuková izolácia daná konštrukciou
+ Kvalitné vyhotovenie	
+ Na pocit ľahké	
+ Množstvo príslušenstva	- Kábel pre PC hranie mohol byť dlhší

HODNOTENIE:

★★★★★

bHaptics Tactsuit PRO

TOTO S VAMI ZATRASIE



Virtuálna realita dnes vie výborne pracovať s obrazom aj zvukom, ale hmat je stále ten zmysel, ktorý jej v širšom povedomí chýba. Rôzne vibračné vesty sa to snažia zmeniť, z nich som vám už zopár predstavil v samostatných testoch. Dnes budem v tejto malej tradícii pokračovať a pozrieme sa na produkt od spoločnosti bHaptics. Ich TactSuit PRO som mal možnosť doslova nosiť viac ako mesiac a nechať sa ňou v duchu interaktívnej zábavy poctivo premasírovať.

TactSuit PRO ide na haptiku inak než nedávno testovaný konkurenčný Woojer Vest 4. Kým Woojer stavia hlavne na síle, basoch a hrubšom fyzickom náraze, koncept bHaptics hrá na presnosť. Namiesto toho, aby roztriasol celý trup jedným veľkým dunením, snaží sa rozložiť vnem do konkrétnych bodov.

V praxi to znamená jednoduchú vec. Woojer vás zasiahne silou, bHaptics smerom. A pri hrách býva práve smer často dôležitejší než samotná intenzita.

Aj samotné spracovanie tomu zodpovedá. TactSuit PRO je robustná vesta, ktorá svojou váhou 1,87 kilogramu naozaj nepatrí medzi subtílné kúsky. Nepôsobí elegantne, ale funkčne. Má predný zips, bočné sťahovanie, pevnejšiu konštrukciu než Woojer a vnútornú mesh vrstvu, takže na tele sedí istejšie než väčšina konkurencie. To je za mňa dôležité, pretože pri takomto hardvéri nejde len o komfort. Ak vesta nemá pevný kontakt s telom, presnosť ide okamžite dolu a vytráca sa celý zážitok. V bHaptics veľmi dobre pochopili, že haptika musí držať tam, kde ju máte cítiť, inak sa z nej stane len ekvivalent vibračného vankúša z Temu. Pri dlhšom hraní sa, samozrejme, zahrejete.

To nie je chyba tejto vesty, ale skôr realita VR zariadení, ktoré si dávame na telo. Hýbete sa, potíte sa a máte na sebe ďalšiu vrstvu výbavy. TactSuit PRO to však aspoň nezhoršuje viac, než musí. Tam, kde bol priestor na priedušný materiál, ho výrobca aj použil. Keďže ide o univerzálnu veľkosť s rozsahom obvodu tela od 66 do 127 centimetrov, pred kúpou nemusíte riešiť žiadne komplikované meranie hrudníka. Stačí povoliť bočné pásy, nastaviť ramená a krátko po vybalení sa môžete začať zoznamovať. Dokonca si vestu viete upraviť aj vizuálne, a to výmenou špeciálnych magnetických odznakov v strede fyzického spínača s RGB podsvietením alebo nášiviek so suchým zipsom v oblasti ramien.

Poteší aj výdrž. Výrobca pri TactSuit PRO uvádza batériu s kapacitou 9 800 mAh, výdrž do 13,5 hodiny a nabíjanie približne 5



hodín cez USB-C konektor umiestnený na chrbte. Je to, samozrejme, silne individuálne s ohľadom na nastavenie intenzity vibrácií, ale mne sa podarilo zakaždým dostať cez 10 hodín výdrže, a to som vibráciami rozhodne nešetril. Inými slovami, nie je to vesta, ktorú musíte po každom dlhšom večere poslušne zaparkovať na kábel. V tomto smere má bHaptics navrch aj nad Woojerom Vest 4, pri ktorom to s výdržou bolo citel'ne horšie.

Najväčší rozdiel medzi uvedenými vestami však nerobí samotný hardvér, ale softvér. bHaptics nestojí len na tom, že vesta reaguje na zvuk. Pri podporovaných hrách reaguje na konkrétne herné udalosti. To znamená, že spätná väzba nie je len všeobecné vibrovanie podľa hlasitosti, ale presne cieleň vnem podľa zásahu, pohybu alebo okolitého diania. A práve v tomto scenári TactSuit PRO ukazuje,

prečo má v kombinácii s VR obrovský zmysel. Nie je to len doplnkový trik. Je to ďalšia vrstva informácií, ktorú telo začne prirodzene využívať a ktorá dokáže herný zážitok citel'ne posunúť.

Počas môjho dlhodobého testovania sa to veľmi dobre ukázalo pri prepojení s PlayStation 5 a PSVR2. TactSuit PRO sa nepripája priamo ku konzole, ale cez mobilnú aplikáciu, kde vestu spárujete, nastavíte intenzitu a celé riešenie funguje cez rovnakú sieť ako PS5. Na papieri to znie ako ďalší medzičlánok, ktorý vás bude zbytočne otravovať, no v praxi ma príjemne prekvapil svojou intuitívnosťou. Keď má hra natívnu podporu, celé spojenie pôsobí hladko a bez pocitu, že skladáte polofunkčný experiment z mobilu, konzoly a vesty. Práve na PSVR2 som mal pocit, že vesta funguje najlepšie vtedy, keď o nej po



piatich minútach prestanete premýšľať a začnete ju vnímať ako prirodzenú súčasť zážitku. Prosto ako ďalší gamepad v dome.

Natívna podpora sa v tomto prípade objavuje vo hrách ako Breachers, Arizona Sunshine 2, Arizona Sunshine Remake, Metro Awakening, Legendary Tales, Of Lies and Rain, Beat Saber, Synth Riders či Titan Isles. A práve pri takýchto dielach vesta krásne ukazuje, že nie je len atrakciou pre technologických nadšencov. V striel'ačkách z nej dostanete lepšiu orientáciu v priestore, v akčných hrách fyzickejšie pojatý kontakt





s bojom a v hororovejších momentoch aj ten nepríjemne presný pocit, že sa niečo deje mimo vášho zorného poľa. Špeciálnou kapitolou sú hudobné, respektíve rytmické arkády ako Beat Saber, kde už tak unikátny VR zážitok vesta ešte d'alej násobí.

Pochopiteľne som skúšal aj hranie cez Meta Quest headset. Práve Quest ekosystém patrí medzi prirodzené prostredia tohto zariadenia a v hrách ako Blade and Sorcery, Dungeons of Eternity, Pavlov Shack alebo Vendetta Forever dáva vesta veľký zmysel. Funguje tam presne tak, ako má. Teda nie ako všeobecné vibrovanie podľa zvuku, ale ako cieleňá haptická vrstva naviazaná na samotnú hru.

Na PC je však bHaptics doma ešte viac. Práve tam je celý ekosystém najsilnejší a zároveň najzaujímavejší. Vesta má podporu nielen pre VR tituly, ale aj pre klasické PC hry a simulátory. Krásne funguje pri tituloch ako Counter-Strike 2, Fortnite, Rocket League, Minecraft alebo Microsoft Flight Simulator. Nie vždy ide o to, že vás hra samotná chce ohromiť, ale skôr o to, že vám cez vibrácie sprostredkuje ďalšiu informáciu. V striel'ačkách sú to zásahy a smer, v lietaní vibrácie stroja a v simulátoroch rôznorodý kontakt so svetom. Keď že na počítačoch je, samozrejme, stále prítomná obrovská komunita nadšencov, mimo oficiálnej podpory vesty tu nájdete



aj neoficiálne modusy – všetko je zreteľne označené priamo pri hre tak, aby ste vedeli, čo si vlastne reálne spúšťate.

Špeciálne pri závodných simuláciách má táto vesta svoje čaro. Assetto Corsa, Le Mans Ultimate, DiRT Rally 2.0 alebo F1 25 sú presne ten typ hier, kde haptika nepôsobí ako lacná atrakcia, ale ako rozšírenie vnímania auta. Motor, obrubníky, kontakt s povrchom, náraz do bariéry či vibrácie podvozka zrazu nevnímame len očami a volantom, ak ho, samozrejme, používate, ale aj telom. A hoci TactSuit PRO nikdy nenahradí plnohodnotnú simulačnú kabínu ani basové moduly priskrutkované ku kokpitu, vie veľmi slušne doplniť pocit, že sedíte v niečom mechanickom a nie len pred monitorom.

V rámci overovania kvalít testovanej vzorky som nemohol vynechať ani mobilné hry a, samozrejme, ani hudbu. Čo sa týka hrania na klasickom mobile v rámci Android alebo iPhone titulov, tam je podpora fakticky nulová. TactSuit PRO nie je vesta, ktorá by bola postavená primárne na hranie mobilných hier na telefóne. Dá sa s ňou všeličo vymyslieť cez audio režimy, ale nie je to jej hlavný svet ani dôvod, prečo si ju kupovať.

Pri hudbe je bHaptics naopak skutočne zaujímavý, ale treba si správne nastaviť očakávania. TactSuit PRO nie je zariadenie, ktoré by malo nahradiť poriadny basový systém alebo z vás spraviť chodiace hi-fi štúdio. Jeho sila pri hudbe je inde. Dokáže preniesť beat, rytmus, drop a pulz skladby do trupu. Keď si pustíte elektroniku, hip hop, industriál alebo čokol'vek, čo stojí na rytme a base, funguje to veľmi slušne. Hudbu zrazu nielen počujete, ale aj fyzicky vnímate.

Práve tu sa však zároveň jasne odhalia aj limity. Ak počúvate hudbu postavenú na jemnej dynamike, akustických detailoch, priestore a subtilnej práci s nástrojmi, TactSuit PRO už nie je taký presvedčivý. Vtedy síce stále pridáva fyzický rozmer, ale

ten prínos je menší a skôr doplnkový. Pri hudbe teda bHaptics funguje najlepšie vtedy, keď od nej nechcete vernosť, ale energiu. Keď chcete cítiť beat v hrudi, nie analyzovať činy v pravom kanáli. A to je fér, pretože presne na to je táto technológia stavaná.

Dôležitá je aj cena. TactSuit PRO sa na oficiálnom webe bHaptics aktuálne predáva za 530 eur. To je citeľne viac než Woojer Vest 4, ktorý stojí okolo 380 eur. Woojer je v tomto porovnaní lacnejší a zábavnejší pre hudbu, filmy a basy. TactSuit PRO je naopak drahší, ale aj jasnejšie zameraný práve na hráča, ktorý chce z VR a simulačných hier vyžmýkať maximum.

Ak by som to mal povedať úplne jednoducho, bHaptics TactSuit PRO je najlepší tam, kde dostáva konkrétne herné dáta. Teda vo VR, na PC, v akčných hrách, v simulátoroch a všade tam, kde hra vie veste povedať, čo sa presne deje na obrazovke. Pri Quest hrách funguje veľmi dobre, pri PS5 a PSVR2 vie byť prekvapivo intenzívny a pri hudbe je to výborný fyzický bonus, ale nie hlavný dôvod na kúpu. Ak hľadáte univerzálnu vestu hlavne na basy, filmy a hudbu, Woojer bude z môjho pohľadu pre mnohých stále zábavnejší, pretože všetko rieši viac silou než presnosťou.

Verdikt

Jedna z najlepších ciest, ako dať virtuálnej realite konečne aj fyzický rozmer.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
bHaptics	530€

PLUSY A MÍNUSY:

+ presná a smerová haptická odozva	- vyššia cena
+ výborné využitie vo VR hrách a simulátoroch	- väčšia hmotnosť a citeľná robustnosť na tele

HODNOTENIE:



 ENDORFY

MŮŽETE KÚPIŤ TU:

 **DATACOMP.SK**
Expertí v modrom



Aquarius 8000 Corona
Aquarius 8000 Flex

Navrhnutá,
aby vynikla

Panoramatický dizajn

Zaoblené sklo.
Tvoj build v hlavnej úlohe.

ARGB Corona

Výrazný
svetelný podpis.

Maximálne chladenie

Až 10 ventilátorov.
Radiátory do 420 mm.

Cosori Turbo Tower Compact

ŠETRÍ MIESTO AJ VAŠE ZDRAVIE



Teplovzdušné fritézy vo všeobecnosti dávajú zmysel najmä preto, že vedia vytiahnuť chrumkavosť z jedla s minimom oleja, často aj úplne bez neho. V praxi to znamená menej zbytočného tuku, menej mastných večerí, po ktorých máte problém zaspať, a paradoxne aj menej výhovoriek ohľadom donášky jedla. Keď je príprava rýchla, čistá a výsledok chutí, človek sa k normálnemu vareniu prosto vracia častejšie – a to som si sám už pred rokmi overil počas testovania unikátneho grilu Kamado Joe. V nasledujúcom texte vám poraďujem o kvalitách najnovšieho modelu vzdušnej fritézy lokálne už jasne obľúbenej značky Cosori, ktorá tentokrát prichádza vo výrazne kompaktnej forme a s prémiovým spracovaním povrchových materiálov.

Celá filozofia modelu Turbo Tower Compact stojí práve na šetrení miesta na kuchynskej linke. Klasické dvojkôšové fritézy zvyknú

byť široké, roztáhané a vyzerať, akoby si u vás v kuchyni rozložili tábor. Cosori to rieši vertikálne – dva plnohodnotné kôše dá nad seba, čo samozrejme nie je novinka, ostatne nie je to tak dávno, čo som vám ja osobne priniesol test jednej z takýchto Cosori veží. Spomínaný prívlastok Compact však znamená, že zaberá menej miesta nielen do šírky, ale aj do výšky. Má to pochopiteľne svoje plusy aj mínusy, ale o nich ešte bude reč.

Dizajnovovo je to stále čierny monolit s plastovým šasi. Tol'ko opakovaná kompaktnosť je tu skôr o pôdoryse než o tom, že by prístroj pôsobil nejakú krehko. Oproti staršej Turbo Tower s objemom 10,8 litra je však citeľne civilizovanejší. Výška klesla približne zo 40,5 cm na 36,5 cm a šírka z 30 cm na 27,5 cm. Na papieri pár centimetrov, v praxi neskutočný rozdiel. Nie každý má totiž kuchyňu ako zo žurnálu a

nie každému v nej môže pristávať dopravné lietadlo. Práve pri vertikálnych fritézach je toto scvrknutie dôležité, lebo odpadové teplo musí unikať a natlačený prístroj tesne pod skrinku je presne ten prípad, prečo sa podobná elektronika často pokazí skôr, než uplynie záruka. Nehovoriac o prípadnom poškodení kuchynskej linky.

Objem je 8,6 litra, rozdelený symetricky na dva kôše po 4,3 litra. Toto rozdelenie považujem za jednu z najsilnejších stránok celého prístroja. Nie preto, že nemusím variť pre autobusový zájazd, ale preto, že sa vyhnem kompromisom, ak budem pripravovať rozumné dávky jedla. V jednom kôši pripravím mäso, v druhom prílohu – každý s vlastnou teplotou a časom. Žiadne miešanie pachov, žiadny ekvivalent Eintopf. V praxi to funguje ako jednoduchá, ale veľmi účinná forma kulinárskej segregácie: hore si môžem riešiť kuracie stehná s dôrazom na



chrumkavú kožu, dole zeleninu na šetrnejšej teplote a hlavne zdravo. Výsledkom je rýchla večera či obed, nad ktorým aj vaše večne nespokojné a fastfoodom rozmazané deti upustia nejednu slinku.

Veľkou témou je už spomínaný povrch. Cosori tu použilo keramickú povrchovú úpravu na košoch aj roštoch, čo znamená žiadne PFAS deriváty v tej časti, kde sa jedlo dotýka povrchu. Nech už má človek na túto debatu akýkoľvek názor, praktický dopad je jasný. Keramika sa čistí ľahšie, pôsobí tvrdšie a stabilnejšie než klasický neprilnavý povrch a hlavne z nej nemám ten nepríjemný pocit, že raz stačí zlý pohyb vidličkou či lyžicou a začne sa z toho odlupovať budúca príloha.

Výrobca síce hovorí aj o umývačke, ale úprimne – väčšinu času som koše len opláchnol teplou vodou a prešiel jemnou stranou hubky. Samozrejme, v rámci testu som musel otestovať aj agresívnejší variant (ostatne vidíte to na priložených fotografiách), z ktorého zásuvka aj rošt vyšli bez poškodenia.

Technicky ma tu najviac zaujala filozofia ohrevu. Výrobca aj pri tejto fritéze ide cestou top-down systému, teda teplo sa generuje nad jedlom a tlačí sa smerom nadol. Pomáhajú tomu duálne DC motory, ktoré majú plynulejšiu reguláciu a tri stupne rýchlosti (nezlaknite sa preto, že keď po spustení programu bude pár sekúnd trvať, než sa rozbehnú ventilátory). V praxi je rozdiel hlavne v rovnomernosti a tempe. Pri lacnejších fritézach často riešim, že zadná časť je hotová skôr, jedlo treba prehadzovať a celý proces je viac o kontrole než o pohodlí a bezstarostnosti. Tu je prúdeň vzduchu agresívne vtedy, keď

má byť agresívne, a naopak. Maximálna teplota ide až k 230 °C, čo je presne to pásmo, kde sa dá rozumne vytiahnuť farba aj kôrka. Cosori zároveň tvrdí, že v porovnaní s bežnými fritézami podobného objemu je tento systém až o tretinu rýchlejší. V bežnom živote sa to prejaví tým, že sa vám rozpadne starý kuchynský harmonogram. Klasická rúra znamená predhrievanie, potom dlhé pečenie a priebežné kontrolovanie. V tomto prípade sa často dá ísť bez predhrievania a výsledok je hotový skôr, než sa človek stihne pohádať na Facebooku.

Pri takomto prítoku vzduchu som čakal vyššiu hlučnosť, ale aj tu nastalo príjemné prekvapenie. Zariadenie je kultivované, hluk sa pohybuje okolo 55 dB. Ide o stabilné šumenie, pri ktorom sa dá normálne rozprávať aj počúvať televízia bez toho, aby ste automaticky pridávali hlasitosť. V kategórii, kde niektoré prístroje znejú ako zadrhnutý vysávač, je to plus.

Druhou praktickou témou je spotreba. Pointa teplovzdušnej fritézy nie je len čas, ale aj to, že nezohrievate obrovský objem vzduchu ako v klasickej rúre. Menší priestor, rýchlejší nábeh teploty, kratší čas chodu. Výrobca pri podobných zariadeniach hovorí o úsporách elektriny v desiatkach percent oproti rúre, v závislosti od receptu. Chápem to tak, že číslo sa mení podľa toho, čo a ako často pripravujete, no princíp zostáva rovnaký. Keď nepečiete v plechovke hale, miniete zákonite menej energie.

Ovládanie je stále maximálne intuitívne a tentokrát je založené na fyzických, nie dotykových spínačoch, čo môže starším ročníkom imponovať. Nevyžaduje to štúdium manuálu ako pred skúškou. Vnútri je šesť režimov, ktoré pokrývajú

bežnú realitu: teplovzdušné vyprážanie, pečenie, režim na koláče a jemnejšie veci, intenzívnejšie opekanie, ohrievanie a sušenie. Dôležité je, že oba koše môžu bežať nezávisle a systém vie aj zosúladiť koniec programov tak, aby ste nejedli prílohu o pätnásť minút skôr než hlavné jedlo. Kto chce, môže ovládanie riešiť cez aplikáciu VeSync s receptami (stále len anglickými) a ovládaním cez telefón.

Ja to beriem ako bonus, nie ako jadro hodnoty, ale niekomu to vie zjednodušiť život, hlavne ak rád ide podľa hotových postupov a rozumie cudziemu jazyku. Kto nerozumie, nemusí sa báť – dnes už je na internete možné, napríklad práve na tom Facebooku, nájsť hromadu skupín, kde sa šikovné gazdinky chvália receptami.

Cenovka sa v lokálnej distribúcii pohybuje okolo 180 eur, čo je voči konkurencii absolútne adekvátne suma. Nie je to samozrejme najlacnejšia fritéza, akú dnes môžete objaviť v letáku, ale tu sa platí za rozumnú architektúru, dva koše, lepší systém ohrevu, kultivovanú hlučnosť a najmä keramické povrchy. Turbo Tower Compact je pre mňa hlavne odpoveď na modernú kuchyňu: málo miesta a času, vysoké nároky na pohodlie a čoraz väčšia citlivosť na to, čo vlastne dávame do jedla aj okolo neho. Síce tu nepripravíte celé kurča (ak to teda nebude nejaký baby variant), ale zase sa vám do spodného koša bez problémov zmestí celá pizza s priemerom 21 cm, čo je nielen v talianskej domácnosti obrovské plus.

Ak by som to mal uzavrieť a už vás nezdržovať od objednávky, tak Cosori Turbo Tower Compact je praktický, technicky dobre vyriešený spotrebič, ktorý reálne šetrí priestor na linke, uľahčuje skladanie celej večere v dvoch komorách a zároveň rieši povrchy spôsobom, ktorý bude veľkým príjemnejším aj z hľadiska zdravia. Dobrú chuť!

Verdikt

Kompaktná, rýchla a spolahlivá.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec Cena s DPH: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kompaktnosť
- + Tichá prevádzka
- + Fyzické spínače ovládania
- + Zvládne aj celú pizzu
- Nič

HODNOTENIE:



Fixed Zen 20 Pro

UNIVERZÁLNA ZÁCHRANKYŇA



Dnes vám bližšie predstavím cenovo dostupný prenosný zdroj energie pre ľudí, ktorí so sebou neustále nosia notebook, telefón, slúchadlá či konzolu a chcú mať istotu, že im všetko vydrží v prevádzke. Reč bude o modeli FIXED Zen 20 Pro, ktorý ponúka kapacitu 20 000 mAh, no v praxi je dôležitejší najmä údaj 74 Wh. To je hodnota, ktorá túto powerbanku stále drží pod bežným leteckým limitom 100 Wh, takže na cestovanie dáva zmysel. Zároveň treba rátať s tým, že časť energie sa stratí pri konverzii napätia, takže reálne využiteľná kapacita je logicky nižšia.

Ak si to chcete preložiť do konkrétnych čísel, pri konzervatívnom predpoklade zhruba 80-percentnej účinnosti vychádza zo 74 Wh asi 59,2 Wh reálne využiteľnej energie. V praxi to znamená približne tri nabitia Samsungu Galaxy S26 Ultra s 5 000 mAh batériou, asi tri a pol nabitia

Nintendo Switch OLED alebo novšieho klasického Switchu s batériou 4 310 mAh, približne 1,1 nabitia 13-palcového MacBooku Air M4 s batériou 53,8 Wh a zhruba 82 percent kapacity 14-palcového MacBooku Pro s batériou 72,4 Wh.

S rozmermi 133 × 25 × 83 mm a hmotnosťou 391 gramov je jasné, že túto powerbanku do vrečka nohavíc tlačit' nebudete. Patrí skôr do batoha, pracovnej tašky alebo príručnej batožiny. Matné telo, zaoblené hrany a vrúbkovaný rám však rozhodne pomáhajú pri manipulácii s ňou. Predná strana s lesklým panelom a LCD displejom pôsobí moderne, no má aj svoje muchy. Chytá odtlačky, časom sa vie poškrabat' a na priamom slnku nie je displej práve ideálne čitateľný. Ten okrem stavu batérie ukazuje aj správanie jednotlivých portov, takže si viete celkom presne skontrolovať, čo sa deje. V praxi je to

užitočné hlavne vtedy, keď riešite, či kábel stíha, či sa notebook nabíja plným výkonom, alebo či sa niekde naopak výkon nestráca.

Najväčšou prednosťou Zen 20 Pro je práve výkon a rozumné rozloženie portov. Dostanete dva USB-C porty a jeden USB-A port. Hlavný USB-C vie dodať až 100 W, druhý USB-C potom 30 W a USB-A maximálne 22,5 W. V súčte sa tak v ideálnom scenári dostanete na 130 W, čo už rozhodne nie je zanedbateľná hodnota. V rámci testovania som cez hlavný port nechal nabíjať notebook, na druhý port som napojil telefón a na posledný pripojil slúchadlá. Powerbanka to zvládala bez problémov, no prioritou je vždy dávaná hlavnému USB-C portu. Pri kombinácii oboch USB-C vie zariadenie držať 100 W a 30 W, pri kombinácii USB-C1 a USB-A zase 100 W a 22,5 W. Ak však obsadíte všetky tri porty naraz, USB-C1



si necháva 100 W a zvyšné dva porty sa delia o 15 W. To je dôležité spresnenie, aby ste od toho ako celku nečakali zázraky.

Powerbanka sa dobíja maximálnym výkonom 60 W, takže pri vhodnom adaptéri ju viete doplniť približne za dve hodiny. Na danú kapacitu je to podľa mňa veľmi slušné. Nechýba ani funkcia, pri ktorej viete nabíjať samotnú powerbanku a zároveň z nej napájať ďalšie zariadenia. V hoteli, na letisku alebo v kaviarni s jednou voľnou zásuvkou je to obrovská výhoda, ktorá



vám vie ušetriť čas aj nervy. Mňa osobne testovaná vzorka presvedčila najmä svojou univerzálnosťou. Napríklad pri nabíjaní bezdrôtových mikrofónov, ktoré majú veľmi nízky odber, sa neukázal problém s predčasným vypínaním výstupu.

To je dôležitejšie, než sa môže na prvý pohľad zdať, pretože niektoré powerbanky si pri týchto scenároch myslia, že už nemajú čo robiť, a jednoducho prestanú dodávať energiu. Pri handheldoch a konzolách je zase podstatné, že druhý USB-C port s 30 W má dosť výkonu na to, aby zariadenie počas hrania nielen spomaľovalo vybijanie, ale ho reálne aj dobíjalo.

Najtvrďšou skúškou je samozrejme vždy a všade notebook. Pri ňom sa najlepšie ukáže, či je údaj o výkone 100 W len ozdoba na krabici, alebo reálne použiteľná hodnota. V tomto prípade fungovalo všetko hladko. Svoj pracovný ASUS laptop som vedel cez hlavný port nabíjať normálne, systém ho vnímal ako plnohodnotné napájanie a neprepínal sa do úsporného režimu. Plusom je, že v balení nájdete aj 100 W USB-C kábel. Bez kvalitného

kábla by ste sa totiž k maximálnemu výkonu len tak neprepracovali.

Pri vyššej záťaži a plnom obsadení portov sa, pochopiteľne, zahrieva aj táto powerbanka. To je normálne. Dôležité je, že sa nezahrieva neprimerane a správa sa predvídateľne. Vo vnútri má ochranu proti skratu, preťaženiu a prehriatiu, takže po bezpečnostnej stránke je všetko nastavené správne.

FIXED Zen 20 Pro teda nie je univerzálna powerbanka pre každého, ale to ani nechce byť. Ak hľadáte niečo malé do vrecka nohavíc, asi budete sklamaní. Ak však chcete jeden silný zdroj energie pre notebook, telefón, periférie, handheld alebo menšie príslušenstvo a nechcete pritom riešiť, čo sa ešte smie nabíjať a čo už nie, toto je veľmi schopný kus výbavy. Má svoje slabšie miesta, najmä lesklý displej a väčšie rozmery, no podstatné veci robí dobre. Výkon, stabilita, rýchle nabíjanie a praktický displej z nej robia powerbanku, ktorá sa nesnaží tváriť múdro, ale v praxi jednoducho funguje.

Verdikt

Výkonná a prekvapivo univerzálna powerbanka.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: FIXED Cena s DPH: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon	- väčšie rozmery
+ variabilná ponuka portov	- vyššia hmotnosť
+ v balení je 100 W USB-C kábel	- lesklý displej chytá odtlačky a škrabance

HODNOTENIE:



Sony INZONE H6 Air

POHODLIE NA DLHÉ HERNÉ VEČERY



Sony nám ešte v roku 2022 predstavilo svoju novú hernú značku, ktorou oficiálne vstúpilo do PC herného segmentu. Úvod patril len dvom typom zariadení a to boli slúchadlá cez hlavu a monitory, no dnes je už portfólio tejto značky bohatšie a nájdeme tam aj myši, klávesnice, podložky pod myši a slúchadlá do uší. Sony ale stále nepoľavuje a snaží sa do tohto segmentu prinášať nové kúsky. Úplnou novinkou je aj model káblových slúchadiel Sony INZONE H6 Air.

Novinka od Sony síce podľa vyjadrenia výrobcu necieli na profesionálnych hráčov, avšak už samotná cena tomu nasvedčuje, že nejde o žiadny vstupný model. H6 Air dopĺňa sériu veľkých slúchadiel a už podľa názvu sa kvalitou a výkonom radí presne tam, kde by ste čakali – niekde medzi H5 a H9. Dizajnovovo vychádzajú práve z modelu H9, avšak je tam jedna výraznejšia zmena.

Hlavový most ostal identický s modelom H9, rovnako aj odpojiteľný mikrofón. Vonkajšia konštrukcia náušníkov však

stavajú na hliníkovom tele so špecifickým perforovaným dizajnom, ktorý nie je len estetickým prvkom. Vďaka otvorenej akustickej štruktúre dokáže efektívne redukovať odrazy zvuku a nerovnomerné tlmenie, čo sa v praxi prejavuje presnejším a prirodzenejším podaním zvukovej scény. Na ľavej strane nájdeme takisto tlačidlo na stíšenie mikrofónu a ovládanie hlasitosti.

Dizajn a celková stavba slúchadiel sa podarili na jednotku. Slúchadlá sú mimoriadne pohodlné, nikde netlačia, majú optimalizovaný tlak zo strán, skvelo sedia na hlave a vážia neuveriteľných 199 g.

Preto ani pri naozaj dlhom hraní nezačnú na hlave prekážať a sú ako stvorené na dlhé herné večery. Náušníky sú z jemného





nylonu a poskytujú maximálny komfort. Možnosť odpojiť mikrofón je takisto vítaným bonusom pre všetkých sólo hráčov.

Základom kvalitného zvuku tvoria meniče vychádzajúce z profesionálnych štúdiových slúchadiel Sony MDR-MV1, ktoré boli špeciálne doladené pre herné využitie.

V kombinácii s trojicou vyvážených zadných kanálov, ktoré formujú prúdenie vzduchu, dokážu slúchadlá ponúknuť hlboké, no zároveň prirodzene pôsobiace basy bez zbytočného skreslenia.

Konštrukcia pritom stavia na hliníkovom tele so špecifickým perforovaným dizajnom a otvorenou akustickou štruktúrou, ktorá efektívne redukuje odrazy zvuku a nerovnomerné tlmenie,

čo sa v praxi prejavuje presnejším a prirodzenejším podaním zvukovej scény.

Na výslednom prejave sa podieľa aj ladenie v spolupráci so zvukovými dizajnérmí z PlayStation Studios, čo sa odráža v dostupných ekvalizačných profiloch prispôbienených rôznym herným žánrom.

Nechýba ani pokročilé priestorové spracovanie zvuku, ktoré simuluje 7.1-kanálové audio a dokáže presne rozmiestniť jednotlivé zvuky v priestore, čím výrazne zvyšuje celkový pocit ponorenia do hry.

Mikrofón stavia na jednosmernej kardioidnej charakteristike, vďaka ktorej sa sústreďuje primárne na hlas používateľa a zároveň účinne potláča okolitý hluk. V praxi to



znamená čistejšiu a zrozumiteľnejšiu komunikáciu aj v rušnejšom prostredí. Výhodou je tiež otvorená konštrukcia slúchadiel, ktorá umožňuje prirodzene počuť vlastný hlas, takže komunikácia v tíme pôsobí prirodzenejšie a bez nepríjemného „odizolovaného“ efektu.

Keďže ide o PC odnož herného príslušenstva od Sony, pochopiteľne nechýba ani samostatná aplikácia pre nastavenie slúchadiel.

Volá sa 'INZONE Hub' a ponúka množstvo možností na doladenie dokonalého zvukového zážitku podľa individuálnych preferencií každého hráča.

Verdikt

Novinka Sony INZONE H6 Air predstavuje svieži vietor v oblasti herných headsetov. Kvalitné materiálové spracovanie, skvelo vyladený zvuk, dokonalé pohodlie pri nosení s hmotnosťou menej ako 200g robia z tohto modelu horúceho adepta na váš ďalší headset.

Nezáleží či ste vášnivý hráč alebo len občasný hráč, tento produkt si vás získa.

Ondrej Ondo



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

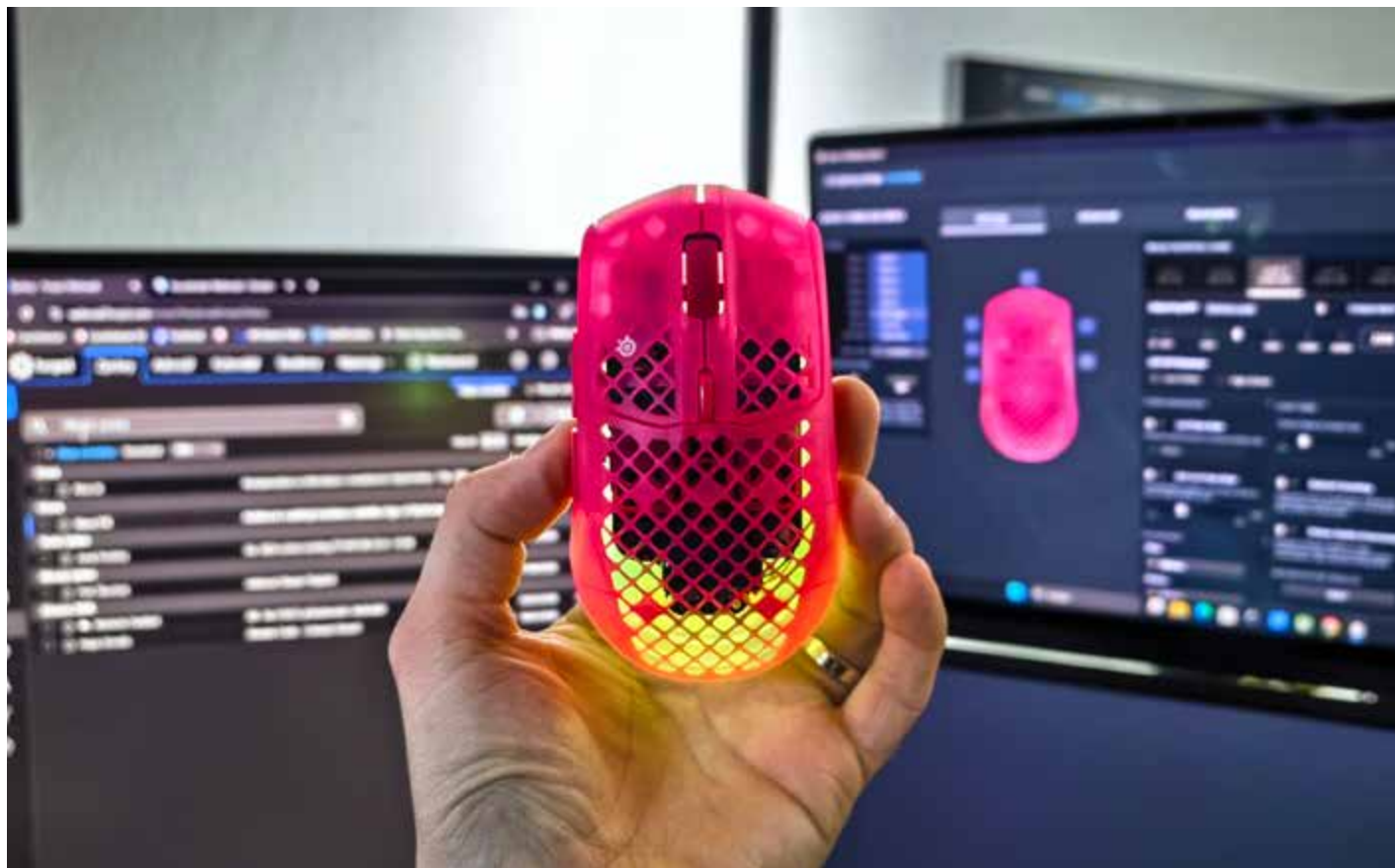
+ jednoduchý, ale efektívny dizajn
 + vyladený zvuk
 + výborný mikrofón
 + kvalitné spracovanie
 - nič

HODNOTENIE:



SteelSeries Aerox 3 Wireless Gen 2

AŽ TAKÉ SOM TO NEČAKAL



Posledný rok som sa k testovaniu noviniek od stále populárnej spoločnosti SteelSeries dostával len sporadicky, a o to viac ma zaujímalo, v akej forme je dnes ich herný hardvér. Odpoveďou je nasledujúci text venovaný druhej generácii hernej myši Aerox 3 v bezdrôtovej podobe.

Už na prvý dotyk mi bolo jasné, že celá filozofia tohto modelu stojí v prvom rade na nízkej hmotnosti. Myš váži 68 gramov. Je dostatočne ľahká na rýchle flicky, jemné korekcie mierenia a dlhšie hranie bez toho, aby vám ruka zbytočne tvrdla, no zároveň nepôsobí až tak extrémne odľahčene. Nemáte pocit, že v ruke držíte len plastový obal so vzduchom. SteelSeries tu síce opäť siahol po dierkovanom šasi v štýle honeycomb, tak ako tomu bolo pri predchádzajúcej generácii, avšak v tomto prípade bolo pekne vidieť, že nástupca prináša oveľa pevnejšiu konštrukciu. Pri silnejšom

stlačení sa telo neprehýba, nič nevzrga a myš nepôsobí dojmom, že by sa mala pod tvrdšou rukou rozpadnúť na malé kúsky.

Akákoľvek nedokonalosť by sa pritom prejavila takmer okamžite, najmä pri hraní Counter Strike 2 a Valorantu, kde dochádza k rýchlemu prenosu mierenia z jedného uhla na druhý, flickom na hlavu aj drobným korekciám držania línie. Pri uvedených projektoch išla testovaná vzorka Aerox 3 ochotne za rukou a bez zbytočného odporu. Profesionál alebo veľmi skúsenejší kompetitívny hráč tak ocení najmä to, že pri dlhých tréningových blokoch mu nezačne ruka odchádzať tak skoro ako pri ťažších modeloch. V turnajovom tempe, kde robíte stovky rovnakých pohybov a rozhodujú milimetre, je nižšia záťaž predlaktia citel'ná výhoda.

Amatérsky hráč sa na to, samozrejme, bude pozerat' trochu inak.

Pravdepodobne nebude rozoberat' rozdiely v únave zápästia po dvoch mapách ani riešiť, či mu mikrokorekcia zabrala o zlomok sekundy menej.

Skôr si však všimne, že myš pôsobí svižne a ľahko sa s ňou mieri. Inými slovami, profesionál na nej ocení efektivitu, konzistenciu a fyzickú úsporu pri dlhom hraní, zatiaľ čo bežný hráč si povie hlavne to, že sa s ňou hrá príjemne a že mu na stole neprekáža.

Aerox 3 Wireless Gen 2 však nefunguje len v taktických strielačkách. V rýchlejších battle royale tituloch alebo akčných hrách pomáha práve kombinácia nízkej hmotnosti a viac než ochotného pohybu. Pri náhlych zmenách smeru, chaotických prestrelkách a rýchlych reakciách nepôsobí myš ťažkopádne a nevzniká pocit, že ju musíte po podložke tlačit' silou vôle. Zároveň si viem predstaviť jej použitie aj



pri MOBA alebo RTS hrách, kde síce nejde o flick shoty, ale skôr o rýchly a presný presun kurzora, sériu klikov a dlhé hodiny hrania. Tam zasa prichádza vhod nízka hmotnosť a to, že konštrukcia drží pokope aj pri intenzívnejšom štýle používania.

Čo sa týka senzora, SteelSeries nasadil TrueMove 26K, teda optický snímač navrhnutý pre bezdrôtové používanie s dôrazom na presnosť, stabilné sledovanie a spolaľivú odozvu. Papierovo ponúka hodnoty, ktoré sú pre dnešného hráča viac než dostatočné. Pohyb je čistý, sledovanie konzistentné a myš sa správa predvídateľne aj pri rýchlych zmenách smeru.

Pri kompetitívnom hraní je to úplný základ, pretože ak sa raz naučíte určitý pohyb ruky, nechcete riešiť, či vám ho senzor nejakým spôsobom nenarúša. Profesionál ocení hlavne stabilitu a spolaľivé trackovanie pri nízkej aj strednej citlivosti. Amatér si zasa všimne, že kurzor

alebo mierenie pôsobí prirodzene a že myš jednoducho robí to, čo od nej čaká.

Konektivita je postavená na dvojrežimovom bezdrôtovom pripojení, teda rýchlejšom 2,4 GHz režime pre hranie a Bluetooth pre

bežnejšie používanie alebo šetrenie batérie. Z pohľadu hráča je logicky podstatné hlavne to prvé. V hernom režime pôsobí odozva svižne a myš sa nespráva tak, že by ste mali pocítiť oneskorenia medzi rukou a tým, čo sa deje na obrazovke. Máme tu režim 4K FAST, ponúkajúci až štvornásobnú rýchlosť oproti minulej generácii, konkrétne 0,25 ms verus 1 ms. Pri profesionálnom použití je práve stabilita a rýchlosť bezdrôtového pripojenia kľúčová. Hráč na vyššej úrovni rieši nielen presnosť senzora, ale aj to, či je myš konzistentná v každom zápase, či sa správa rovnako pri dlhom tréningu a či nemá výkyvy, ktoré sa ťažko odhalujú, ale v ostrom hraní vedia spôsobiť problémy. Aerox 3 Wireless Gen 2 v tomto smere na základe mojich rutín obstála veľmi presvedčivo.

Kliky sú ďalšou kritickou oblasťou. Na tele myši sa nachádza šesť programovateľných tlačidiel, pod ktorými sú v rámci hlavne dvojice osadené mechanické spínače. Tie nie sú prehnane mäkké ani zbytočne tvrdé. Pri FPS hrách to znamená istotu pri jednotlivých výstreloch aj pri



rýchlych reakciách v stresových situáciách. Pri hrách, kde klikáte často a dlho, zasa hrá v prospech myši to, že odozva nepôsobí gumovo ani unavene. Profesionál bude citlivejší na konzistentnosť a reset kliku, amatér si skôr všimne, že tlačidlá pôsobia rýchlo a neotravujú ho zvláštnym pocitom pri stlačení. Aj tu testovaná myš za mňa pôsobí veľmi isto.

Samostatnou kapitolou je ergonómia. Aerox 3 Wireless Gen 2 nie je ergonómická myš v tradičnom zmysle slova a skôr ide o symetrickejšie ladený tvar vhodný pre širšie spektrum úchopov, najmä fingertip a claw grip. To znamená, že sadne lepšie hráčom, ktorí chcú myš ovládať aktívnejšie prstami a zápästím, nie tým, ktorí na nej chcú mať položenú celú dlaň. Pri eSport použití je to logická voľba, pretože uvedené gripy



dominujú v rýchlych kompetitívnych hrách. Amatér by si však mal uvedomiť, že ak preferuje väčšiu myš s výraznejšou oporou dlane, tento model mu nemusí sadnúť tak prirodzene. Nie je to chyba konštrukcie, skôr otázka preferencií a veľkosti ruky. Kto však vie, čo od daného tvaru čaká, dostane pohodové a veľmi dobre ovládateľné telo.

Použitý polykarbonát je pevný, odolný a z dlhodobého hľadiska dáva väčší zmysel než rôzne mäkké alebo pogumované povrchy, ktoré síce krátko po vybalení pôsobia luxusne, ale po čase sa z nich často stane kus lepkavej hmoty. V tomto prípade ide o materiál, ktorý by mal bez väčších problémov zvládať dlhodobé používanie.

Pri dierkovaných myšiach sa prirodzene vynára otázka odolnosti voči prachu a nečistotám. SteelSeries tu našťastie nešiel cestou absolútne otvoreného tela. Boky aj spodok zostali uzavreté a perforovaná je iba horná časť. To je dôležité, pretože myš tak pri pohybe po textilnej podložke nenasáva dovnútra všetok bordel tak ochotne ako niektoré extrémne odľahčené modely.

Výrobca navyše udáva ochranu vnútorných komponentov na úrovni IP54, teda odolnosť voči prachu v miere, ktorá nemá narušiť normálnu prevádzku, a ochranu proti striekajúcej vode. Nikto tým samozrejme, nehovorí, že máte myš strkať pod prúd

tečúcej vody, ale pri bežnej nehode na stole je to vítaná rezerva. Aj údržba je jednoduchá – stačí občasné prefúknuť stlačeným vzduchom a nemáte roky problém.

Čo sa týka softvéru, všetko je stále v režii SteelSeries GG. V ňom vyriešite DPI, mapovanie tlačidiel, makrá, úpravu RGB alebo správu profilov. Základné nastavenia budú pre mnohých dostačujúce, pričom samotná myš nestojí a nepadá na tom, či softvér otvoríte každý deň. Ak ste však v tomto ohľade náročnejší používateľ, určite vás bude zaujímať aj pestrá ponuka selektívneho ladenia na základe konkrétnych herných titulov.

Podme sa teraz trochu venovať výdrži batérie. Tá sa v závislosti od režimu pripojenia správa úspornejšie pri Bluetooth, kde výrobca udáva 200 hodín bez podsvietenia, alebo výkonnejšie pri 2,4 GHz režime, kde je to 120 hodín bez podsvietenia, čo je dnes v zásade štandard. Profesionálny hráč bude aj tak pravdepodobne dbať na pravidelné dobíjanie a nechá si rezervu pred dôležitým hraním, alebo využije možnosť priameho napájania káblom. Bežný používateľ ocení hlavne to, že nejde o zariadenie, ktoré by bolo nutné neustále dobíjať.

SteelSeries Aerox 3 Wireless Gen 2 tak vo výsledku pôsobí ako myš, ktorá

presne vie, čím chce byť, a to navyše za rozumnú cenu. Za niečo málo cez 100 eur vám na stole pristane moderná ultraľahká bezdrôtová herná myš s veľmi dobrým softvérovým zázemím.

Je ľahká, pevnejšia, než by ste pri perforovanej konštrukcii čakali, má presný senzor, svižnú odozvu a odolnú konštrukciu. Najviac sadne hráčom, ktorí preferujú rýchlejšie tempo ovládania a nižšiu hmotnosť, no vďaka vyváženému mixu presnosti, mobility a praktických vlastností má čo ponúknuť aj mimo úzko kompetitívneho používania.

Verdikt

Vydarená herná myš určená nielen pre amatérov.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
SteelSeries	110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízka hmotnosť	- nič
68 gramov	
+ pevnejšia konštrukcia než pri predošlej generácii	

HODNOTENIE:



SanDisk USB-C Flash Drive FIFA World Cup 2026™

VAŠE DÁTA, BEZPEČNE A VŽDY PO RUKE



Najväčší športový sviatok sa nezadržateľne blíži a marketing rôznych firiem a sponzorov turnaja ide na plné obrátky. Jednou z firiem, ktorá si pre seba dokázala uchmatnúť možnosť vydávať plne licencované produkty s tematikou majstrovstiev sveta vo futbale 2026, je aj kalifornský gigant SanDisk. Ten nám priniesol toto podarené USB v tvare rozhodcovskej píšťalky, ktoré sme si mohli vyskúšať aj my.

Priznávame, že USB-C flash disk od SanDisk-u v edícii „FIFA World Cup 2026“ pôsobil na nás na prvý pohľad skôr ako marketingový doplnok než seriózne úložisko. Tvar píšťalky, šnúrka na krk a celkový futbalový dizajn môžu vyzerat' ako taká predražená zbytočnosť so snahou vydolovať od futbalových fanúšikov o nejaké to euro viac. Po pár dňoch používania sa ale ukázalo, že ide o prekvapivo praktické zariadenie. Ide o dizajnovovo zaujímavý mix zábavy a funkčnosti. Nosiť flash disk na krku znie zvlášťne, ale v praxi to dáva zmysel – máte ho stále po ruke, nestratíte ho a zároveň pôsobí trochu osobnejšie než

klasické, nudné USB kľúče. Balans medzi štýlom a využiteľnosťou je tu zvládnutý prekvapivo dobre. Jedinú negatívnu vec, ktorú by sme mohli vypichnúť, je, že aj keď je to píšťalka, tak nepíska.

Pri každodennom používaní tento flash disk naozaj vynikne. Stačí ho zapojiť a okamžite funguje – bez adaptérov, bez nastavovania, bez zdržania. Jednou z najväčších výhod je práve to, že ide o USB-C konektor, a preto ho môžete použiť nielen s notebookom, resp. PC, ale aj s telefónom či tabletom. Je ideálny na rýchle presuny dát, najmä keď sa nechcete spoliehať na cloud, alebo riešiť káble. Nesnaží sa nahradiť hlavné úložisko, skôr dopĺňa digitálny workflow a robí ho jednoduchším a pohodlnejším.

Firma udáva rýchlosť čítania až do 300 MB/s, ale zápis nijako nepropaguje, nám sa v teste podarilo zmerať dokonca viac než 400 MB/s čítanie a niečo málo vyššie 90 MB/s zápis pomocou testovacieho SW. Reálny zápis bol nižší, kde jeden väčší súbor išiel okolo 80 MB/s a veľké

množstvo menších súborov kopírovalo niekde okolo 40 MB/s. Kopírovanie išlo ale stabilne a nezaznamenali sme žiadne prepady v rýchlosti.

Skvelým nástrojom je aj samotná aplikácia SANDISK, ktorá umožňuje šikovnú a jednoduchú správu zariadenia, do ktorej neodmysliteľne patrí aj zálohovanie. Pomáha vám tak udržať vaše dáta v bezpečí ako v PC, tak aj v mobile, a zo samotného flash disku robí skvelú spojku medzi vašimi zariadeniami.

SanDisk USB-C Flash Drive FIFA World Cup 2026™ je dostupný v niekoľkých verziách a edíciách. Nájdete ho v kapacite 64GB alebo 128GB. Čo sa týka dizajnu, všetky tri usporiadateľské krajiny dostali svoju špeciálnu verziu (Mexiko, Kanada, USA) a takisto sú v ponuke tzv. globálna a „gold“ edícia. Treba však rátať s tým, že si trochu priplatíte za značku a tematické spracovanie. Cena je o niečo vyššia než pri bežných značkách. Ak riešite čisto pomer cena/výkon, určite nájdete lacnejšie možnosti. Ak ale chcete niečo praktické a s charakterom, tento model si svoju cenu dokáže obhájiť.

Verdikt

SanDisk USB-C Flash Drive FIFA World Cup 2026™ je produkt, ktorý nestojí len na dizajne. Ponúka reálny výkon, vysokú mieru pohodlia, univerzálnosť a bezpečné zálohovanie dát. Toto USB od firmy SanDisk je dôkazom toho, že aj tematický a marketingovo ladený produkt môže byť v praxi naozaj užitočný.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SanDisk
Cena s DPH: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + podarený dizajn
- + rýchlosť čítania a zápisu
- + softvér pre zálohovanie
- nepíska
- vyššia cena

HODNOTENIE:



Samsung Galaxy S26 Ultra

MOBIL, KTORÝ SI ZAMILUJE KAŽDÝ HRÁČ



Nová Ultra z rodu Galaxy je mobil, pri ktorom vel'mi rýchlo pochopíte, že sa nesnaží byť milý ku každému. Nie je to kompaktný model do vrečka, ktorý si kúpite len preto, aby ste mali na dva roky pokoj. Je to jednoducho veľká, drahá a technicky nabitá vlajková loď, ktorá cieľi na používateľ'a, čo chce maximum displeja, výkonu, kvality videa, bezpečnosti a navyše aj S Pen integrovaný priamo v tele.

Konštrukčne je telefón tenší a ľahší, než by ste pri modeli Ultra čakali, a to je cítiť hneď po prvom uchopení. Návrat k hliníkovému rámu možno na papieri nepôsobí tak luxusne ako titán z predchádzajúcej generácie, ale v praxi dáva zmysel. Telefón totiž nepôsobí tak ťažkopádne a pri dlhšom držaní neunavuje zápästie ako niektoré konkurenčné modely s obrovským fotomodulom a hmotnosťou blížiacou

sa skôr k tehličke zlata než k telefónu. Zároveň však práve hliník hrá veľkú rolu v tom, ako sa zariadenie správa pri zát'aži. Teplo z čipu totiž neostáva zavreté niekde hlboko v útroboch, ale sa pomerne ochotne rozlieva do rámu. To je dobré pre hardvér, horšie pre vaše prsty, ale k tomu sa ešte dostanem. Spomínané pero S Pen zostáva fajn bonusom, len tentoraz už nepôsobí tak bezchybne ako kedysi. Jednak stratilo podporu pre Bluetooth, čo znamená, že ho nemôžete využiť ako diaľkový ovládač a zároveň je problém s orientáciou pri jeho zasúvaní. Pravdou však je, že ho do tela viete zasunúť oboma stranami, čo má svoj prínos pre ľuď, ktorí ho budú chcieť nahmatat' len podľa jeho vytrčajúceho rohu.

Displej je stále jednou z najväčších zbraní tohto modelu, aj keď tentoraz už Samsung nevyhráva len čistým jasom, ale pridáva

aj absolútnu novinku. Panel počas môjho merania dosiahol pri HDR maxime takmer 1 800 nitov, čo je výborné číslo, no zároveň o niečo nižšie než pri S25 Ultra, ktorý dokázal atakovať hranicu 1 900 nitov. V praxi to však bežné oko sotva spozná. Oveľa dôležitejšia je antireflexná úprava a najmä spomínaná nová funkcia Privacy Display. Samsung ju stavia ako hardvérovo integrované riešenie, ktoré obmedzuje pozorovacie uhly a dá sa zapínať aj pre konkrétne aplikácie. Privacy Display z môjho pohľadu rozhodne nefunguje ako kúzlo, po ktorom displej zázračne zmizne všetkým okolo vás. Keď sa naň pozeráte priamo, je to fajn, ale z väčšieho uhla už vidno, že obraz stráca kvalitu a v niektorých situáciách sa dá stále čiastočne rozoznať aj obsah. Nie je to teda dokonalý štít súkromia, skôr šikovná pomôcka, ktorá vie byť prekvapivo užitočná. Najviac to oceníte v MHD, lietadle



alebo v kancelárii, kde vám aspoň trochu kryje chrbát pred večným športom menom pozeranie cudziemu človeku do mobilu. Za mňa ide o hardvérovú funkciu, kvôli ktorej by som si síce osobne mobil nekupoval, no zároveň oceňujem jej vizionárstvo a je jasné, že už budúci rok uvidíme niečo podobné aj u konkurenčných zariadení.

Práve v softvéri však Samsung ukazuje, že S26 Ultra nechce byť len výkonný kus hardvéru s jednou jedinou novinkou, ale aj telefónom, ktorý sa vám má priebežne prispôsobovať. One UI 8.5 postavené na Androide 16 pôsobí zase o kus svižnejšie, prehľadnejšie a hlavne dospeljšie než kedysi, keď Samsung rád hádzal na používateľa desať funkcií naraz a polovica z nich bola skôr na efekt než na reálny úžitok. Dnes to už dáva väčší zmysel aj mne, ako večnému AI skeptikovi. Galaxy AI je hlbšie zapracovaná do systému, pribudla funkcia s kontextovými návrhmi ďalších

krokov a Samsung zároveň viac tlačí na prepojenie vlastného Bixbyho s Gemini a Perplexity. V praxi to znamená, že mobil vie lepšie rozumieť prirodzeným povelom, pomôže s jednoduchšími viacstupňovými úlohami a nepôsobí pritom tak, že by ste kvôli každej drobnosti museli študovať návod. Nie všetky AI funkcie budú mať pre každého rovnakú hodnotu a niektoré stále balansujú na hrane medzi užitočnosťou a predvádzaním sa, ale tentoraz z toho mám pocit, že softvér nie je len výkladnou skriňou na marketingové nálepky. Dôležité navyše je, že Samsung pri Ultra modeli stále drží nadštandardnú softvérovú podporu, takže telefón má dostať sedem generácií aktualizácií systému a sedem rokov bezpečnostných záplat.

Výkonovo je to čistá vlajková loď bez akejkoľvek diskusie. Samsung pri modeli S26 Ultra nasadil Snapdragon 8 Elite Gen 5 v tradičnej úprave pre Galaxy a na papieri



môžeme vidieť 39-percentný nárast výkonu NPU, 24-percentné zlepšenie GPU a 19-percentný posun CPU oproti S25 Ultra. V bežnom používaní to znamená okamžitú reakciu, absolútne bezproblémový multitasking a pocit, že telefón má rezervu aj na veci, ktoré na ňom momentálne ešte ani nerobíte a možno ich ani nikdy





robit' nebudete. To je len taký návrat k môjmu úvodu. Syntetické testy, ktoré som počas mesačného testovania zrealizoval, odhalili dve tváre tohto hardvéru. V 3DMark Wild Life Extreme Stress Teste sa mobil vyšplhal na 6 500 bodov, čo nie je slabé, ale zároveň to rozhodne nie je najlepšie medzi zariadeniami s tým istým čipom. Teplota pritom vystúpila až na 44 stupňov Celzia, takže surový výkon je tu obrovský, ale dlhodobá stabilita stále nie je úplne bez kompromisov.

Najlepšie to bolo vidieť pri hre Wreckfest, ktorá je na mobile stále výborným lakmusovým papierikom na to, čo zvláda

CPU, GPU aj chladenie. Práve táto hra vie vyt'ažiť hardvér až nepríjemne poctivo, pretože okrem vizuálu tlačí aj na fyziku deštrukcie, množstvo objektov a stabilitu snímkovania. S26 Ultra ju zvládala veľmi dobre a v prvých minútach pôsobil až nepríjemne sebavedomo.

Hra išla plynulo, bez viditeľného trhania a bez okamžitých prepadov výkonu, takže počiatočný dojem bol výborný. Problém však neprišiel vo forme kolapsu výkonu, ale skôr postupného prehrievania konštrukcie. Telefón sa síce nesprával tak, že by zrazu dramaticky padol na kolená, no po dlhšej jazde už bolo jasne cítiť, že chladiaci

systém prenáša teplo von veľmi efektívne a rám začína byť nepríjemný na dlhšie držanie. Z pohľadu hardvéru je to vlastne dobrá správa, lebo teplo ide preč z čipu.

Z pohľadu hráča je to však ten moment, keď si uvedomíte, že fyziku neobľafnete ani za 1 500 eur, nech už sa odparovacia komora akokoľvek generácie posunula vpred.

Ešte zaujímavejšie to vyzeralo pri tituloch ako Genshin Impact a Wuthering Waves, teda hrách, ktoré vedia potrápiť aj výkonné telefóny. Ako určite nemalá časť z vás dobre vie, nejde tu len o samotný rendering, ale aj o neustále načítavanie sveta, textúr, efektov a objektov pri pohybe naprieč mapou. V týchto hrách testovaný telefón ukázal obrovskú hrubú silu. Na maximálnych detailoch si vedel dlho držať veľmi dobrý chod, boje vyzerali výborne a pri rýchlych efektoch bolo cítiť, že GPU má slušnú rezervu.

Zároveň sa však ukázalo, že výkon čipu je jedna vec a optimalizácia hier druhá. Pri dlhšom presune otvoreným svetom sa občas objavilo jemné škľabnutie alebo krátke mikrotrhnutie pri doskakovaní assetov. Nebolo to nič, čo by robilo hru nehrateľnou, ale presne v takýchto momentoch vidíte rozdiel medzi surovým výkonom a úplne vyhladenou optimalizáciou. Telefón na to má, len nie každá hra ešte vie tento nový hardvér využiť bez chyby. A práve pri týchto tituloch rástla aj povrchová teplota najvýraznejšie, pretože sa



neustále strieda vysoká grafická záťaž s nárokmi na pamäť a streamovanie dát.

Naopak, hry ako Zenless Zone Zero, Delta Force alebo Call of Duty sedeli mobilu citel'ne lepšie. V uzavretejších arénach a kontrolovanejších úrovniach bol chod stabilnejší, prepady fps boli minimálne a celý zážitok pôsobil kompaktnie. Tu sa naplno ukázalo, prečo má 120 Hz AMOLED panel na takomto zariadení zmysel. Odozva bola výborná, obraz plynulý a ovládanie pôsobilo presne. Pri Call of Duty bol telefón doslova vo svojom živle, pretože vedel spojiť vysoké snímkovanie s perfektnou dotykovou odozvou a stabilným výkonom bez toho, aby sa okamžite prehrieva. Delta Force zas ukázal, že pri kompetitívnejších hrách Samsungu pomáha nielen výkon, ale aj softvérové nástroje na ladenie herného režimu. Inak povedané; v arénových a akčných tituloch sa S26 Ultra správa presvedčivejšie než v obrovských otvorených svetoch, kde už nejde len o fps, ale aj o schopnosť dlhodobo zvládať streaming dát bez prehrievania a bez drobných zásekov.

Veľký zmysel za mňa dáva Game Booster Plus, ktorý nie je len zbytočný doplnok pre ľuď, čo sa radi hrajú s nastaveniami. Pri S26 Ultra má totiž veľmi praktický význam, pretože vám umožní vybrať si, či chcete naháňať maximum výkonu, alebo radšej rozumnejšie teploty a stabilnejší dlhodobý chod. Pri menej náročných hrách viete frekvencie obmedziť a výsledkom je chladnejší telefón, menší odber a pokojnejšie správanie bez toho, aby ste mali pocit, že ste prišli o polovicu zážitku. Pri dlhšom hraní je to dôležitejšie než uvádzané papierové maximum. V reálnej praxi totiž nie je problém dosiahnuť brutálny výkon na pár minút. Problém je udržať ho bez toho, aby vám mobil po pol hodine nepripomínal malý radiátor. Samsung tu našťastie nerieši len hrubú silu, ale dáva vám do rúk aj rozumné nástroje, ako si výkon skrotiť podľa seba.

Nechajme však hranie hraním a podme sa pozrieť na ďalší argument, prečo o danej novinke uvažovať. Fotoaparáty sú za mňa stále veľmi dobré, len už nedokážu preskočiť dnešnú konkurenciu. Hlavný 200 Mpx snímač vie robiť technicky výborné zábery, ultraširokohľový snímač je použiteľný a periskop je citel'ne lepší než predtým. Problém je, že spomínaná konkurencia s veľkými 1-palcovými senzormi dnes vie podať prirodzenejší a plastickejší obraz, hlavne pri portrétach a slabšom svetle. Samsung sa viac opiera o softvér, čo znamená, že fotky sú často efektné, ostré a okamžite pripravené na zdieľanie, ale nie vždy pôsobia úplne prirodzene. Pri stredných úrovniach zoomu sa navyše prejavuje typický sklon k agresívnejšiemu



doostrovaniu. Na malej obrazovke to môže vyzerat' pekne a úderne, ale keď sa na záber pozriete bližšie, jemné textúry už nepôsobia tak čisto a prirodzene, ako by ste pri telefóne tejto triedy čakali.

Naopak, video je oblasť, kde sa S26 Ultra cíti mimoriadne isto. Tu Samsung nepôsobí ako niekto, kto sa len snaží dobehnúť konkurenciu, ale skôr ako výrobca, ktorý si veľmi dobre uvedomuje, kam sa mobilná tvorba posúva. APV kodek, záмок horizontu voči snímanému objektu, Log záznam, 4K pri 120 fps a dôraz na postprodukcii z neho robia zariadenie, ktoré už nie je len o peknom videu do stories a reels. Je to telefón, s ktorým sa dá pracovať serióznejšie a ktorý myslí aj na to, čo s materiálom budete robiť potom – využil som ho osobne počas nakrúcania video testov automobilov na B-roll sekvencie a bol som maximálne spokojný. Ak sú fotky pri tomto modeli trochu spornejšia disciplína vzhľadom na silu konkurencie, video je presne naopak argument, ktorým si Samsung vie právom pýtať rešpekt.

Batéria je stále achillovou päťou juhokórejského gigantu a nič na tom nemení ani táto novinka. Samsung v tomto prípade zvolil 5 000 mAh článok, 60 W káblové a 25 W bezdrôtové nabíjanie, no bez Qi2 magnetov – tie nájdete len v predávanom príslušenstve. V rámci testu prehrabávania sa internetom pri nastavení 200 nitov dokázal mobil vydržať necelých 17 hodín v kuse a za 30 minút sa nabil na necelých 80 percent. To je citel'ne lepšie než S25 Ultra v tej istej tabuľke, no stále menej než iPhone 17 Pro Max a výrazne menej než napríklad OnePlus 15. Samsung teda síce spravil krok dopredu v efektívnosti a rýchlosti nabíjania, ale stále tu nie je

ten pocit, že by konkurenciu s batériou vyslovene zahanbil. Dôvodom má byť šetrenie dlhodobej životnosti akumulátora.

Môj celkový dojem zo Samsung Galaxy S26 Ultra je nasledujúci. Nie je to najlepší fotomobil na trhu a nie je to ani šampión vo výdrž. Je to však extrémne schopný, premyslený a technicky dospelý telefón, ktorý vyniká kvalitou displeja, videom, výkonom a bezpečnostnými funkciami.

Pri hrách ukazuje obrovský výkon, ale zároveň aj svoje limity v podobe zahrievania rámu a postupného nástupu termálneho stresu pri dlhších seansách. Nepadáť hneď na hubu, len vám celkom otvorene pripomenie, že takýto výkon prosto niečo stojí. Ak chcete mobil na fotografickú poéziu za každú cenu, poobzeral by som sa ešte inde. Ak však hľadáte vlajkovú loď, ktorá vie byť zároveň produktívny stroj, herná mašina, video nástroj aj vreckový trezor na citlivé dáta, S26 Ultra dáva za mňa veľmi silný zmysel.

Verdikt

Výkonný mobilný univerzál.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:	
Zapožičal:	Cena s DPH:
Samsung	1 500€
PLUSY A MÍNUSY:	
+ veľmi silné video funkcie	- výdrž batérie je dobrá, ale nie špičková
+ praktický S Pen priamo v tele	- chýbajú integrované Qi2 magnety
HODNOTENIE:	
	★★★★☆

HyperX Cloud Alpha 2 Wireless

VÝBORNÝ HEADSET, KTORÝ SI ZBYTOČNE KOMPLIKUJE ŽIVOT



Prednedávnom sa mi do rúk dostala bezdrôtová verzia nového headsetu HyperX Cloud Alpha 2. Po hardvérovej stránke ide o veľmi vydarený kus techniky. Zároveň je však zjavné, že výrobca okolo neho postavil zbytočne komplikovaný ekosystém, ktorý mu miestami viac škodí, než pomáha. Keď odrátam všetko to podsvietenie, softvérové ambície a snahu predat' vám pocit komplexného riešenia, zostane headset s výborným komfortom, veľmi dobrým herným zvukom a batériou, ktorá v praxi pôsobí skoro absurdne. Ak chcete o tejto novinke vedieť viac, rozhodne pokračujte v čítaní.

Po fyzickej stránke je to stále starý dobrý HyperX, akokoľvek už dávno operujúci pod krídlami HP. Konštrukcia stojí na ocelovom hlavovom moste a hliníkových vidliciach, takže slúchadlá pôsobia pevne

a znesú aj drsnejší spôsob používania. Hmotnosť 345 gramov je pri tejto triede stále veľmi rozumná a dôležité je, že je dobre rozložená. Na hlave preto nepôsobia ťažko ani po dlhšom čase. Máme tu textilné náušníky z mikrovlákná, pod ktorými sa uši prehrievajú výrazne menej než pri klasickej koženke. Niekomu vďaka tomu síce môže chýbať o niečo výraznejšia pasívna izolácia, ale z hľadiska komfortu je to za mňa krok správnym smerom. Hlavový most má dostatok pamät'ovej peny, prítlak je nastavený rozumne a mušle sa vedú mierne prispôbiť tvaru hlavy, takže slúchadlá držia stabilne bez toho, aby vás po pár hodinách začali trestať bolesťou krku a uší.

Zvuk je postavený na 53 mm neodymových meničoch s dvojkomorovou konštrukciou a akokoľvek by ste si mohli myslieť, že ide

len o ozdobnú technickú frázu, v praxi je za tým viac než len marketing. Oddelenie basov od stredov a výšok totiž funguje veľmi dobre, pretože zvuk nepôsobí ako preliaty cez lievik ani v hrách, ktoré sa vás snažia zavalit' všetkým naraz. Frekvenčný rozsah 20 Hz až 20 000 Hz je síce papierovo štandard, ale dôležité je, že headset hrá čisto, pevne a bez lacného dunenia. Basy majú za mňa energiu, no nezadusia zvyšok spektra. Stredy zostávajú čitateľné a výšky majú dost' detailu bez toho, aby po čase začali byť nepríjemné.

Najlepšie to počuť pri konkrétnych hrách. V Counter-Strike 2 alebo vo Warzone sa testovaný headset správal veľmi presvedčivo. Kroky, prebíjanie, smer granátu alebo vzdialená strel'ba sa nezlievali do jednej akustickej hmly, ale ostávali oddelené a hlavne dobre čitateľné.



Práve v projektoch, kde rozhodujú zlomky sekundy, je to skutočná výhoda. Keď sa okolo vás v bojovej zóne niečo pohne, headset vám tú informáciu podá čisto a zrozumiteľne. V Battlefield 2042 alebo v podobne hlučných akciách zvládajú dvojkomorové meniče reprodukovat' zvuk dostatočne prehľadne aj vtedy, keď sa miešajú explózie, vozidlá, strel'ba a hlasové hlásky naraz. Výsledkom tak nie je sterilný štúdiový zvuk, ale veľmi dobre čitateľný herný prejav, ktorý vás nechá orientovať sa v dianí namiesto toho, aby vás zvuk len efektným spôsobom prevalcoval. Headset pritom nie je odkázaný iba na kompetitívne striel'ačky. V pretekárskych hrách ako Forza Horizon 5 pekne vynikne pevný bas, takže motor má objem a hmotnosť, no stále nepôsobí ako duté dunenie zo starej plastovej ozvučnice. V príbehových hrách typu Cyberpunk 2077 alebo Alan Wake 2 zas oceníte, že dialógy zostávajú čitateľné aj v rušnejšom zvukovom mixe a atmosféra hry sa nerozpadá na nepríjemne prebasovaný guláš.

Svoju úlohu v tom hrá aj virtuálny priestorový zvuk realizovaný cez softvér NGENUITY. Nie je to magická funkcia, ktorá z bežnej hry spraví vojenský simulátor reality, ale pri správnom nastavení vie pomôcť s vnímaním smeru a vzdialenosti. V hrách, kde záleží na orientácii v priestore, pridáva extra vrstvu istoty a prehľadnosti. Zároveň však platí, že základ headsetu je dobrý aj bez tejto softvérovej mágie. To je dôležité, pretože mnohé herné slúchadlá dnes stoja skôr na efektných algoritmoch než na samotných meničoch a tu je našťastie základ poctivejší.

Jednou z najväčších zbraní tohto modelu je za mňa popri zvuku batéria. Výrobca udáva výdrž až 250 hodín pri používaní cez 2,4 GHz

bezdrôtové pripojenie a približne 125 hodín pri súčasnom využívaní 2,4 GHz a Bluetooth. Aj keby ste k marketingovým číslam pristupovali opatrne, stále ide o výdrž, ktorá je nadštandardná. Pri večernom hraní, víkendových maratónoch alebo bežnom striedaní práce a hier jednoducho prestanete riešiť, kde je kábel. Veľmi praktická je aj duálna bezdrôtová konektivita. Headset môže byť pripojený k počítaču cez 2,4 GHz bezdrôtové spojenie a zároveň k telefónu cez Bluetooth. Ak hráte na počítači a pritom chcete zostať dostupní na mobile, nemusíte nič prehadzovať ani zhadzovať slúchadlá z hlavy. Pri dnešnom štýle používania, keď málokto funguje len na jednom zariadení, je to veľmi príjemná výhoda.

Menej nadšenia už vo mne budí kvalita mikrofónu. Mechanicky je vyriešený dobre. Je odnímateľný, má jasnú červenú LED pri stlmení a v bežnej komunikácii funguje spoľahlivo. Na Discord, tímový chat alebo pracovný hovor úplne stačí a spoluhráči vám budú rozumieť bez problémov. Lenže práve tu narážate na to, že cenovka sl'ubuje



viac než len bezproblémové minimum. Hlas znie pomerne plocho, tenšie a viac komprimovane, než by ste pri drahšom headsete čakali. Pri hraní to prežijete, pri streamovaní, podcaste alebo nahrávaní obsahu už rozhodne nie. Softvérové AI potlačanie hluku tomu navyše veľmi nepomáha. Áno, vie obmedziť klávesnicu a ruchy v pozadí, ale zároveň z hlasu zoberie kus prirodzenosti a výsledok potom znie skôr ako technicky upravený kompromis než ako kvalitný prenos.

Podobne rozpačité pocity vo mne necháva aj samotný softvér NGENUITY. Na





HyperX ju poňal ako externý audio hub a ovládacie centrum s prispôbitel'ným podsvietením, šiestimi programovateľ'nými tlačidlami a možnosťou rýchlo upravovať hlasitosť, audio nastavenia či prepínať medzi zariadeniami bez toho, aby ste museli siahať na samotný headset alebo sa prehrabávať softvérom.

V praxi to znamená hlavne viac pohodlia pre používateľ'ov, ktorí často prepínajú medzi PC, mobilom a ďalšími zdrojmi zvuku, prípadne chcú mať základné audio funkcie fyzicky po ruke na stole. Pre bežného hráča, ktorý chce hlavne dobre znejúce slúchadlá s dlhou výdržou, je to však skôr len drahý bonus, bez ktorého by sa pokojne zaobišiel. Pred kúpou si tak musíte ujasniť, či vám to za približne 300 eur stojí alebo nie.

Nemôžem opomenúť ani absenciu ANC, ktorú by som v tejto cenovej kategórii už bral ako mínus. Neprítomnosť aktívneho potlačania hluku ruka v ruke s textilnými náušníkmi robí svoje. V tichej izbe to nebude problém, ale v hlučnejšej domácnosti alebo kancelárii už slúchadlá nedokážu odseknúť okolie tak účinne ako iné headsety s podobnou cenovkou. Je to jeden z tých nedostatkov, ktoré samy osebe nemusia byť tragédiou, ale v širšom kontexte konkurencie ich nejde ignorovať.

papieri ponúka všetko, čo dnes od hernej aplikácie čakáte – ekvalizér, priestorový zvuk, úpravy mikrofónu aj prispôbenie ovládania. V praxi však nepôsobí tak čisto a bezproblémovo, ako by sa patrilo. Niektoré časti sú neprehľadné, iné nepôsobia úplne dotiahnuto a celkovo z neho nemám pocit hotového prémiového nástroja. To je škoda, pretože samotný headset je v mnohých smeroch veľmi dobrý a práve softvér mu zbytočne kazí dojem.

V balení sa okrem headsetu a kabeláže nachádza aj základňa s RGB podsvietením.



HyperX Cloud Alpha 2 Wireless je teda headset, ktorý vie byť výborný, ak presne zapadnete do jeho predstavy koncového používateľ'a.

Ak hľadáte pohodlné slúchadlá s veľmi dobrým herným zvukom, 53 mm dvojkomorovými meničmi, frekvenčným rozsahom 20 Hz až 20 000 Hz, dlhou výdržou až 250 hodín a praktickou duálnou bezdrôtovou konektivitou, dostanete hardvér, ktorý má skutočné prednosti a pri hraní ich aj reálne ukáže. Ak však čakáte aj špičkový mikrofón, bezchybný softvér, ANC a pocit, že platíte len za veci, ktoré naozaj využijete, musíte rátať s tým, že tu sa už HyperX začína zamotávať do vlastných ambícií.

V konečnom dôsledku je to veľmi schopný headset s výbornou ergonómiou, výdržou, ktorá popiera bežné návyky nabíjania, a zvukom, ktorý v hrách funguje naozaj presvedčivo. Zároveň je to však produkt, ktorý by bol pre veľa ľudí ešte lepší, keby bol o niečo jednoduchší, menej závislý od softvéru a net'ahal so sebou výbavu, ktorú každý nepotrebuje. Inak povedané, jadro je výborné. Len okolo neho výrobca postavil trochu väčší cirkus, než bolo nutné.

Verdikt

Výborný headset s fantastickou výdržou a veľmi dobrým herným zvukom, ktorý však zbytočne predražuje a komplikuje výbava aj softvér na pozadí.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP Cena s DPH: 299€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá výdrž batérie
- + duálne bezdrôtové pripojenie
- + pevná a kvalitná konštrukcia
- priemerný mikrofón
- softvér NGENUITY
- chýbajúce ANC

HODNOTENIE:



PAUL
RUDD

JACK
BLACK

ANAKONDA



 SLEDUJTE
ONLINE

Nothing Phone (4a)

STÁLE INAK A STÁLE ZÁBAVNE



Stredná trieda smartfónov sa posledné roky často tvári, že napreduje, no v praxi sa len mení číslo v názve. Raz sa pridá trošku výkonu, inokedy sa o milimeter stenčí rámik a marketingové oddelenie sa nad výsledkom tvári, akoby práve prepísalo dejiny. Pri cene okolo štyristo eur jednoducho aj dnes tradične prichádzajú kompromisy. Bud' fot'ák bez poriadneho zoomu, alebo displej, ktorý na slnku pripomína skôr úsmev fet'áka z Merseyside, prípadne softvér, ktorý sa tvári ako obchodné centrum. Ja som mal možnosť dlhodobo testovať telefón zo strednej triedy, ktorý – na rozdiel od vyššie opisovanej konkurencie – prichádza s drzým nápadom: spraviť to tak, aby ste sa pri tom nemuseli tváriť, že to za tých pár stoviek vlastne stačí.

Nothing je londýnska značka, ktorú už dobre poznáme aj u nás. Od začiatku si

stavia identitu na tom, že veci nemajú byť len funkčné, ale majú mať aj svoj jedinečný charakter. Pri Phone (4a), ako aktuálnej novinke, to konečne neostáva len pri výtore samotnom, čo sa vám v tomto článku pokúsim náležite vysvetliť. Dizajn je stále priehl'adný, ale dospeljší a podľa mňa menej tlačí na výstrednosť. Vnútro na chrbte, na rozdiel od predchádzajúcich (a) modelov, nepôsobí už na prvú dobú ako dekorácia z plastu, modul fotoaparátov je stlačený do pilulky z hliníkovým akcentom a celé je to symetrické tak, že sa telefón na stole nespráva ako rozkývaná stolička v kaviarni. Rozmery 163,95 × 77,57 × 8,55 mm a hmotnosť 204,5 g znamenajú, že zariadenie má svoju váhu a vo vrecku o ňom určite budete vedieť. Konečne sa posunula aj odolnosť. IP64 znamená zvládnutie prachu a bežného poliatia vodou bez stresu. Displej kryje Gorilla

Glass 7i a praktická pochvala ide z mojej strany za to, že v balení som našiel kryt a rovnako tak už aplikovanú fóliu.

To, čo mobilné telefóny uvedeného výrobcu preslávilo, podobne ako značku Razer ich RGB diskotéky, je takzvaný Glyph systém. Ten sa však tentoraz mení na Glyph Bar a za mňa je to vlastne akýsi rozumný a minimalisticky podaný kompromis. Namiesto organických tvarov je tu čistý obdĺžnik so 63 LED, rozdelený do zón, takže to už nie je len nejaká svetelná páty, ale aj spôsob, ako dostať užitočné informácie bez toho, aby ste každých 30 sekúnd kontrolovali displej. Všetko je umiestnené do jedného zvislého hada, ktorý je efektne zakončený červenou diódou svietiacou alebo blikajúcou pri nahrávaní videa. Čo sa týka displeja, ten ide svojou kvalitou ruka v ruke s dizajnom. 6,78-palcový LTPS AMOLED s



1.5K rozlíšením (1224 × 2720 px) je ostrý, plynulý a veľmi dobre čitateľný (nameral som v priemere 1 550 nitov). Adaptívnych 30 až 120 Hz drží tempo pri rolovaní a súčasne šetrí energiu, keď sa nič nehýbe. Jas dáva zmysel aj vonku (maximálny HDR peak je 4 500 nitov) a poteší aj vysokofrekvenčné PWM stmievanie, ktoré dokáže citlivejšie povahy uchrániť pred bolesťou hlavy. Plusom sú symetrické rámiky, takže to celé v kombinácii so zaoblenými hranami pôsobí oveľa prémiovejšie.

Výkon stojí na Snapdragone 7s Gen 4 a v kombinácii s čistým Nothing OS pôsobí telefón presne tak, ako má: rýchlo, bez zasekávania a bez pocitu, že sa niekde na pozadí bijú tri nadstavby o RAM. Apropo, operačná pamäť testovanej verzie bola 12 GB a viete si ju ešte virtuálne nakopnúť cez RAM Booster (v mojom prípade o ďalšie 2 GB). Úložisko s kapacitou 256 GB je svižné a multitasking rozumný.

Výkon v hrách som skúšal na súčasnej klasike, ktorá vie odhaliť všetko podstatné – stabilitu, teplotu a to, či sa telefón po tradičnej polhodine nezačne dusiť ako quarterback Dallasu (prepáčte, NFL sezóna nám skončila a ja už mám z toho PTSD). Každopádne, v Call of Duty: Mobile šiel testovaný mobil príjemne plynulo aj pri rýchlych otočkách a počas chaotických



stretovej na mape. Dôležité je, že to nebolo len počas spomínanej polhodinky – aj po viacerých zápasoch sa neobjavovali nepríjemné mikrotrhnutia a odozva na dotyk pôsobila dostatočne presne. Genshin Impact je už tradične tá hra, ktorá strednú triedu rýchlo vráti na zem, ak na to nemá ani papierovo. Tu som čakal skôr to, že výkon bude kolísat' alebo sa začne výraznejšie zahrievať, no Phone (4a) držal nastavený režim prekvapivo konzistentne. Samozrejme, v náročnejších scénach a mestách sa z času na čas objavili spomalenia – ostatne, toto nie je vlajková loď – ale celkovo to nepôsobilo vyslovene márne. Skôr ako normálne hranie, ktoré si nevyžaduje znižovať detaily po desiatich minútach. PUBG/BGMI bol dobrý test na stabilitu vysokého FPS a input lagu. Aj tu sa potvrdilo, že telefón má slušnú rezervu, keďže mierenie a flicky pôsobili čisto, bez pocitu oneskorenia, a výkon sa nerozpadával. Po dlhšom hraní bol telefón citel'ne teplý, ale nie nepríjemne horúci, a hlavne som nemal pocit, že by začal agresívne zhadzovať otáčky.

A keď už sme pri dlhšom hraní, prirodzene sa treba pozrieť na to, čo to robí s batériou. Nothing tu pri koncipovaní konečne nemal chuť taktizovať a do (4a) preto vložil batériu s kapacitou 5 080 mAh, čo je v tejto triede veľmi príjemný základ. V praxi to znamená, že aj pri ťažšom dni, kde sa mieša veľá displeja, dáta, fotenie, navigácia a sem-tam hra, nemá telefón tendenciu odpáliť sa do núdzového režimu už podvečer. Poteší aj to, že výrobca deklaruje spevnenú konštrukciu článku a dlhšiu životnosť – konkrétne 1 200 nabíjajúcich cyklov – takže to nepôsobí ako telefón, ktorý bude po dvoch rokoch odkázaný na powerbanku zakaždým, keď si pustíte niečo viac než Spotify. Nabíjanie je ďalšia dôležitá téma dneška. Káblom ide maximálne 50 W a z nuly na 50 % sa dostane približne za 22 minút. Desiat' minút na nabíjačke dá zhruba štvrtinu batérie, takže aj keď človek ráno zistí, že včera večer to

celé zabudol napichnúť na kábel, nie je to až taký problém. Plné nabitie trvá okolo 64 minút, čo je férové tempo pri takej kapacite a zároveň to pôsobí rozumne aj z pohľadu šetrenia článku, najmä v poslednej fáze, kde sa nabíjanie prirodzene spomal'uje.

Ďalší kl'účový t'ahák je za mňa foto zostava, a hlavne periskop. V tejto cene je plnohodnotný optický zoom stále niečo, čo sa zvyčajne rieši digitálnym výrezom a poriadnou modlitbou – takou na mäkkom koberčeku a pri Múre nárekov. Tu je 3,5-násobný periskop s 50 Mpx snímačom a optickou stabilizáciou, s ktorým som bol nadmieru spokojný. Hlavný 50 Mpx snímač s OIS je postavený tak, aby fungoval





aj pri horšom svetle, ultraširoký je skôr doplnok na scenérie a interiéry. Spracovanie TrueLens Engine 4.0 a Ultra XDR sa snaží vytiahnuť detaily z tieňov aj svetiel bez prehnaného efektu a video stavia na 4K pri 30 fps so slušnou stabilizáciou. Video síce nie je schopné prekonať konkurenciu v danej cenovej triede, ale čo sa týka fotografií, to už je iná pesnička.

Softvér je Nothing OS 4.1 postavený na Androide 16 a jeho najväčší trik je stále jednoduchý: čistota. Žiadny predinštalovaný odpad, žiadne užitočné neužitočné aplikácie, ktoré v praxi len zaberajú miesto a pýtajú si povolenia. Prostredie je rýchle, konzistentné

a pôsobí krásne ľahko. Nothing si drží svoj bodový font a technicky strohú estetiku, ktorá je z môjho pohľadu stále dostatočne praktická. Je to prehľadné, čitateľné a bez vizuálneho smogu. V pár minútach si doladíte veľkosť ikon, rozloženie domovskej obrazovky aj to, ako má zásuvka aplikácií triediť alebo schovať veci, ktoré nechcete mať stále na očiach. Plus sú tu drobnosti, ktoré zlepšujú každodenné používanie. Spadá tam uzamknutá obrazovka s hĺbkovým efektom na tapetách, rozumné nastavenia pre dual SIM či praktickejší prístup k súkromiu. Pochopiteľne nechýba ani AI. Klúčový je Essential Key, samostatné fyzické tlačidlo umiestnené

na ľavej hrane rámu, ktorým rýchlo uložíte screenshot, spustíte záznam obrazovky alebo nahráte hlasovú poznámku. Všetko to končí v Essential Space, čiže v jednej centrálnej priehradke na veci, ktoré nechcete stratiť v galérii a poznámkach.

N záver už len to najdôležitejšie, čiže konkrétne ceny. Základná verzia 8/128 GB stojí 9 199 CZK, teda 373 eur. Vyššia a mnou testovaná 12/256 GB vychádza na 10 999 CZK, teda 449 eur. Pri týchto číslach dáva Phone (4a) zmysel hlavne preto, že nepôsobí ako nejaká lacnejšia verzia, ale ako telefón, ktorý si v strednej triede dovolil výbavu a správanie, aké sa zvyčajne šetrí pre vyššie PRO varianty. Nothing jasne zveľaduje svoje cenovo dostupné mobily a vyššie opisovaná novinka je toho jasným dôkazom.

Verdikt

Príde vám stredná trieda nudná ako mexická telenovela? Siahnite po 4(a).

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Nothing	449€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Silný, prémiovo pôsobiaci dizajn a kvalitné spracovanie	- Ultraširoký fotoaparát je skôr doplnok než hviezda zostavy
+ Periskopický 3,5x optický zoom	- Video

HODNOTENIE:



Xiaomi Mijia Smart Audio Glasses

VIDÍM V TOM BUDÚCNOSŤ



Smart okuliare už dnes osobne nevnímam ako hračku určenú tak maximálne pre pár technologických exhibicionistov. Za posledné roky som testoval obe posledné generácie Ray-Ban Meta a aktuálne vlastním aj Oakley Meta, takže si myslím, že tento segment mám celkom dobre načítaný. A čím ďalej, tým viac mám pocit, že nejde o slepú uličku, ale o reálny nastupujúci trend. Ako v tomto mojom vnímaní dopadli okuliare nesúce logo Xiaomi?

Na Xiaomi Mijia Smart Audio Glasses je z technického pohľadu najdôležitejšie to, čím nie sú. Nie sú to smart okuliare v štýle Meta, teda platformy postavené na kamere, AI vrstvách a širšom ekosystéme funkcií. Xiaomi ide podstatne konzervatívnejšou cestou. Toto sú v prvom rade audio okuliare ponúkajúce otvorené reproduktory zabudované v nožičkách,

štvoricu mikrofónov, dotykové ovládanie, Bluetooth 5.4, odolnosť IP54 a dvojicu 114 mAh batérií. Známy čínsky gigant ich predáva ako nositeľné zariadenie na hovory, podcasty, notifikácie a priebežné počúvanie obsahu počas dňa.

K dispozícii sú tri rámové vyhotovenia s váhou od 27,6 gramu pri titánovej verzii po zhruba 32 gramov pri ostatných rámoch. Výrobca v rámci komunikácie zároveň tlačí motív tenších 5 mm nožičiek a lepšieho vyváženia než pri konkurenčných zariadeniach. Na papieri to síce znie pomerne pútavo, no prax za mňa ukázala trochu inú, triezvejšiu realitu. Aj keď je daný hardvér kompaktnější, stále ide o okuliare, v ktorých sú batérie, reproduktory a mikrofóny. To znamená, že oproti bežným dioptrickým rámom bude konštrukcia vždy logicky hrubšia.

Nie je to problém sám osebe, len treba rátať s tým, že komfort tu zákonite nemôže byť univerzálny a veľa závisí od tvaru hlavy, nosa a od toho, ako citlivo vnímate tlak nožičiek pri dlhšom nosení.

Z praktického pohľadu je zároveň dôležité, že okuliare sa dajú osadiť dioptrickými sklami, takže z nich viete spraviť reálne každodenné okuliare a nielen technologickú hračku na víkend. Transparentné sklá dodávané v balení však výrobca berie skôr ako základné riešenie a nie ako niečo, na čom by ste mali dlhodobo fungovať. Ak teda chcete z Mijia Smart Audio Glasses spraviť plnohodnotný pracovný alebo civilný doplnok, návšteve optiky sa v praxi nevyhnete. Xiaomi navyše pri jednotlivých verziách rámu ponúka aj rozdielny prístup k filtrácii svetla. Browline verzia pracuje s filtráciou modrého svetla, Titanium



využíva selektívne filtrovanie modrého spektra a Pilot-Style stavia skôr na polarizačných sklách s UV ochranou.

Najdôležitejšia téma je však zvuk, a pri nej by som bol rád veľmi triezvy. Testované okuliare nie sú ani náhodou náhrada za bezdrôtové štuple do uší. Ich otvorený audio koncept má jasnú výhodu v tom, že vás neizoluje od okolia, ale technická daň za to je rovnako daná. Spodok je limitovaný, objem zvuku tiež a charakter prejavu sa prirodzene orientuje viac na zrozumiteľnosť než na plnosť. Preto mi tento produkt dáva väčší zmysel pri podcastoch, telefonovaní, hlasových správach, navigácii alebo videách, kde je prvoradé hovorené slovo. Pri hudbe už narážate na to, že reproduktory v

nožičkách okuliarov jednoducho nemajú fyzický priestor na to, aby hrali s energiou, telom a basovým základom ako kvalitné slúchadlá. Nie je to katastrofa, len treba mať správne nastavené očakávania.

Otvorený audio formát má ešte jednu starú známu slabinu, ktorú som svojho času opakovane riešil aj pri Ray-Ban Meta. Tou je súkromie a hlučné prostredie. Keďže zvuk nejde priamo do ucha a nič vás tak neizoluje od okolia, v tichšom prostredí vždy hrozí nejaký únik zvuku a v hlučnom prostredí zas rýchlo narazíte na limity zrozumiteľnosti. Xiaomi síce používa technológie na redukciu presluchu a deklaruje 4-mikrofónový systém s potlačením vetra do 4,5 m/s, ale to nemení základnú fyziku tohto konceptu.

Tieto okuliare dávajú najväčší zmysel tam, kde je ich otvorenosť výhodou – pri chôdzi po menej rušnom meste, v kancelárii počas menej náročného dňa, pri práci doma alebo pri situáciách, keď nechcete byť odrezaný od okolia. Ak by ste od nich čakali diskretnosť klasických slúchadiel alebo použiteľnosť v skutočne hlučnom prostredí, narazíte pomerne rýchlo.

Naopak, technicky silnejšie mi Xiaomi vychádza pri hovoroch a pri bežnom každodennom nasadení. Štyri mikrofóny, dotykové gestá, hlasové funkcie a aplikácia na správu zariadenia dávajú tomuto produktu oveľa väčší zmysel ako praktickému handsfree než ako hudobnej hračke. Presne tu totiž začína fungovať základná logika smart audio okuliarov. Nič si nepcháte do uší, stále vnímate svet okolo seba, ale zároveň viete vybaviť hovor, pustiť si podcast alebo navigáciu bez toho, aby ste sa museli zastavovať a loviť slúchadlá z vrečka.

Čo sa týka hlavných funkcií, tak okuliare zvládajú nahrávanie zvuku snímaného prostredníctvom mikrofónov s automatickým ukladaním do mobilného telefónu, a to vrátane telefonických hovorov (žiadny softvérový prepis natívne v app). Aby si vyše okolie bolo vedomé toho, že aktuálne zaznamenávate audio linku, na bočnej strane je malinká LED dióda. Keďže je však z boku, sotva si ju niekto všimne – ostatne ani pri Meta okuliaroch, ktoré majú signalizáciu pri nahrávaní videa oveľa transparentnejšie spracovanú, si to okolie často nevšimá. Na margo ovládania





cez dotykové plochy nožičiek nemám príliš čo písať, fungujú obstojne a je možné ich prostredníctvom Xiaomi aplikácie upravovať a prispôbovať svojim návykom.

Batéria je jedna z oblastí, kde Xiaomi netlačí nezmysly. Výrobca uvádza až 13 hodín nepretržitého prehrávania pri 50 % hlasitosti, približne 9 hodín hovorov, 12 dní v pohotovostnom režime a plné nabitie približne za hodinu. Toto všetko sa mi podarilo skutočne namerať. Praktická je aj funkcia rýchleho nabitia, kde 10 minút na káblí znamená približne 4 hodiny prehrávania. To sú na túto kategóriu solídne čísla. Menej sympatické je nabíjanie cez pogo-pin adaptér. Funguje to, ale je to ďalší špecifický kábel navyše, ktorý z

hl'adiska dizajnu pôsobí absolútne hrozne. Keď už si výrobca dal tú prácu a vložil do balenia pomerne dobre spracované puzdro z koženky, mohol samotné pogo-pin riešenie zakomponovať priamo do neho.

Porovnanie s Ray-Ban Meta Gen 2 je síce v istom smere scestné, ale stále dôležité – hlavne preto, že ukáže, ako odlišne sa dnes dá tá istá kategória uchopiť. Ray-Ban Meta okuliare sú technicky komplexnejší a rovnako drahší produkt. Ponúkajú 12 Mpx ultraširokouhlú kameru, 3K video, AI funkcie a výrazne širší softvérový ekosystém, ako aj prémiovejšie spracovanie okuliarov a puzdra. Xiaomi pôsobí oproti tomu skoro asketicky. Žiadna kamera, žiadna snaha byť obsahovým nástrojom, žiadne AI a

za mňa ani nie práve sympatický dizajn, hoci to je vyslovene subjektívna vec. Len audio, hovory a čo najnižší funkčný odpor pri bežnom nosení. Technologicky je Meta na kilometre ďalej. Ale Xiaomi je zároveň menej invazívne a v niečom pre vybranú časť konzumentov aj čitateľnejšie. Presne viete, čo to má robiť a čo od toho nečakať.

Môj výsledný pohľad je preto jednoduchý. Xiaomi Mijia Smart Audio Glasses mi dávajú zmysel ako úzko profilovaný produkt pre človeka, ktorý nosí okuliare denne, veľa telefonuje, nechce mať neustále slúchadlá v ušiach a zvuk berie skôr ako funkčný servis než ako samostatný zážitok.

Súčasne nechce okuliarmi nahrávať žiadne video. V tom prípade je to technologicky rozumný medzikrok. Ak však od toho čakáte plnohodnotnú náhradu štupľových slúchadiel alebo konkurenciu pre Ray-Ban Meta z pohľadu funkcií, ste mimo.

Verdikt

tieto okuliare síce neukazujú budúcnosť smart okuliarov v ich najambicióznejšej podobe, ale celkom presne dokazujú, že aj menej nápadný a technicky striedmejší prístup môže mať v praxi svoje miesto.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi
Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + solídna výdrž batérie
- + nízka hmotnosť, najmä pri titánovej verzii
- pogo-pin nabíjanie pôsobí zbytočne nešikovne
- dizajn nemusí sadnúť každému

HODNOTENIE:



Govee Flood Lights 2

UŽ VIAC NEZAKOPNEM



Ak ste si doteraz mysleli, že portfólio spoločnosti Govee sa už nemôže viac nafúknuť, boli ste na omyle. V ponuke ich domáceho osvetlenia totiž už nejaký čas figurujú aj zaujímavé vonkajšie smart reflektory. Tie sa snažia priniesť efekt architektonického osvetlenia do bežnej domácnosti bez toho, aby ste kvôli tomu museli volať záhradného dizajnéra, elektrikára a následne ešte aj bankového poradcu.

S prekvapením som zistil, že sa jedná dokonca o druhú generáciu systému, ktorý ponúka vyšší svetelný výkon, podporu Matter, RGBWW technológiu s dedikovanými bielymi diódami a odolnosť IP66. Inými slovami, nejde len o farebnú hračku do záhrady, ktorú keď vám oprší, vyhodíte poistky v celom meste, ale o pomerne schopné exteriérové osvetlenie. S takýmto nastavením som sa pred viac

ako mesiacom pustil do jeho testovania a už vtedy som mal s využitím svetiel u nás na dvore pomerne jasnú predstavu.

Namiesto klasického zapichnutia do trávniku som ich navrátil do dreveného rámu nad terasou pri grile a použil ako príjemné, no nielen náladové osvetlenie zhora. Svetlá sú totiž dostatočne silné a vďaka difúznej prednej ploche nepôsobia nepríjemne ostro. Pri teplej bielej okolo 2700 K nám na terase vytvorili nielen príjemnú atmosféru, ktorá nepôsobí ako operačná sála, ale hlavne praktické večerné osvetlenie. Keď však chcete trochu efektu, aplikácia vám pochopiteľne dovolí rozbehnúť aj farebné scény, animácie a rôzne dynamické prechody, o akých som už písal v minulých testoch produktov značky Govee.

Najväčší posun oproti starším RGB svetlám je práve v kvalite bielej farby. Staršie

systémy často miešali bielu z červenej, zelenej a modrej, čo v praxi znamenalo zvláštny modrastý alebo fialový nádych. Aj o tomto už bola reč. Tu sú však prítomné samostatné teplé aj studené biele diódy, takže svetlo pôsobí prirodzenejšie. Rozsah od 2700 do 6500 K umožňuje použiť svetlá buď na útulnú atmosféru, alebo na výraznejšie bezpečnostné nasvietenie. Výkon väčší ako 1 000 lúmenov na jedno svetlo je pritom viac než dost. Pri plnom jase už nejde o decentný doplnok, ale o poriadny svetelný kanón.

Konštrukčne pôsobia reflektory solídne. Telo je plastové, matné, odolné voči UV žiareniu a pripravené na vonkajšie použitie. Montáž je možná cez skrutky alebo pomocou hrotov do zeme (tie nájdete v balení). Pri mojom použití na drevenom ráme bola skrutková montáž praktickejšia a stabilnejšia. Slabinou nie je

ani nastavovanie uhla, ktoré si nevyžaduje náradie. Pri jednorazovej montáži „na pevno“ tak viete osvetliť značnú časť priestoru, treba však jedným dychom dodať, že ak by ste svetlá presúvali v záhrade alebo pravidelne menili smer svietenia, začne to byť otravné a budete musieť behať s vrtáčkou hore-dole ako pišišvor.

Výraznejším limitom nemusí byť ani kabeláž, ak si montáž dobre naplánujete. Svetlá sú zapojené v pevnej reťazi a približne tri metre medzi jednotlivými reflektormi mi pri mojom použití stačili. V balení testovanej verzie boli konkrétne štyri kusy s cenovkou pohybujúcou sa okolo 140 eur.

Ak však so svetlami budete chcieť obísť roh, preskočiť širšiu medzeru alebo nasvietiť vzdialenejšie objekty, narazíte na ich fyzický limit. Pred kúpou sa preto oplatí dobre premyslieť, kam svetlá pôjdu. Dodatočné domáce predlžovanie káblov by som neodporúčal, pretože znamená stratu záruky a pri nízkonapäťovom systéme môže priniesť aj problémy so stabilitou. Prvoplánovo ide o vec, ktorou si viete osvetliť chodník vedúci do vášho domu alebo od domu do záhrady, ale ako som písal vyššie, využitie je predsa len variabilnejšie.

Aplikácia Govee Home ponúka obrovské množstvo možností, scén, časovačov, automatizácií, hudobných režimov a vlastných efektov. Pre nadšencov do nastavovania je to raj. Pre bežného používateľa miestami stále prehnane zložitý systém možností. Aplikácia je funkčne bohatá, ale nie vždy elegantná. Občas máte pocit, že chcete len zapnúť svetlo, no aplikácia vám medzitým ponúka malý festival farebných možností, komunit a podmenu. Jednoduchší režim by jej veľmi prospel.



Veľkým plusom je opäť podpora Matter, vďaka ktorej sa svetlá dajú integrovať do širšieho smart home ekosystému vrátane Apple Home, Google Home či Amazon Alexa. V praxi však treba rátať aj s tým, že ideálne fungovanie závisí od domácej siete. Svetlá používajú 2,4 GHz Wi-Fi, čo je pri exteriéri logické, pretože tento signál lepšie prechádza cez steny.

Párovanie však nemusí byť vždy úplne bezbolestné, najmä ak máte zložitejší router alebo viacero oddelených sietí.

Odolnosť IP66 znamená, že samotné svetlá by mali zvládnuť prach aj silný dážď. Napriek tomu by som bol pri montáži opatrný hlavne pri napájaní adaptéri a riadiacej jednotke, ktoré nemajú žiadnu extra ochranu. Je preto rozumné umiestniť ich čo najviac pod strechu, do suchej časti alebo aspoň do kvalitnej vodotesnej elektroinštalačnej krabice. V mojom prípade, keď svetlá skončili pod drevenou konštrukciou terasy, je to výhoda. Nie sú úplne napospas dažďu a

ich životnosť by tým mala byť lepšia než pri osadení niekde uprostred trávniku.

V porovnaní s drahšími systémami typu Philips Hue Lily je Govee menej prémiové, ale výrazne výhodnejšie. Govee vyhráva hrubým výkonom, efektmi a pomerom cena/výkon. Nie je to luxusný švajčiarsky hodinársky strojček. Skôr dobre vybavený pracovný nástroj, ktorý svoju robotu odvedie veľmi presvedčivo.

Za mňa sú predmetné svetlá výbornou voľbou pre tých, ktorí chcú výrazné exteriérové osvetlenie, široké možnosti nastavenia a nechcú zaň zaplatiť sumu pripomínajúcu menšiu rekonštrukciu kúpeľne. Treba však rátať s pevnou kabelážou, nie úplne ideálnou aplikáciou a potrebou rozumne ochrániť napájanie pred vodou. Ak si tieto limity ustrážite, dostanete mimoriadne výkonné a vizuálne pôsobivé svetlá, ktoré dokážu z obyčajnej terasy, fasády alebo záhrady spraviť použiteľný a opticky výraznejší večerný priestor. V mojom prípade sa ako osvetlenie nad grilom a ďalej do priestoru s posedením osvedčili veľmi dobre. Konečne už v noci nezakopávam.

Verdikt

Výkonné svetlá, ktoré aj z vašej terasy spravia bezpečné a príjemné miesto.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec
Cena s DPH: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vysoký svetelný výkon
- + prirodzená biela vďaka RGBWW
- + podpora Matter
- aplikácia je miestami zbytočne preplnená
- nastavenie uhla vyžaduje náradie

HODNOTENIE:



Epico UltraPack

ENERGETICKÉ POVZBUDENIE NA KAŽDÝ DEŇ



Posledné mesiace som mal možnosť otestovať hneď niekoľko kompaktných powerbaniek. Tou vôbec poslednou bol model UltraPack od českej spoločnosti Epico a práve o nej vám teraz náležite poreferujem. Už na prvý pohľad je pritom zrejme, že výrobca nechcel skonštruovať len ďalšiu tehličku do batohu. UltraPack pôsobí nielen vizuálne dostatočne moderne – má čisté línie, príjemne kompaktné proporcie a v ruke nepôsobí prehnane robustne ani pri svojej kapacite 20 000 mAh. Nepatrí síce do kategórie vreckových drobcov (má 330 gramov), ale stále ide o zariadenie, ktoré si viete pohodlne strčiť do vrecka zadných nohavíc bez toho, aby vám následne spadli ku členkom. Praktickým detailom je integrovaný USB-C kábel, ktorý neslúži len na nabíjanie, ale zároveň funguje aj ako pútko.

Testovaná powerbanka, predávajúca sa za sumu cca 60 eur, ponúka kapacitu 20 000 mAh, ktorú dokáže v rámci jedného

výstupu dávkovať pri maximálnom výkone 45 W. V momente, keď k nej pripojíte viac vecí naraz, kombinovaný výstup padá na 15 W. Znamená to, že mobil a slúchadlá naraz ešte nejakú chvíľu prežije, ale notebook, Switch alebo výkonnejší handheld budete chcieť rozhodne nabíjať samostatne. Pri uvedenej kapacite netreba mať zároveň prehnané nároky. Táto hodnota platí pre

interné články powerbanky pri napätí okolo 3,7 V. Po prepočte na reálne použiteľnú energiu a po započítaní klasických strát pri konverzii sa logicky dostanete ešte nižšie. Práve preto je dobré vnímať UltraPack nie ako zázračnú studňu energie, ale ako veľmi schopnú rezervu pre vybrané zariadenia. Pre vás je samozrejme najdôležitejšie, čo to znamená v prepočte na konkrétne





zariadenia. Samsung Galaxy S26 Ultra s 5 000 mAh batériou vie Epico v praxi nabiť približne dvakrát doplna a ešte mu zostane slušná rezerva navyše, takže realisticky sa bavíme o 2 až 2,5 nabitíach – samozrejme podľa toho, ako veľmi sa telefón počas nabíjania používa. Nintendo Switch OLED má batériu s kapacitou 4 310 mAh, čo vychádza približne na 16 Wh, takže tu sa pohybujete okolo troch plných nabití. Ak však počas toho hráte a konzola si časť energie priebežne odkrajuje sama, výsledok bude prirodzene nižší. Stále však ide o veľmi solídnu rezervu na vlak, letisko alebo dlhší deň mimo civilizácie.

Ak by ste chceli podobný prepočet aj pri notebooku, nový Apple MacBook Neo 13 má 36,5Wh batériu, takže Epico mu vie v praxi dodať približne jedno plné nabitie a ešte

slušnú rezervu navyše. Realisticky sa teda bavíme asi o 1,5-násobku nabitia – opäť podľa toho, či na ňom počas dobíjania len píšete texty, alebo mu dávate viac zabrat'.

Keďže som počas testovania chcel daný potenciálny lakmusový papier ešte o kus rozšíriť, skúšal som aj nabíjanie výkonného PC handheldu, konkrétne ROG Xbox Ally X.

Tento handheld má 80Wh batériu, takže sa bavíme približne o troch štvrtinách jednej plnej batérie, a teda v reálnom používaní skôr o citel'nom predĺžení výdrže než o jednom kompletnom nabití.

Naopak pri menšej elektronike – kam spadajú bezdrôtové mikrofóny, štup'ové slúchadlá, myši, klávesnice, ale aj smart okuliare Ray-Ban Meta Gen 2 či Oakley Meta

– bola testovaná powerbanka obrovským pomocníkom, a to nielen na cestách.

Praktickú stránku celej veci podporuje aj prítomnosť displeja, ktorý zobrazuje presný stav zostávajúcej energie. Percentuálny údaj je v tomto prípade jednoducho pohodlnejší a presnejší, najmä ak si plánujete nabiť viac zariadení počas jedného dňa.

Samotná powerbanka sa vie dobíjať až 45 W cez hlavný USB-C port a 30 W cez integrovaný kábel, čo je opäť praktické riešenie. Kábel máte stále poruke, no keď chcete ísť na maximum, viete siahnuť po klasickom porte. Navyše pri svojej kapacite 74 Wh sa Epico bez problémov zmestí do limitov pre príručnú batožinu v lietadle. Z tohto pohľadu ide o veľmi rozumný kus príslušenstva pre človeka, ktorý chce mať spol'ahlivú rezervu pre mobil, Switch, tablet či slúchadlá a vie, že pri výkonnejšom handhelde alebo notebooku ide skôr o predĺženie výdrže než o plnohodnotnú náhradu zásuvky.

Verdikt

Praktická a dobre navrhnutá powerbanka.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Epico
Cena s DPH: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + rýchle dobíjanie samotnej powerbanky
- + vhodná do príručnej batožiny v lietadle
- pri nabíjaní viacerých zariadení naraz padá výkon na 15 W

HODNOTENIE:



Sandisk microSD card - ROG Xbox Ally X

PAMÄŤ NAD ZLATO



Pri handheldoch typu ROG Xbox Ally X skôr či neskôr narazíte na ten istý problém. Dnešné tituly dokážu pokojne zhltnúť stovku gigabajtov, takže aj 1 TB interného priestoru sa vie zaplniť až nepríjemne rýchlo. Najjednoduchším riešením je preto rozšíriť úložisko, napríklad pomocou microSD karty. Ja osobne dlhodobo testujem najnovší ROG handheld Xbox Ally X, a preto som využil ponuku spoločnosti Sandisk na otestovanie ich novej karty, špeciálne pripravenej pre tento systém. Konkrétne išlo o 512 GB verziu za 150 eur, pričom výrobca ponúka aj 1 TB variant za 280 eur a 2 TB verziu za 560 eur.

Technicky ide o kartu formátu microSDXC s triedami U3, V30 a A2. Prvé dve značky hovoria hlavne o garantovanom sekvenčnom zápise, čo sa viac hodí pri videu než pri hraní. Pre hráča je oveľa dôležitejšie označenie A2, teda výkon

pri práci s množstvom malých súborov. Práve tu sa totiž rozhoduje o tom, či sa hra načítava plynulo, alebo začne pri streamovaní dát zakopávať.

Hry totiž nepracujú s jedným veľkým súborom, ale s množstvom menších assetov, textúr, zvukov a skriptov.

Čo sa týka rýchlosti, Sandisk uvádza až 200 MB/s pri čítaní a 140 MB/s pri zápise, čo pri UHS-I rozhraní neznie úplne samozrejme. Dôvodom je podpora režimu DDR200, ktorý dokáže z tej istej fyzickej zbernice dostať viac, než by ste čakali od bežného UHS-I limitu.

Dôležité však je, že túto rýchlosť nedosiahnete všade. V obyčajnej čítačke v notebooku sa karta môže správať ako úplne bežný model a zastaviť sa niekde okolo sto megabajtov za sekundu. Práve

v Ally X však tento režim vie za určitých okolností fungovať naplno, a práve v tom spočíva hlavný zmysel takéhoto nákupu.

Pri tejto karte sa nedá obísť ani história samotného hardvéru. Pôvodný ROG Ally mal totižto so slotom na microSD dobre zdokumentovaný problém. Čítačka bola v nevhodnom tepelnom prostredí a pri vyššej záťaži sa prehrievala. Výsledkom boli spomalené prenosy, výpadky a v najhorších prípadoch dokonca aj poškodené karty. Ally X je v tomto smere, našťastie, poučený z chýb svojho predchodcu. ASUS prepracoval vnútorné rozloženie, presunul čítačku mimo kritických tepelných zón a upravil aj chladenie. Používanie microSD slotu tak už pri Ally X nevyvoláva obavy ako pri prvej generácii.

Vyššie som uviedol takzvané papierové parametre karty. Aká je však realita?



Testovaná karta v kombinácii s Ally X v rámci mojich meraní presiahla hranicu 190 MB/s pri čítaní a 130 MB/s pri zápise, takže môžem viac-menej potvrdiť čísla udávané výrobcom. Na microSD ide o veľmi slušné hodnoty. Zároveň však stále platí, že maximálna rýchlosť nie je vždy stabilná. Ak sa totiž v systéme nepodarí korektne aktivovať režim DDR200, výkon môže spadnúť približne na polovicu. V takom prípade problém zväčša nie je v karte, ale v ovládačoch alebo firmvéri čítačky. Preto má aj v tomto prípade, a teraz narážam primárne na majiteľov zariadenia Ally X, zmysel sledovať aktualizácie cez MyASUS a nebrať prvý slabší benchmark automaticky ako dôkaz, že ste kúpili zlý kus.

Z praktického hľadiska je, samozrejme, ešte dôležitejšie to, ako sa z tejto karty hrajú hry. V porovnaní s interným NVMe SSD je microSD logicky stále výrazne pomalšia. Interný disk v Ally X pracuje v úplne inej výkonnostnej triede. Lenže

rozdiel v papierových číslach sa nie vždy priamo premietne do rovnakého rozdielu v reálnom hraní. Staršie AAA hry, indie tituly, emulácia a menej náročné projekty tu totiž bežia bez väčších problémov. Tam ide jednoznačne o veľmi dobré riešenie.

Naopak, najnovšie veľké hry, ktoré agresívne streamujú textúry a počítajú s veľmi rýchlym SSD, by som na microSD nepresúval, ak z nej chcete priamo hrať. Spustiť sa síce možno spustia, ale hrozí vám vyššie riziko dlhších loadingov, doskakujúcich textúr či občasných sekanií. Odporúčam preto nechať internú pamäť pre moderné AAA hry a microSD využiť ako rozšírenie priestoru pre zvyšok softvéru. Vtedy karta funguje presne tak, ako má.

A aké sú v súčasnosti alternatívy? Výkonom sa testovaná karta pohybuje niekde v priestore, kde na ňu tlačí klasický SanDisk Extreme aj Samsung Pro Plus. V prípade testovanej vzorky si kupujete dobre

vyladenú, oficiálne licencovanú verziu karty, ktorá má byť bezproblémová práve s Ally X, a nad rámec tejto formulácie vám už nikto nič negarantuje. To je jednoducho jej hlavná pridaná hodnota. Ak nájdete bežný SanDisk Extreme alebo Samsung Pro Plus citel'ne lacnejšie, čo dnes už môže byť samo osebe problém, stále ide o veľmi rozumné alternatívy. V čase, keď píšem túto recenziu, je však situácia s pamäťami všeobecne dosť nepríjemná, hoci o rok už môže vyzeráť úplne inak a dúfajme, že nie ešte horšie.

Zmysel tejto 512 GB verzie vidím celkom jasne. Ide o pohodlné, bezpečné a technicky schopné rozšírenie priestoru pre váš Ally X. Po skúsenostiach s prvou generáciou je dôležité, že v novom modeli už microSD môže bez problémov nájsť svoje uplatnenie. V súčasnosti síce nejde o lacné riešenie a určite ani o univerzálnu odpoveď na všetko. Ako rýchle, bezskrutkové a praktické rozšírenie kapacity pre daný handheld však funguje veľmi dobre.



Verdikt

Pre majiteľov Ally X je to aktuálne rozumná voľba.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Western Digital
Cena s DPH: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vhodná na staršie AAA hry, indie tituly aj emuláciu
- Cena
- maximálny výkon závisí od správne fungujúceho DDR200 režimu

HODNOTENIE:



Govee Flor Lamp 2

AMBIENT KTORÝ SI ZAMILUJETE



Keďže som vám aj ja osobne minulý rok priniesol viacero recenzií na inteligentné osvetlenie značky Govee, tentokrát nebudem v úvode chodiť okolo horúcej kaše a prejdeme rovno k veci. Druhú generáciu Floor Lamp oceníte najviac v priestore, kde večer sedíte pri monitore, hrách alebo filme a nechcete byť odkázaní len na ostré svetlo obrazovky. Nejde o klasickú lampu, ktorá má osvetliť celý priestor, ale o vysoké ambientné svetlo určené na nasvietenie steny či kútu. Funguje teda na princípe nepriameho odrazu, vďaka čomu nepôsobí agresívne na oči a nerobí rušivé odlesky na obrazovke. V praxi je to príjemný doplnok do herného kútika, pracovne alebo obývačky, ktorý vie priestoru rýchlo dodať atmosféru.

Konštrukčne sa opäť jedná o solídne spracovaný produkt. Hlavný stĺp je z hliníka a pôsobí dostatočne pevne. Horšie je na tom základňa, ktorá je plastová a

vizuálne už tak prémiovo nevyzerá. Na druhej strane má svoj zmysel, pretože obsahuje vlastné podsvietenie, ktoré vytvára spodnú žiaru a lampe pridáva ešte zaujímavejší efekt (viete si v aplikácii jednoducho zadefinovať ako má svietiť zvlášť základňa a zvlášť hlavné svetlo).

Treba však rátať s tým, že Floor Lamp 2 nemá otočnú hlavu a svetlo smeruje len jedným pevným smerom. Ak teda chcete zmeniť uhol nasvietenia, musíte pootočiť celou lampou. To by samo o sebe nebol problém, avšak ak máte zásuvku od miesta lampy ďalej a samotnú kabeláž bez možnosti odopnutia, tak budete mať našponovanú do jednej strany, manipulácia sa vám výrazne skomplikuje.

Samotná montáž nie je zložitá, ale ani úplne pohodlná. Lampu si musíte poskladať z viacerých častí, zapojiť konektor a

následne vložiť flexibilnú LED trubicu do hliníkového profilu. Keďže som už mal možnosť skladať jedno takto koncipované svetlo značky Govee, vedel som aj bez čítania návodu ako postupovať.

Pre nováčikov odporúčam si dať na čas a dobre si preštudovať návod. Vyžaduje si to trpezlivosť a trochu citu. Dobrá správa je, že hlavný konektor je oproti starším riešeniam spracovaný lepšie a pôsobí istejšie. Keď je všetko hotové, výsledok už nepôsobí ako stavebnica, ale ako jednoliaty kus.

V prevádzke samotnej sa ukáže aj hlavná slabina tejto lampy, a tou je stabilita. Na pevnej podlahe stojí dobre, no na mäkkom alebo vyššom koberci je citeľne menej istá. Konštrukcia je vysoká 152 cm, ľahká a základňa nie je veľmi masívna, takže pri náhodnom kontakte sa vie nepríjemne rozkývať. V domácnosti s



deťmi alebo zvieratami je to vec, ktorú netreba podceňovať a dávať si na to pozor.

Technologicky je však model Floor Lamp 2 viac ako vydarený. Govee tu opäť používa RGBICWW, teda kombináciu farebných a samostatných bielych LED diód. Lampa vie okrem efektnej farebnej atmosféry ponúknuť aj použiteľné biele svetlo v rozsahu od teplých 2200 K po studených 6500 K.

Maximálny výkon 1725 lúmenov stačí na výrazné nasvietenie steny a vytvorenie nálady, ale stále platí, že nejde o náhradu hlavného osvetlenia v miestnosti. Toto je dekoratívne a doplnkové svetlo, nie stropný luster. Ja osobne som ho extrémne ocenil pri príprave scény rohu miestnosti na nakrúcanie videí ako ambientnú kulisu.

Najviac možností v rámci nastavenia odomknete cez aplikáciu Govee Home. Tá je stále funkčne bohatá, ale zároveň dosť neprehľadná a musíte sa v nej naučiť orientovať. Keď sa cez to presiete, dostanete prístup k veľkému množstvu scén, detailným úpravám farieb, vlastným efektom aj synchronizácii s ďalšími Govee zariadeniami cez DreamView. Veľmi zaujímavá je aj integrácia s počítačom a



Razer Chroma, kde lampa dokáže reagovať na dianie na monitore. Pre hráčov je to jedna z jej najsilnejších stránok.

Poteší aj fyzický diaľkový ovládač, ktorý sa magneticky prichytí na telo lampy (samozrejme, môžete to riešiť po svojom, ale riskujete že budete ovládač neustále hľadať kade-tade po izbe). V praxi je práve ovládač často užitočnejší než samotná aplikácia, pretože ním viete rýchlo zapnúť svetlo, zmeniť jas alebo upraviť teplotu bielej bez toho, aby ste museli brať do ruky telefón.

Dnes stále riešená podpora Matter vyzerá na papieri dobre, no v praxi má stále svoje limity. Párovanie vie byť citlivé a výrobca dokonca odporúča riešiť ho krátko po prvom zapnutí. Po pripojení k Apple Home, Google Home alebo iného ekosystému siete získate základné ovládanie bez potreby ďalšieho hubu, ale len v obmedzenej forme. Cez Matter viete v zásade zapínať, vypínať, meniť jas a zvoliť jednu farbu. Pokročilé scény, segmentové efekty či hudobné režimy zostávajú uzamknuté v aplikácii Govee a tu sa cítim opäť ako papagáj, pretože to posledný rok opakujem pri každom jednom zariadení uvedeného čínskeho výrobcu.

Celkovo je z môjho pohľadu Govee Floor Lamp 2 vydarené smart ambientné svetlo, ktoré ponúka veľmi dobrý pomer ceny a

výkonu. Má kvalitný svetelný prejav, široké možnosti nastavenia, praktický diaľkový ovládač a slušnú integráciu do herného aj smart home prostredia. Zároveň však treba akceptovať plastovú základňu, jej slabšiu stabilitu a pre nováčikov pomerne preplnenú aplikáciu, ktorá je funkčne silná, ale používateľsky zbytočne komplikovaná. Ak hľadáte efektívne nepriame osvetlenie a viete, že od neho nechcete nahradiť hlavné svetlo v miestnosti, Floor Lamp 2 je rozumná a vo svojej cenovej kategórii veľmi schopná voľba.

Verdikt

Vydarené ambientné svetlo s výborným pomerom ceny, efektu a možností, ak sa zmierite s horšou stabilitou a slabšou aplikáciou.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec Cena s DPH: 190€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Praktický fyzický diaľkový ovládač
- + Podpora Matter bez potreby samostatného hubu
- Horšia stabilita najmä na mäkkom koberci

HODNOTENIE:



Roborock Qrevo C Pro

SKVELÁ TECHNOLOGIA, KTORÚ BRZDÍ SEBAVEDOMÁ CENOVKA



Trh s robotickými vysávačmi sa za posledné roky dramaticky zmenil a v súčasnosti je extrémne kompetitívny. Kým kedysi každá nová generácia prinášala revolúciu, dnes sa základné technológie do veľkej miery ustálili. To spôsobuje, že skutočné inovácie a prelomové funkcie sú skôr vzácnosťou a výrobcovia si ich strážia primárne pre svoje vlajkové lode v tých najvyšších cenových kategóriách, kde si za ne nechajú poriadne zaplatiť.

Výsledkom tohto technologického dozrievania je, že segment vysávačov s cenovkou do 700 € je doslova preplnený. Je to aréna, kde má každý výrobca svojho zástupcu, pričom tieto modely ponúkajú v základe veľmi podobné riešenia. LiDAR navigácia, rotujúce moppy a vysoký sací výkon sú tu už absolútnym štandardom, nie luxusom. Vysávače

sa v tejto kategórii od seba líšia často iba v maličkostiach – v prehľadnosti aplikácie, vyhýbaní sa prekážkam alebo v dizajne a efektívite dokovacej stanice. Práve tieto drobnosti však v konečnom dôsledku rozhodujú o tom, či s vysávačom budete spokojní, alebo vás bude pri každodennom používaní frustrovať.

A presne do tohto neútočného priestoru vstupuje testovaný Roborock Qrevo C Pro (v našom prípade v elegantnom bielom vyhotovení). Značka Roborock má v tomto segmente vybudované silné meno, no konkurencia nespí. Pozrime sa, ako sa mu darí.

Dizajn a konštrukcia

Keď sa pozrieme na dizajn, samotný robot si zachováva štandardný kruhový tvar,

no celková zostava zaujme hneď na prvý pohľad jedným špecifickým detailom. Nádoby na čistú a špinavú vodu nie sú schované pod úhladným krytom, ale sú voľne položené a priznané v hornej časti dokovacej stanice. Tento krok môže niekomu prekážať, najmä ak plánujete vysávač umiestniť do reprezentatívnej obývačky, no pre mnohých ide o vizuálne zaujímavé riešenie. Keď k tomu pridáme pekne štruktúrovaný povrch prednej časti stanice, celý balíček pôsobí veľmi príjemne. Iba to potvrdzuje fakt, že dnešné robotické vysávače už nie sú len čisto úžitkovými spotrebičmi, ale musia spĺňať aj prísne estetické kritériá.

Na spodnej strane samotného vysávača nájdete jednu bočnú metličku a dve rotujúce mopovacie podložky. Veľkým plusom je, že jedna z týchto mopovacích

podložiek je výsuvná, čo obrovsky pomáha pri dôkladnom čistení rohov a tesných okrajov popri stenách. Bočná metlička je síce statická a nedokáže sa vysunúť, no v tejto cenovej kategórii ide o absolútny štandard.

To najlepšie sa však ukrýva v systéme hlavnej kefy. Tvoria ju dvojica samostatných modulov, čo v praxi znamená, že vlasy a zvieracie chlpy sa na ňu nenamotávajú. Vďaka rotácii sa jednoducho presunú do strednej časti, ktorá je „prázdna“, a odtiaľ sú bezpečne saté priamo do zbernej nádoby. Tento systém je skutočne skvelý a funguje takmer dokonale. Je obrovským prínosom vidieť, že technológia, ktorá donedávna patrila len do najvyššej ligy, sa úspešne prenáša aj do strednej cenovej kategórie.

Technológie, navigácia a výdrž batérie

O bezchybnú orientáciu v priestore sa stará overená kombinácia LiDARu a laserovej navigácie. Vďaka tomuto riešeniu vysávač nemá absolútne žiadny problém pracovať za akýchkoľvek svetelných podmienok, či už je to počas slnečného dňa, alebo v úplnej tme. Skvelo tiež rozpoznáva prekážky, a čo je dôležitejšie – tieto prekážky vám prehľadne označí priamo na mape vášho domu či bytu v aplikácii.

Senzory sú strategicky umiestnené vpredu a v typickej vrchnej „vežičke“. Tu však treba mať pri zariadení domácnosti a kúpe na pamäti jednu dôležitú vec – Qrevo C Pro vďaka tejto konštrukcii nepatrí medzi najnižšie vysávače na trhu. Táto vrchná hlava so senzormi sa totiž nevie sklopiť. Ak sa vysávač náhodou pokúsi podliezť pod príliš nízky nábytok, kde sa nevie poriadne hýbať, jednoducho sa zasekne a cez aplikáciu vás začne „prosiť o pomoc“.

Pohyb po bežnej domácnosti však zvláda na výbornú. Senzory proti pádu zo schodov a nárazom sú v tejto triede už povinným štandardom, no určite poteší

Parameter	Hodnota
Spôsob navigácie	Laserová (LiDAR)
Doba chodu	180 minút
Kapacita batérie	5 200 mAh
Doba nabíjania	4 h
Prekonanie prekážky	do výšky 2 cm
Hlučnosť	64 dB
Počet bočných kief	1
Rozmery (Š x V x H)	35 x 9,65 x 35,3 cm
Hmotnosť	11,7 kg

fakt, že si podvozok hravo poradí aj so stredne vysokými prahmi a prechodovými lištami až do výšky 2 cm. O to, aby mu nedošiel dych, sa stará masívna batéria s kapacitou 5 200 mAh. Vďaka nej nie je pre vysávač problém povysávať a pozmývať aj skutočne veľké plochy na jedno nabitie.

Sací výkon a kvalita mopovania

Keď príde na samotné vysávanie, Qrevo C Pro prináša trochu rozporuplné pocity. Sací výkon sa zastavil na hodnote 7 000 Pa. Hoci táto sila bez najmenších problémov plne postačuje potrebám 90 % bežných domácností, ide o zníženie výkonu oproti jeho predchodcovi, čo pôsobí nelogicky. V praxi však táto zmena nijako zásadne neprekáža. Kombinácia skvelého systému dvoch hlavných kief a tohto sacieho výkonu funguje na výbornú.

Navyše, motor je prekvapivo tichý – s nameranou hlučnosťou iba 60 decibelov vysávač pri práci nepôsobí rušivo.

Rovnako presvedčivé sú aj výsledky mopovania. Rotujúce podložky fungujú pod dostatočne silným tlakom, vďaka čomu si bez problémov poradia aj s odolnejšími a zaschnutými špinami.

Tomuto výsledku výrazne dopomáha fakt, že voda, ktorou sú mopovacie podložky v stanici prepierané, je zohrievaná. Teplá voda si so škvŕnami a masnotou dokáže poradiť neporovnateľne lepšie ako studená.

Vďaka pokročilým senzormi vie vysávač sám detegovať, kedy prejde z tvrdej podlahy na koberec, a v tom momente automaticky zodvihne mopovacie podložky na úroveň 10 mm. To je plne postačujúce aj pre koberce s jemne vyšším vlasom.

Aplikácia a flexibilita

Softvérová výbava ponúka vynikajúcu flexibilitu. Po vytvorení úvodnej mapy priestoru si ju môžete detailne rozdeliť na jednotlivé izby, pomenovať ich a presne určiť poradie, v akom sa majú čistiť. Nechýba možnosť tvorby virtuálnych stien či zakázaných zón. Do mapy je možné presne zaznačiť polohu kobercov a dokonca definovať typ podlahy či dlažby. Skvelým detailom je možnosť určiť smer, v





akom je podlaha poukladaná – vysávač sa tomuto smeru pri pohybe prispôsobí, čím sa minimalizuje riziko poškodenia spár.

Samotnú silu sania a intenzitu mopovania si môžete nastaviť manuálne pre každú miestnosť alebo všetku prácu necháte na automatiku. Samotná prevádzka je v praxi skutočne skvelá. Senzory zabezpečujú takmer bezproblémový chod. Jediné, s čím majú občas problém, je situácia, keď sa pred vysávačom zrazu niečo objaví. Inak je vysávač mimoriadne jemný pri pristupovaní k nábytku a nenaráža do neho plnou silou.

Dokovacia stanica

Dokovacia stanica spoľahlivo plní všetky tradičné úlohy – automatické odsávanie smetí, pranie mopovacích podložiek a ich následné sušenie. Obrovským plusom je, že sušenie prebieha pomocou teplého vzduchu. To nielenže skracaje dĺžku procesu, ale efektívne zabraňuje vzniku zápachu z vlhkých handier.

Stanica je vybavená veľkorysými nádobami na vodu – 4 litre pre čistú a 3,85 litra pre špinavú vodu. Čo však na samotnej stanici prekvapí najviac, je sila sania pri vyprázdňovaní smetí z robota. Iba pri málokterých modeloch zostáva zberná nádoba vo vysávači taká dokonale čistá.

Problém? Všetko je o cene

Okej, takže vysávač je skvelý, bezproblémový a pokročilý. Je tu vôbec niekde problém? Tak trochu áno. Tým hlavným kameňom úrazu je cena. Vysávač sa bez akcie predáva za približne 700 €.

Problémom je fakt, že mnoho konkurenčných modelov s porovnateľnou hardvérovou a softvérovou výbavou viete dnes kúpiť aj o takmer 150 € lacnejšie. A to je v tejto kategórii obrovský rozdiel.

Modely ako Dreame L40 Ultra alebo Xiaomi Robot Vacuum X20 Max sú viac ako zdatnými konkurentmi. Osobne by som

neváhal Roborock okamžite odporučiť, ak by bola jeho cena nastavená o niečo atraktívnejšie. Pri súčasnej sume vám síce viem garantovať, že dostanete skvelý produkt, no s jednoznačným nákupným odporúčaním sa už trochu zdráham.

Záverečný verdikt

Roborock Qrevo C Pro je fantastický, inteligentný a vysoko spoľahlivý robotický vysávač. Ponúka prémiové funkcie ako výsuvný mop, bezchybnú navigáciu, duálne kefy proti namotávaní vlasov a vynikajúcu dokovacu staniciu s práním mopov v teplej vode.

Jedinou prekážkou medzi ním a dokonalým hodnotením je jeho aktuálna predajná cena. V preplnenom segmente strednej triedy má konkurencia veľmi ostré lakty a podobný zážitok dokáže ponúknuť výrazne lacnejšie. Ideálne bude počkať si na zľavovú akciu. Akonáhle cena tohto modelu klesne pod hranicu 550 €, stane sa nákupom roka, ktorú by ste si nemali nechať ujsť.

Dominik Farkaš



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roborock Cena s DPH: 709€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dvojitá hlavná kefa (žiadne namotané vlasy)
- + Výsuvná mopovacia podložka do rohov
- Sebavedomá a príliš vysoká cena (okolo 700 €)
- Znížený sací výkon oproti predchodcovi

HODNOTENIE:





Igor
ceo

Väčšinou nás nepotrebuje vidieť,

pretože naše hostingsy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

Ani neviete, že nás máme

wy.sk

TCL 65C7K

ČASY DRAHÝCH PANELOV SKONČILI



Trh s televízormi dnes stojí v celkom inej situácii než pred niekoľkými rokmi. Kedysi platilo, že naozaj pôsobivý obraz, vysoký jas a výbava bez výrazných kompromisov boli vyhradené najmä pre drahé vlajkové modely. Dnes sa však čoraz častejšie ukazuje, že aj cenovo dostupnejší výrobca vie ponúknuť zariadenie, ktoré si bez väčších problémov trúfne na zavedenie mená. Presne do tejto kategórie patrí aj mnou nedávno testovaný model C7K v 65-palcovom vyhotovení s 4K, obnovovacou frekvenciou až 144 Hz a podsvietením rozdeleným do lokálne riadených zón.

Sila tohto konkrétneho modelu nestojí len na papierových parametroch, ale aj na tom, ako je celý produkt poskladaný z obchodného hľadiska. Kým mnohé značky nakupujú panely a ďalšie klúčové súčiastky od externých dodávateľov, tu je veľká časť výroby pod jednou strechou. Výsledok je jednoduchý. Menej medzičlánkov znamená

nižšie náklady a nižšie náklady sa v tomto prípade naozaj prejavili aj do konečnej ceny. Práve preto môže televízor s výbavou, ktorá sa ešte nedávno spájala s vyššou triedou, stáť sumu, ktorá nie je určená pre horných desať tisíc vyvolených.

Dobrou správou je, že nízka cena sa nijakým spôsobom nepodpisala na kvalite spracovania. Napriek veľkej uhlopriečke nepôsobí televízor v priestore neformálne ani ťažkopádne. Tenké rámy pomáhajú tomu, aby v obývačke vynikol najmä obraz a nie samotná technika. Poteší aj centrálny stojan, ktorý je v praxi oveľa rozumnejším riešením než dvojica krajných nožičiek. Navyše je výškovo nastaviteľný, čo je pri tejto kategórii veľmi praktický detail. Televízor tak netreba ukladať na zbytočne široký nábytok a zároveň ostáva priestor aj pre externý reproduktor, čo sa neskôr ukáže ako veľmi užitočná vec, ale k tomu sa ešte dostanem. Poteší aj samotná konštrukcia

panela, ktorý si pri technológii s jemným zónovým podsvietením drží štíhly profil.

Používateľské prostredie stavia na známom systéme od americkej technologickej spoločnosti, ktorá prevádzkuje najpoužívanejší internetový vyhľadávač a nejednen detektív z vás už určite odhalil, že narážam na Google. V praxi to znamená svižné ovládanie, rozumné odporúčania obsahu a prostredie, v ktorom sa človek nestratí po desiatich minútach používania. Systém vie pekne pracovať s odporúčaniami naprieč rôznymi službami, takže večerné hľadanie filmu sa nemení na zdĺhavé preskakovanie medzi jednotlivými aplikáciami. V hlbších nastaveniach síce ešte cítiť starší základ, ale pri bežnom používaní to zásadný problém nepredstavuje.

Určitý kompromis sa predsa len objaví pri konektivitě. Televízor ponúka štyri HDMI vstupy, no iba dva z nich zvládajú

najvyššiu prenosovú kapacitu, ktorú ocenia najmä náročnejší hráči. Práve cez tieto dva vstupy sa dá využiť 4K rozlíšenie pri 144 Hz, variabilná obnovovacia frekvencia, či automatické prepnutie do režimu s nízkym oneskorením.

Pre filmového diváka je to skôr technická poznámka na okraj a bude im to jedno. Ak však doma prevádzkujete dve moderné konzoly a k tomu ešte výkonný počítač, narazíte na tento nedostatok pomerne rýchlo. Nie je to dôvod, pre ktorý by sa mal okamžite daný model odpísať, skôr ide o jeden z mála bodov, na ktorom je vidieť, kde sa pri nastavovaní ceny predsa len šetrilo.

Hlavný dôvod, prečo má C7K na trhu takú silnú pozíciu, je však obraz. Výrobca tu spojil panel s vrstvou kvantových bodov a s jemne riadeným podsvietením rozdeleným do veľkého počtu zón. V bežnej reči to znamená, že televízor vie podať veľmi sýte a presné farby, vysoký jas a zároveň aj presvedčivo tmavé scény (nie kvality OLEDu samozrejme). Obraz nepôsobí lacno a prepálene ani nie je neprirodzene vyfarbený.

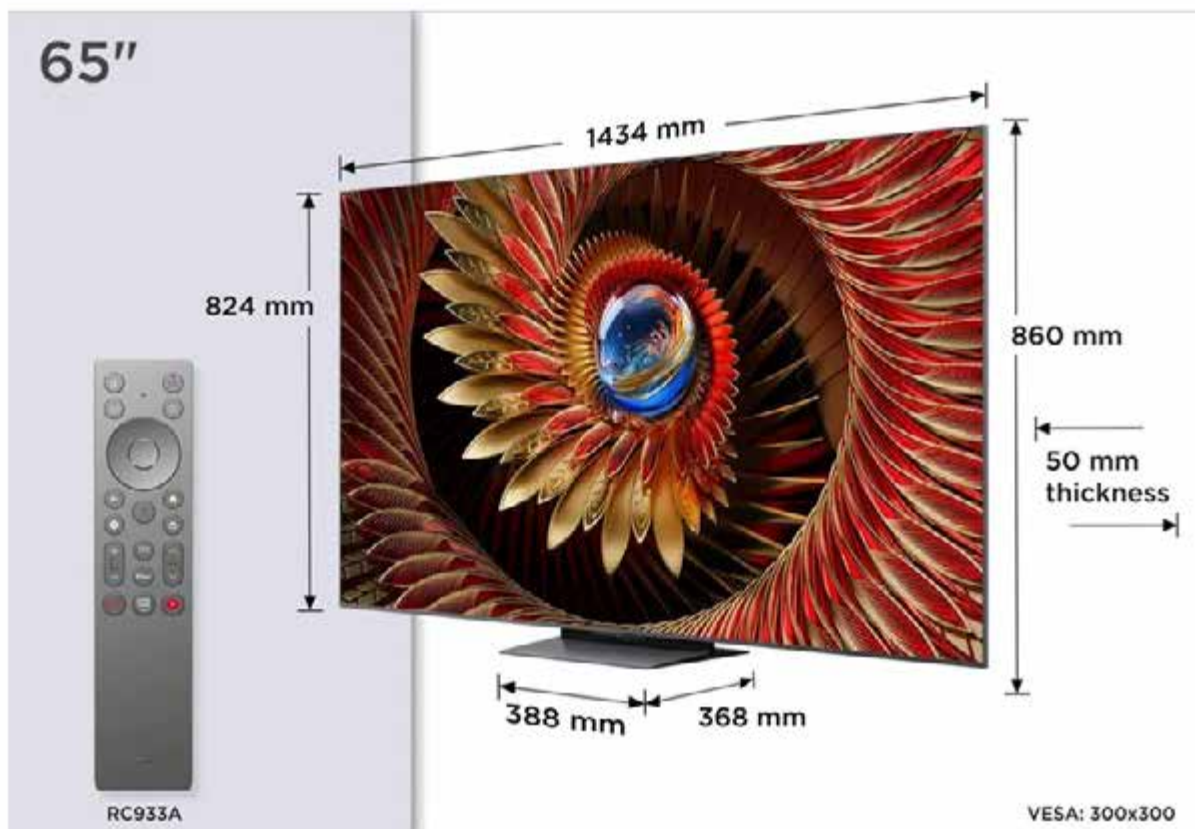
Naopak, v správne zvolenom režime je kultivovaný, čistý a veľmi dobre vyvážený. Z technického pohľadu je dôležité aj to, že panel pracuje s vysokým natívnym kontrastom a širokým farebným

rozsahom, čo je pri filmoch, seriáloch aj hrách poznať prakticky okamžite.

Najväčší dojem robí jas. Pri kvalitnom filmovom obsahu vie svetlá podať s veľkou intenzitou, takže odrazy slnka, neónové nápisy, oheň či výbuchy konečne nevzzerajú len ako o niečo svetlejšia škvrna na obrazovke. Majú objem, energiu a presne ten vizuálny akcent, ktorý od dobrého televízora čakáte v prvom rade. A teraz trochu konkrétnejšie. V presnejšom filmovom režime sa jas pri menšej svetlej ploche pohybuje približne na úrovni 980 nitov, pri väčšej ploche vie vystúpiť zhruba

na 1160 nitov a pri celoplošnom bielom obraze sa stále drží okolo 760 nitov (naše merania). To sú hodnoty, ktoré už v praxi znamenajú, že televízor nemá problém ani vo svetlej obývačke a jeho vysoký dynamický rozsah nie je len marketingová fráza na krabici. Zároveň si pritom obraz drží slušnú čiernu a kontrast nepôsobí plocho. Nie je to prsto televízor, ktorý funguje iba v ideálne zatemnenej miestnosti, čiže obstojí aj cez deň a vo svetlej obývačke.

Vysoký výkon nejde na úkor presnosti. V umiernennejšom obrazovom režime vie tento panel podať farby veľmi presvedčivo a bez





potreby zložitého dolad'ovania. To je dôležité, pretože veľa lacnejších modelov sa snaží zaujať silou za každú cenu a výsledkom býva obraz, ktorý kričí viac, než by bolo zdravé. C7K dokáže byť efektívny, keď treba, ale zároveň aj pokojný a presný tam, kde to obsah vyžaduje. Serióznejšie pritom pôsobí aj pri pohľade na namerané dáta. Pokrytie širšieho farebného priestoru sa pohybuje okolo 78 percent a pri filmovom štandarde ide približne o

97 percent. Presnosť podania sivej škály aj farieb je navyše v správnom režime na úrovni, ktorú už voľným okom prakticky nie je dôvod riešiť. Inými slovami, nejde len o žiarivý obraz, ale o obraz, ktorý si vie udržať zadané nastavenia. Čo sa týka už spomínaných herných predností, zariadenie ponúka vysokú obnovovaciu frekvenciu 144 Hz, rýchlu odozvu a funkcie, ktoré pomáhajú udržať obraz plynulý aj pri rýchlych scénach.

Po pripojení konzoly sa automaticky prepne do režimu s nízkym oneskorením a výrobca pridal aj praktickú lištu s rýchlym prístupom k herným nastaveniam. Pri športových hrách, závodoch či akčných tituloch je rozdiel oproti bežnému televízoru viditeľný okamžite. Vysoký jas navyše pomáha aj pri hrách, ktoré pracujú s výraznými svetelnými efektmi a kontrastom. Dôležité je aj to, že televízor podporuje variabilnú obnovovaciu frekvenciu a vie sa prispôbiť aktuálnemu výstupu konzoly či počítača, takže obraz netrpí nepríjemným trhaním. V hernom režime pritom jas na väčšej svetlej ploche stúpa až k hodnote približne 2100 nitov, čo je na túto cenovú kategóriu mimoriadne silné číslo.

Jediné miesto, kde sa celé kúzlo výraznejšie láme, je zvuk. A tu treba povedať veci bez príkras. Tenký televízor jednoducho nenahradí poriadnu externú zvukovú sústavu, nech by sa výrobca snažil akokoľvek. Na správy, seriály a bežné sledovanie vstavané reproduktory stačia. Dialógy sú zrozumiteľné a nič zásadné nechýba. Ak však od veľkej obrazovky čakáte aj plnohodnotný filmový zážitok, veľmi rýchlo zistíte, že obraz je o triedu lepší než zvuk samotný. Práve preto poteší, že konštrukcia stojana necháva priestor na jednoduché doplnenie externého reproduktora. A úprimne, pri televízore, ktorý vie z obrazu dostať takýto kontrast, jas a dynamiku, je externý zvuk takmer logickým ďalším krokom.

C7K teda nie je bez chýb. Má obmedzený počet najrýchlejších vstupov a vstavaný zvuk zostal skôr pri povinnom základe než pri skutočnom zážitku. Lenže všetko ostatné hrá v jeho prospech. Za dané peniaze dostanete veľký a kvalitný obraz, veľmi vysoký jas, presné farby, slušnú čiernu, systém, ktorý funguje bez zbytočných nervov, a výbavu, ktorá myslí aj na hráčov. Inak povedané, dostanete televízor, ktorý pôsobí drahšie, než v skutočnosti vlastne je.

Verdikt

Televízor, ktorý za rozumné peniaze ponúkne obraz, za aký sa ešte donedávna platilo citel'ne viac.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TCL Cena s DPH: 999€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborný pomer ceny a výkonu
- + vysoký jas aj do svetlej obývačky
- iba dva HDMI 2.1
- vstavaný zvuk je len priemer

HODNOTENIE:



HP Series 5 Pro 49

VEL'RYBIA PLUTVA



S týmto typom, ako to ja rád familiárne nazývam, veľ'rybích plutiev z ríše monitorov mám skutočne bohaté skúsenosti. Viac ako päť rokov totiž sám používam 49-palcový zakrivený Samsung a za ten čas sa z neho stal jeden z najpraktickejších kusov hardvéru, aké som si kedy vôbec postavil na stôl. Nie preto, že by to bol technologický šperk na obdivovanie alebo nejaká bizarná záležitosť na lapanie prachu, ale preto, že mi jednoducho zmenil spôsob práce. Na ploche mám permanentne otvorené štyri okná a namiesto neustáleho prepínania len presúvam pohľad z jednej časti obrazovky na druhú. Znie to banálne, lenže práve takéto banality rozhodujú o tom, či vám pracovný deň plynie, alebo vás po kúskoch nahlodáva. Keď si na to raz zvyknete, návrat ku klasickému monitoru pôsobí asi tak príjemne, ako keď po rokoch presadnete z veľ'kého SUV do nákupného vozíka.

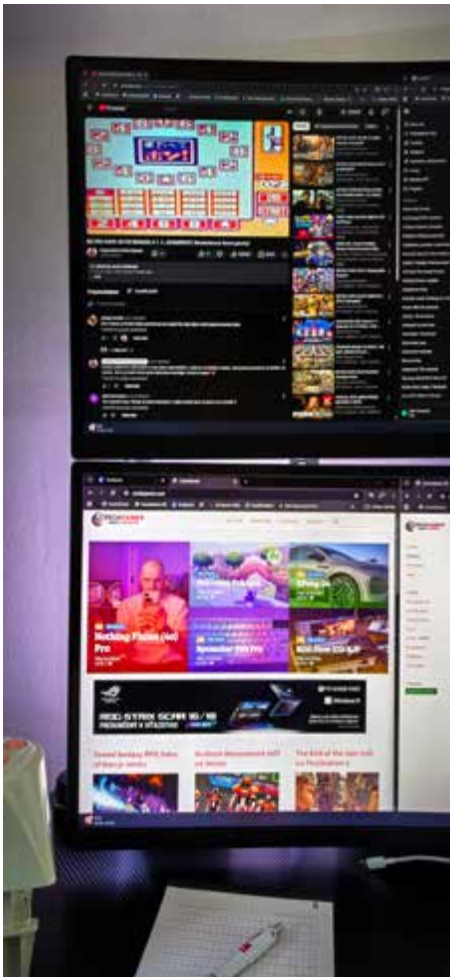
Aj preto ma test novinky od HP, monitora Series 5 Pro 49 DQHD, extrémne zaujímal. Nešlo len o ďalší veľ'ký displej, ale o

porovnanie s niečím, čo už roky považujem za svoj osobný pracovný štandard. Pre samotný test som sa rozhodol kúpiť kvalitný dvojramenný držiak, aby som mohol testovaný monitor osadiť nad môj rovnako veľ'ký Samsung a vytvoriť si tak trochu absurdnú, ale úprimne povedané snovú zostavu. Presne tú ostatne uvidíte aj na fotkách a tie v tomto prípade vydajú za tisíc slov. Neskutočne rýchlo som si na toto kombo zvykol. Keď máte pred sebou dve 49-palcové zakrivené plochy, zrazu zistíte, že aj to, čo ste doteraz považovali za maximálny komfort, sa dá ešte posunúť o kus vyššie.

Práve v takomto kontexte dáva HP Series 5 Pro 49 DQHD podľa mňa najväčší zmysel. Nie ako efektívny doplnok kancelárie, ale ako nástroj pre človeka, ktorý na monitore reálne trávi veľ'kú časť dňa. S uhlopriečkou 49 palcov, rozlíšením 5 120 × 1 440 px a pomerom strán 32 : 9 vám tento monitor v podstate nahrádza dvojicu klasických panelov bez toho, aby vám v strede

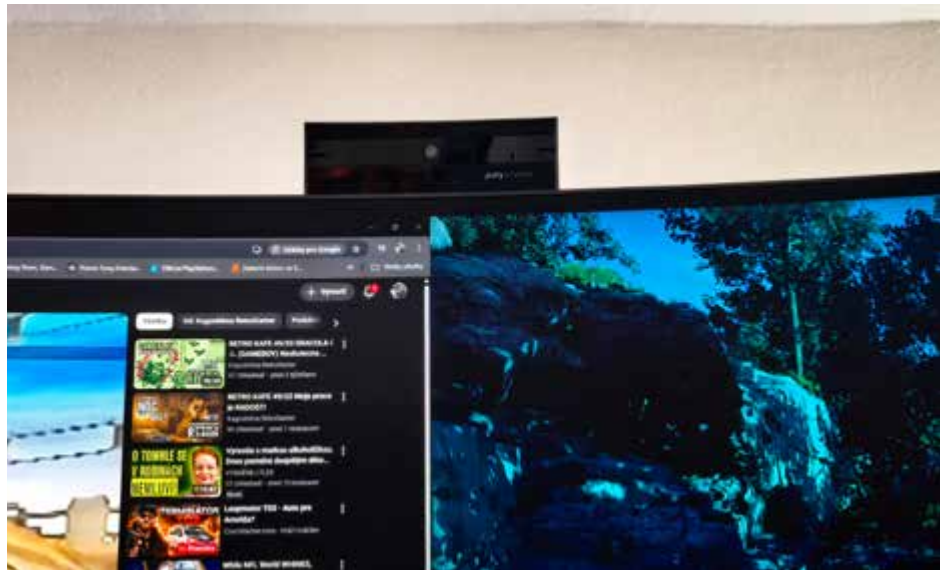
zorného poľa zavádzal rám. A keďže ide o konferenčne orientovaný model, HP k tomu nepribalilo len veľ'kú zobrazovaciu plochu, ale aj výbavu, ktorá má zjednodušiť všetko okolo nej, ale k tomu sa ešte dostanem.

Treba totižto začať pri zemi, doslova. Toto nie je monitor, ktorý si vyťahujete z krabice jednou rukou a druhou pritom dopijete kávu. Samotný panel váži 13,74 kg, so stojanom 17,18 kg a celé balenie má 26,66 kg. Šírka zariadenia je 119,35 cm a stojan si pýta hĺbku 30,91 cm, takže ak máte menší stôl, máte jednoducho smolu. Samozrejme, ak sa rozhodnete umiestniť túto plutvu, tak ako ja, na rameno, ušetríte si na stole hromadu miesta, ale chce to logicky ďalšiu investíciu aj vhodný stôl. Počas testovania som si preto overil aj kvalitu držiaka. Samotný HP stojan je našťastie spracovaný veľ'mi dobre a ponúka výškové nastavenie v rozsahu 150 mm, náklon od -5° do +20° a otočenie do strán o 30° na obe strany. Ak by ste však predsa len chceli vlastné rameno, všetko sa realizuje



štandardne cez VESA 100 × 100 mm, len si naozaj dobre skontrolujte nosnosť, inak si koledujete o veľmi drahý pád. Ak by ste chceli vedieť, aké rameno som konkrétne použil ja, pokojne napíšte do komentára pod recenziu a rád vám ho odporučím.

Panel samotný využíva VA technológiu, čo je rozhodnutie, ktoré môže na papieri pôsobiť menej honosne než IPS, ale v kancelárskej rutine to má svoju logiku. HP tu očividne uprednostnilo vysoký kontrast, dobrú čitateľnosť a komfort pri dlhej práci



pred absolútnou farebnou presnosťou pre grafické štúdiá a je to úplne v poriadku.

Výsledkom je kontrast 4 000 : 1, jas 400 nitov, pokrytie 99 % sRGB a matná antireflexná úprava. Pri textoch, tabuľkách, dátach a tmavých režimoch aplikácií to funguje veľmi dobre. Čierna nevyzerá vyprato, text má slušnú ostrosť a monitor je bez problémov použiteľný aj v kancelárii, kde k vám dolieha svetlo zvonku alebo z umelých lúčov.

VA technológia má, samozrejme, aj svoju druhú stranu. Pozorovacie uhly nie sú také presvedčivé ako pri IPS a pri extrémnejších uhloch dokážete zaznamenať jemný pokles sýtosti a zmenu celkového podania. Lenže práve tu nastupuje na scénu zakrivenie 1800R.

Okraje obrazovky vďaka nemu nepôsobia odtrhnuto, vzdialenosť očí od stredu a krajov je prirodzenejšia a pri dlhšej práci to funguje citelne lepšie, než keby bola táto plocha rovná. Pri rozlíšení 5 120 × 1 440 px a hustote 109 ppi navyše monitor

pôsobí dostatočne jemne na to, aby bol obraz čistý, ale zároveň nie tak hustý, že by ste museli riešiť nezmyselné škálovanie.

Veľmi dôležitá je plynulosť. Monitor v tomto smere ponúka obnovovaciu frekvenciu 165 Hz a odozvu 5 ms GtG s overdrive. Ešte pred pár rokmi by takéto čísla pri konferenčnom monitore pôsobili trochu ako zabúdené dieťa z herného segmentu, ale v praxi dávajú perfektný zmysel. Kurzor sa pohybuje hladšie, scrollovanie dlhých dokumentov alebo rozsiahlych excelovských tabuliek pôsobí pokojnejšie a celý vizuálny kontakt s obrazom je menej únavný. Nie je to vec, ktorú by ste po prvých piatich minútach ospevovali básňami, ale po celom pracovnom dni ten rozdiel vnímate nehovoriac o mesiacoch a rokoch.

Nemôžem už z povahy nášho portálu samozrejme vynechať herný aspekt. HP tento monitor síce postavilo ako pracovný a konferenčný, ale svojou výbavou interaktívnu kultúru rozhodne neignoruje. Natívne rozlíšenie 5 120 × 1 440 px, 165 Hz, 5 ms odozva, HDMI 2.1 a DisplayPort 1.4 vytvárajú veľmi slušný základ aj na hranie. Na PC vedia hry v pomere 32 : 9 vyzerať výborne, najmä pretekárske tituly, simulátory, stratégie alebo akčné hry, ktoré ultraširoký formát podporujú. Práve tam tento monitor ukáže, že šírka obrazu nie je len frajerina do technického listu, ale niečo, čo reálne mení vnímanie priestoru a teda aj atmosféru. Zakrivenie tomu ešte pomáha. Zároveň však logicky nemôžem tvrdiť, že ide o tajný herný špeciál. Toto nie je model primárne určený pre kompetitívne FPS hranie alebo pre ľudí, ktorí riešia každú milisekundu, ghosting a extrémne čisté podanie pohybu v rýchlych scénach. VA panel síce ponúkne lepší kontrast, ale v dynamickejších pasážach sa správa inak než špičkové herné panely, ktoré sú od začiatku ladené na e-sport a rýchlosť.

Preto by som to pomenoval jednoducho: na večerné hranie po práci je tento monitor viac než použiteľný a v niektorých žánroch vyslovene výborný, ale ak hľadáte displej primárne na súťažné hranie, existujú lepšie voľby. Tu je gaming príjemný bonus, nie hlavná identita produktu. Pri konzolách je navyše situácia o niečo horšia, pretože tie s ultraširokým formátom nevedia pracovať tak prirodzene ako PC. Dovolím si dokonca tvrdiť, že titulov, ktoré ho na konzolách podporujú, je len mizivé percento.

Jedna z najsilnejších stránok testovaného monitora však neleží len v paneli, ale aj nad ním a za ním. HP totiž z monitora spravilo plnohodnotné komunikačné centrum. Na hornej hrane je 5 Mpx webkamera, ktorá sa dá mechanicky vysunúť a mierne nakláňať. Podporuje Windows Hello cez infračervené senzory, takže prihlásenie do systému funguje rýchlo a bez zbytočného ťukania hesiel.

Zvuková časť je rovnako nadštandardná. Integrované sú duálne smerové mikrofóny s potlačením hluku cez DNN a zostava štyroch reproduktorov: dva basové s výkonom 3 W a dva výškové s výkonom 5 W. V preklade do normálnej reči to znamená, že monitor nehra ako stará hrdzavá plechovka. Samozrejme, v hlučnom open space alebo pri potrebe absolútneho súkromia je headset vždy lepšou voľbou. Lenže tentoraz ho nebudete potrebovať automaticky pri každom hovore, a to je rozdiel. Nechýba ani kombinovaný audio jack pre slúchadlá a mikrofón, takže v prípade potreby sa viete rýchlo prepnúť do tradičnejšieho režimu. Môj Samsung napríklad neponúka žiadnu možnosť reprodukovania audia.

Mám tu ešte pár poznámok aj na margo konektivity. Hlavným lákadlom je USB-C s napájaním až 140 W cez Power Delivery. To už nie je len pohodlné nabíjanie ultrabooku, ale reálne použiteľné

riešenie aj pre výkonnejšie pracovné aj herné notebooky. Okrem toho nájdete na zadnej lište spomínaný DisplayPort 1.4, HDMI, gigabitový RJ-45 ethernet, tri USB-A porty s rýchlosťou 5 Gb/s a jeden doplnkový USB-C port s napájaním 15 W. Inými slovami, monitor funguje ako plnohodnotná dokovacia stanica.

Stačí vám tak jeden kábel do notebooku a väčšina pracoviska je vybavená. Maximálny odber celej zostavy môže vystúpiť až na 375 W, ale samotný panel sa pri typickej kancelárskej prevádzke pohybuje okolo 65 W, čo je vzhľadom na rozmery a výbavu stále rozumné. Aj v tomto smere voči môjmu starému Samsungu HP jasne dominovalo.

V ponuke je dokonca aj zopár zaujímavých softvérových riešení. Pri ultraširokých monitoroch býva problém zdieľanie plochy počas videohovorov, pretože kolegovia na bežných monitoroch potom vidia váš desktop ako tenký pás, kde je text veľký asi ako mravec. HP to rieši funkciou virtuálneho viacnásobného displeja, vďaka ktorej sa monitor vie tváriť ako dve samostatné obrazovky.

Vy tak počas hovoru zdieľate len jednu polovicu a druhú si necháte pre vlastné poznámky, materiály alebo komunikáciu. Rovnako užitočný je integrovaný KVM switch, respektíve HP Device Bridge 2.0, ako to honosne výrobca nazýva. Ak máte pripojený firemný notebook a súkromný počítač, klávesnicu a myš necháte zapojené do monitora a medzi zariadeniami prepínate bez prehadzovania káblov. Výborná vec.

Z ergonomického hľadiska je monitor absolútne v poriadku a vlastne je totožný s drvivou väčšinou rovnako koncipovanej konkurencie. Má matný povrch, senzor okolitého osvetlenia a technológiu na redukciu modrého svetla. Pri veľkej

uhlopriečke navyše funguje ešte jedna vec, ktorú technické tabuľky veľmi nevyvetlia: keď si raz zvyknete na pracovnú plochu, kde máte poštu, hlavný dokument, komunikáciu aj podklady vedľa seba bez neustáleho prepínania, návrat na menší monitor skutočne pôsobí trochu ako sťahovanie z obývačky do komory. Ale v tomto smere sa už nechcem zbytočne opakovať.

Testovaná novinka HP Series 5 Pro 49 DQHD teda nie je monitor pre každého a ani sa tak netvári. Ak robíte profesionálnu grafiku, kde riešite každý farebný odtieň, VA panel nebude vaša vysnívaná destinácia. Ak máte malý stôl, tento monitor rozhodne nebude pre vás to pravé orechové. A ak hľadáte displej primárne na kompetitívne hranie, existujú oveľa lacnejšie a vhodnejšie herné modely.

Lenže ak denne fungujete medzi dokumentmi, tabuľkami, dashboardmi, videohovormi a viacerými zariadeniami, HP tu ponúka dostatočne dobre premyslený balík. Dostanete 49-palcový zakrivený DQHD panel s rozlíšením 5 120 x 1 440 px, obnovovacou frekvenciou 165 Hz, kontrastom 4 000 : 1, jasom 400 nitov, USB-C napájaním až 140 W, 5 Mpx kamerou s Windows Hello, kvalitným integrovaným audiom, KVM switchom aj funkciami, ktoré riešia reálne problémy ultraširokej pracovnej plochy. A za toto všetko si, samozrejme, priplátite.

Pre mňa osobne však tento monitor neprinesol len potvrdenie, že HP vie postaviť veľmi schopný pracovný nástroj. Priniesol mi aj niečo navyše.

Tým, že som ho osadil nad svoj vlastný 49-palcový Samsung, vznikla zostava, na ktorú sa síce pozerá trochu ako na prehnaný experiment, ale pri práci dáva pre mňa veľký zmysel. Menej prepínania, menej chaosu, viac priestoru na sústredenie. Milujem to.

Verdikt

Nie je to síce monitor pre každého, ale ak ste jeho cieľovka, neskutočne sa vám odvdáči.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčaľ: HP
Cena s DPH: 1 000€

PLUSY A MÍNUSY:

- + USB-C s napájaním až 140 W
- + dokáže citeľne zjednodušiť pracovnú rutinu
- VA panel nie je ideálny pre profesionálnu prácu s farbami

HODNOTENIE:



SONY LinkBuds Clip

DOBIEHANIE ROZBEHNUTÉHO VLAKU



Sony sa s vypustením slúchadiel LinkBuds Clip síce trafililo do trendu, ale prišlo neskoro. Kým Japonci ešte len hľadali, ako uchopiť otvorené slúchadlá inak než cez svoj pôvodný „donut“ experiment, Huawei už s FreeClip ukázal, že klip na ucho dokáže dávať zmysel aj bez dizajnérskeho experimentu. Sony teda tentoraz nie je priekopník, skôr značka, ktorá dobehla vlak a snaží sa všetkých naokolo presvedčiť, že si doň sadla ako prvá. To však ešte neznamená, že LinkBuds Clip sú automaticky zlé. Nepredbiehajte a pod' me pekne po poriadku.

Mne sa na LinkBuds Clip páči hlavne to, že Sony konečne opustilo slepú vetvu pôvodných LinkBuds a vybralo sa cestou, ktorá je v praxi rozhodne použiteľnejšia. Každé slúchadlo má dva moduly spojené mäkkým silikónovým mostíkom v tvare písmena C. Väčšia časť sedí za ušnicou,

menšia smeruje k zvukovodu. V praxi to znamená, že nič netlačí priamo do ucha a po správnom nasadení o nich po chvíli skoro nebudete vedieť. Samozrejme, aj tu platí, že sa na svete nájde pár uší, ktorým klip koncept nesadne takzvane na chrupavku, ale bude ich menšina.

Konštrukčne je to celé postavené presne na tom, čo od otvorených slúchadiel môžete očakávať. Neizolujú vás od okolitého sveta, netvária sa, že sú to malé štúdiové reproduktory do uší, a namiesto toho sa sústreďia na komfort a stabilitu. Sony pridáva do balenia aj doplnkové mäkké opierky pre lepšie usadenie. Je to drobnosť, ktorá pomáha napríklad pri behu udržať slúchadlo na mieste, a musím povedať, že to skutočne funguje. Odolnosť IPX4 znamená, že pot a mierny dážď zvládnu, ale puzdro ostáva nechránené, takže tu netreba mať zbytočné ilúzie. Pri puzdre

by som sa rád nakrátko zastavil. Sony má historicky problém vyrobiť konštrukčne prémiovo pôsobiace nabíjacie puzdro pre svoje štuple do uší a nič sa na tom nemení ani v prípade tejto novinky. Vrchné večo má v časti klbu opäť otrasnú vôľu, čo vytvára dojem, že držíte v ruke produkt za pár desiatok eur, a nie za dve stovky.

Pod' me sa teraz pozriem na kvalitu audia. Slúchadlá hrajú cez 10 mm dynamické meniče s frekvenčným rozsahom 20 Hz až 20 kHz, ale fyziku tým, samozrejme, neoklamú. Keďže nevytvárajú tesnenie v zvukovode, hlboké basy jednoducho nemajú z čoho vytlačiť tlak. Neznamená to, že znejú vyslovene slabo. Znamená to, že hrajú inak. Vokály, hovorené slovo, podcasty a ľahšie žánre im sedia veľmi dobre, pretože stredy a výšky sú čisté, čitateľné a prirodzené. Bas je skôr rytmický základ než niečo, čo by vám vedelo vymasírovať lebku. Ak čakáte

svoj vlastný koncert priamo v hlave, ste na zlej adrese. Ak chcete hudbu popri tom, ako stále vnímate okolie, budete spokojní.

Sony si tu pomáha aj technológiou DSEE, ktorá sa snaží dopočítať detaily stratené kompresiou. V praxi z toho netreba robiť audio mágiu, ale pri streamovaní je cítiť, že zvuk nepôsobí tak plocho. Užitočné sú aj tri režimy počúvania. Štandard je najuniverzálnejší, Voice Boost zvýrazní reč a obmedzí basy, takže podcast alebo hovor lepšie prelezie cez ruch mesta, a Sound Leakage Reduction tlmí frekvencie, ktoré najviac utekajú von. Ten posledný režim je síce kompromis a zvuk v ňom pôsobí tupšie, ale v kancelárii alebo vo vlaku je to praktickejšie než predstierať, že ľudia okolo vás milujú práve vašu hudbu.

Kde výrobca naozaj trafil do čierneho, sú hovory. LinkBuds Clip využívajú senzory kostného vedenia v kombinácii s AI redukciou hluku, takže môj hlas ostával zrozumiteľný aj tam, kde bežné otvorené slúchadlá začínali znieť ako telefonát z vnútra zapnutej práčky. V tichu síce môže byť hlas mierne mäkší než pri niektorých uzavretých prémiových modeloch, ale vonku, pri doprave alebo vo vetre sa karta obracia. A práve tam tento typ produktu reálne nájde uplatnenie. Na telefonovanie, pracovné hovory a bežnú komunikáciu sú slúchadlá veľmi dobré, pričom bonusom je nejaký ten podcast počas behu a nenáročné počúvanie hudby.

V rámci konektivity máte k dispozícii Bluetooth 5.3 a multipoint pre dve zariadenia naraz, pričom prepínanie medzi mobilom a notebookom funguje ako po masle. Podporované kodeky sú AAC a SBC. LDAC tu nie je, ale pri otvorenej konštrukcii som ani nič iné nečakal. V rušnom svete okolo by akákoľvek hi-res romantika aj



tak často skončila ako akademická debata vedená pri rozkopanej ceste. Aplikácia Sound Connect pridáva ekvalizér a rôzne automatizácie podľa scenárov používania. Nie všetko je z pohľadu intuitívnosti úplne vyšperkované a ovládanie gestami je skôr za trest, ale inak som bol so softvérom viac-menej spokojný.

Výdrž batérie je rovnako veľmi slušná. Samotné slúchadlá zvládnu až 9 hodín, s puzdrom sa dostanete na celkových 37 hodín. Pri zapnutom DSEE alebo ekvalizéri treba rátať skôr s približne 6 hodinami. Poteší rýchle nabíjanie – tri minúty v puzdre dajú približne hodinu počúvania. Nabíjanie však ide len cez USB-C. Bezdrôtové Qi tu nie je a pri produkte, ktorý sa tvári ako prémiovejší kus techniky, je to presne ten typ šetrenia, ktorý nemám dôvod ospravedlňovať, zvlášť keď spomínaná konkurencia berie Qi už ako štandard aj pri lacnejších slúchadlách.

Práve v rámci konkurencie dávajú LinkBuds Clip zmysel hlavne pre tých, ktorým nesadnú

klasické slúchadlá s tesným uzatvorením a zároveň nechcú prísť o kontakt s okolím. Bose Ultra Open Earbuds vedia zahrať plnšie a efektnejšie, ale sú drahšie.

Huawei FreeClip zas treba uznať zásluhy za to, že tento formát posunul do mainstreamu oveľa skôr a celkovo je dnes v rámci kvality audia na špičke. Sony však kontruje veľmi dobrým komfortom, rovnako silnou kvalitou hovorov a výdržou, ktorá patrí medzi najlepšie v tejto kategórii.

Za mňa sú teda vo výsledku aj Sony LinkBuds Clip vydarené otvorené slúchadlá, ale nie preto, že by prepisovali dejiny. Sú vydarené preto, že konečne robia správnu vec v správnom formáte a pod značkou niekdajších kráľov audio techniky. Nehrajú na audiofilský fetiš, neponúkajú zázračné basy a nepôsobia ako produkt, ktorý chce byť všetkým a pre všetkých. Namiesto toho vedia byť pohodlné, stabilné, praktické a výborné na hovory aj každodenné fungovanie. Jediné, čo tu nekorešponduje s produktom, je cenovka a klasicky odfláknutá kvalita puzdra.

Verdikt

Fajn otvorené slúchadlá s výbornými hovorami a komfortom, no ich cenu zráža lacno pôsobiace puzdro.

Filip Voržáček

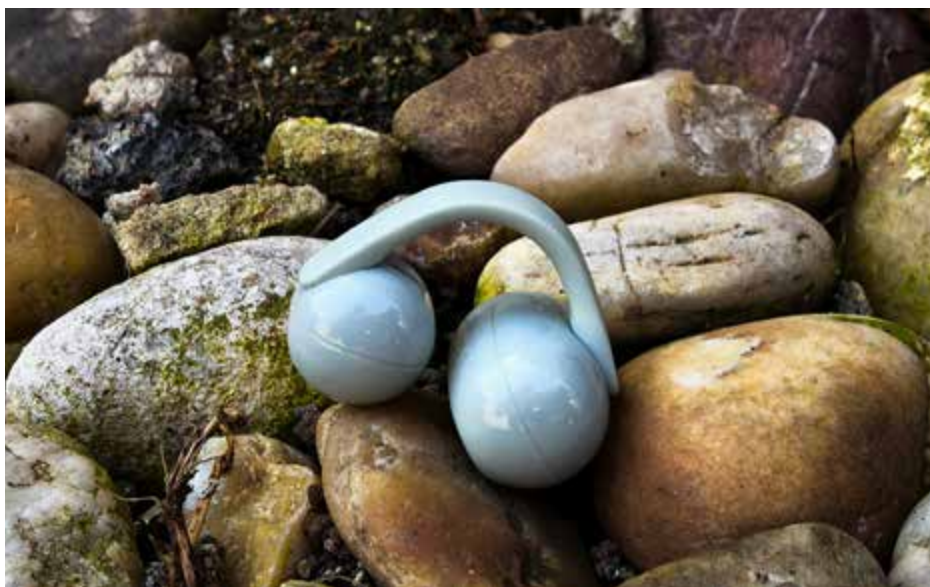
ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožíčať: SONY
Cena s DPH: 199€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výborná kvalita hovorov
- + slušná výdrž batérie
- + stabilné držanie na uchu
- chýba bezdrôtové Qi nabíjanie
- ovládanie gestami
- puzdro pôsobí lacno a má vôľu vo veku

HODNOTENIE:



Govee Tree Lamp

TOTO NIE JE VIANOČNÝ STROMČEK



Dnes vám bližšie porozprávam o lampe, ktorú si nekúpite len preto, aby vám večer svietila pri gauči. Teda môžete, ale bola by to trochu škoda. Ide totiž skôr o smart svetlo pre ľudí, ktorí chcú mať doma atmosféru, trochu sa pohrať s priestorom a ideálne ešte aj niečo tvoria, streamujú alebo natáčajú. Na prvý pohľad zaujme už samotným tvarom. Namiesto obyčajnej svetelnej tyče, ktorú som v rámci portfólia značky Govee testoval už viackrát, tu tentoraz máte trojhlavú konštrukciu, ktorá fakt pripomína strom. Našťastie nie taký, čo zavádza v rohu obývačky a zbiera prach, ale taký, ktorý vie efektne svietiť presne tam, kde to dáva zmysel.

Konštrukčne ide o vydarený kus hardvéru. Telo je kovové, základňa je ťažká a zároveň stabilná. Lampa stála pevne aj na horšom povrchu a zámerne som sa snažil nasimulovať scenár, pri ktorom by

ju nedopatrením vedel zhodiť pes alebo dieťa. V tomto smere obstála viac než dobre. Veľkým plusom sú tri samostatne nastaviteľné hlavy umiestnené v hornej časti nosnej tyče. Každé rameno sa dá horizontálne otáčať takmer dookola, konkrétne v rozsahu 350 stupňov, vertikálne sa dostanete do 90 stupňov a samotné hlavy vedia meniť uhol svietenia približne od 30 do 90 stupňov. Koncovú časť jednoducho teleskopicky vysuniete alebo zasuniete, pričom na hrane nechýba ani znázornená stupnica vysunutia. V praxi to znamená, že jednou hlavou si viete nasvietiť stenu, druhou strop a tretou napríklad čítací kút alebo pracovný stôl. A práve v tom je celé kúzlo.

Samotná montáž je našťastie jednoduchšia, než by naznačoval onen stromový vzhľad. Nepotrebujete náradie, netreba nič vymýšľať a celé zloženie vám

zaberie len pár minút. Jednotlivé tyče sa do seba skrutkujú, kábel je vedený vo vnútri a výsledok pôsobí nádherne minimalisticky a čisto. Presne tak, ako by to pri podobnom produkte malo vyzerat'.

Technicky je Govee Tree Floor Lamp postavená na trojici RGBWWIC LED modulov. Jedna hlava tak môže svietiť teplou bielou, druhá modrou a tretia si môže robiť vlastnú šou. Celkový svetelný tok je 1 500 lúmenov a farebná teplota sa pohybuje od 2 700 do 6 500 K. V praxi to znamená, že z lampy dostanete príjemné teplé večerné svetlo aj chladnejšie pracovné osvetlenie. Na plnohodnotné osvetlenie veľkej obývačky s vysokým stropom to stále nie je. Skôr ide o doplnkové, náladové a zónové svetlo. A práve tu funguje najlepšie.

Govee používa aj svoju technológiu LuminBlend, ktorá má na starosti



plynulejšie miešanie farieb a kultivovanejší prejav bieleho svetla. Vďaka tomu svetlo nepôsobí lacno a digitálne, ako to poznáme z niektorých LED pásikov. Poteší aj to, že lampa má minimálny flicker, takže sa dá bez väčších problémov použiť aj pri videu. Ak teda natáčate, streamujete alebo len nechcete, aby vám kamera pri svetle blikala ako šialená, toto je rozhodne plus.

Veľa muziky robí pochopiteľne aj aplikácia Govee Home. Ovládanie je podrobné, viete si nastaviť každú hlavu zvlášť, meniť scény, jas, farby aj teplotu bielej. Samozrejmosťou sú prednastavené režimy, hudobný mód reagujúci na rytmus a funkcia Circadian Lighting, ktorá upravuje svetlo podľa dennej doby. Nechýba ani synchronizácia DreamView, vďaka ktorej vie lampa spolupracovať s ďalšími Govee zariadeniami a rozšíriť vizuálny efekt z televízora alebo herného setupu do celej miestnosti. Keď to máte doma celé previazané, výsledok vie byť skutočne pôsobivý.

Na margo podpory Matter nemám pre vás ani tentokrát nič zásadne nové. Lampa sa dá zaradiť do širšieho smart home ekosystému a komunikovať s Apple Home, Google Home aj Alexou. To je dobrá správa, pretože nemusíte byť pripútaní len k jednej aplikácii. Menej dobrá správa je, že cez Matter máte k dispozícii len základné ovládanie a celá vyššie spomínaná komplexnosť scén ostáva

výsadou originálnej aplikácie výrobcu. Ak tvoríte obsah, táto lampa dáva veľký zmysel. Tri samostatné hlavy vedú vytvoriť svetelnú hĺbku, ktorú by ste inak riešili viacerými samostatnými svetlami. Jednu hlavu si nastavíte ako farebný akcent na stenu, druhú ako jemné protisvetlo a tretiu na objekt alebo kus nábytku v pozadí. Pri streamovaní to pomáha vytvoriť obraz, ktorý nepôsobí plocho. Pri fotení a videu zas oceníte možnosť presnejšie smerovať svetlo bez toho, aby ste po izbe rozkladali tri stojany a menili ju na improvizované televízne štúdio.

Samozrejme, nie je to bez výhrad. 1 500 lúmenov je na tento typ použitia v poriadku, ale záranky od toho nečakajte. Ak chcete osvetliť veľkú miestnosť jedným zdrojom, toto nebude riešenie. Treba rátať aj s tým, že LED moduly nie sú vymeniteľné. Keď sa po rokoch niečo pokazí, domáci servis v štýle „otvorím to a uvidím“ veľmi pravdepodobne nehrozí. Je to daň za moderný integrovaný dizajn, nie špecifikum Govee, ale je fér to spomenúť.

Govee Tree Floor Lamp sa v čase písania tejto recenzie pohybovala približne okolo 200 eur, pričom v akciách vie padnúť nižšie. A práve tam začína byť naozaj zaujímavá. V porovnaní s drahšími riešeniami typu Philips Hue ponúka veľa flexibility v jednom balení, bez potreby ďalších investícií do mostíkov a extra svetiel. Nehrá sa na



luxusný interiérový artefakt, ale v pomere ceny, funkcií a možností patrí k tomu lepšiemu, čo dnes v smart osvetlení nájdete. Je to skrátka výborne spracované smart osvetlenie, ktoré vie byť zároveň štýlovým doplnkom aj praktickým nástrojom.

Je pevná, presne nastaviteľná a vďaka trom hlavám ponúka širšie možnosti použitia než klasické smart lampy. Na bežné večerné svietenie je možno až zbytočne ambiciózne a drahšia, no ak chcete pracovať s náladou priestoru, herným setupom alebo vlastnou tvorbou, toto dáva za mňa rozhodne zmysel.

Verdikt

Štýlová a premyslená smart lampa.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec
Cena s DPH: 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalitná kovová konštrukcia a výborná stabilita
- + Samostatné ovládanie každej hlavy
- Cez Matter funguje len základné ovládanie
- Nevymeniteľné LED moduly

HODNOTENIE:



HONOR MagicPad4

PERFEKTNÝ A NIELEN NA HRY



Po dlhšej dobe sa mi na stôl dostal opäť nejaký ten tablet a, ak si dobre spomínam, tak čo sa týka značky HONOR ide dokonca o moju osobnú premiéru. Ich aktuálny model MagicPad4 je veľký Android tablet, ktorý sa pri pohľade na špecifikácie snaží zaujať najmä tromi vecami. Je extrémne tenký, má výborný displej a súčasne výkon, za ktorý sa nemusí hanbiť ani v prémiovej triede. Už po prvom chytení do ruky je jasné, že toto nie je lacná placka na sledovanie videí v posteli. Pri hrúbke 4,8 mm a hmotnosti 450 gramov pôsobí až nezvyčajne ľahko, najmä keď si uvedomíte, že pozeráte na 12,3-palcovú obrazovku.

Konštrukčne ide o hliníkové telo s veľmi tenkými rámkami a 93-percentným pomerom displeja k prednej ploche. Tablet vyzerá čisto, moderne a minimalisticky. Matný povrch navyše dobre odoláva odtlačkom, čo je pri podobných zariadeniach vždy cenná výhoda – je to tablet, takže

je logické, že ho budete neustále držať v rukách. Výrobca tu evidentne tlačil na čo najnižšiu hrúbku a súčasne aj konštrukčnú pevnosť. MagicPad 4 sa výborne drží a dobre prenáša. Lenže fyziku neoklamete. Za takúto štíhlosť sa platí inde. Chýba tu akákoľvek oficiálna IP ochrana, takže tablet by som bez váhania zaradil medzi zariadenia, ktoré sa najlepšie cítia v kancelárii, doma alebo v kaviarni – nie pri bazéne, na pláži či celkovo v prašnom prostredí.

U tabletov musí byť zákonite najsilnejšou stránkou v prvom rade displej. HONOR sa pri tomto modeli, ako som zistil rýchlo kontrolou špecifikácií, vrátil k OLED panelu a za mňa spravil viac než dobre. Uhlopriečka 12,3 palca, rozlíšenie 3 000 x 1 920 pixelov a pomer strán 3 : 2 dávajú spolu veľmi príjemný pracovný aj multimediálny základ. Toto nie je, samozrejme, žiadny úzký filmový panel, na ktorom síce vyzerá pekne každý

trailer, ale dokumenty na ňom pôsobia ako za trest. Pomer 3 : 2 má rozumnú výšku, takže pri čítaní, písaní alebo práci vo webovom rozhraní netrávite život len posúvaním stránky. Obraz je ostrý, farby živé, kontrast presne taký, aký od OLED-u čakáte, a čierna je naozaj vesmírne čierna.

Obnovovacia frekvencia až 165 Hz zabezpečuje hladké scrollovanie a pri hrách či rýchlych animáciách má obraz akýsi správny švih. Displej navyše dokáže frekvenciu dynamicky meniť podľa obsahu, takže neplytvá energiou tam, kde netreba. Silným argumentom je aj jas, ktorý vie pri HDR obsahu vyskočiť až na 2 400 nitov.

V praxi to znamená, že tablet nemá problém ani v presvetlenom interiéri a nepoloží ho ani ostré denné svetlo. Dôležité je aj 5 280 Hz PWM stmievanie, ktoré citelne pomáha pri dlhšom večernom používaní. Ak patríte medzi ľudí, ktorým lacné OLED displeje po



časе doslova lezú na oči, MagicPad 4 je v tomto smere oveľa príjemnejší spoločník.

O výkon sa stará Snapdragon 8 Gen 5 vyrábaný 3 nm procesom. V závislosti od verzie dostanete 12 alebo 16 GB RAM a 256 alebo 512 GB interného úložiska. Slot na pamäťové karty tu nie je, takže s kapacitou sa treba trafiť hneď na začiatku. Výkonovo je však MagicPad 4 presne tam, kde má byť. Systém reaguje okamžite, aplikácie sa otvárajú bez zaváhania a tablet nemá problém ani s viacerými úlohami naraz. Ten spol'ahlivý t'ah cítite hlavne pri práci. Viac otvorených okien, prehliadač, poznámky, komunikácia, video a k tomu

ešte prepínanie medzi aplikáciami – to všetko tablet zvláda s prehľadom a sám som bol prekvapený, ako hladko.

Veľa robí aj desktopový režim, alias PC Mode. A tu sa dostávame k tomu, prečo tento tablet nie je len veľký displej s Androidom. Po aktivácii sa prostredie zmení na niečo, čo už konečne pripomína viac než len rámec zväčšeného mobilu. Aplikácie bežia v oknách, dajú sa presúvať, meniť ich veľkosť a rozumne kombinovať. Nie je to plnohodnotná náhrada Windowsu ani macOS, ale na kancelársku agendu, písanie, prehliadanie webu, komunikáciu, správu dokumentov

alebo jednoduchšiu produktivitu to funguje výborne. Práve tu je vidieť, že vyššia RAM má jednoducho zmysel aj pri tabletoch.

MagicOS 10 postavený na Androide 16 je však klasický príklad systému, ktorý vie byť súčasne veľmi šikovný aj trochu otravný. Na jednej strane tu máte zaujímavé AI funkcie, inteligentné poznámky, prepis hovoreného slova do textu, sumarizáciu obsahu a nástroje, ktoré vedú pomôcť pri práci. Plusom je aj prepojenie s počítačom cez HONOR Workstation, ktoré z tabletu vie spraviť druhý displej alebo rýchly most na prenos súborov. Na druhej strane tu stále straší starý známy androidový problém menom bloatvér. Predinštalované aplikácie tretích strán pôsobia pri prémiovom zariadení lacno a zbytočne kazia prvý dojem. Dá sa to upratať, ale pri cene 899 eur by ste nemali mať pocit, že po prvom spustení robíte generálne čistenie skladu.

Herné prednosti sú kapitolou samou osebe. Wreckfest bežal pri vyšších nastaveniach stabilne okolo 60 fps, pričom ani pri väčšom počte vozidiel na trati a deštrukcii objektov nedochádzalo k výrazným prepadam snímkovania. Call of Duty Mobile sa pri maximálnych nastaveniach držal na úrovni 90 fps a tablet tu t'ážil nielen z vysokého výkonu, ale aj z rýchlej odozvy displeja a dobrej čitateľnosti obrazu. Pri náročnejších 3D tituloch typu Genshin Impact alebo Diablo Immortal sa výkon pohyboval na úrovni 50 až 60 fps, podľa zvolených detailov a dĺžky záťaže. Z pohľadu stability výkonu je dôležité, že MagicPad 4 nepôsobí len ako





zariadenie na krátke efektné benchmarky. Počas dlhšej hernej zát'aže si síce drží veľmi dobrú plynulosť, no extrémne tenké 4,8 mm telo sa prirodzene podpisuje pod vyššie teploty. Po obligátnych 30 minútach hrania sa teplota v najteplejšom bode zadnej strany pohybovala okolo 70 stupňov Celzia, pričom v oblasti základnej dosky bolo zahrievanie citeľne vyššie než na okrajoch šasi. Pozitívne vychádza aj zvuková stránka. Sériá reproduktorov ponúka nadpriemernú hlasitosť, dobrú separáciu efektov a na tablet aj veľmi slušný priestorový prejav.

Výrobca mi k tabletu pribalil aj klávesnicu spojenú s puzdrom. Tá sa pripája cez pogo piny, netreba ju párovať a spolu s vyššie spomínaným PC modusom dáva tabletu väčší pracovný zmysel. Píše sa na nej lepšie, než by ste pri takom tenkom príslušenstve čakali, a trackpad ma nijako neštvá. Problém je, že samotná klávesnica váži 435 gramov. Tým prakticky zabije polovicu kúžla, ktoré si tablet vybudoval nízkou hmotnosťou. Z ultraľahkého tabletu sa razom stáva zostava vážiaca skoro 900 gramov, teda niečo, čo sa už nebezpečne blíži malým notebookom. Navyše chýba podsvietenie klávesov a stabilita stojana nie je na každom povrchu ideálna. Pero Magic Pencil 4s je na tom o niečo lepšie. Má nízku latenciu, presné rozpoznávanie tlaku aj náklonu a na poznámky či kreslenie funguje veľmi dobre. Len magnetické uchytanie pera na hrane nepôsobí úplne tak, ako by ste od drahého príslušenstva čakali.

Samozrejme, výrobca nemohol opomenúť ani fotoaparáty. Zadný 13 Mpx modul

s clonou f/2.0 a doplnkový 5 Mpx makro modul poslúžia na skenovanie dokumentov, QR kódov alebo núdzové fotenie, ale na nejaké serióznejšie mobilné fotografovanie to klasicky nie je.

Fotky sú priemerné, detaily sa miestami zlievajú a smartfón strednej triedy ich s prehľadom prekoná. Predná 9 Mpx kamera stačí na videohovory, ale ani tu netreba čakať žiadne zázraky. Na Teams, Meet alebo Zoom je to použiteľné, len obraz nepôsobí nijako výnimočne a chýbajú modernejšie funkcie typu inteligentného sledovania osoby v zábere.

Batéria s kapacitou 10 100 mAh patrí medzi ďalšie pozitívne stránky tabletu. Výdrž je veľmi dobrá a pri kombinovanom používaní nie je problém zvládnuť celý pracovný deň. Pri videu, práci, webe aj občasnou hraním sa tablet nespráva ako nervózný maratónec pred kolapsom, ale ako zariadenie, ktoré má energiu rozumne pod kontrolou.

Plusom je aj nízka spotreba v pohotovostnom režime. Rýchle nabíjanie s výkonom 66 W znie dobre a aj funguje dobre, kým neprídete na to, že plný výkon dosiahnete len s originálnym HONOR adaptérom. Ten však v balení samozrejme nenájdete.

Ako vidíte, tak nový HONOR MagicPad 4 nie je dokonalý tablet, ale vo svojom type patrí medzi najzaujímavejšie zariadenia, ktoré sa dnes dajú kúpiť. Má výborný OLED displej s vysokou frekvenciou, veľmi slušný výkon, dlhú výdrž, kvalitný zvuk a

na Android tablety nezvykle použiteľný pracovný režim. Zároveň je extrémne tenký a ľahký, čo z neho robí skvelého spoločníka na prenášanie. Na druhej strane mu chýba IP ochrana, mobilné dáta (nie je tu priestor na SIM/eSIM ani microSD kartu), softvér si pýta úvodné upratovanie a rýchle nabíjanie je zbytočne viazané s originálnym príslušenstvom. Ani klávesnicové puzdro nie je bez kompromisov a fotoaparáty sú len do počtu.

Ak však hľadáte veľký Android tablet na multimédiá, kancelársku agendu, poznámky a hranie, MagicPad 4 za mňa dáva veľmi dobrý zmysel. Najlepšie funguje vtedy, keď od neho čakáte presne to, čím je. Ľahký, výkonný a veľmi príjemný tablet s nadpriemerným displejom, ktorý má pár otravných kompromisov, ale v dôležitých veciach triafa presne do čierneho.

Verdikt

Tablet, ktorý docení nielen náruživý hráč.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Honor Cena s DPH: 899€

PLUSY A MÍNUSY:

- + extrémne tenké telo 4,8 mm a nízka hmotnosť 450 g
- + vysoký výkon čipu Snapdragon 8 Gen 5
- chýba IP ochrana
- iba Wi-Fi verzia bez SIM alebo eSIM

HODNOTENIE:



Sony WF-1000XM6

ŠPIČKA MEDZI SLÚCHADLAMI S ANC



Séria 1000X od Sony už roky patrí medzi špičku v segmente true wireless slúchadiel s aktívnym potlačením hluku. Každá nová generácia prináša vyššie očakávania – nielen v oblasti ANC, ale aj kvality zvuku, konektivity a inteligentných funkcií. Model WF-1000XM6 vstupuje na trh s ambíciou posunúť latku opäť vyššie. Najnovší prírastok do série ponúka pokročilé aktívne potlačenie hluku, vylepšené dynamické meniče a širšiu podporu moderných bezdrôtových technológií vrátane LDAC a Bluetooth LE Audio.

Sony ide tentoraz po dizajnovnej stránke trochu iným smerom. Oproti predchádzajúcej generácii sú slúchadlá väčšie, pravdepodobne kvôli väčšiemu množstvu mikrofónov. To má však mierny dopad na komfort – v ušiach nesedia tak pevne, ako by si niektorí želali. Aj keď sme si na ne časom zvykli, pocit miernej „uvolnenosti“ tam zostal.

Vo vnútri sa nachádzajú vylepšené dynamické meniče, ktoré pokrývajú celé frekvenčné spektrum od hutných basov až po čisté výšky. O potlačenie hluku sa

stará procesor QN3e spolu s viacerými mikrofónmi. ANC patrí k absolútnej špičke. Po nasadení slúchadiel sme mali pocit akoby sa okolitý svet jednoducho vypol. Tlmenie hluku je také silné, že aj vibrácie alebo blízke ruchy sú výrazne potlačené. Nechýbajú ani známe funkcie z predošlých modelov ako DSEE upscaling (vylepšenie komprimovaného audia) či 360 Reality Audio. Novinkou sú ale napríklad senzory pre priestorové vnímanie (využitelné napr. pri AR hrách) alebo inteligentné rozpoznávanie aktivity (napr. beh, chôdza).

Slúchadlá využívajú Bluetooth 5.3, takže sa naozaj nemusíte báť o stabilné a efektívne pripojenie. Podpora kodekov je takisto veľmi bohatá a nájdeme medzi nimi SBC, AAC, LDAC (pre kvalitný bezdrôtový zvuk, hlavne na Androide), alebo LC3 cez Bluetooth LE Audio. Nechýba ani multipoint – teda pripojenie k dvom zariadeniam naraz. Výdrž batérie je vzhľadom na kvalitu a možnosti slúchadiel viac ako slušná – približne 8 hodín bez nabíjania so zapnutým ANC a až 24 hodín celkovo aj s občasným nabitím v puzdre. Nabitie ich navyše dokážete aj bezdrôtovo, a to aj pomocou mobilov,

ktoré takéto nabíjanie podporujú. Najväčší posun oproti predchodcom je v priestore. Zvuk pôsobí široko, vrstvene a prirodzene. Nástroje majú jasne definované miesto a nepôsobia natlačene. Stereo obraz je veľmi presný, pričom ľavý a pravý kanál sú krásne oddelené. Zaujímavé je, že stred zvukovej scény nie je preplnený – čo vytvára ešte väčší pocit priestoru.

Celkovo ide o najlepší „soundstage“, aký táto séria doteraz ponúkla. Basy sú čistejšie než v minulosti, ale stále si zachovávajú typickú „Sony“ charakteristiku – sú výrazné a plné. Oproti starším modelom sú lepšie kontrolované a menej zahlcujú zvyšok spektra. Stredné pásmo je jednou z najsilnejších stránok XM6. Zvuk je teplý, prirodzený a veľmi čitateľný. Nástroje aj vokály majú viac charakteru a lepšiu definíciu. Vokály sú výrazné a čisté – pravdepodobne najlepšie v rámci celej série. Horné stredy môžu byť miestami trochu agresívnejšie, ale to sa dá doladiť cez EQ. Výšky sú energetickejšie a výraznejšie než v minulosti. To pridáva detail a „vzduch“, ale citlivejší poslucháči ich môžu vnímať ako mierne ostré. Našťastie sa takisto dajú jednoducho upraviť v nastaveniach.

Verdikt

Sony WF-1000XM6 predstavujú výrazný krok vpred a právom sa radia medzi jedny z najlepších bezdrôtových slúchadiel vo svojom segmente. Aktívne potlačenie hluku patrí k absolútnej špičke, kvalita zvuku najmä v oblasti priestoru a detailov a hlavne kvalita mikrofónu sa citelne posunuli na oveľa vyššiu úroveň.

Ondrej Ondo

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony Cena s DPH: 299€

PLUSY A MÍNUSY:

- + špičkové ANC
- + kvalita zvuku
- + vylepšený mikrofón
- + výdrž batérie
- veľkosťou nemusia sa ľahko nosiť každému

HODNOTENIE:



iiyama ProGraphic HB2701UHSNP-B1

PRESNOSŤ FARIEB A VÝKON PRE NÁROČNÝCH POUŽÍVATEĽOV



Vybrať si kvalitný monitor v dnešnej dobe nie je tak jednoduché, ako by sa mohlo na prvý pohľad zdať. Trh je zaplavený modelmi s rôznymi typmi panelov, rozlíšeniami, farebnými profilmi či doplnkovými funkciami, pričom marketing často sľubuje viac, než produkt dokáže reálne doručiť. O to väčší problém to predstavuje pre používateľov, napríklad grafikov, fotografov alebo ľudí s náročnejšou kancelárskou prácou, ktorí potrebujú presné farby a spoľahlivý obraz. Práve preto sa teraz pozrieme na monitor iiyama ProGraphic HB2701UHSNP-B1, ktorý sa snaží zaujať kombináciou 4K rozlíšenia, IPS panelu a dôrazom na vernosť farieb v rozumnej cenovej kategórii.

Konštrukcia a dizajn

Prvý dojem z monitora bol veľmi pozitívny. Firma iiyama vsadila na eleganciu

a prémiový vzhľad, pričom celý kus pôsobí solídne a kvalitne. Na rozdiel od mnohých herných monitorov, ktoré sa snažia upútať pozornosť agresívnym dizajnom a podsvietením, ProGraphic HB2701UHSNP-B1 je zámerne striedmy, čo vnímam ako pozitívum. Materiály pôsobia odolne, bez zbytočného vŕzgania či ohýbania, a montáž stojana bola jednoduchá a intuitívna.

Ergonomicky je na tom monitor výborne. Stojan umožňuje nastavenie až do výšky 150 mm, náklon v rozsahu -5° až $+23^{\circ}$, otáčanie o 360° , a aj pivot, teda možnosť otočiť displej do režimu portrétu.

Na zadnej časti nechýba ani VESA montáž 100×100 mm, takže pri potrebe alternatívneho držiaka nenastane žiadny problém. Pre pracovné prostredie, kde záleží na ergonómii, je toto jednoznačne plus.

Konektivita a výbava

V oblasti konektivity iiyama neurobila žiadne kompromisy. Monitor disponuje vstupmi HDMI 2.0 a DisplayPort 1.2, no hlavnou hviezdou je USB-C s Power Delivery výkonom až 96 W. To v praxi znamená, že celý notebook alebo iPad pripojíte jediným káblom, ktorý zároveň prenáša obraz i nabíja zariadenie. Táto funkcia sa v každodennom používaní ukázala ako mimoriadne praktická.

Okrem toho monitor ponúka dva porty USB-A a jeden USB-C na bočnom hube, čo z neho robí plnohodnotný pracovný uzol. K tomu sa pridáva aj zabudovaný KVM switch, teda možnosť ovládať dve rôzne zariadenia jednou klávesnicou a myšou, bez akéhokolvek prepájania káblov. Pre tých, ktorí pracujú napríklad súčasne na notebooku aj desktope, ide o funkciu,



ktorá výrazne zjednodušuje pracovný tok. Nechýba ani RJ45 LAN port, 3,5 mm jack na slúchadlá a dvojica 2 W reproduktorov.

Kvalita obrazu a farebné podanie

Srdcom monitora je IPS Black 2.0 panel s rozlíšením 3840 × 2160 pixelov (4K UHD) a statickým kontrastom 3000:1. Výrobca sa pýši certifikáciou Pantone Validated a pokrytím 99 % farebného priestoru DCI-P3, čo sú čísla, ktoré sa jasnou rečou prihovárajú profesionálnym grafikom, fotografom či strihačom videí.

Treba si však byť aj vedomý toho, čo tieto hodnoty v praxi znamenajú. Monitor je kalibrovaný na čo najvernejšie podanie farieb, nie na to, aby farby pôsobili čo najvýraznejšie a najžiarivejšie. Pre netrénované oko, zvyknuté na živšie, saturovanejšie displeje bežných notebookov

či herných monitorov, môže byť prvý dojem trochu vlašný a farby môžu pôsobiť tlmenejšie, než by ste čakali. Čierna tiež nie je až taká hlboká, ako by sa dalo pri IPS Black 2.0 paneli očakávať. To však nie je chybou monitora ako takého, ale skôr charakteristikou displeja orientovaného na presnosť, nie na vizuálny efekt.

Naopak, pri editácii fotografií alebo grafík sa ukáže skutočná sila tohto monitora. Farebné rozdiely, ktoré by na bežnom displeji splynuli, sú tu zreteľne viditeľné, čo výrazne uľahčuje prácu s detailmi. Antireflexná AGLR vrstva odvádza dobrú prácu aj v osvetlených priestoroch. Škoda len, že obnovovacia frekvencia je iba 60 Hz, čo hranie hier na tomto monitore v podstate vylučuje.

Používanie v praxi

V každodennom nasadení pôsobí iiyama ProGraphic HB2701UHSNP-B1 ako

spol'ahlivý a premyslený pracovný nástroj. Nastavenie a prvotná konfigurácia sú bezproblémové, monitor sa poskladá rýchlo a celý systém portov funguje presne tak, ako má. KVM switch ocení každý, kto žongluje s viacerými zariadeniami, prepínanie je plynulé a bez komplikácií.

Pre grafikov, fotografov a ďalších kreatívcov, ktorým záleží na presnosti farebného podania, je toto zariadenie jasnou voľbou v danej cenovej kategórii. Pre bežného používateľa alebo hráča je však dôležité položiť si otázku, či sú prémiové farebné vlastnosti tou správnu prioritou, keďže život' obrazu oproti bežnejším IPS displejom mierne ustupuje do úzadia.

Záverčné hodnotenie

iiyama ProGraphic HB2701UHSNP-B1 je monitor, ktorý presne vie, pre koho je určený, a túto úlohu plní s prehľadom. Výborné farebné pokrytie, Pantone certifikácia, KVM switch s USB-C dockingom a solídna konštrukcia ho robia atraktívnym pre kreatívne zameraných či profesionálnych používateľ'ov. Jedinými výhradami ostáva 60 Hz obnovovacia frekvencia, ktorá ho uzatvára do pracovného sveta a pre niekoho možno až príliš kalibrovaný obraz, ktorý na prvý pohľad neohúri žiarivosťou. Kto však hľadá spol'ahlivý pracovný nástroj s dôrazom na presnosť, neol'utuje.

Matúš Kuril'ak



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: iiyama Cena s DPH: 510€

PLUSY A MÍNUSY:

- + KVM switch s USB-C Power Delivery 96 W
- + 4K rozlíšenie a 99% DCI-P3 farebné pokrytie
- Iba 60 Hz, nevhodný na hranie hier
- Farby môžu pôsobiť tlmene pre bežného používateľa

HODNOTENIE:



ASUS Zenbook A16 UX36070A

SPOL' AHLIVÝ PARTNER NA CELÝ DEŇ



S niektorými notebookmi je to jednoduché. Pozriete sa na ne, prečítate dve vety z tlačovky a hneď viete, čo sa vám snažia predat'. Nový Zenbook A16 je o niečo zaujímavejší kus hardvéru. Na prvý pohľad pôsobí ako elegantný 16-palcový ultrabook, lenže potom ho chytíte do ruky, otvoríte pár náročnejších aplikácií a zistíte, že ASUS sa tu nesnažil len poskladať vizuálne pekný laptop s OLED displejom. Skôr chcel ukázať, že Windows na ARMe už nemusí byť technologickou odbočkou pre tých trepezlivejších z nás. A to je na tomto modeli to najdôležitejšie. Zenbook A16 v testovanej konfigurácii UX36070A nie je len ďalšou sivou tehličkou v rade nudných prenosných počítačov. Ide o presne zacielený pracovný nástroj pre používateľa, ktorý hľadá veľký displej, nízku hmotnosť, tichú prevádzku, slušný výkon a dlhú výdrž. Je to zariadenie navrhnuté tak, aby spolaľhivo fungovalo

medzi kanceláriou, lietadlom, vlakom, hotelom aj domácim pracovným stolom – bez toho, aby sa pri každej zmene prostredia začalo správať ako urazená princezná.

Materiál zvaný Ceraluminum ste už určite zaznamenali. Názov je trochu nešťastný, pretože znie skôr ako materiál do sci-fi prospektu než niečo, čo si chcete denne nosiť v batohu. Lenže samotné šasi je aj tentoraz konštrukčne vydarené. Pôsobí pevne, matne, dobre sa drží a hlavne nevzerá po hodine práce ako miesto činu po zásahu forenzného tímu. Odolnosť voči odtlačkom a zberu špiny je tu skrátka citel'ná.

Ešte dôležitejšia je však hmotnosť. Pri 16-palcovom notebooku s veľkým OLED panelom, 70 Wh batériou a Snapdragonom X2 Elite Extreme je číslo okolo 1,2

kilogramov jednoducho vynikajúce. A16 sa prenáša ľahšie, než by ste od jeho formátu čakali, a práve to je jeden z hlavných dôvodov, prečo som si ho s radosťou hodil do batohu, keď som na jednu noc letel pracovne do Dubrovníka kvôli reportáži. Bola radosť notebook vytriahnuť pri čakaní na odlet a rovnako si ho večer hodiť na spotené brucho v hoteli. Jediná výraznejšia výhrada z mojej strany smeruje k pántu. Nie je vyslovene zlý, no pri prémiovom notebooku s cenou okolo 1 600 € by som očakával o niečo väčšiu pevnosť. Pri práci na stole je všetko v poriadku, ale pri písaní na kolenách alebo vo vlaku sa môže väčší displej mierne rozkmitať.

Tohtoročný Zenbook A16 opäť stojí vo veľkej miere na svojom displeji a, našťastie, má na to aj dôvod. ASUS sem dal 16-palcový OLED panel s rozlíšením 2 880 × 1 800

pxl, 120 Hz obnovovacou frekvenciou a veľmi pekným obrazom. Panel je ostrý, kontrastný, farby sú sýte bez toho, aby pôsobili lacno a prepálene, a pri 120 Hz má celý systém citel'ne príjemnejší pohyb. Nie je to len o vizuálnom efekte. Pri dlhšej práci je vyššia frekvencia jednoducho pohodlnejšia na oči, ako určite dobre viete. Veľká pracovná plocha je pri tomto formáte skutočne návyková. Vedľa seba si môžete otvoriť dokument, prehliadač aj poznámky a naplno sa ponoriť do práce. V tomto smere ide presne o typ nástroja, na ktorom sa nielen dobre pozerá video, ale aj plnohodnotne tvorí. A áno, aj ten z vás, kto len prepisuje čísla do tabuliek, si podľa mňa zaslúži rešpekt a status numerického kreatívca. Mňa osobne však trochu rušil lesklý povrch. Mimo priameho



slečného svetla vyzerá panel skvelo, no pri okne alebo pod ostrejším osvetlením sa z neho stáva zrkadlo. Je to škoda, pretože inak ide o výborný pracovný displej.

Klávesnicu v rámci Zenbookov osobne väčšinou vychval'ujem a nič sa na tom nemení ani tentoraz. Zdvih 1,3 mm je dnes stále dost' na to, aby písanie nepôsobilo plocho a bez života. Klávesy tu majú rozumné rozostupy, odozva je dobrá a pri dlhších textoch nevzniká pocit, že búchate do stola. Nie je to notebooková klávesnica, na ktorej budete písať sonety, no v rámci ultrabookovej triedy patrí k tým lepším a pracuje sa na nej pohodlne v akejkoľvek pozícii. Výhradou mám skôr k tomu, že klávesy sú dost' ploché a chýba im výraznejšie vedenie prstov. Funguje to, len tomu chýba trochu viac charakteru. A áno, pri 16-palcovom tele by sa sem numerický blok ešte stále zmestil, hoci chápem, prečo ASUS radšej nechal hlavnú klávesnicu vycentrovanú do stredu. Touchpad je opačný extrém. Je obrovský, sklenený, technicky veľmi dobrý a výrobca doň natlačil aj smart gestá na jas, hlasitosť a ovládanie

prehrávania. To znie dobre, pokiaľ sa na to pozeráte z pohľadu produktového manažéra. V reálnom živote je to skôr funkcia, ktorú sem-tam nechtiac aktivujete dlaňou a pekne si pri tom zanádate.

Príjemným zistením je, že Zenbook A16 sa stále nesnaží tváriť ako notebook, ktorý



by bez redukcí neprežil. Dva porty USB4 Type-C, HDMI 2.1, USB-A, 3,5 mm jack a plnohodnotná SD čítačka predstavujú výbavu, ktorá má aj v roku 2026 svoje opodstatnenie. Nie preto, že by bola extravagantná, ale preto, že je normálna. A práve to je pri dnešných ultrabookoch miestami až luxusná vlastnosť. Z notebooku si navyše viete vytvoriť veľmi slušný základ pracovného setupu s viacerými monitormi. Škoda len, že väčšina dôležitých portov sa nachádza na ľavej strane. V praxi to znamená, že nabíjanie, monitor aj ďalšie káble sa začnú zbíhať na jednom mieste. Nejde o konštrukčný prešlap desaťročia, skôr len o zbytočný drobný diskomfort, ktorý by pri takto drahom zariadení nemusel existovať.

Hlavná pointa tohto notebooku sa skrýva pod kapotou. Snapdragon X2 Elite Extreme s 18 jadrami nie je zaujímavý len tým, že ide o ARM čip vo Windows zariadení. Podstatné je, že v tomto tele dáva plnohodnotný zmysel. Zenbook A16 nepôsobí zadýchane ani pri intenzívnejšom multitaskingu, ani pri náročnejších pracovných úlohách, ani



v situáciách, keď ho nevyužívate len na kanceláriu a prehliadač. Veľký podiel na tom má aj zvyšok platformy. Rýchla LPDDR5X pamäť, vo vyššej konfigurácii až 48 GB RAM, vysoká pamäťová priepustnosť a rýchle SSD robia presne to, čo od modernej pracovnej mašiny očakávate. Systém nereaguje teatrálné, jednoducho si ticho robí svoju prácu. Najväčší rozdiel oproti starším ARM notebookom je však inde. Už to nie je zariadenie, pri ktorom máte potrebu každú druhú vetu začínať slovami „na ARM je to vlastne celkom fajn“. Tu už ten dodatok odpadá. Zenbook A16 je jednoducho rýchly pracovný notebook – a až potom ARM notebook.

Druhá dôležitá vec je NPU. Tých 80 TOPS znie ako číslo, ktoré si výrobcovia hrdo píšú na stánok na veľtrhu, aby sa pri ňom následne všetci vyfotili. V praxi má však väčší význam, než by sa mohlo zdať. Nie preto, že by ste každý deň vedome ráтали AI operácie, ale preto, že časť modernej zát'aže nejde cez CPU a nezvyšuje zbytočne spotrebu ani hluk. Presne tu ARM platforma jasne ukazuje, že to celé má logiku aj mimo marketingového slovníka. AI efekty kamery, rôzne lokálne funkcie vo Windowse, potlačenie šumu či modernejšie akcelerované úlohy dávajú oveľa väčší zmysel, keď sa o ne stará dedikovaný blok. Windows na ARMe je dnes zároveň výrazne ďalej než pred pár rokmi. Bežné aplikácie fungujú lepšie, systém je odladenejší a emulácia starších x86 programov ide hladšie. Stále však platí staré pravidlo: ak používate špecifický softvér, overujte si ho.

A čo hranie? Tu treba logicky brzdiť akékoľvek vášne. Zenbook A16 nie je herný notebook. Nemá dedikovanú grafiku,

nehrá sa na mobilnú beštia a ani jeho chladenie nie je stavané na to, aby ste si mohli užívať dnešné náročné AAA hry vo veľkom štýle. Na druhej strane to nie je ani kancelárska mníška, ktorá sa zľakne pri prvom spustení Steamu. Na menej náročné a rozumne optimalizované hry je tento stroj použiteľný. Dáva zmysel pri e-športových tituloch a hrách, ktoré nestoja na brutálnom GPU výkone. Teda veci ako Fortnite, Dota 2, League of Legends, Valorant, starší Doom, Zaklínač 3 alebo menej náročné indie hry. Horšie je to pri novších a ťažších AAA tituloch, ale pri takejto koncepcii je to úplne logické.

Obrovským prekvapením, ktoré som si počas mesiaca testovania užíval, bolo ticho a výdrž. Notebook, ktorý je na prácu dostatočne rýchly a zároveň tichý, je požehnaním. Batéria s kapacitou 70 Wh mi aj pri plnej zát'aži dokázala poskytnúť dost času na všetky projekty v rámci jedného dňa. Keď som večer dorazil na hotel a odpadol únavou, zatiaľ čo sa mi z dychu pozvoľna vyparovalo chorvátske pivo, ostalo v batérii ešte pár desiatok percent života.

Ešte než to tu celé spoločne uzavrieme, tak mám pre vás aj malú reklamnú vsuvku, ktorá však z časti opodstatňuje samotnú cenovku tohto železa. Pri drahšom notebooku už totižto človek nekupuje len hardvér. Kупuje si aj to, ako veľmi ho bude bolieť hlava, keď sa niečo pokazí. Aj preto nie je od veci spomenúť vernostný program Become ASUS Member <https://www.asus.com/sk/content/members/> a službu Perfect Warranty <https://www.asus.com/sk/event/perfectwarranty/>. Viac sa dozviete priamo na stránkach výrobcu a verte mi, ak poviem, že ASUS

v tomto smere chce aby ste dostali maximálny komfort aj po kúpe ich HW.

ASUS Zenbook A16 v konfigurácii UX36070A nie je notebook pre každého a úprimne, to je na ňom vlastne dobre. Nie je to herná mašina, mobilná 3D stanica a ani univerzálna odpoveď na všetky notebookové otázky sveta.

Je to veľmi dobre poskladané pracovné železo pre človeka, ktorý chce veľký displej, nízku hmotnosť, veľa RAM, ticho, výdrž a modernú platformu, ktorá už konečne nepôsobí ako experiment. Má svoje muchy? Samozrejme – lesklý displej, stále nie úplne bezchybný ARM ekosystém a grafiku, ktorá vie, kde má strop. Ale keď sa trafíte do jeho spôsobu použitia, Zenbook A16 sa veľmi ľahko stane vašou predĺženou rukou.

Verdikt

Zenbook A16 nie je notebook pre každého, ale ak hľadáte ľahký 16-palcový pracovný stroj s výbornou výdržou, tichým chodom a presvedčivým ARM výkonom, trafili ste ten správny typ hardvéru.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
ASUS	1 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízka hmotnosť na 16-palcovú triedu	- lesklý displej s výraznejšími odleskami
+ výborný OLED displej s 120 Hz	- pánt mohol byť tuhší
+ tichý chod pri práci	

HODNOTENIE:



Súťaž



Otázka: V ktorom štáte sídli spoločnosť Fractal Design? Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 31.05.2026

Nicolas Cage sa vracia

Fanúšikovia temných thrillerov sa môžu tešiť! Film *Longlegs* dostane pokračovanie. Po úspechu prvého dielu, ktorý zarobil viac než 120 miliónov dolárov a stal sa jedným z najvýraznejších hororov roka 2024, sa režisér *Osgood Perkins* vracia s ďalším príbehom z tohto znepokojivého sveta.

Spolu s ním sa vracia aj Nicolas Cage, ktorý v prvom filme stvárnil desivého sériového vraha. Jeho výkon patril medzi najvýraznejšie prvky filmu. Mnohých divákov šokoval, iných fascinoval, no rozhodne nenechal nikoho chladným.

O pokračovaní zatiaľ veľa informácií nie je. Tvorcovia si detaily prísne strážia, no už teraz je jasné, že pôjde opäť o temný, psychologicky nepríjemný príbeh. Perkins sa postará o réžiu aj scenár, čo je dobrá správa pre všetkých, ktorým sadol jeho štýl: pomalé tempo, dusná atmosféra a napätie, ktoré sa buduje postupne.

Ak si film udrží kvalitu prvého dielu, môže ísť o jedno z najočakávanejších pokračovaní v hororovom žánri.



Zomrel Patrick Muldoon



Filmový a televízny svet zasiahla smutná správa. Vo veku 57 rokov zomrel herec Patrick Muldoon, ktorého si mnohí pamätajú zo seriálov ako *Tak plynie čas* (1965) či *Melrose Place* (1992).

Podľa dostupných informácií mal zomrieť na infarkt vo svojom dome v Beverly Hills. Jeho telo našla partnerka, ktorá okamžite privolať pomoc, no zachrániť sa ho už nepodarilo.

Muldoon sa preslávil najmä v 90. rokoch, keď patril medzi výrazné tváre televíznych seriálov. Okrem romantických a dramatických úloh si zahral aj vo filme *Vesmírna pechota* (1997), ktorý si časom získal kultový status.

Okrem herectva sa venoval aj produkcii a podieľal sa na viacerých projektoch. Kolegovia naňho spomínajú ako na talentovaného a príjemného človeka.

Fanúšikovia sa môžu tešiť na Top Gun 3



Štúdio Paramount potvrdilo, že pripravuje tretí diel úspešnej série Top Gun. Do hlavnej úlohy sa opäť vracia Tom Cruise, ktorý sa po rokoch vrátil k postave Mavericka už v druhom filme.

Pokračovanie tak nadviaže na obrovský úspech snímky Top Gun: Maverick, ktorá zarobila viac než 1,5 miliardy dolárov a výrazne pomohla kinám po období pandémie. Film ukázal, že aj klasické akčné príbehy môžu stále fungovať, ak sú spravené poctivo a s dôrazom na emócie. O deji tretieho dielu zatiaľ nie sú známe detaily, no očakáva sa, že sa opäť zameria na novú generáciu pilotov a Maverickovu úlohu mentora. Otázkou zostáva, ako tvorcovia nadviažu na silný príbeh z druhého dielu.

Isté však je, že návrat tejto značky vyvoláva veľké očakávania.

Warner Bros. má veľké plány na najbližšie roky

Štúdio Warner Bros. predstavilo na podujatí CinemaCon viacero nových titulov, ktoré chce uviesť do kín v rokoch 2027 a 2028. Je zrejmé, že stavia najmä na známych značkách, pokračovaniach a filmoch, ktoré môžu zaujať široké publikum.

Medzi najzaujímavejšie novinky patrí prequel k sérii Dannyho jedenástka, ktorý je zatiaľ naplánovaný na jún 2027 a v hlavnej úlohe by sa mala objaviť Margot Robbie. V roku 2028 potom dorazia aj ďalšie veľké tituly, napríklad Nezvratný osud 7 či nový horor Evil Dead Wrath. Zaujímavo vyzerá aj film Gladys, ktorý bude rozšírením sveta snímky Zbrane a vráti sa v ňom Amy Madigan ako Gladys. Okrem toho Warner Bros. pripravuje aj nový pôvodný triler The Flood od režiséra Zacha Creggera a tiež zatiaľ nepomenovaný film Baza Luhrmanna o Johanke z Arku. Štúdio tak naznačuje, že v najbližších rokoch chce do kín poslať ešte viac výrazných a komerčne silných projektov.



Stredozem opäť oživa



Fanúšikovia fantasy sa majú na čo tešiť. Nový film zo sveta Pána prsteňov s názvom The Hunt for Gollum postupne odhaluje obsadenie. Do svojich ikonických úloh sa vracajú Ian McKellen ako Gandalf a Elijah Wood ako Frodo.

Režisérom filmu bude Andy Serkis, ktorý si opäť zahrá Golluma. Novinkou je obsadenie Kate Winslet, ktorá si zahrá postavu menom Marigol, a Jamie Dornan, ktorý stvárni mladšieho Aragorna ešte pred udalosťami pôvodných filmov. Objaví sa aj Lee Pace, ktorý sa vracia ako kráľ elfov Thranduill, známy z filmov o Hobitovi. Medzi ďalšími novými postavami je napríklad Leo Woodall, ktorý si zahrá postavu Halvarda. Kombinácia starých a nových hercov naznačuje, že film sa bude snažiť prepojiť známy svet s novými príbehmi. Dej sa má odohrávať v období pred udalosťami Spoločenstva prsteňa a bude sa sústreďovať na pátranie po Gollumovi. Práve tento príbeh bol v pôvodnej trilógii skôr naznačený, takže film má priestor rozšíriť už známe udalosti a ukázať ich z iného pohľadu. Premiéra je naplánovaná na december 2027 a očakávania sú, pochopiteľne, veľmi vysoké.

Dráma

JEDNO PRIZNANIE IM MÔŽE ZNIČIŤ ŽIVOT



Kristoffer Borgli nepatrí medzi režisérov, ktorí chcú divákovi ponúknuť jednoduchý, príjemný zážitok. Naopak, zámerne ich vyvádza z rovnováhy, skúša ich hranice, či testuje ochotu smiať sa na veciach, pri ktorých by sa možno smiať nemali.

Vznikol tak film, ktorý určite nie je pre každého, ale zároveň je dosť premyslený a herecky silný na to, aby zaujal. Nie je bez chýb, miestami možno až priveľmi tlačí na provokáciu, no stále ide o veľmi dobrý film, ktorý vie presne, čo chce vyvolať. A treba povedať, že sa mu to vo veľkej miere darí.

Na prvý pohľad obvyčajný príbeh o láske

Charlie (Robert Pattinson) a Emma (Zendaya) pôsobia ako pár, ktorému by mal človek bez váhania priat' šťastný koniec. Sú sympatickí, prít'azliví, úspešní a majú chvíľu pred svadbou. Ich vzťah vyzerá lojálne, prirodzene a dokonca aj ich zoznámenie pôsobí milo a nevinne. Charlie je trochu nešikovný, uzavretejší a nervózny

muž, Emma je sebavedomá, príjemná a pôsobí ako človek, ktorý presne vie, kým je.

Práve v tom je prvá sila filmu. Už od začiatku je síce jasné, že sledujeme dvojicu, ktorej niečo naruší pokoj, no režisér si dáva záležať na tom, aby vybudoval dojem normálnosti. Nepredkladá ich ako výnimočných ľudí, ale ako dvojicu, ktorú by sme mohli stretnúť aj v skutočnom živote. O to väčší účinok má potom moment, keď sa všetko začne kazit'.

A hoci všetko vyzerá idylicky, vo filme od začiatku cítiť mierne nepokojný tón – aj bežné situácie sú nasnímané tak, že v nich cítiť zvláštne napätie.

Jedno priznanie, po ktorom už nič nie je ako predtým

Zlom príde počas večere s najbližšími priateľmi. To, čo sa začína ako obvyčajné stretnutie pred svadbou, sa zmení na chvíľu, ktorá otrásie nielen vzťahom Emmy a Charlieho, ale aj tým, ako ich vníma

okolie. Pri hre, v ktorej si navzájom hovoria najhoršie veci, aké kedy urobili, Emma prezradí niečo zo svojej minulosti. A práve toto priznanie je jadrom celého filmu.

Ide o informáciu, ktorá je natoľko vážna a šokujúca, že po jej vyslovení sa už nedá tváriť, že sa nič nestalo. Film sa v tej chvíli mení. Už to nie je len príbeh o dvoch ľuďoch, ktorí sa majú vziať. Zrazu sledujeme, čo všetko dokáže spraviť jedna veta s dôverou, predstavou o partnerovi aj s budúcnosťou, ktorá sa zdala byť istá.

Film sa nesústreďí iba na samotné priznanie, ale najmä na jeho dopad. Čo sa stane, keď sa o človeku, ktorého milujete, dozviete niečo znepokojujúce? Dá sa to vysvetliť? Dá sa to odpustiť?

Film, ktorý je nepríjemný zámerne

To, čo môže niekoho odradiť, je zároveň jedna z najväčších predností filmu. Dráma nechce všetko uhladiť, vysvetliť a uzavrieť

tak, aby sa divák cítil dobre. Práve naopak, zámerne vytvára nepohodu. Núti nás sedieť v nepríjemných scénach dlhšie, než by sa nám páčilo, a pozerat' sa na to, ako sa ľudia správajú, keď sa obraz o sebe samých no i o druhých rozpadá.

Kristoffer Borgli dobre vie, že najväčšia sila takéhoto príbehu nie je v šoku samotnom, ale v trápnosti, tichu, nedopovedaných vetách a v tom, ako ľudia začnú hľadať narýchlo spôsob, ako si celú situáciu vysvetliť tak, aby ju ešte zvládli uniesť.

Aj humor, ktorý sa tu objavuje, nie je veselý či uvoľnený. Je skôr trpký, nepríjemný a i keď sa človek občas zasmee, hneď nato má pocit, že sa asi nemal.

Herecké výkony

Robert Pattinson je v posledných rokoch veľmi dobrý najmä v postavách, ktoré nie sú sebavedomé ani hrdinské. Vie hrať mužov, ktorí sa postupne zosypajú, robia zlé rozhodnutia a sami sebe prestávajú rozumieť. Charlie je presne taký. Najprv pôsobí ako trochu neschopný a možno až príliš citlivý muž, no čím viac sa film posúva, tým viac vidíme, ako ho Emmino priznanie rozkladá zvnútra. Pattinson nepotrebuje teatralnosť, stačia mu pohľady, zaváhania, nervozita a postupné zlyhávanie vo chvíľach, keď by sa mal zachovať dospelý. Vďaka nemu Charlie nepôsobí len ako obeť situácie, ale ako plnohodnotná postava, ktorá má vlastné slabosti, strach i malichernosť.

Práve tým je film zaujímavý. Nie je len o tom, čo urobila Emma v minulosti, ale o tom, čo začne robiť Charlie v prítomnosti.

Zendayi scenár nedáva až toľko možností ako Pattinsonovi. Emma je v mnohých chvíľach zámerne nejasná. Má v sebe



jemnosť, pokoj aj prítlačivosť, ale po odhalení jej minulosti sa na ňu divák začne pozerat' inak a preto mohol film pri jej postave ísť aj hlbšie. Miestami sledujeme viac Charlieho reakcie na Emmu než Emmu samotnú. To je asi najväčšia škoda, pretože jej vnútorný svet by si zaslúžil väčší priestor.

Vedľajšie postavy filmu veľmi pomáhajú

Veľmi príjemným prekvapením je Alana Haim ako Rachel. Je otravná, moralizujúca, nepríjemná, ale zároveň veľmi zábavná. Predstavuje ten typ človeka, ktorý sa rád stavia do pozície morálnej autority, no pritom si vôbec neuvedomuje vlastné pokrytectvo. Jej výstupy patria medzi najlepšie vo filme, pretože do príbehu vnášajú ďalší typ napätia. Nejde už len o vzťah Emmy a Charlieho, ale aj o to, ako rýchlo sa do cudzieho problému pustí okolie, ktoré má potrebu súdiť, určovať hranice a rozhodovať, čo je ešte prijateľné.



Nie všetko je úplne dotiahnuté

Hoci film funguje veľmi dobre, nie je dokonalý. Najväčšia výhrada smeruje k tomu, že niektoré následky Emminej minulosti ostávajú len naznačené. Film otvorí veľmi silnú tému, ale nie všetko rozvinie do takej hĺbky, ako by si to zaslúžilo.

Miestami človek cíti, že režiséra viac zaujíma samotná nepríjemnosť situácie než úplné dopovedanie všetkých dôsledkov.

Podobne je to aj so záverom. Nie je zlý, no pôsobí trochu menej odvážne, než by človek čakal.

Akoby Borgli na konci predsa len trochu ustúpil a nechcel ísť až na úplnú hranu. Film tým nestráca hodnotu, len po ňom zostane pocit, že mohol byť ešte silnejší.

„Sú strašne zamilovaní a nemôžu sa dočkať dňa, kedy sa vezmú. Prípravy sú v plnom prúde a zdá sa, že im v živote nič nechýba. Potom však príde jeden nepríjemný večer, počas ktorého sa otvorí téma minulosti. Od nasledujúceho rána nič nie je také ako predtým.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Kristoffer Borgli

Rok vydania: 2026
Žáner: Komédia / Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + herecké výkony
- + námät
- + napätie
- + vedľajšie postavy
- nedotiahnuté témy
- menej priestoru pre Emmu
- slabší záver

HODNOTENIE:



Tichá rebelka

POCTA ŽENÁM, KTORÉ ODMIETLI BYŤ UMLČANÉ



Niektoré filmy na vás kričia od prvej minúty. Chcú vás šokovať, rozplakať, prinútiť cítiť čo najviac a čo najrýchlejšie. Tichá rebelka ide úplne inou cestou. Je to tichý, nenápadný a jemný film. Namiesto vypätých scén stavia na pohľadoch, mlčaní, drobných detailoch a na bolesti, ktorú hlavná hrdinka nosí v sebe.

Debut režisérky Marie-Elsy Sgualdo rozpráva príbeh mladej Emmy, ktorá žije v prísnej protestantskej komunite vo vidieckom Švajčiarsku počas druhej svetovej vojny. Jedného dňa je znásilnená, vďaka čomu otehotnie a jej život sa navždy mení. Film však nie je len o traume. Je najmä o tom, čo príde potom. O osamelosti, hanbe, bezmocnosti, ale aj o pomalom hľadani vlastnej sily vo svete, ktorý žene veľa priestoru nedáva.

Tichá hrdinka vo svete plnom pravidiel

Emma je mladé dievča, od ktorého sa očakáva, že bude poslušné, skromné a pracovité. Stará sa o mladšie sestry, pomáha v domácnosti miestneho pastora a žije v prostredí, kde sa ženská cnosť berie takmer ako povinnosť.

Už od začiatku však cítiť, že je v nej niečo viac – túžba po inom živote, po slobode, po možnosti rozhodovať sama o sebe. Nie je to hlučná rebélia, skôr tichý nepokoj, ktorý v nej neustále rastie. Emma nie je napísaná ako veľká hrdinka, ktorá od začiatku všetkých odmieta a bojuje proti svetu. Práve naopak, je to obyčajné dievča, ktoré sa snaží prežiť v systéme, kde o nej rozhodujú iní.

Ťažká téma spracovaná s veľkou citlivosťou

Moment, keď sa Emmin život mení, je vo filme spracovaný veľmi citlivo. Režisérka túto scénu nevyužíva na lacný šok ani na zbytočné vystavovanie bolesti. Nakrúca ju tak, aby bolo úplne jasné, čo sa deje a čo Emma prežíva. Jej strach, bezmocnosť a ticho povedia viac než akékoľvek slová.

A práve tu film ukazuje svoju najväčšiu kvalitu – rešpekt. K téme, k postave, aj k divákovi. Nesnaží sa z bolesti spraviť senzáciu. Je silný práve tým, že je pokojný a presný.

Ešte dôležitejšie je, že sa nesústredí len na samotný čin, ale najmä na následky. Na to, ako sa Emma musí vyrovnat' s



tehotenstvom, s reakciami okolia a s tým, že spoločnosť preniesie vinu na ňu.

Je to presne ten druh nespravodlivosti, z ktorého až zvierajú žalúdok. Emma je obeť, no práve ona musí niesť dôsledky. Ona musí hľadať riešenie. Ona musí premýšľať, ako žiť ďalej v komunite, ktorá ju skôr odsúdi, než podporí.

Najväčšia sila filmu

Na Tichej rebelke je najkrajšie a zároveň najbolestivejšie to, ako veľá dokáže povedať bez slov. Emma veľá nerozpráva, no divák aj tak cíti jej hnev, smútok, poníženie, aj pomaly sa rodia odvahu.

Tento prístup filmu veľmi pristane. Emma je dievča, ktoré celý život učili mlčať a nevyčnievať. Jej odpor preto nemá podobu veľkých vyhlásení.

Rodí sa pomaly, nenápadne, v malých rozhodnutiach, ktoré sú však pre jej život zásadné. Je to tichý, ale pevný odpor.



Postupné uvedomenie si, že aj ona má právo myslieť na seba a nechciet len prežiť život, ktorý jej nadelili iní.

Lila Gueneau nesie film na vlastných pleciach

Ak film funguje tak silno, je to najmä zásluha hlavnej predstaviteľky. Lila Gueneau je v hlavnej úlohe výborná. Hrá s obrovskou jemnosťou, ale zároveň s veľkou vnútornou silou. Nepotrebuje veľké emocionálne výbuchy, aby bolo jasné, čo sa v nej odohráva. Stačí jej pohľad, zovretá tvár alebo ticho.

Jej Emma nie je ani idealizovaná obeť, ani symbol ženského utrpenia. Je to mladé dievča, ktoré je zranené, vystrašené a často osamelé, no napriek tomu sa v ňom niečo láme.

Vďaka Gueneau film nepôsobí chladne ani odtážito. Naopak, Emma sa divákovi dostane pod kožu veľmi rýchlo a čím dlhšie ju sledujeme, tým viac jej držíme palce.

Krásne prostredie, v ktorom sa skrýva krutosť

Veľkou prednosťou filmu je aj obrazová stránka. Švajčiarsky vidiek je nasnímaný nádherne – jemné svetlo, polia, príroda. No práve tento pokojný obraz stojí v ostróm protiklade k tomu, čo Emma prežíva. Film tým veľmi nenápadne ukazuje, že násilie nemusí mať len podobu fyzického útoku.

Môže byť ukryté aj v pravidlách, v očakávaniach, v mlčaní a v spoločnosti, ktorá sa tvári slušne, no v skutočnosti je voči ženám tvrdá a nespravodlivá.

Zaujímavé je aj vojnové pozadie. Švajčiarsko je síce neutrálne, no film pripomína, že neutralita ešte neznamená nevinu. Táto línia síce nie je hlavná, ale dodáva príbehu ďalší rozmer.

Celkové hodnotenie

Tichá rebelka je krásne nakrútený, citlivý, herecky veľmi silný film. Jeho najväčšou devízou je práve to, že nesiahá po lacných efektach. Namiesto toho rozpráva ťažký príbeh s pokojom, rešpektom a ľudskosťou.

Niekomu môže pripadať až príliš tichý alebo zdržanlivý. Avšak ide o film, ktorý sa vám nedostane pod kožu veľkými slovami, ale pomaly a potichu. A o to dlhšie v človeku potom zostane.

„Pätnásťročná Emma vyrastá v prísnej vidieckej protestantskej komunite a zdá sa, že jej život má už vopred určené hranice. Po tom, čo po znásilnení otehotnie, sa naplno ukáže tvrdosť patriarchálneho sveta, ktorý ženám veľa priestoru na vlastné rozhodnutia nedáva. Emma sa však odmietne len mlčky podriaďovať a postupne sa snaží nájsť vlastnú silu a cestu k slobode. Film vzdáva hold ženám, ktoré museli zvädzať tiché, často neviditeľné boje, aby získali späť kontrolu nad svojím životom.“

Simona Slivová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Marie-Elsa Sgualdo

Rok vydania: 2025
Žáner: Dráma

PLUSY A MÍNUSY:

- + hlavná herečka
- + citlivé spracovanie ťažkej témy
- + obrazová stránka
- + atmosféra
- pomalšie tempo
- menej výrazný záver

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

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

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

Titulka

ASUS Zenbook A16 UX36070A

MARKETING A INZERČIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

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

PRODUKČIA 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

VÍTAZNÉ KLIKNUTIE PRO X2 SUPERSTRIKE

VYVINUTÉ S POMOCOU PROFESIONÁLOV.
VYTVORENÉ PRE VÍTAZSTVO.

KEEP PLAYING



Pravá flexibilita. Skutočný výkon.

AXIS Camera Station Pro

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

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

AXIS[®]
COMMUNICATIONS