

GENERATION

TESTOVALI SME
ROG ZEPHYRUS G16



HRALI SME

Star Wars: Bounty Hunter

TÉMA

*Smart hodinky
Huawei Watch Fit 3*

RETRO

Illusion of Time

VIDELI SME

Vlny



Rozsiahle portfólio inteligentných riešení Axis pre bezpečnosť:



Nositeľné
zariadenia



Sieťové interkomy



Sieťové rekordéry



Radary



Video manažment
softvér



Fyzická
kontrola
prístupu

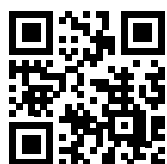


Audio a
príslušenstvo



Sieťové kamery

Smart innovácie pre bezpečný svet.



Viac info na www.axis.com

AXIS[®]
COMMUNICATIONS



Spotený rok školopovinnej Opice

Zástupcov denník, pozemský dátum september roku 2024. Krivka grafu s maximálnou dennou teplotou dosahuje opakovane nové výškové méty a dokonca aj zarytí odporcovia klimatizácií neváhajú vyt'ahovat' rodinné úspory, len aby sa konečne v noci mohli vyspat'. Práve si otváram okno kancelárie. Je ráno, sotva šesť hodín a do zvuku prebúdajúcej sa prírody (tej, čo ešte pod náporom slnka neuhorela) sa nevtieravým spôsobom primiešava koncert hučiacich agregátov. Odpijem si z l'adovej kávy, t'uknem do klávesnice a vrátim sa späť k nedokončenej myšlienke zo včera.

Akokoľvek je v rámci čínskeho zverokruhu rok Opice od nás vzdialený ešte štyri kalendárne cykly, posledné dni a týždne sa intenzívne zaoberám jedným konkrétnym opičiakom. Stojaté herné vody totižto výrazne rozvírilo vydanie akčnej RPG Black Myth: Wukong, čo je čínsky projekt, o ktorom si nemalá časť odbornej verejnosti myslela, že nikdy neuzrie svetlo sveta. Prečo vám o tom píšem v úvode nového vydania magazínu? Predmetný opičiak totižto už behom pár dní dokázal zaujať viac ako desať miliónov hráčov a spôsobil doslova ošial' na scéne s interaktívnou kultúrou. Nemenej výrazný ošial' však zažíva aj nejedna slovenská domácnosť, keďže s príchodom deviateho mesiaca sa automaticky spája aj návrat detí do školských lavíc.

Každé ráno preto musím budiť aj tú našu domácu a po dvoch mesiacoch leňošenia permanentne ospalú opičku, aby som ju vypravil za vzdelaním a sám si pritom udržal zdravý rozum. Zatvorím okno, dopijem kávu a pozriem na hodinky. Mám ešte pár minút než jej zazvoní budík a preto vás musím opustiť. Než sa však vrátim s ďalším príhovorom, určite si nezapodniete prelistovať obsah aktuálneho čísla. Opäť je totižto nabitý zaujímavým, na informácie cenným obsahom.

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.

Smart hodinky Huawei Watch Fit 3 a slúchadlá Freebuds 6i

IDEÁLNA KOMBINÁCIA NA POHYB VNÚTRI AJ VONKU



Pohyb je počas letných dní obľúbenou voľnočasovou aktivitou mnohých z nás. Najmä v lete však existujú dva typy ľudí: tí, ktorí milujú teplo a preferujú byť neustále vonku na čerstvom vzduchu, a tí, ktorí sa namiesto potenia v teple radšej zacvičia v klimatizovanej posilňovni. Nech už patríte do ktorejkoľvek skupiny, pomocou smart hodínok Huawei Watch Fit 3 budete mať na zápästí spoľahlivého tréningového partnera s viac ako 100 tréningovými režimami, vrátane behu, bicyklovania, jógy, či silového tréningu, bez ohľadu na to, či radšej cvičíte v posilňovni, alebo vonku. A s novými slúchadlami Freebuds 6i bude váš pohyb ešte zábavnejší.

Pohyb na mieru

Či už je to dlhá prechádzka po parku, jazda na bicykli, ranná jóga pri východe slnka, či večerný beh popri rieke - horúce dni prinášajú množstvo príležitostí ako si pohyb naozaj užít'. Presne tieto aktivity sú spôsob ako spojiť príjemné

s užitočným a získať tak počas leta nielen lepšiu kondíciu, ale aj prehľad o svojom zdraví. Pomôžu vám s tým hodinky Huawei Watch Fit.

Tie totiž podporujú viac ako 100 tréningových režimov vhodných na vonkajšie aktivity, vrátane vyššie

spomenutých aktivít, ale aj do posilňovne. Hodinky dokonca poskytnú aj animácie rozcvičiek pred každým cvičením, aby ste si váš tréningový zážitok užili vždy naplno. Okrem toho hodinky na základe vašich tréningových návykov poskytnú inteligentné odporúčania na mieru, a vy tak získate nielen



HUAWEI WATCH FIT 3

1,82" AMOLED displej



HUAWEI WATCH FIT 3

Komplexná správa zdravia



motiváciu posunúť svoj zdravý životný štýl vpred aj nové koníčky na mieru.

Kalórie pod kontrolou

K zdravému pohybu prirodzene patrí aj zdravá strava. Tá dáva mnohým z nás práve počas letných mesiacov značne zabráť.

Pravidelne nás totiž striehnu rôzne pokušenia ako zmrzlina na každom kroku, čerstvý langoš na kúpalisku, alebo osviežujúci nápoj na schladenie tela. Tie sú však často kaloricky veľmi bohaté, a pri neustráženom množstve môžu predstavovať problém.

To, že je počas leta ťažké udržať svoje chůtky na uzde si uvedomujú aj inžinieri

Huawei, ktorí do hodínok Watch Fit 3 pridali takzvaný kalorický denník - aplikáciu Stay Fit, ktorá sleduje váš kalorický príjem a výdaj počas celého dňa.

Napríklad, ak ste v kalorickom deficite, aplikácia vás upozorní kol'ko kalórií denne môžete prijať na to, aby ste dosiahli svoj cieľ. S hodinkami Watch Fit 3 sa môžete stravovať zdravo a udržiavať sa v kondícii ľahšie aj počas leta.

Ked' je pohyb zábava

Či už ste nadšenec fitness, alebo sa jednoducho len radi hýbete, pri pohybe vie značne povzbudiť dávka dobrej nálady v podobe playlistu zloženého z vašej obľúbenej hudby. Je vedecky dokázané, že počúvanie hudby pri cvičení nie je len

účinným spôsobom ako sa zbaviť nudy, ale môže dokonca pomôcť zlepšiť kvalitu vášho tréningu, a zvýšiť vašu výdrž. Aj preto sú slúchadlá v ušiach počas tréningu v dnešnej dobe úplnou samozrejmosťou.

Slúchadlá Huawei FreeBuds 6i sú vybavené pokročilou technológiou ANC 3.0, vďaka čomu si môžete užiť ničím nerušený tréning či už ste v hlučnom fitness centre, alebo cvičíte v parku plnom detí.

Slúchadlá vydržia na jedno nabitie so zapnutým ANC až na 5 hodín, a v kombinácii s nabíjacím puzdrom až 20 hodín, takže si môžete užiť si ničím nerušený tréningový zážitok na jedno nabitie pokojne celý týždeň. Stačí si ich len nasadiť do uší.



Návrat do školy s novou technikou



Prázdniny sa definitívne skončili a zasadnúť späť do školských lavíc po dvojmesačných prázdninách nemusí byť až tak vzrušujúce, ako by si človek prial. Vždy sa však dá nájsť dôvod na čo sa tešiť, nech už sú to spolužiaci alebo získavanie nových poznatkov. Máme pre vás niekoľko tipov na vychytávky, s ktorým sa do školy budete tešiť! Môžete si s nimi to „nudné štúdium“ spríjemniť a dokonca aj zjednodušiť. Je zrejmé, že učiť sa môžete aj bez kníh a zošitov, ale bez počítačov to dnes už hádam nejde ani v tej škole a technika, keď sa správne použije, nám naozaj spríjemní a zjednoduší nielen študentský život.



VIVOBOK S 15 (S5507)



ASUS Vivobook S 15 štartuje novú éru Copilot+ počítačov, ktoré prinášajú vysoký výkon, inovatívne AI funkcie a najmä bezkonkurenčnú výdrž batérie až 18 hodín práce. Poteší aj kvalitný OLED displej s rozlíšením 3K a frekvenciou 120 Hz.

Cena: 1 399€



ZENBOOK S 16 (UM5606)



ASUS Zenbook S 16 je najlepší ultratenký notebook, ktorý ASUS doteraz vyrobil. Vyniká bezkonkurenčným 16-palcovým OLED displejom, špičkovým zvukom, najnovšími procesormi AMD Ryzen AI 300 a dlhou výdržou na jedno nabitie.

Cena: 2 299€



CREATIVE SOUND BLASTER GS3



Kompaktný herný RGB soundbar s technológiou SuperWide - špeciálne vyvinutý pre bezkonkurenčné sledovanie filmov a hranie hier. Prináša dokonalé hlboké basy a špičkového výkonu 24 W.

Cena: 54,99€



ENDORFY FERA 5 BLACK

Cena: 35 €



Tí najväčší počítačovní fajnšmekri pri výbere komponentov často nehľadajú na cenu a tak si okrem tých najvýkonnejších súčiastok zadovážia aj poriadne chladenie pre grafickú kartu a procesor, čo často predstavuje zákazkové vodné chladenie v hodnote stoviek eur.

Avšak aj tí náročnejší majitelia výkonných procesorov ešte mnohokrát siahajú po chladení vzduchom. Presne pre tých, tu máme Endorfy Fera 5 Black.

LEGION PRO 5 GEN 9

Cena: od 1210 €



Legendárna herná značka Legion preniesla silu AI priamo do herného výkonu s Lenovo AI Engine+, ktorý optimalizuje hranie v reálnom čase a zvyšuje FPS na maximum pre plynulé animácie a rýchle reakcie. Grafika NVIDIA® GeForce RTX 40 poháňa najrýchlejšie notebooky na svete a vďaka technológii DLSS 3.5 s umelou inteligenciou prinášajú obrovský skok vo výkone a umožňujú vytvárať realistické virtuálne svety s plným ray tracingom. Sada technológií Max-Q navyše optimalizuje výkon systému, napájanie, výdrž batérie a akustiku pre maximálnu efektivitu. Výnimočne rýchlu odozvu a plynulé zobrazenie ponúka 16 herný displej PureSight s rozlíšením WQXGA a samozrejmosťou je špičkové chladenie Legion ColdFront 5.0.



KINGSTON KC3000

Cena: 139,90 € / 2TB

Doprajte svojmu notebooku väčšie úložisko! Nová generácia SSD diskov Kingston KC3000 je ideálna pre náročných používateľov, ktorí potrebujú vyššie rýchlosti dát. Ponúka fantastickú rýchlosť čítania aj zápisu až 7 000 MB/s a dostupný je v kapacitách až do 4096 GB. Štandardný formát M.2 2280 umožňuje inštalovať disk KC3000 do všetkých počítačov s príslušným rozhraním. Upgradom systémového disku môžete držať krok s požiadavkami náročných pracovných úloh a dosiahnuť vyšší výkon pre aplikácie ako je 3D renderovanie a tvorba video obsahu v rozlíšení 4K+.



ENDORFY LIV PLUS WIRELESS

Cena: 99 €

Endorfy má v súčasnosti v ponuke dve zavedené vetvy herných myší, a to modelový rad GEM a LIX. V prvom prípade sa jedná o klasickú formu myšiek s triedením do káblového alebo bezdrôtového pripojenia a v druhom prípade ide síce o to isté, avšak s dôrazom na voštinové šasi, a teda aj nižšiu váhu. Predmetná novinka, Endorfy LIV Plus Wireless, je tak akosi evolúciou oboch s tým, že výrobca opäť silno tlačí cenovku dole bez toho, aby ubral na celkovej kvalite výsledného produktu.





MSI CLAW

Cena: 630/805 €



Po trochu neistom začiatku sa po niekoľkých mesiacoch stal MSI Claw vďaka aktualizáciám biosu a grafických ovládačov skvelým konkurentom a vďaka pripojeniu Thunderbolt 4 je dobrou voľbou pre hráčov na cestách a ako všestranná prenosná pracovná stanica. Vďaka systému Windows na ňom môžete hrať takmer čokoľvek, nech ste kdekoľvek. Vnútri sa nachádza najnovší procesor Intel Core Ultra s grafikou Intel Arc využívajúcou technológiu XeSS, vďaka ktorej prekonáva aj konkurenčné konzoly AMD. Teraz konkuruje výkonom, dizajnom, výdržou a agresívnou cenou.



ENDORFY THOCK COMPACT WIRELESS RED

Cena: 72,90 €

V poslednom období sa na trh dostali tri novinky od spoločnosti Endorfy. V dvoch prípadoch ide o bezdrôtové mechanické klávesnice Endorfy Thock Wireless Compact a Endorfy Thock Wireless TKL, a potom aj káblový model s numerickou časťou Endorfy Thock. Asi si kladiete otázku, prečo novinky, keď sa už nejaký ten piatok predávajú. Nuž, tie novšie totiž majú CZ/SK lokalizáciu. Takýchto herných mechanických klávesníc je stále ako šafranu.

MSI PRO MP273QP E2

Cena: 143 €



Nový pracovný monitor MSI, ktorý spĺňa takmer všetko, čo budete v kancelárii potrebovať, myslí aj na zdravie očí. Veľká 27-palcová obrazovka s vysokým rozlíšením QHD pre ostrý a detailný obraz spolu so 100 Hz obnovovacou frekvenciou pre plynulý obraz. Obrazovka ponúka vysoký jas a kontrast a spolu s 10-bitovými farbami vás podanie obrazu naozaj ohromí. Technológia <Flicker-free> eliminuje blikanie a mihotanie obrazu a uľaví tak unaveným očiam. Monitor je možné výškovo nastaviť a otočiť. Podporovaná je aj montáž VESA. Skvelý spoločník na prácu.



OPPO RENO12 FS 5G

Cena: od 399 €

OPPO Reno12 FS 5G v atraktívnom dizajne sa postará o vaše dokonalé fotografie - či už ide o bezchybné selfie, detailný záber alebo portrét na profi úrovni. Telefón je vybavený umelou inteligenciou (AI), ktorá odstráni napríklad nežiaduce osoby a objekty v pozadí inak dokonalého záberu. Aplikácia AI Studio vás v okamihu premení na princeznú či astronauta. Smartfón má veľkorysú 512GB pamäť, kam sa vám všetky vaše spomienky v pohode zmestia. Reno12 FS 5G sa dodáva v dvoch farbách - výraznej perleťovej oranžovej a elegantnej olivovo zelenej.





CREATIVE ZEN AIR PRO



Creative Zen Air Pro prináša nové štandardy strhujúceho zvuku vďaka technológii Bluetooth LE Audio, novej generácii bezdrôtového streamovania zvuku, ktorá prináša nerušený zvukový zážitok.

Cena: 59,99€



CREATIVE ZEN HYBRID SXFI



Slúchadla Creative Zen Hybrid SXFI vás posunú do doposiaľ nepoznaných výšin a počúvanie vás doslova pohltí. Budete mať pocit, ako by ste sa ocitli v samom srdci skvelého koncertu.

Cena: 99,99€



MERCUSYS MR47BE



Najnovšia technológia Wi-Fi 7 ponúka rýchlosť až 9,3 Gb/s. Vďaka 6 anténam a 4 portom 2,5 Gb/s zaisťuje stabilné pripojenie pre viac ako 300 zariadení. Ideálne pre streamovanie 4K/8K a AR/VR aplikácie.

Cena: 209,90€



HUAWEI FREEBUDS 6I

S týmito bezdrôtovými slúchadlami so špičkovým aktívnym potlačením hluku a vysokokvalitným zvukom sa váš školák môže naplno sústrediť na štúdium aj v rušnom prostredí.

Cena: 99€



EVOLVEO TWINVERTI

Ergonómia myši EVOLVEO TwinVerti eliminuje syndróm karpálneho tunela a umožňuje prácu na troch pripojených zariadeniach.

Cena: 36€



KINGSTON XS1000 RED

Až 4 TB dát, fotiek, hudby, alebo filmov môžete so sebou nosiť na miniatúrnom štýlovom červenom SSD. Cez USB-C ho ľahko pripojíte aj k novému iPhone a data potečú rýchlosťou 1050 MB/s. Ideálny aj na zálohovanie.

Cena: 128€/2 TB



WD MY PASSPORT



S kapacitou až 6 TB, ktorá je teraz k dispozícii pre rad pevných diskov WD My Passport, môžete bez námahy ukladať viac dát.

Cena: 215€



BELKIN AUTO-TRACKING STAND PRO



Objekt stále v zábere. Otáčanie o 360 stupňov a naklápanie o 90 stupňov. Bezproblémová „hands-free“ práca s kamerou pre tvorcov digitálneho obsahu.

Cena: 193€



GENESIS HELIUM 312BT



Univerzálny soundbar GENESIS Helium 312BT nie je určený len pre hráčov. Moderný soundbar, prvý svojho druhu v portfóliu značky GENESIS. Kľúčovou vlastnosťou je duálny režim pripojenia, káblový a BT 5.2.

Cena: 39€



ASUS PROART P16(H7606)

Cena: 2 739 €



ASUS ProArt P16 je vytvorený pre najnáročnejších používateľov, pre ktorých je note-book základom ich kreatívnej práce. Kombinuje elegantné a odolné šasi s hrúbkou od 1,5 do 1,7 cm, hmotnosťou 1,85 kg s výkonným hardvérom, ako je najnovší procesor AMD Ryzen AI 9 HX 370 a dedikovaná grafická karta NVIDIA GeForce RTX 4070. Jednoducho povedané, kompaktnější a výkonnejší Windows notebook dnes nenájdete. ProArt P16 si poradí so všetkým – na jeho 4K OLED displeji vyniknú videá aj fotografie, bez problémov zvládne 3D renderovanie a vašu prácu zrýchli pomocou umelej inteligencie. Jedinečný DialPad, ktorý je zabudovaný v gigantickom touchpade, zvýši komfort pri práci s množstvom aplikácií.

ASPIRE VERO 16

Cena: 855 €



Je to viac, než len obyčajný notebook. Je to odvážny krok vpred k našej perspektíve voči technológiám, ktorá sa riadi heslami Rethink, Reimagine, Revolutionize. Vďaka povrchu bez farieb a prchavých organických látok a touchpadu vyrobenému z plastu vyloveného z oceánov sa v notebooku Aspire Vero snúbi design a ekologické inovácie. Plastový recyklát PCR je výsledkom premeny skôr použitého plastu na nový, inovatívny materiál. Aspire Vero 16 dosiahol ekologický míľnik vďaka využitiu až 60% recyklovaných plastov. Zvoľte si zariadenie, ktoré pomáha planéte Zem.



ESET HOME SECURITY ULTIMATE AJ S VPN

Cena: 119,90 € / 5 zariadení / 1 rok

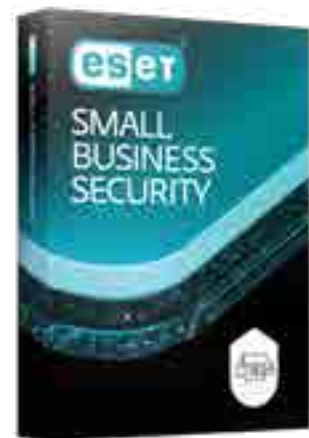
Najvyššia úroveň ochrany ESET HOME Security Ultimate ochráni celú rodinu aj pred tými najpokročilejšími hrozbami. Balík nabitý funkciami založený na legendárnom antivírusovom jadre zabezpečí 5 až 10 zariadení naprieč rôznymi operačnými systémami. Súčasťou je neobmedzená služba VPN, vďaka ktorej získate maximálne súkromie a slobodu. Ochrana dopĺňa aj rozšírenie prehliadača, ktoré chráni prehliadanie používateľa. Okrem toho funkcia Čistenie metadát odstraňuje metadáta z nahraných obrázkov v prehliadačoch.



ESET SMALL BUSINESS SECURITY

Cena: 169,90 € / 5 zariadení / 1 rok

Aby hodiny tvrdej práce podnikateľov nevyšli na zmar, potrebujú spoľahlivú ochranu pred únikom dát či krádežou financií. ESET Small Business Security je cenovo dostupné riešenie prispôbené potrebám malých firiem. Nezaťažuje systém a je nabitá praktickými funkciami. Okrem spoľahlivého antivírusu novinka poskytuje ochranu pri platbách a prehliadaní aj zabezpečenie súborových serverov. Výhodou je neobmedzená služba VPN, či nástroje ako Password Manager a Anti-Theft.





TP-LINK DECO X10

Cena: 55,90 €



Mesh systém Deco X10 prináša revolúciu v domácom Wi-Fi pripojení. S podporou Wi-Fi 6 a umelou inteligenciou zaisťuje stabilné a rýchle pripojenie v každom kúte domova. Dosahuje rýchlosť až 1500 Mb/sa pokryje plochu až 520 m² pri použití 3 jednotiek. Zvládne pripojiť až 120 zariadení súčasne vďaka technológiám MU-MIMO a OFDMA pre efektívne využitie pásma. Nastavenie je ľahké cez aplikáciu TP-Link Deco a nechýbajú ani bezpečnostné funkcie. Deco X10 je ideálnym riešením pre bezproblémové štúdium online, videokonferencie a streamovania bez výpadkov.

HUAWEI MATEPAD 11,5" S

Cena: 449 €



Tablet Huawei MatePad 11,5" S je ideálnym spoločníkom pre študentov, ktorí potrebujú kombináciu mobility a výkonu. S veľkým 11,5-palcovým displejom PaperMatte, ktorý imituje papier, je učenie a tvorba ešte pohodlnejšia. Tablet podporuje ceruzku Huawei M-Pencil (3. generácie), čo z neho robí perfektný nástroj na písanie poznámok či kreslenie. Vďaka dlhej výdrži batérie zvládnete celý deň bez nutnosti nabíjania. Navyše, aplikácia Huawei Notes ponúka nové funkcie pre efektívne zapisovanie a vyhladávanie poznámok.



MOTOROLA EDGE 50 ULTRA

Cena: 999 €

Motorola edge 50 ultra z dreva, vegánskeho semišu či vo farbe roka Peach Fuzz sa systémom fotoaparátov radí medzi päť najlepších na svete. Súčasťou nielen fotoaparátu je technológia moto ai, ktorá umožňuje intuitívne vytvárať obsah či personalizovať zariadenie. Rýchlosť a prémiový výkon vo všetkých oblastiach od spracovania obrazu, hrania hier, prehliadania webu, zvuku zabezpečuje procesor Snapdragon 8s Gen 3 a veľká 16 GB RAM s funkciou RAM Boost a až 1 TB úložiskom hravo zvláda aj multitasking.



LENOVO LOQ GEN 9

Cena: od 1 000 €

Pre vášnivých hráčov s nižším rozpočtom je skvelou alternatívou rad herných notebookov LOQ. Za rozumnú cenu dostanete prepracovaný dizajn, odolné telo a skvelý výkon s pokročilými technológiami. Bez problémov si na ňom zahráte najnovšie hry a dobre poslúži aj na prácu, napríklad úpravu videí. Udržiavanie optimálnej teploty pri vyššej zátazi zabezpečujú štyri tepelné trubice, dva vysokorychlostné ventilátory a veľké výduchy na odvádzanie tepla. Nešetrilo sa ani na konektoroch, ktoré sú v plnej zostave. A bonusom je 4-zónové RGB podsvietenie klávesnice.



NOVINKY ZO SVETA HIER

>> VÝBER: *Maroš Goč*

Nový HoMM



Nový diel obľúbenej strategickej série nazvaný Heroes of Might and Magic: Olden Era sa bude odohrávať na kontinente zvanom Jadame, ktorý bol v predchádzajúcich dieloch spomenutý, no prvýkrát sa priamo tam dostaneme až teraz. Hra prinesie šesť frakcií (ľudí, upírov, Sylvanov, temných elfov a démonických insektoidov). Áno, nepomýlili sme sa. Je ich napísaných päť. Šiesta bude ohlásená neskôr. Olden Era prinesie singleplayerovú kampaň, tri multiplayerové módy (klasický, one-hero a arena) a taktiež možnosť vytvárať si vlastné kampane, ktoré budeme môcť zdieľať s ostatnými hráčmi. Tvorcovia na stránke Steamu uvádzajú, že hra prinesie novú mechaniku – aktívne schopnosti pre príšery a hrdinov. Hra vyjde na PC v Early Access v druhom kvartáli budúceho roka.

Reanimal



Bude hra skutočne dost odlišná na to, aby si obhájila svoj názov? Túto otázku si dávame, keď sa pozeráme na Reanimal od tvorcov Little Nightmares. Po tom čo štúdio Tarser Studios stratilo práva na Little Nightmares sa tvorcovia rozhodli vytvoriť hru Reanimal. Série Little Nightmares si získala srdca hráčov svojou milou no predsa len zároveň príjemne desivou vizuálnou stránkou, a v podobnom duchu sa nesie aj Reanimal. Pre niekoho asi nebude prekvapením, že Reanimal pôsobí skôr ako ďalší Little Nightmare, než úplne nová originálna hra, no je evidentné, že sa tvorcovia nechcú vzdať svojho štýlu, aj keď už nemajú v rukách ich pôvodnú sériu. Každopádne, krásna atmosféra je rovnako pôsobivá ako vtedy. Táto kooperačná hororová adventúra vyjde na PC, PS5 a XSERIES.

Dune: Awakening zaujalo



Open-world MMO survivalovka Dune: Awakening sa na Gamescom predstavila vcelku pekným prezentačným videom zobrazujúcim ako prestrihové scény, tak hrateľnosť. Na začiatku si budeme môcť vytvoriť svojho väzňa a potom už bude na nás, ako prežijeme v nehostinnom púštnom prostredí. Budeme budovať, budeme skúmať, budeme lietať na Ornithopteroch, obsadzovať klúčové body, konzumovať známu drogu, zhotovovať si vozidlá, bojovať proti nepriateľským guildom, a tak ďalej. Hra svojim štýlom a atmosférou, pôsobí ako mix Starfieldu a Fallout 76, čo v konečnom dôsledku nemusí byť vôbec zlé. Samozrejme, pôjde o survival hru pre množstvo hráčov, čiže hrateľnosťne to týmto hráť až tak podobne nebude. Atmosféru Dune: Awakening ale aj vcelku má, to nepochybne.

Remaster Goat Simulator



A to sme si už mysleli, že zbytočnejší remaster než The Last of Us Remastered či Brothers: A Tale of Two Sons už ani nemôže existovať. A predsa - Goat Simulator Remastered. Keď už celá tá šaráda s Goat Simulator hrami vyprchala a my sme začali konečne normálne spať, ten otravný cap sa vracia. Presne ako Bob s jeho vozíčkom vo Frasierovi. Aj keď si myslíte, že je preč, nikdy nie je naozaj preč. Je to proste Bob, tak ako Goat Simulator je Goat Simulator. Takže čo čakať od Goat Simulator Remastered? Vylepšený vizuál, nové nasvietenie a možnosť hrať za iných capov bez nutnosti reštartovania hry. Remaster rovnako tak prinesie všetky DLC vydané pre pôvodnú PC verziu, vrátane mapy GoatVille High z mobilnej verzie hry. Hra vyjde tento rok na PC, PS5 a Xbox Series X|S.

PC vydanie Final Fantasy XVI



Square Enix, ako blesk z jasného neba, ohlásilo vydanie dema Final Fantasy XVI na PC. Pôvodne sa čakalo, že demo a následný dátum vydania bude ohlásený na konferencii Gamescom, no Square to stihlo ešte predtým. Final Fantasy XVI vyjde na PC 17. septembra 2024. Hráčov negatívne prekvapil technický stav dema. Veľký stuttering, uzamknutie prestrihových scén na 30 fps, chýbajúca podpora ultra wide rozlíšenia, viditeľne rozmazaná grafika, a tak ďalej. Je nutné povedať, že vydanie grafických ovládačov chod dema zlepšil, no stále je čo vylepšovať. Avšak pozitívnu správou je, že hra stojí 50 eur (Final Fantasy VII Remake stále stojí horibilných 80 eur). Taktiež nemá exkluzivitu platformy Epic Game Store a tak si hru môžete hneď zaobstarat aj na Steame.

Resident Evil 2 vyšiel na GOGu



GOG vydal klasický survival horor Resident Evil 2 na PC už 27. augusta. Prípojil sa tak k už vydanému prvému dielu, ktorý sa na GOGu objavil v júli. Prvý diel vyšiel koncom júla, druhý diel koncom augusta, čiže ak GOG a Capcom dodržia stanovenú tradíciu, Resident Evil 3: Nemesis by sme sa mali dočkať koncom septembra. Resident Evil 2 je plne kompatibilný s Windows 10 a 11 s vylepšeným renderovaním DirectX a novými nastaveniami (hranie v okne, vertikálna synchronizácia, integer scalling). GOG verzia prináša vylepšený zvuk, prestrihové scény a titulky. Tak ako prvý diel, aj tento má lepší manažér uložených sejtov, bezproblémové ukončovanie hry, vylepšené registre a taktiež aj vylepšené bindovanie kláves, fixnuté bugy a podporu moderných ovládačov.

Peter Molyneux sa vracia



Známy videoherný Ezop opúšťa mobilné prostredie, aby sa vrátil na PC a konzoly s jeho novou strategickou hrou **Masters of Albion**. Ak poznáte tohto veľkého nadšenca hier a inovatívnych riešení, nebudete prekvapení, keď zistíte, že **Master of Albion** pôsobí ako takmer všetky jeho predchádzajúce hry ako **Populous** či séria **Black & White**. Hra bude rozdelená na deň a noc, pričom počas dňa vyrábate veci, zarábate si peniaze, budujete budovy a expandujete mestá. Avšak, až Mesiac kopne Slnko do zadku, tak silno, že padne za horizont, začnú sa diať iné veci. Vaše usadlosti vo vlnách napadnú nebezpečné stvorenia noci, ktoré budete musieť ochrániť. No a tu sa dostáva k slovu mechanika z **Dungeon Keepera** – možnosť prepnutia hry do pohľadu z tretej osoby.

Okúzl'ujúci Kingdom Come 2



Kingdom Come: Deliverance 2 bolo predstavené na Gamescom a my musíme povedať, že hra pôsobí neskutočne krásne. Avšak zároveň aj veľmi familiárne. Netreba čakať veľké zmeny, skôr len vycibrenjšie herné systémy a už spomenutý krajší vizuál. Už prvá hra bola na svoju dobu veľmi pohľadná a zdá sa, že dvojka posunie grafiku o hodný kus dopredu. Treba spomenúť aj súboje, ktoré v prvej časti nie každému sadli. Dvojka pôsobí dynamickejšie a záživnejšie. O súbojovom systéme sa vyjadrili aj tvorcovia, podľa ktorých budú súboje tentokrát o niečo prístupnejšie. Na bezhlavé mlátenie ale už hneď teraz radšej zabudnite. **Kingdom Come: Deliverance 2** pôsobí veľmi nádejne. O jej kvalitách sa presvedčíme budúci rok, keď sa na pulty obchodov dostane presne 11. februára 2025.

Borderlands 4 ohlásený



Milovaný i nenávidený **Randy Pitchford** sa vracia s Gearboxom, aby predstavil nový diel **Borderlands** – **Borderlands 4**. A je nutné povedať, že prichádza v pravú chvíľu na to, aby zbavil z našich jazykov pachuť po slabučkom filme **Borderlands**. Či sa mu to podarí, zistíme až hra vyjde, a to by sa malo stať niekedy v priebehu budúceho roka na PC, PS5 a Xbox Series. O hre bohužiaľ nevieme nič, len to, čo sme uviedli v predchádzajúcich vetách. Zatiaľ poslednou hrou vo franšíze bol spin-off **New Tales from Borderlands** z roku 2022, čo bola filmová adventúra v štýle hier od **Telltale Games**, a posledným regulárnym dielom bol ešte **Borderlands 3**, ktorý vyšiel ešte v roku 2019. Dohromady franšíza už aj s novou ohlásenou hrou číta päť hier hlavnej série a štyri spin-off hry.

Nová Mafia s menom Old Country



Vytiahnite vreckovky pre slzy nostalgie. Nová **Mafia** prichádza. Aj keď hra nebude mať číslicu 4, nebude to spin-off, bude to regulérny diel série, ktorý bude slúžiť ako prequel k predchádzajúcim dielom. Hra s názvom **Mafia: The Old Country** sa bude odohrávať na úplnom začiatku 20. storočia na Sicílii, v mekke zločineckého systému, ktorému dnes dávame názov mafia. Budeme dokonca stáť u jeho úplného zrodu. Veľkým otáznikom je ale štúdio **Hangar 13**, ktoré pracovalo na **Mafia III**, a ktoré svojou podpriemernou prácou takmer zabilo **Mafiu** ako úspešnú hernú značku. Verme, že sa poučili a že s **The Old Country** prinesú kvalitnú hru, **Mafiu** ako za čias jednotky či dvojky. Ich remake prvého dielu už bola určite lepšia práca. Na druhú stranu, za sebou mali veľmi kvalitný základ.

Indiana Jones vyjde aj na PS5



Aj keď v prvých videách **Indiana Jones** vzbudzoval v mnohých skôr rozpačité reakcie, najnovšie video z **Gamescomu** už pôsobilo takmer presne tak, ako **Indiana Jones** v modernej videohernej podobe chceme vidieť. Hra bude klásť veľký dôraz na hlavolamy, opatrný posun vpred a taktiež aj stealth. Nábojov v hre nebude veľa, čiže náš revolver bude skôr tou poslednou možnosťou pri vyťahnutí sa zo šlamastík. Budeme mať prítomný zápisník, ktorý by nám mal pomôcť pri riešení hádaniek, **Skill Book**, kde si budeme odomykať skillly a budeme sa napríklad aj prezliekať za iné osoby, ako napríklad kňaza vo Vatikáne. Netreba čakať veľkú otvorenosť, pôjde o lineárny kinematický zážitok. Hra vyjde 9. decembra na PC a XSERIES, no prekvapením je, že titul vyjde aj na PS5, a to niekedy na jar 2025.

Vývoj Tomb Raider pokračuje



Aj napriek neduhom, ktoré v súčasnej dobe zatiaľ Embracer Group, je vývoj novej hry **Tomb Raider** pod vedením štúdia **Crystal Dynamics** stále na dobrej ceste. Pre web **IGN** to potvrdil **Christoph Hartmann**, šéf **Amazon Games**. Ten sa nechal počuť, že aj keď v **Embracer Group** dochádza k veľkej reštrukturalizácii, štúdio **Crystal Dynamics** je pomerne dobre chránené pred prípadnými negatívnymi správami. Podľa **Christoha** ide vývoj dobre a taktiež, že hra oplýva niekoľkými naozaj skvelými nápadmi. O aké ide prirodzene neprezradil. **Tomb Raider** však nie je ďaleko. Podľa informácií by sa hra mala dostať medzi hráčov už budúci rok. Prvých záberov by sme sa tak teda snáď mohli dočkať už tento december počas **The Game Awards**. To by bola pre hru i tvorcov ideálna príležitosť.

Illusion of Time

HRUBÝ SVETER



Akokoľvek je v čase, keď píšem ďalšie retro vonku, stále extrémne teplo, nedokážem jednoducho odolať a znova vytáhnem na svetlo sveta hrubý sveter uštrikovaný z tých najkvalitnejších spomienok na detstvo, aké moja pamäť ešte dokáže udržať v zmysluplnej podobe. Tentokrát sa nechávam zohrievať spomínaním na akčnú RPG Illusion of Time (v zámorí a Japonsku známu ako Illusion of Gaia), ktorá svojho času patrila k žánrovým klenotom konzoly Super Nintendo Entertainment System. Toho času hru produkčne zastrešoval Enix (pôvodný názov giganta dnes známeho ako Square Enix), ktorý na vývoj uvedenej exkluzivity najal rovnako japonskú, no dnes už neexistujúcu firmu Quintet. Spomínam to zámerne, keďže rok pred vydaním Illusion of

Time priniesol totožný vývojársky tím koncepčne identickú značku Soul Blazer – a hoci kvalitatívne šlo o podarené dielo, komerčne išlo o totálnu katastrofu. Aj napriek tejto skutočnosti to však Square opäť riskol a zaplatil vývoj duchovnému nástupcu Soul Blazeru, videohre, ktorej budú patriť nasledujúce riadky.

Príbeh Illusion of Time je fakticky tou najslabšou časťou celej hry, i keď na tú dobu obsahoval niekoľko zaujímavých zvrátov a spodobnení s reálnou históriou našej planéty. Ústredným hrdinom je chlapec menom Will, žijúci v ospalom prímorskom mestečku South Cape. Jeho otec bol svojho času tamjšou komunitou milovaný prieskumník, avšak počas výpravy do Babylonskej veže nešťastnou náhodou spadol do

smrteľnej pasce. Svedkom celej tragédie bol práve Will, ktorý sa následne a za záhadných okolností dostal späť domov, avšak vôbec si nepamätal na to, ako to celé vlastne dokázal. Priniesol si však odtadiaľ jednu vec. Suvenírom v podobe starej flauty, ktorú spolu s otcom našli v spráchnivenej truhlici na spodnom podlaží veže. Netrvá to príliš dlho a tragédiou zronený syn prieskumníka zisťuje, že predmetná flauta má magické schopnosti a pomocou nej je možné otvárať portály do temného priestoru skrytého za stenou reality. Will následne vstupuje do portálu a stretáva sa s bytosťou tvrdiacou o sebe, že je samotnou dušou planéty Zem. Táto evidentne mocná bytosť zvaná Gaia ho varuje pred zánikom jeho rodnej hrudy a súčasne mu ponúkne možnosť zvrátiť proces zrážky



s prichádzajúcou kométou. Aby niečo také dokázal, musí cestovať po svete, zbierať magické artefakty a následne s nimi vybehnúť na vrchol inkriminovanej veže, kde prišiel o život jeho otec.

Perfektná atmosféra

Asi vás nijako nešokujem informáciou, že mladý študent z prímorského mestečka, akokoľvek sčasti osirelý, pozbiera všetku svoju odvahu a po boku vybraných kamarátov sa vydáva na záchranu celej svojej rasy. Celková výprava Illusion of Time čerpala v mnohom z výborne spracovaných reálií ako sú Veľký čínsky múr, Angkor Wat, ruiny Inkov, egyptské pyramídy, či obrazce na planine Nazca. Vývojárom sa podarilo, pochopiteľne v mierke vhodnej pre výkon SNES hardvéru, vizuálne očarujúco zachytiť uvedené oblasti a cez klasický systém dungeon lokácií, či originálnych nepriateľov, zábavnou formou previesť aj moju fascinovanú detskú dušu. Keď už spomínam hrateľnosť, tak na rozdiel od predlohy v podobe Soul Blazer, sa tentokrát hlavný hrdina počas akcie môže pohybovať nielen hore, dole alebo do strán, ale súčasne aj diagonálne – k tomu si ešte pridajte viacero špeciálnych útokov naviazaných na magickú transformáciu. Will totižto preberá energiu Gaie a tá mu umožňuje meniť sa na rytiera Freedana a entitu s menom Shadow vo vybraných lokalitách. Sám chlapec dokáže bojovať len pomocou svojej flauty, ktorá mu súčasne dáva možnosť obrany, avšak, plnohodnotný boj so silnými protivníkmi zvládne výhradne údermi Freedanovho veľkého meča alebo, v poslednej fáze hry, transformáciou na Shadowa.

Ešte dnes si spomínam na výraznú náročnosť hádaniek, ktorou vývojári v

mojom prípade predĺžili prejde Illusion of Time z hodín na týždne. Vskutku, v ére bez internetu a z mojej strany chabej znalosti angličtiny, sa vyriešenie zásekov vo videohrách vždy neskutočne komplikovalo. A keď už sa zdalo, že mám konečne ďalší kritický úsek za sebou, razom som musel čeliť rovnako vysokej náročnosti v rámci boja s jedným z hlavných bossov.

Teraz to síce môže znieť, že sa tak trochu sťažujem, ale aj vďaka vyššie vymenovaným problémom, si hry tohto formátu dnes o to viac neuveriteľne cením. Zabitím bossa hlavný hrdina automaticky získa všetky vylepšenia, ktoré prípadne nestihol objaviť počas prechodu konkrétneho dungeonu, čo bolo bežnou praxou akčných RPG danej doby. Kto sa obával rýchlej smrti rukou šéfa, radšej o to dôkladnejšie skúmal jednotlivé miestnosti v danom podzemí – okrem zisku vyššieho statusu energie ste tak mohli nájsť napríklad niečo na zdravie dopĺňujúcich bylín a zachrániť si tak krk v kritickom momente. Okrem hlavného príbehu, zaoberajúceho sa odvrátením zániku Zeme, ponúkala hra Illusion of Time len jeden jediný bonus v podobe unikátneho dungeonu. Podmienkou jeho sprístupnenia bolo pozbieranie päťdesiatky drahokamov, ktoré boli rozosiate rôzne po hre a ich objavenie znamenalo vyložene piplavú prácu. Akonáhle sa vám však podarilo získať všetky drahokamy, mohli ste si na konci úrovne zmerať sily so známou postavou zo Soul Blazeru.

Mŕtvy znamená mŕtvy

Illusion of Time je z dnešného pohľadu atypickým dielom. Už len tá skutočnosť, že ste sa v hre museli opakovane vracieť do už prejdenej lokácií a tie zúvali



absolútnou prázdnotou (raz zabitá príšera sa už nedočkala opätovného oživenia), je v ponímaní dnes fungujúcich mechaník vyložene bizarná.

Sám ani neviem odhadnúť, či to bol zámer vývojárov, navodiť istý druh reality, alebo išlo skôr o nejaké koncepčné pochybenie, ale aj tento detail prispel k tomu, ako teplý sveter zo spomienok som si v súvislosti s Illusion of Time vo svojej hlave uštrikoval. Zbožňujem tú hru natoľko, že jej dokážem odpustiť viaceré chyby, ktoré zámerne vyššie nezazneli. Aby ste však mali aspoň rámcovú predstavu, o čo išlo, vypísal som ich do negatív.

Duchovný nástupca Soul Blazeru, o ktorom celé toto retro bolo, dostal dva roky po svojom vydaní ďalšieho koncepčne podobného nástupcu. Hra sa volala Terranigma a práve ona uzatvorila akúsi neoficiálnu trilógiu, ktorú skalní fanúšikovia dodnes nazývajú trilógiu Neba a Zeme.

Verdikt

Kultová akčná RPG, ktorá patrí do výkladnej skrine konzoly SNES.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná RPG	Quintet	Redakcia

PLUSY A MÍNUSY:

+ Hrateľnosť	- Žiadny respawn protivníkov
+ Audiovizuálna stránka	- Jednoduchší scenár
+ Náročnosť	- Len jedna vedľajšia misia
+ Atmosféra	
+ Výprava	

HODNOTENIE:



Heroes of Might and Magic III: The Board game

SPOMIENKA NA PRELOMOVÚ STRATÉGIU V KRÁSNOM ŠATE



Stolové hry na motívy videohier sú v dnešnej dobe čoraz obl'úbenejšie. Ako si stolovková forma poradila s dávny strategickým klenotom?

Heroes of Might and Magic III: The Board Game (pre potreby tejto recenzie už len Heroes 3) sme mali prvýkrát možnosť vidieť pri ohlásení crowdfundingu na Kickstarteri (to je niečo ako predobjednávka zatiaľ nevydanej hry, aby ju mohli tvorcovia odfláknúť, lebo už za ňu dostali zaplatené, no v stolovkovom svete je táto praktika o čosi bežnejšia), ktorý začal 15. novembra 2022. Tvorcovia mali vtedy hru nahrubo rozpracovanú a o svoj postup pri tvorbe sa delili s nadšencami, ktorí ju

podporili. Za jej realizáciu stojí pol'ské štúdio Archon Studios, ktoré už prinieslo stolové kúsky na motívy Wolfenstein a Masters of the Universe. Len za prvý deň Heroes 3 finančne podporilo viac ako 5500 nadšencov a kým sa crowdfunding zavrel, bolo ich niečo vyše 26 500. Hru ste vedeli podporiť 75 eurami, za ktoré ste dostali základnú verziu, alebo ste si mohli vybrať nejakú vyššiu úroveň, v ktorej boli zahrnuté aj rozšírenia, ku ktorým sa ešte dostaneme. Najvyššia úroveň končila na dvesto eurách a okrem všetkých rozšírení obsahovala aj plagáty a artbook v pevnej väzbe. K týmto oddaným fanúšikom hra dorazila najprv a potom sme sa dočkali aj my, bežní smrteľníci – a

dokonce v českej verzii. Základná krabica obsahuje komponenty pre jedného až troch hráčov a sériu scenárov na kompetitívnu, kooperatívnu aj sólovú hru.

Prvé otvorenie

Každý hráč a zberateľ stolových hier pozná rituál prvého otvorenia a zoznamovania sa s novým kuskom. Je to zložitejšia záležitosť ako pri videohre, ktorej disk (dnes už skôr iba kód) vložíte do konzoly alebo PC, prípadne ju stiahnete za určitý čas. Väčšina stolových hier potrebuje najprv „vylúpať“ a potriediť komponenty (obl'úbená činnosť mojej frajerky, priznávam, vypukávanie



žetónov je podobne upokojujúce ako pukanie bublinkovej fólie) a následne vás čaká nejaký čas strávený s pravidlami. Samozrejme, na každú stolovú hru existuje videonávod, ale ak sa naň spoľahnú všetci hráči a ani jeden si neprečíta pravidlá, v komplexnejších hrách to je cítiť. Ak si pravidlá prečítate, budete približne vedieť, kde hľadať konkrétne pravidlo, keď sa na ňom pri stole neviete dohodnúť. Príručka s pravidlami má v tomto prípade niečo vyše 30 strán vo formáte A4 a nájdete tam aj obrázky a krátke texty s príbehom, no minimálne hodinu a pol vám zaberú. Okrem pravidiel v základnej krabici nájdete aj 30-stranovú knihu misií a 10-stranovú knihu turnajov, z ktorých si vyberiete, aký scenár chcete hrať. Škatuľa je plná komponentov a kariet.

Na prvý pohľad som bol prekvapený, koľko obsahu dokázali tvorcovia dostať do základnej verzie hry. Na každého hráča tu čakajú dve figúrky hrdinu, ktoré sú veľmi kvalitne spracované a pri ich veľkosti vyniknú detaily hrdinov. Figúrky zároveň na mape pôsobia veľmi funkčne a je ihneď vidieť, na akú oblasť sa práve daný hráč sústreďuje. Ďalej tu máme dosku mesta a dosku hrdinu. Dosku mesta by som chcel obzvlášť oceniť za nápad. Keďže je dvojvrstvová, druhá vrstva slúži najmä na to, aby vám kocky držali tam, kde ste ich položili a mohli si tak sledovať príjem

surovín, no takisto slúžia aj na sledovanie postavených budov. Tie postavíte tak, že na vrstvu položíte žetón s budovou a tvoríte si tak ikonickú diorámu mesta, ktoré poznáte z videohernej verzie Heroes 3. Nostalgia zaručená! Dokopy je tu 100 akrylových kociek na označovanie rôznych javov v hre – tu by som chcel tvorcov vyhrešiť za to, že v základnej verzii zvolili pre hráčov modrú, fialovú a šedú farbu, zatiaľ čo neutrálne kocky sú čierne. Pri umelom svetle vyzerajú šedé a čierne kocky takmer rovnako a často sa nám pri hre plietli. Dvadsať kartónových dielikov mapy, ktorú budete objavovať, asi stovka rôznych iných žetónov, prevažne mincí a surovín.

Samostatnou kategóriou sú karty. Tých je v hre takmer 250, všetky sú štandardnej veľkosti a už pri prvom pohľade na balíček kariet na vás dýcha atmosféra Heroes 3. Tvorcovia zvolili pri vylepšovaní jednotiek zaujímavý mechanizmus. Je samozrejme, že chceli, aby jednotka vyzerala po vylepšení na prvý pohľad veľkolepo. Každá rasa má balík obojstranných jednotiek, ktoré vie vylepšiť tak, že ich otočí na druhú stranu. Druhá strana karty má okrem silnejších vlastností lesklú „foilovú vrstvu“ – každý, kto niekedy hral kartových Pokémonov alebo Magic, vie, o čom hovorím. Nápad je to pekný, ale prevedenie nie je bravúrne. Text na lesklých kartách sa ťažšie číta

a keď ich máte na bojisku viacero, vie to byť aj otrava. Všetky komponenty do seba pekne zapadajú v inserte, na ktorom je logo Heroes 3. Figúrky hrdinov sú v samostatnom obale, ktorý si môžete rovno vyložiť na poličku ako zberateľský artefakt, no z funkčného hľadiska by viac potešilo, ak by bol samostatný obal na žetóny, ktorý si viete vybrať na stôl a žetóny používať pri hre. Insert je funkčný a rýchlo vám dôjde, čo kam patrí. Takisto by mal zabrániť tomu, aby sa všetky časti hry pri nosení pomiešali, no keď som hru niesol vertikálne v taške, dopadlo to takto:

Prvé kolo

Od prvého otvorenia po prvé kolo u mňa ubehol jeden celý deň a bol som rád, že som si príručku s pravidlami prečítal poriadne a celú. Má niekoľko momentov, v ktorých nie je úplne jednoznačná, čo je pri pravidlách stolovky peklo. Počiatočné rozloženie hry si po jednom prečítaní pravidiel bezchybne nepamätá nikto, preto sme sa v pravidlách vrátili ku kapitole Príprava hry a bod po bode robili, čo je tam napísané. Počuli sme radu pravidiel a pre našu prvú hru sme si vybrali odporúčaný scenár, čo sa ukázalo ako múdre riešenie, pretože nemal žiadne zložité mechanizmy, ktoré bolo potrebné sledovať – a to je pri oboznamovaní sa s pravidlami vítané. Gameplay je vo svojej podstate veľmi podobný tomu, ktorý



si pamätáme z počítačovej predlohy. Začne kolo, prídu vám suroviny, ak chce

te, postavíte si v meste budovu, pohnete sa niekam s hrdinom, niečo objavíte, s niekým bojujete a ak vám zostanú suroviny, najmete si do armády nové jednotky. To všetko opakujete, kým neporazíte svojho protivníka alebo on vás. Celá hra trvá okolo dvoch hodín pri dvoch hráčoch, ak obaja vedia, do čoho idú, no môže sa natiahnuť na štvorhodinové ťaženie plné zamysleného hmkania nad kartami.

Z obrazovky na kartón

Tvorcovia sa snažili, aby pocit, ktorý z hrania máte, čo najviac zodpovedal pocitu z počítačovej predlohy. Dominantou stola je teda šesťuholníková mapa, na ktorej má každý svojho hrdinu a svoje počítačové mesto. Z neho sa hrdina s armádou vydáva na výpravy, aby odhalil neobjavené kúty mapy. Táto časť je vizuálne stopercentne verná videohernej predlohe a jej fanúšikovia spoznajú konkrétne políčka, ktoré robia približne to isté, čo robili aj v pôvodnom Heroes 3. Ďalšou známou obrazovkou je rozhranie mesta, kde tvorcovia odviekli kus poctivej

práce a mesto pôsobí ako verná kópia originálu. Staviate budovy, ktoré dotvárajú vizuál mesta a aj ich efekty sú jasne vypísané na prehľadovej doske mesta.

K nej máte prehľadovú dosku hrdinu s jeho počítačnými kartami a aktuálnym levelom. Ideálne by bolo, keby ste pri sebe mali aj prehľadovú kartu, ktorá je obojstranná a vo formáte A5, no ako človek znály stoloviek musím povedať, že toto je jedna z najhorších prehľadových kariet vôbec. V skratke poviem, že je na nej príliš dopodrobna rozpísané niečo, čo je pomerne jasné, tým pádom tam nezostalo dost' priestoru na veci, o ktorých si ako hráči budete chcieť držať prehľad. Takže namiesto prehľadovej karty budete častejšie siahať po pravidlách, čomu by presne táto karta mala zabrániť.

To by bolo na jeden stôl tak akurát dost', ale ešte sa niekde musí odohrávať súboj. Vo videohre sme sa počas bojov preniesli na šesťuholníkové pole, po ktorom sme presúvali jednotky a útočili na tie súperove – a tu prichádza menšie zadrhnutie. Tvorcovia zreprodukovali aj tento súbojový systém, vytvorili šesťuholníkový hrací plán, po ktorom presúvate figúrky jednotiek a

bojujete v systéme vernom tomu z PC hry. A presne v tom je problém. Do základnej krabice by sa nevošlo toľko figúrok, aby vedela obsiahnuť tento systém. Namiesto neho máme zjednodušenú verziu, kde na štvorcovom poli o veľkosti 5x4 políček posúvate karty jednotiek. A kde je teda to šesťuholníkové pole a figúrky jednotiek? Predsa v rozšírení! Tí, ktorí hru podporili (samozrejme, na vyššej úrovni, základná hra na Kickstarteri mala tiež len túto zjednodušenú verziu), ho už majú doma, my ostatní si počkáme, kým sa dostane do tlače a maloobchodného predaja. Na bojisku s kartami máte pocit, že mu niečo chýba a celkovo je boj mechanicky skôr pôstnos obdobou toho, čo si pamätáme z Heroes 3. Áno, jednotky majú schopnosti mnohokrát podobné predlohe, no obmedzený pohyb po bojisku necháva len veľmi málo priestoru na taktizovanie.

Celé je to zavŕšené veľmi neoriginálnym mechanizmom prvku náhody. Po každom útoku hodíte kockou, aby ste zistili, či dal útok o jedno poškodenie menej, o jedno poškodenie viac, alebo presne toľko, koľko je základný útok jednotky. Samozrejme, tvorcovia chceli, aby bol v poškodení nejaký rozptyl, ale toto vás stavia do pozície, keď musíte rátať s najhoršou možnou alternatívou a aj keď vás kocka s poškodením prekvapí, poškodenie navyše neviete využiť žiadnym iným spôsobom. Súbojový systém je to, čím táto hra trpí najviac. Nádejou pre hráčov môže byť rozšírenie so šesťuholníkovým bojiskom a figúrkami, no ak mám hodnotiť len základnú hru, toto je určite jej temnou stránkou. Navyše, pole s bojiskom má 30x60 centimetrov a potrebujete ho mať rozložené paralelne popri všetkých ostatných komponentoch, takže bežný konferenčný stolík v obývačke by vám na hru asi nestačil.

Balíček moci a kúziel

Asi najodlišnejším mechanizmom oproti PC verzii je balík hrdinu, ktorý je v pravidlách nazvaný príznačne „Balíček Might & Magic“. Tvorcovia využili známy a často využívaný mechanizmus „deck-buildingu“. Váš hrdina začína so základným balíkom zvyčajne zámerne slabých kariet, do ktorého objavovaním a bojom pridávate nové karty schopností, kúziel a vybavenia. Karty hrá každý do svojho vlastného odhadzovacieho balíčka a keď sa vám minú, z odhadzovacieho balíčka si je zamiešaním vytvoríte nový balíček na ťahanie – tentokrát so všetkými silnejšími kartami, ktoré ste medzitým získali. Tento mechanizmus hre pristane a zaručí, že váš hrdina bude stále jedinečný svojou kombináciou

vlastností, kúziel či vybavenia, pričom vždy budete excelovať v niečom inom. K tomu prispieva aj systém levelovania. Vždy, keď dosiahnete nový level, dostanete na výber z dvoch kariet schopností, ktorú si môžete pridať do svojej výbavy.

Stolovkám sa venujem už dlhšie a deck-building patrí medzi moje obľúbené mechanizmy. Tu ale naráža na niekoľko nedostatkov, pričom prvým a zásadným je lineárnosť kariet. Prevažná väčšina kariet sa dá zahrať buď iba v boji, alebo iba mimo boja. Najväznejším článkom je pohyb a keď už sa dostanete do dôležitého súboja, nechce sa vám čakať celé jedno kolo, kým vám na ruku prídu bojové karty. Opačný prípad zabolí rovnako veľmi. Ak máte plnú ruku bojových kariet, je vám to na nič, ak ste chceli svoje kolo minúť iba na obsadenie políček a stavbu budov.

Mnohokrát je teda ráz vášho kola odkázaný na šťastie, čo výrazne obmedzuje taktizovanie, ktoré od tejto hry každý očakáva. Druhou výčitkou je, že získané karty dostávajú do ruky a nie do odkladacieho balíčka, ako je to v podobných stolovkách bežné. To vás často núti vybrať si podľa toho, čo potrebujete v danom kole namiesto toho, aby ste mysleli na stavbu vyváženého a zmysluplného balíčka. Keď mi takto vybraná karta prišla po vyt'ahaní balíčka na ruku opäť, často som sa za svoje predošlé rozhodnutia nemal rád. Tretím nedostatkom je neexistujúca možnosť redukcie svojho balíčka. Začínate so základnými kartami, ktoré vám neskôr v porovnaní s ostatnými prídu slabé a keď si ich na konci hry v nejakom rozhodujúcom momente nat'aháte na ruku, vaše šance na to, že v boji uspejete, sa rapídne znižujú. Aby



som to zhrnul, zaradenie deck-buildingu hodnotím veľmi pozitívne, no k realizácii mechanizmu mám výrazné výhrady, aj keď práve to môže niekomu učať.

Čo funguje a čo nie?

Ako som už naznačil v predchádzajúcich odsekoch, súbojový systém nefunguje tak plynule a príjemne, ako by mal. Súboj vždy znamená prestavbu stola, pretože hráči, ktorí bojujú proti sebe, potrebujú mať dobrý výhľad na bojisko. To pri troch hráčoch znamená, že buď musíte prekladať bojisko, na čo nie je vždy priestor, alebo presádzať hráčov, čo bol náš prípad. O tom, že to je nepohodlné, sa nemusíme baviť a keď

si už presadnete, nemáte pri sebe dosku hrdinu a mesta, na ktorých si možno chcete niečo pozrieť počas boja. Celkovo je súboj odkázaný na niekoľko riskantných hodov kockou a priestor na taktizovanie hrá druhé husle. Aj preto hrá väčšina hráčov prevažne defenzívne a nehrnú sa do súboja s inými hráčmi až do posledných momentov hry. Väčšina súbojov teda prebieha proti neutrálnym jednotkám.

Tie vždy ovláda hráč, ktorého ťah naposledy skončil a ide o najčastejší spôsob, ako sa budete snažiť uškodiť svojim súperom. Myslím si, že tvorcovia sa mohli tomuto systému pomenovať viac, pretože súboj medzi dvoma hráčmi by mala byť najväčšia zábava, no všetky mechanizmy vás nabádajú k tomu, aby ste do takéhoto konfliktu išli až v poslednej možnej chvíli. Rozdiel v súboji proti neutrálnym jednotkám a proti hráčovi je najmä v tom, že hráč má balíček kariet, ktorý počas boja používa.

Aký je najväznejší zdroj v Heroes 3? V stolovej verzii je to určite pohyb. Vaším hrdinom sa každé kolo viete posunúť o tri políčka, pričom týmto pohybom sa snažíte navštíviť čo najviac políček, ktoré vás nejakým spôsobom odmenia. Obsadiť bane, dostať suroviny, predmety a všetko, čo potrebujete, aby vaše kráľovstvo prosperovalo. Mnohokrát by vám z taktického hľadiska prišlo rozumné nechať svojho hrdinu strážiť nejaké bane, ktorý generuje cennú surovinu, aby vám ho protivráč neuchmatol. No pohyb je tak málo a je tak vzácny, že sa vám viac oplatí vydať sa do neznáma, niečo objaviť a ak vám aj súper bane zoberie,





jednoduchšie bude zobrať mu nejaké jeho iné bane než brániť vlastný. Toto mechanické nastavenie ničí akúkoľvek ilúziu obsadeného územia. V momente, keď z územia odídete, nemáte žiadne možnosti, ako ho na diaľku ubrániť či sťažiť súperovi drancovanie.

Spomínal som už prehľadovú kartu, no ani prehľadnosť pravidiel nie je nejaká výnimočná. Prehľad lokalít na mape je rozložený na troch dvojstranách, takže ak ste zabudli, čo robí ktoré políčko a jeho piktogram nie je na prehľadovej karte (neverili by ste, ale fakt sú také), čaká vás hľadanie obrázka políčka na troch dvojstranách. Chápem, že tvorcovia chceli byť verní originálu, ale takto strávený čas je opakom zábavy.

Z technických problémov by som ešte spomenul množstvo žetónov mincí, pri hre troch hráčov sme ich mali výrazný nedostatok. Vylepšené verzie jednotiek s foilovou vrstvou sú veľmi pekným nápadom, ktorý lepšie funguje ako koncept než ako reálne prevedenie na stole. Žiadalo by sa mi napríklad, aby okrem fóilu zmenili aj vizuál karty, aby obrázok zodpovedal tomu, že som jednotku vylepšil z „hřstky“ na „tlupu“. Tu sa tvorcovi ešte podaril ďalší krok, ktorý ako hráč nedokážem pochopiť – na vylepšenej strane každej jednotky nájdete nápis #TLUPA.

Rozumiem, že symbol mriežky symbolizuje regrutovanie nových jednotiek do armády, ale prečo to potrebovali takto pripomenúť na vylepšenej strane jednotky, to je pre mňa záhadou. Skontroloval som si to aj s obrázkami anglickej verzie a aj

na nich nájdete nápis #PACK. #TLUPA tak pre mňa naďalej zostáva vhodný len ako popis fotky na Instagrame môjho 16-ročného bratranca.

Všetky tieto nedostatky však vie veľmi rázne vyvážiť celkový dojem, ktorý stolná verzia legendárnej PC hry na stole budí. Sú to naozaj tí hrdinovia z Heroes 3, naozaj tie jednotky, ktoré verne poznáte, mapa s hrdinami vyzerá majestátne a ľahko sa vžijete do roly vládára, ktorý vedie svoje kráľovstvo k prosperite. Keď všetci hráči vedia, čo chcú vo svojom ľahu urobiť, hra vie odsýpať pekne plynulo. Boje, samozrejme, trvajú dlhšie, no tie najdlhšie sú určite medzi dvomi hráčmi a tých nie je až tak veľa.

Módy, moduly a rozšírenia

Ako som spomínal už v úvode, v základnej hre nájdete všetko na to, aby ste si zahrli niekoho kompetitívnych, kooperatívnych a sólových scenárov. Ich dizajn nie je výnimočne kreatívny, no vnímam to tak, že je to základná krabica, ktorá vám má dať predstavu o tom, čo tento systém dokáže a v pestrosti scenárov sa tvorcovia vyšantili v expanziách. Rozšírenia prinášajú nové hrateľné rasy (čím zvyšujú počet hráčov na štyri), pričom každé z nich má vlastnú knihu misií.

Dôležitým rozšírením je, samozrejme, Tower expansion, ktoré pridáva figúrky pre každú jednotku a šesťuholníkové bojisko, ktoré poznáme z PC hry. Zatiaľ nie je známe, či sa rozšírenia objavajú aj v českom jazyku a či budú dostupné bežne v predaji. Už teraz však beží ďalšia crowdfundingová

kampaň, tentokrát na platforme Gamefound, kde si môžete objednať všetky existujúce a ešte ďalšie tri nové expanzie.

V základnej krabici nájdete tri kompetitívne scenáre pre dvoch až troch hráčov, tri kompetitívne scenáre nazývané turnaje s modulovanými pravidlami pre dvoch hráčov, dva kooperatívne scenáre (mám dojem, že pri tých si s dizajnom scenárov dali tvorcovia najmenej záležať) a tri sólové scenáre, ktoré spolu tvoria krátku kampaň za frakciu Hrad. A hoci nezvyknem hrať stolovky sám, pri tejto som z dôvodu recenzie spravil výnimku. Mám dojem, že ide skôr o tutoriál, ktorý má slúžiť na uchopenie mechanizmov. Príbeh samotný je príjemný a dýcha atmosférou sveta Erathia. Hrou ovládaný hráč je nastavený tak, aby vám škodil, ale nie veľmi, pričom pravidlá pre súboj proti botom sa dajú pomerne ľahko dostať do hlavy. Je trochu škoda, že si takúto kampaň nezaslúžila v základnej krabici každá frakcia.

Záver

Stolová hra Heroes 3 je najmä pompéznym výletom do minulosti a každého, kto si pamätá pôvodný strategický klenot, presvedčí, aby vyskúšal aj zložitejšiu stolovú hru. Ak ste v počítačovej predlohe nahrali stovky hodín, ocitnete sa v dobre známom svete a budete sa kochať hodnovernými komponentmi. Nebude vám prekážať, že súbojový systém môže byť v dnešnej dobe v stolových hrách kreatívnejší a ani to, že na lesknúcich sa kartách je zle vidieť text. Jediné, na čom bude záležať, je to, že váš archanjel na jeden úder rozmlátil tlupu kostlivcov.

Verdikt

Približne za cenu AAA videohry môžete mať artefakt, ktorý vás v momente presunie do minulosti, v ktorej bol Heroes 3 tým najlepším, čo žáner ponúkal. Na poli moderných stoloviek síce táto novinka mechanicky kráva, no podopiera ju nostalgická hodnota.

Martin Majdák

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Ťahová stratégia	Archon Studio	Xzone

PLUSY A MÍNUSY:

+ nostalgia	- súbojový systém pôsobí, že mu niečo chýba
+ krásne figúrky a pompézný dojem na stole	- niekoho zlych dizajnerských rozhodnutí

HODNOTENIE:



Star Wars Outlaws

A LONG TIME AGO IN A GALAXY FAR, FAR AWAY....



Písal sa rok 2021 a so zatajeným dychom som sledoval oznámenie novej Star Wars hry z produkcie Ubisoftu. Priznám sa, ani neviem ako ten čas rýchlo prešiel no je tu rok 2024 a hra je na svete. Star Wars svet milujem a keď som sa do počul o ďalšej hre zo spomínaného sveta, vedel som, že bude v mojej knižnici. A tak sa aj stalo - no má tam svoje čestné miesto?

Akčná adventúra ako sa patrí

Ubisoft nám pripravil Star Wars hru. Áno, nie je to EA ale Ubisoft. Teda, konkrétnejšie Massive Entertainment, ktorý má za sebou hry ako The Division 2, či Avatar. A teda ak sa pýtate, či som sa náhodou nebál, odpoveď je NIE. Už pri prvých záberoch som vedel (no dobre - dúfal), že táto hra bude skvelá. Niektorým z vás istotne prichádza na um myšlienka - nezobrali oni v tom ME Assassin's Creed a neprerobil to do Star Wars podoby? Nie - nebojte sa, aj keď sa to môže zo začiatku javiť ako pravda nie je tomu tak. V hre sa ocitnete v úlohe hlavnej

hrdinky menom Kay - mladej a odvážnej zlodějky, ktorá vás okamžite vtiahne do svojho viac či menej nechceného dobrodružstva. Spoločnosť jej robí verný spoločník Nix - malý a šarmantný tvor.

Kay je ženskou verziou legendárneho Hana Sola. Dostávame sa tak do príbehu mladého rebela, ktorý žije na hrane zákona. Hoc sa problémom snaží vyhnúť, nevyhnutne sa zapletie do záležitostí podsvetia, ovela viac ako by si priala. A tu sa začína náš vzrušujúci príbeh, kde každý krok smeruje k boju za slobodu a vykúpenie.

Je tu toho habadej!

Star Wars Outlaws začína v podstate jedným obrovským tutorialom, kde sa naučíte základy hry - základy na zemi a v neskorších hodinách aj základy lietania vesmírnou loďou. Hra ponúka doslova obrovské možnosti. Beháte po vlastných, na planéte, či sa viete pohybovať pomocou Speederu.

Dokonca lietate vo vesmíre z planéty na planéty už spomínanou loďou.

Vo svete je extrémne množstvo NPC. S niektorými viete komunikovať s inými nie. Počas hrania narážate na rôzne rozhovory či už nepriateľov, ktorí vám dodajú obraz o tom čo sa práve deje.

Alebo počúvate rozhovory, ktoré sú len doplnkom v hre ale o to lepšie! Narazíte dokonca aj na preteky na speederoch no na tie som si teda netrúfol a ozrejším vám prečo, neskôr.

Viete si vylepšovať svoje zbrane, či nachádzať iné časti oblečení, ktoré vám pridajú na niektorých vlastnostiach. Nakupovať u obchodníkov. Alebo odomykať špeciálne vlastnosti, ako napríklad zvýšenie maximálneho života a podobne. Na odomknutie týchto vlastností ale budete potrebovať plniť rôzne úlohy, ako napríklad nazbierať rôzne veci a podobne. Nehovorím, že ide o zlú mechaniku, no nemám rád, keď



je v hrách podmienené niečo zbieraním vecí - ale tak je to len vec vkusu.

Hra obsahuje aj celú plejádu informácií o planétach a postavách, ktoré tu stretnete - a to je fakt super. Ak si myslíte, že sa v tom celom zo začiatku stratíte je to tak, ale zorientovať sa vďaka dobrému UI/UX bude časom brnkačka.

A viete čo je super? Že hlavnou postavou je žena. Teda, nechcem znieť ako nejaký woke fanatik. Ale postavy kde hlavným hrdinom je čisto žena, je pomerne málo. Navyše je Kay miestami veľmi sympatická (v niektorých situáciách pôsobí trochu naivne). No som tomu rád, že sa tvorcovia vybrali takýmto „striktným“ smerom. Proste napísali hru čisto zo ženského pohľadu, bez akejkoľvek možnosti vybrať si charakter - tu je HĽAVNÁ postava s ňou pracujte, do nej sa vžite.

Nezabúdajte, že stealth tu hraje prím

Hlavným gro Star Wars Outlaws je stealth. Zabudnite na nejaký rambo štýl - aj keď, aj to ten sem tam použijete. Mnoho misií je striktné o tom, že sa nepriateľom musíte vyhnúť. V tom vám pomáha aj Nix. Schováte sa za škatulami, či sudmi, okolo chodia Stormtrooperi a vy musíte vypnúť ovládanie kamery. A tak si buď sledujete, kadiaľ chodia a vyhnete sa im. Alebo sa skrývate v tráve a nepriateľ a zapískaním do nej zavoláte a následne dostane „jednu po papuli“ (čo vám to pripomína, ha?). Či využijete Nixa a ten zabaví nepriateľa, ktorého ovalíte po hlave. Možností, čo v stealthe hra ponúka je neúrekom. No nemajte obavy, raz za čas dôjde aj na strelnú výmenu - tomu sa tiež nevyhneme. Strelné súboje sú pomerne zábavné. Dokonca zo zabitých postáv sem-tam

vypadne aj puška - tej však vystrielite zásobník a hurá, späť k blasteru.

Ak máte podobné obavy zo stealth hier ako ja, môžem vás uistiť, že sa v tomto prípade nemáte čoho báť. Star Wars Outlaws prináša stealth prvky a celkový gameplay tak precízne nadizajnovaný, že som na chvíľu mal pocit, akoby som bol v tomto žánri skutočný expert.

Tvorcovia si dali záležať na každom detaile, aby vám zážitok z hry poskytol plynulosť a zábavu, aj keď s týmto typom hier nemáte veľa skúseností. Výsledkom je hra, ktorá vás vtiahne a naučí vás užívať si stealth ako nikdy predtým. A priznám sa, pár krát som sa zasekol a pár krát som niektoré veci opakoval viac krát - no bavilo ma to. A to som sem-tam pri týchto hrách frustrovaný. Klobúk dole.

Hratel'nosť je skvelá, no má svoje muchy

Ako som vyššie spomenul, na preteky so speedermi som si netrúfol. Dôvodom bol (okrem toho medzi klávesnicou a

stoličkou) fakt, že ovládanie priamo na klávesnici je kostrbaté. Je vidieť, že tvorcovia sa zameriavali prevažne na gamepad a cítiť to. Ovládať speeder je zo začiatku pomerne ťažké, nakoľko je extrémne citlivý - ovládate ho klávesnicou. No okrem toho viete meniť smer aj myškou. Vďaka tomu sa zo začiatku niekoľko krát nepríjemne oplieskate o skaly, kým sa naučíte, kedy pridať a kedy jemnejšie ťukáť.

Rovnako je na tom aj d'alekohľad - keďže ide o stealth hru - jednoducho si potrebujete terén poobzerieť z diaľky predtým, ako vyrazíte do akcie. A v tomto momente sa stáva d'alekohľad ovládaný myškou extrémne citlivým, až to je otravné. Označovanie nepriateľov je náročné a otravné.

Počas hrania narazíte aj na rôzne minihry - ako napríklad „lockpicking“ zámkov, či „hacking“ terminálov. Práve otváranie zámkov v Star Wars Outlaws je výborne vyriešené no blbo vysvetlené. Prvým pokusom som vôbec nechápal.

A pár desiatok minút som sa trápil, ako na to. Zámok totižto pulzuje v určitom rytme, a vy tento rytmus kliknutím musíte zopakovať práve keď začne pulzovať od začiatku. Povieť si, nič zložité, no tutoriál je len textový - takže mali čo moje mozgové závitky večer čo robiť. Hacking je tiež vysvetlený pomocou textu, no príde mi oveľa intuitívnejší. Dostanete zoznam čísel, z ktorých musíte spraviť reťazec. Hra vám potom povie, či je číslo na správnom mieste, alebo aspoň v reťazci - skvelé!

V priebehu vášho putovania budete plniť rôzne úlohy pre rôzne frakcie, pričom každé vaše rozhodnutie ovplyvní, ako vás jednotlivé frakcie vnímajú. Ak sa napríklad rozhodnete zradiť Huttov,





ich dôvera vo vás klesne, no zároveň si tým môžete získať priazeň inej frakcie, ktorá vás za to bude oslavovať.

Každé vaše rozhodnutie má svoje následky, preto je dôležité dôkladne premýšľať, ako sa zachováte v rôznych situáciách, ak chcete mať dvere k možnostiam a spojencom stále otvorené. Rozvážnosť a strategické plánovanie sú kľúčom k úspechu v tomto komplexnom svete.

Navyše, hra je celá po anglicky - češtinu by sme tu hľadali márne. Mne osobne to vôbec neprekáča. No viem si predstaviť, že sa nájdú hráči, ktorým tento fakt bude vadit'. Avšak ak hry nedostanú pri zrode češtinu, vždy sa nájde kopec fanúšikov, ktorý hru preložia. A tak nám ostáva dúfať, že Star Wars Outlaw bude jednou z nich.

Grafika je fascinujúca

Pred spustením hry mi napadlo, že si pozriem, aké hardvérové požiadavky si tvorcovia pre nás prichystali. A z



hrôzou som zistil, že môj procesor spadá do tých minimálnych. Trochu som sa toho vydesil a premýšľal, či nie je čas na upgrade. Hra vo Full HD a na najväčších detailoch beží už veľmi zle a miestami nedáva ani tých 30 FPS.

Na testovanie som použil počítač s RTX 2070 8GB a procesor AMD Ryzen

5 3600. Po pár smutných minútach som teda vošiel do nastavení grafiky a musel sa uspokojiť so strednými nastaveniami. Škoda - pretože na tých najvyšších hra vyzerala fantasticky. Nastavení je tu mnoho a tak sa dá aj vyhrať s tým, že ak oželite niektoré veci, ako tie, viete si zas niekde pridať. No ja som fanúšikom plynulosti a tak som grafiku už radšej neriešil.

Ako každá hra tak aj táto obsahuje fotomód. Ten je skvelo spravený a mal som pocit, že zo všetkých doterajších fotomódov, ktoré som používal, ma tento bavil najviac. Síce mu chýbalo pár vecí, no šlo v ňom robiť všetko možné a verím, že ho tvorcovia ešte vylepšia.

Záverečné hodnotenie

Star Wars Outlaws je jednou z najlepších akčných adventúr zo sveta Hviezdnych vojen, ktorú som mohol za posledné roky hrať. A ak je Star Wars Jedi Fallen Order najlepšou Star Wars „souls-like“ hrou, potom Star Wars Outlaws je jednou z najlepších stealth hier v tomto univerze. A to bez debät.

Škoda len tých pár drobností, ktoré hru kazia a bugov, ktorých som bol svedkom

Lubomír Čelár

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
Akčná adventúra	Massive Ent.	Ubisoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vynikajúci príbeh.	- Hra občas zamrzne a treba ju reštartovať
+ Stealth výborne zvládnutý	- V niektorých častiach hry je myš príliš citlivá
+ Hlavná hrdinka je žena	
+ Minihry	

HODNOTENIE:



Star Wars: Bounty Hunter

ZA PODARENÝM REMASTEROM SA PREKVAPIVO SKRÝVA VÝBORNÁ AKCIA



Prečo prekvapivo? Jednoduchý dôvod – nič svetoborné som od tejto hry nečakal. Aj keď som síce staršieho dáta výroby, pôvodná verzia Star Wars: Bounty Hunter ma svojho času bezpečne obišla a aby som bol úprimný, ani ma to nikdy veľmi nevzrušovalo. Recenzie totiž nehovorili o nejakom nezabudnutel'nom kúsku a navyše to bola konzolová exkluzivita. Ved' viete, PC hráč a nie vysoko hodnotený titul vychádzajúci len na konzoly? To si môžu nechať. No a dnes už vidím, že to bola chyba. Minimálne v novej remasterovanej podobe je Star Wars: Bounty Hunter parádna akcia bez hluchých miest a so skvelým dizajnom levelov.

Pôvodný titul vyšiel v roku 2002 na PlayStation 2 a o rok aj na Nintendo GameCube. Svojím spôsobom bol vyvíjaný ako sprievod k filmu Star Wars Epizóda II: Klonovaní útočia ako jeho prequel, ktorý si v úvodzovkách objednal LucasFilm. Z toho dôvodu sa v hre objavujú aj postavy, ktoré sa vyskytli aj v spomínanom filme. Spomeniem Darth Tyranusa, Zam Wessell

a predovšetkým Janga Fetta, obávaného žoldniera a lovca odmiem, ktorý je za peniaze schopný uloviť hádam aj sám seba. Jango je tu ústrednou a jedinou hrateľnou postavou. Predsa len, podnázov Bounty Hunter nenesie hra len tak pre nič za nič.

Ak máte trilógiu Ep I – III radi (možno sa niekto taký aj nájde), vedzte, že príbeh Star Wars: Bounty Hunter pekne ozrejmi niekoľko príbehových nitiek. Napríklad to, ako sa Jango Fett dostal k lodi Slave I.

A vôbec, dozviete sa, čo Jango vlastne robil ešte predtým, než sa priplietol do cesty Obi-Wanovi Kenobimu a začala celá tá šaráda na planéte Geonosis. Ja vám to v skratke trochu prezradím. V hre je Jango po úvodnej akcii na vesmírnej stanici Outland Transit Station kontaktovaný Darth Tyranusom, aby raz a navždy zbavil vesmír súčasnej líderky zločineckého syndikátu Bando Gora, ktorá sa volá Komari Vosa. Niežeby bol Darth Tyranus zrazu ochranca práva a spravodlivosti, skôr sa bojí, aby mu Komari neprekazila jeho zlovestné

plány. Jango je ale žoldnier. Nepýta sa. Nestará sa. Berie kontrakt a koná.

Jango sa tak vydá na strastiľnú cestu, po ktorej konci mu má Tyranus vyplatiť 5 miliónov kreditov. A že je to príbeh zaujímavý.

Počas šiestich kapitol sa dostane okrem spomínanej vesmírnej stanice aj na známy piesočný Tatooine, veľkolepý Coruscant s nekonečne vysokými mrakodrapmi, mesiac Oovo IV s najdrsnejším väzením v Galaktickej republike, nádherne zelenú planétu Malastare s hlbokými džungľami či ďalší mesiac Kohlma s atmosférou gotického hororu.

Príbeh je fajn a ak ste fanúšikmi, určite si ho užijete. Pre nezainteresovaného diváka ale najskôr platí, že Bounty Hunter je hra o žoldnierovi, ktorý lieta z planéty na planétu a strieľa všetko, čo vidí, pričom mu pomáha škaredý lietajúci tvor s malým chobotom a menom Rozatta. Star Wars: Bounty Hunter je strieľačka z pohľadu tretej osoby bez



prítomnosti rytierov Jedi, čiže zabudnite na svetelné meče, Silu a jej svetlú alebo temnú stranu, či rôzne parádičky popierajúce fyziku. Jango Fett stojí pevnými nohami na zemi a jediná vec, ktorej verí, sú jeho pištole. Je to jeho základná zbraň a zároveň zbraň, ktorú budete využívať drvivú väčšinu času. Majú nekonečné množstvo nábojov, sú pomerne silné a ľahko sa používajú. Niet dôvod používať niečo iné, že? Nuž, nie. Ak hra niečím trpí, tak tým, že neponúka dostatočný arzenál. Je to čistá striel'ačka, čiže by sa patrilo mať vo vreckách kopy zbraní, no Bounty Hunter v tomto prekvapivo zlyháva. Samozrejme, sú tu aj iné spôsoby, ako si poradiť s nepriateľmi, ako sú napríklad granáty, jedovaté šípky či rakety, no ich množstvo je vždy veľmi limitované, čiže ak sa ich rozhodnete používať, ani sa nenazdáte a už stláčate spúšť naprázdno.

Chcelo by to viac ručných zbraní. Ved' viete, ako keď sa vám v Quakeovi minú náboje do brokovnice, tak prepnete na samopal alebo railgun a pokračujete v armagedone. To sa ukáže hlavne v prvej časti piatej kapitoly, ktorá je najakčnejšia – nepriatelia na vás útočia zo všetkých strán. Vtedy si budete predstavovať, aké skvelé by to bolo, keby ste sa mohli aspoň na tých pár minút zmeniť na Doomguya a porátať sa so zlosynmi skutočne tak, ako by si zaslúžili. Iste, tak ako v tejto, tak aj v iných úrovniach môžete dočasne získať aj pulznú pušku, ktorá pridá na variabilite a zábavnosti, no obmedzený počet nábojov plus nemožnosť získať do zbrane ďalšie veľmi rýchlo vyústia do opätovného uchopenia vašich základných pištolí. Našťastie, v tomto remasteri je aspoň omnoho väčšia zábava strieľať. Vďaka vylepšenému ovládaniu, ktoré je prispôbené požiadavkám moderných titulov a hráčov, je strieľanie oveľa presnejšie, rýchlejšie a celkovo o dost zábavnejšie. Pre puritánov tu tvorcovia z Aspyru implementovali aj možnosť využívať pôvodné ovládanie, ale dám ruku do ohňa,

že to okamžite zahodíte a užijete si to s novým. Práve to je jedným z najdôležitejších vylepšení pôvodnej verzie. Nové ovládanie taktiež neruší možnosť lockovania na nepriateľov, čiže je tu citel'ný balans medzi tým, čo bolo, a tým, čo je. Lock systém je však zo starej školy, čiže zabudnite na to, že sa zamknete na nepriateľa za vašim chrbtom a kamera sa sama otočí. Na to, aby ste sa zamkli na protivníka, ho musíte priamo vidieť. S novým ovládaním je taktiež omnoho väčšia zábava lietať pomocou Jangových raketových trysiek. Týmto sa už dostávame k level dizajnu.

Dizajn levelov je bezpochyby tou najlepšou časťou celej hry. Tvorcovia umne využili prítomnosť raketových trysiek a úrovne navrhli tak, aby čo najviac vynikla vertikálnosť. Ak niekedy levelom chýba čo to do šírky, budú si to kompenzovať výškou. Star Wars: Bounty Hunter je lineárnym kúskom, no práve šikovným využitím dizajnu sa hre lineárnosť darí vcelku úspešne skrývať. Niežeby bolo niečo zlé na lineárnosti, no stiesnené podmienky nikto nemá príliš ľaske, obzvlášť ak na chrbte nosíte raketové motory. Úrovne



vynikajú dynamikou, neustálym prínosom nových nápadov a štýlom, ktorý mi ani neviem prečo pripomínal sériu Halo. Raz budete stopovať vznášadlo miestneho dílera, neskôr šplhať po mrakodrapoch, inokedy okúsíte, ako je to pohybovať sa na vznášajúcich kontajneroch kilometre nad zemským povrchom, potom zas budete navigovať vznášajúceho sa Janga cez otvory v elektrickou napojených podlažiach. Fantázii sa medze nekladú. Bouty Hunter vás bude prekvapovať v každej kapitole. Objaví sa tu dokonca aj typická Call Of Duty pasáž, keď budete snajperkou ochraňovať postavu pred nebezpečenstvom. Že kopírovanie? Ale kdeže, prvé Call of Duty vyšlo rok po Bounty Hunter.

Dojem zo samotných levelov, resp. kapitol, ak nie rovno kazia, tak určite aspoň narúšajú boss fighty. Tie sú tu, povedzme, preto, aby boli. Dizajnovy ako také nie sú zlé, len mechanizmus ich ničenia by sa dal opísať asi takto: „Kruží navôkol nich a neustále strieľaj“. Na to, že často pôsobia ohromne, je ich zničenie, paradoxne, triviálne. Na druhej strane by sa dalo oponovať, že ak by boli náročnejšie, možno by ste si vytrhali vlasy z hlavy. Star Wars: Bounty Hunter je občas taký Dark Souls medzi Star Wars titulmi a najmä druhá polovica hry je už dost tuhá. Prícom, ak si pripočítate fakt, že máte k dispozícii len päť „CONTINUE“, po ktorých minútí musíte opakovať celý level od začiatku, tak to odľahčené poňatie bitiek s bossmi zrazu nepôsobí až tak zle.

Keďže Jango Fett je lovcom odmiem, tento systém nájdeme aj v tejto hre. Nuž, nápad ako taký kvitujem, páči sa mi, avšak jeho implementácia pokrívka. Ešte predtým, než sa pustím do kritiky, si musíme uvedomiť jednu vec. V drivej väčšine ide len a len o nepovinný obsah a nedá sa považovať za klúčovú vlastnosť hrateľnosti. Lovenie odmiem, ktoré tu teda má podobu chytanie bytostí, na ktoré je

vypísaná odmena, je nepovinná aktivita. Tá ale tak „nejako patrí“ k Fettovcom a tak ju teda máme aj tu. Spočíva v tom, že skenerom sa prepnete do pohľadu z prvej osoby, pričom rýchlosť hry sa spomalí na takmer minimum a následne si skontrolujete všetky postavy navôkol vás. Ak je na nejakú vypísaná odmena, napíšu sa o celi rôzne zaujímavé detaily a vašou úlohou bude cieľ najprv potvrdiť. Potom už len vezmete povraz, cieľ ním zaviažete a vezmete odmenu v podobe kreditov. Samozrejme, to robíte len vtedy, ak cieľ musíte chytiť živý. Pokiaľ nie, po označení cieľa rovno odstrelíte a vybavené. Samotný nápad nie je zlý, práve naopak, je dosť zaujímavý a spočiatku aj chytľavý. Hlavne v situáciách, keď takéto osoby



pred vami začnú samé utekať preč ešte skôr, než zistíte, že sú ciele. Rozatta vám vtedy rýchlo ohlási, že ide o cieľ. V takých momentoch hra nabera na urgencii a nadobúdate pocit, že ciele nie sú len náhodné postavy, ale skutočné osoby, ktoré sa boja, keď vás zočia a ktoré vedia, že po nich skôr či neskôr pôjdete - a preto sa rozhodnú pre útek. Vtedy sa fakt cítite ako neohrozený lovec odmiem, pri ktorého spomenutí sa malé deti zvyknú po nociach pocikávať. Problémy sú tu ale dva. Jeden menší, jeden väčší, no oba dosť zásadné.

Ten menší je, že odmeny na sebe nemajú vypísané len postavy skrývajúce sa niekde v tieňoch, ale aj nepriatelia so zbraňami. Teraz si predstavte, že na vás útočí desať nepriateľov a vy vyťahnete skener a začnete jedného po druhom skenovať. Čas sa vtedy síce výrazne spomalí a nehrozí, že z vás ihneď spraví rešet, no výrazne sa tým narúša dynamika súbojov. A ide aj o to, že ak po vás niekto strieľa, prvá vec, ktorá vám napadne, je, že vyťahnete búchačku a znesiete ho z toho sveta, nie to, že vezmete skener a odhalený a neozbrojený začnete na nepriateľov svietiť. Druhá a pre mňa

zásadnejšia chyba je, že odmeny sú vám úplne na nič. Kredity, ktoré dostávate, nemôžete nikde míňať, všetko je to len skóre, ktorým sa vám odomykajú bonusy v menu. Čo sa priamej hrateľnosti týka, odmeny na ňu nemajú vplyv. Kreditmi si nemôžete kupovať zbrane, liečivo, vylepšovať zbrane, brnenie, nič z vecí, ktoré sú dnes už štandardom. Pôvodný titul je

z roku 2002 a vtedy RPG prvky v akčných hrách neboli vôbec tak rozšírené ako dnes. To je konštatovanie a hra ako taká za to nemôže, čo však nič nemení na fakte, že z chytania odmiem nemáte žiaden osoh.

Takto, v pôvodnej bolo plánované, že po získaní všetkých odmiem sa vám po skončení hry odomkne Boba Fett, syn Janga a asi ten najlepší lovec odmiem v celej galaxii. Napokon sa to do titulu neimplementovalo, čo malo za následok, že získanie všetkých odmiem vlastne ani nemalo zmysel. S radosťou musím povedať, že krivda originálu bola v remasteri napravená. Boba Fett sa v novej verzii už konečne odomknúť dá!

Na to však nemusíte získať všetky odmeny. Stačí, aby ste prešli hru a ihneď môžete začať znova, tentokrát v koži Boba. Resp. ide len o jeho skin, čiže hrateľnosť sa nijako nemení. Je to len bonus. Ale viete, ako sa hovorí, bonusovému koňovi sa na zuby nepozerať. Veľmi ma potešili bonusy, ktoré sa vám postupne odomykajú. Ide o veľmi pekný komiks, ktorý má takmer 60 strán, kartičky od Wizards of the Coast, artworky





a predovšetkým nepodarené zábery z „nakrúcania“ cutscén. Hra vtedy pôsobí, ako keby bola film a scény v nej len filmové štúdio. Sú to krátke, no často zábavné scény. Napríklad keď sa herec v brnení Jango Fetta sťažuje, že nevie, ako má loviť odmeny, keď cez prilbu nič nevidí, alebo že trysky na jeho chrbte vážia snáď tonu. Aj z toho vidieť, že tvorcovia dali do hry svoje srdce a jej vývoj si užívali. Pekná práca.

Na záver spomeniem, že hra obsahuje brutálny systém respawnu, keď sa nepriatelia dokážu respawnovať na rovnaké miesto aj pár sekúnd po tom, čo ste ich tam zostrelili. Nedeje sa to často, ale je tu zopár pasáží, kde si kvôli tomu budete neveriacky škrabať prstom po hlave.

Tento neduh vyvážim pozitívnou správou, že hoci ide o remaster, neboli prostredníctvom neho pridané žiadne zľahčujúce prvky modernej doby ako quest markery, on-screen quest log, quest notifikácie, minimapa, kompas - nič z toho. Hra obsahuje len krátky quest log, ktorý sa zobrazí po pauzovaní. Až sa mi chce povedať, že keby takto vyzerali



všetky moderné tituly... O kol'ko vzrušenia, zaseknutí sa a spoľahnutia sa na vlastné schopnosti a dôvtip sme prišli všetky tými modernými „zlepšovákmi“. Nie, žiadne zlepšováky, sú to zhoršováky.

Aspyr, ktorý „preslávil“ hlavne tragický remaster Star Wars: Battlefront, to tentokrát zvládol veľmi obstojne. Hra

beží úplne nádherne, aj vďaka moderným nastaveniam grafiky vyzerá veľmi dobre a jej framerate je hladší ako povrch sklenenej šošovky. Nejde však o dokonalý port. Mojmým zvyčajným štandardom dobrého portu na PC je aj prítomnosť podpory kurzora myši. Bohužiaľ, ten tu nenájdeme. Našťastie, Bounty Hunter nemá veľa menu, čiže sa to dá vydržať. Viac zamrzí nemožnosť pre nastavenia klávesov, takže pred kúpou, ktorú za mňa určite odporúčam, na to radšej myslíte. Zatiaľ sme sa nedočkali žiadnych ohlásení od tvorcov, že by chystali patch pridávajúci túto žiadanú funkciu, no bola by škoda, ak by to takto ostalo navždy.

Na moje prekvapenie sa z remasteru takmer zabudnutej hry, u ktorej už vážne hrozilo,

že navždy ostane na konzolách šiestej generácie, vykľula nadupaná dynamická akcia s vynikajúcim level dizajnom, ktorý bol umne navrhnutý tak, aby si hráči užili trysky Jango Fetta čo najviac. Škoda len toho nedotiahnutého systému lovenia odmienu, ktorý tu pôsobí tak akosi navyše, a malého množstva zbraní na to, že je to strieláčka. Nezabúdajte, ide o vyše 20 rokov starý titul, čiže vám nič nedá zadarmo a už vôbec vás nebude vodiť za ručičku. Ach, že mi tie staré dobré časy, kedy to hry robili presne takto, chýbajú...

Maroš Goč



ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner:	Výrobca:	Zapožičal:
TPS	Aspyr (remaster)	Aspyr

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúci level dizajn	- zbraní mohlo byť pokojne viac
+ nadupaná akcia	- nedotiahnuté boss fighty
+ výborný remaster (s niekoľkými neduhmi)	- občas extrémny respawn nepriateľov
+ pekné bonusy	

HODNOTENIE:



NOVINKY Z TECH SVETA

>> VÝBER: *Samuel Benko*

GENESIS Helium 312BT



GENESIS Helium 312 BT je moderný soundbar s kompaktným dizajnom, ktorý sa hodí do malých priestorov.

Ponúka duálne pripojenie cez USB a Bluetooth 5.2, čo umožňuje pohodlné prehrávanie zvuku z viacerých zariadení bez nutnosti opätovného pripájania káblov. Ovládanie je jednoduché, vďaka dotykovým tlačidlám na hornej strane, ktoré umožňujú prepínať režimy prehrávania, upravovať basy a prispôbovať RGB podsvietenie s 12 efektmi. S výkonom 10 W a frekvenčným rozsahom 100 – 20 000 Hz je vhodný na hry, hudbu a multimédiá. Napájanie cez USB znižuje počet káblov, pričom je kompatibilný s Androidom a PC. Cena je 39 EUR.

Creative GaN CHARGER



Creative uvádza na trh sériu GaN nabíjačiek s výkonom 67W, 100W a 140W. Tieto nabíjačky sa vyznačujú minimalistickým dizajnom ZEN, vyrobené sú z kvalitného plastu a disponujú modernými bezpečnostnými prvkami, ako ochrana proti skratu, prehriatiu a nadprúdu. Model 140 W má tri USB-C porty a umožňuje rýchle nabíjanie viacerých zariadení naraz. Balenie obsahuje adaptér na európske zásuvky, no 140 W USB-C kábel sa predáva samostatne. Tento kábel dokáže nabiť mobilný telefón na 50 % za 30 minút a pracovný notebook za rovnaký čas. Okrem nabíjania je vhodný aj na prenos dát s rýchlosťou 480 Mbps. Nabíjačky sú praktické pre širokú škálu zariadení vrátane notebookov a herných konzol.

ASUS ProArt P16



ASUS ProArt P16 je špičková pracovná stanica navrhnutá pre profesionálov v oblasti grafiky, postprodukcie a 3D animácie.

S cenou okolo štyroch tisíc euro ponúka mimoriadny výkon, ktorý zabezpečuje AMD Ryzen AI 9, NVIDIA GeForce RTX 4070,

64 GB RAM a 4 TB SSD. Dizajn vychádza z modelu ROG Zephyrus G16, s prémiovým hliníkovým šasi, ktoré je tenké (1,7 cm) a ľahké (1,8 kg).

16-palcový 4K OLED displej s dotykovým ovládaním a pomerom strán 16:10 je vynikajúci pre prácu, hoci obnovovacia

frekvencia 60 Hz môže byť pre hráčov alebo video editorov limitujúca.

Notebook ponúka širokú paletu portov, vrátane HDMI 2.1, USB-C 4.0 a čítačky SD kariet. Klávesnica je pohodlná, s presným zdvihom a bielym podsvietením, doplnená o DialPad, ktorý zjednodušuje prácu s kreatívnym softvérom. Chladenie je riešené trojicou ventilátorov, ktoré udržiavajú notebook v prijateľných teplotách, aj keď pri plnej záťaži môže byť hluk rušivý. Batéria s kapacitou 90 Wh ponúka výdrž až deväť hodín pri bežnom používaní. ProArt P16 je ideálny pre profesionálov, ktorí hľadajú vysokovýkonný, spoľahlivý a prenosný nástroj pre náročné kreatívne úlohy, pričom poskytuje rovnováhu medzi výkonom, prenosnosťou a dizajnom.

Tento notebook zvládne aj náročné úlohy, no jeho cena a niektoré obmedzenia, ako je 60 Hz displej, ho predurčujú hlavne pre kreatívne projekty, nie pre čisté hranie hier.

Epomaker MS68



Epomaker MS68 je prémiová 65 % mechanická klávesnica s 66 klávesmi, vyrobená z CNC hliníku s eloxovanou povrchovou úpravou, ktorá zabezpečuje odolnosť voči korózii a má efekt metalízy.

Váži 1,45 kg a má pevne skosený sklon bez výklopných nožičiek. Obsahuje 0,85-palcový TFT displej, ktorý zobrazuje stav batérie, čas a umožňuje zobrazenie GIF obrázkov. Konektivita zahŕňa USB-A/USB-C kábel, 2,4 GHz USB kľúč a Bluetooth, pričom batéria s kapacitou 3000 mAh vydrží až tri týždne. Softvér QMK/VIA umožňuje programovateľnosť spínačov, no chýba jej jednotná aplikácia na ovládanie všetkých funkcií, čo môže byť pre niektorých používateľov komplikáciou. Napriek tomu vyniká svojou odolnosťou, kvalitnou konštrukciou a širokými možnosťami prispôsobenia.

Kingston XS1000 (Red)



Červený disk XS1000 rozšíri ponuku externých SSD diskov Kingston, v ktorej sú pôvodný celočierny disk XS1000 a strieborný disk XS2000 - malé a neuveriteľne elegantné riešenia zálohovania súborov s hmotnosťou menej ako 29 g.

Rad XS1000 ponúka rýchlosť čítania 1050 MB/s a veľkú kapacitu 500 MB až do 2 TB. Disk sa dodáva s káblami USB-C na USB-A a ďalším adaptérom USB-A na USB-C kvôli maximálnej kompatibilitě s novšími aj staršími zariadeniami. SSD disk XS1000, veľkosť krabičky zápalky, slúži ako spolahehlivý spoločník pri jednoduchom zálohovaní súborov a zaručuje nepretržitý prístup k dôležitým dokumentom, vzácnym spomienkam, aj mediálnym súborom. Začiatkom tohto roku získal externý SSD disk XS1000 značky Kingston ocenenie Red Dot Award 2024 v kategórii Design produktu.

Motorola Razr 50 Ultra



Motorola Razr 50 Ultra je prémiový skladací smartfón, ktorý vyniká kvalitným spracovaním a mnohými vylepšeniami oproti predchádzajúcim modelom.

Disponuje certifikátom vodeodolnosti IPX8, čo zvyšuje jeho odolnosť voči nehodám a nečakaným ponoreniam.

Dizajn je elegantný, s vegánskou kožou na chrbte, ktorá pridáva na odolnosti a poskytuje príjemný pocit v ruke.

Externá 4-palcová P-OLED obrazovka, s vysokou obnovovacou frekvenciou 165 Hz a podporou Dolby Vision, je oproti predchodcom väčšia a ponúka výborný

obraz aj na priamom slnku. Vnútrotný 6,9-palcový displej s rozlíšením 2640 x 1080 pixelov poskytuje ostrý obraz, rovnako s podporou HDR10+.

Nový mechanizmus pántu umožňuje širšie možnosti uhla otvorenia, čo zvyšuje použiteľnosť v rôznych situáciách. S batériou s kapacitou 4000 mAh zvládne telefón celý deň aktívneho používania. Priložený 68 W adaptér umožňuje rýchle nabitie, pričom mobil je možné nabiť za približne trištvrte hodiny.

Výkonný Snapdragon 8s Gen 3, spolu s 12 GB RAM a 512 GB úložiskom, zabezpečuje plynulý chod aj pri náročných úlohách. Fotoaparát s hlavným 50 Mpx snímačom a teleobjektívom ponúka skvelú kvalitu fotografií aj v slabšom svetle.

Celkovo je Razr 50 Ultra ideálnym výberom pre tých, ktorí hľadajú spolahehlivý, štýlový a výkonný skladací smartfón s množstvom praktických funkcií a špičkovým dizajnom.

Samsung Galaxy Z Flip6

SAME BUT DIFFERENT



Rastúcu popularitu skladacích telefónov, myslené konkrétne tých s ohybným displejom, asi najlepšie deklaruje môj čoraz silnejší pocit dejãa v u zakaždým, keď v hlavičke textu vidím názvy ako Flip či Fold. Ten jeden kalendãr dozadu, kedy som ja osobne recenzoval piatu generáciu kompaktnej skladačky od Samsungu, ktorú som si mimochodom potom aj kúpil pre súkromné účely, ale o tom ešte dnes bude reč, utiekol neveriteľným spôsobom, a dnes tu pre vás, našich verných, dávam dohromady text hodnotenia nového modelu Z Flip6. Čas letí a juhokórejský gigant, akokoľvek je podiel predaju jeho skladacích telefónov voči zvyšku portfólia stále skôr zanedbateľnou omrvinkou, pokračuje v zdokonaľovaní idey samotnej. Po roku dennodenne využívaného Flipu5 som sa s veľkým očakávaním pustil do skúmania kvalít jeho nasledovníka

s tým, že som mal v hlave na základe dlhodobej skúsenosti pochopiteľne hromadu pripomienok a v nasledujúcom texte sa preto dozviete, ako moje bádanie nakoniec dopadlo a či vidím nejaký zmysel v prechode z päťky na šesťku.

Riešiť nejaké dizajnové rozdiely medzi starým a novým Flipom nemá v zásadne vôbec cenu, keďže sa tu jedná o modelovú situáciu dobre známu z toho populárneho meme obrázku „Same But Different“. Každopádne, konštruktérom sa predsa len počas brúsenia kovového šasi zachcelo trochu viac hrãn, a preto prehodili na sústruhu šablónu z oblej na ostrú. Výsledok sa v praxi neprejavil žiadnou zmenou v zmysle držania telefónu samotného a rovnako tak som nezaznamenal o nič horší proces počas otvárania mobilu pomocou jednej ruky - stále to ide oveľa tãžšie než u

konkurenčného Motorola Razr, ale akonáhle nájdete ten správny grif, ako zasunúť špičku palca do spodného rohu mobilu, máte vyhrané. Aby sa však Galaxy Z Flip6 ako-tak odlíšil od svojho predchodcu, tak mu Samsung okružkoval duo fotomodulov kovovým lemom. Musím povedať, že z môjho pohľadu to celkovej vizuálnej stránke len uškodilo a z pôvodne minimalistického akcentu tu razom máme explicitne akcentované okuliare, na aké nemusí byť práve každý zvedavý. Jedným dychom však treba dodať, že dizajn je aj v roku 2024 silne subjektívna vec, a to, čo sa nepozdáva mne, nie je ani náhodou názorom väčšiny.

Nad čím však musím výrobcovi naopak zatlieskať a čo je súčasne vôbec najzásadnejšou zmenou medzi starým a novým, tak to je zvýšenie konštrukčnej odolnosti. Nový Flip6 využíva v rámci šasi



ovela odolnejší hliník a hlavne Gorilla Glass Victus druhej generácie. Zmenil sa mechanizmus skladania, ktorý by mal vydržať oveľa viac než ten minulý a nepodliehať postupnej degradácii, a rovnako tak došlo k zlepšeniu odolnosti voči vonkajším vplyvom. Z pôvodného IPX8 máme nárast na IP48 - pridalo sa tak odpudzovanie miniatúrnych objektov od veľkosti jedného milimetra.

Ako to bude vyzerat' po roku?

Rozbal'ovat' úplne nový Flip je zakaždým veľkým zážitkom a človek jednoducho žasne nad tou konštrukčnou pevnosťou takto sofistikovanej elektroniky. Jedna vec je však mať v ruke ešte z továrne horúcu novinku a druhá je to, ako mobil bude vyzerat' po roku intenzívnej záťaže. Z mojich skúseností dlhodobého používania Z Flip5 bez akéhokoli'vek obalu (áno, padol mi na zem asi tak desaťkrát) dnes vyplýva, že kovový rám je mimo iného náchylný na zbieranie škrabancov od prsteňov. Model Z Flip6 som za ten mesiac testovania používal rovnakým

spôsobom a vyššie spomínaná zmena v kvalite hliníka má evidentne niečo do seba, keďže sa na testovanej vzorke neobjavil ani jeden vlasový škrabanec. Druhá, a o niečo

dôležitejšia vec, je konštrukčná tuhosť pántov. Dvanásť mesiacov otvárania a zatvárania sa na mojom osobnom mobile dosť zásadne podpísala a dnes už telefón v otvorenom stave nie je rovný ako pravítko, ale, naopak, má tendenciu sa jemne hrbíť ako ten uschnutý starec z románu Ernesta Hemingwaya.

Ako uvádzam vyššie, tak Samsung deklaruje pokrok v spracovaní pántov a šesťka by v tomto ohľade mala logicky zniesť oveľa viac než minulé modely. To vám však teraz pochopiteľne neviem vyvrátiť ani potvrdiť. Z tej kratšej skúsenosti je však možné badať prídanie na celkovej tuhosti systému otvárania a zatvárania - chrbát mobilu už nie je ani v zatvorenom stave možné tak jednoducho vychýliť mimo jeho osy. Takže áno, akokoľ'vek to tak možno na prvý pohľad nevyzerá, tak Samsung dozaista za ten rok



príprav šesťky nesedel len na zadku a reálne na niečom uchopiteľnom skutočne pracoval.

Skladačky formátu Flip, a to teraz nutne nemusí byť reč len o telefónoch z dielne Samsungu, si kupujú prevažne dve sorty užívateľ'ov. Na jednej strane máme boomerov môjho formátu, spomínajúcich na archaickú éru prvých vyklápacích telefónov, a na tej druhej mladú sortu sociálnymi sieťami živených pretekárov s časom. Spoločným menovateľ'om oboch skupín je cieľené využívanie kompaktného šasi v modernom dizajne, ktoré v sebe obsahuje solídny výkon, výborný displej a uspokojivý fotoaparát. Začnime obrazkami. Do tohto opisu totižto dokonale zapadá aj Galaxy Z Flip6, vybavený hlavným 6,7 palcovým skladacím panelom a vonkajším 3,4 palcovým AMOLED displejom. Predný displej ponúka rozlíšenie 720 x 748 pxl (60 Hz) a využívať ho budete prevažne na takzvane





Konečne to krajšie fotí

Asi ste pochopili, aj bez môjho cieľeného navádzania, že kvalita a spracovanie oboch displejov sa voči minulej generácii nijako nezmenila. Preto pod'me d'alej k opisu fotoaparátov, kde k tej zmene, a vôbec nie skromnej, konečne došlo. Nový Galaxy Z Flip6 totižto dostal dôstojný hlavný 50 Mpx senzor, čo je veľký skok oproti pôvodnému 12 Mpx modulu.

Aj vďaka tejto zmene a ruka v ruku so stále naturálne pôsobiacou AI postprodukcii si viete s novou Samsung skladačkou pozbierať kvalitatívne obstojné obrázky, a to aj pri zhoršených svetelných podmienkach (clona f/1.8 v tomto robí svoje). Kvalita 12 Mpx ultraširokouhlého objektívu a rovnako tak identického 10Mpx (f/2,2) selfie modulu sa nezmenila, a treba jasne zmieniť, že v

náhl'adovú interakciu. Samsung stále testuje neobmedzené využívanie prednej obrazovky v modelovom rade Flip, a ani v tejto generácii sa ešte neprepracoval d'alej než za šablóny počasia, kalendára, Spotify a podobne - existuje možnosť nainštalovania softvéru, ktorý vám na prednej obrazovke spustí doslova čokoľ'vek, avšak ten nie je, diplomaticky povedané, doladený. Primárne však aj tak budete cez menšiu obrazovku čítať notifikácie alebo zamietat' nevyžiadané telefonáty od podvodných schránkových firiem. Svoj účel to splní a vám sa tak zníži počet ohybov hlavného panelu. Práve hlavný a skladací AMOLED displej prichádza s rozlíšením 2640 × 1080pxl pri dynamickej obnovovacej frekvencii 120Hz a papierovom jase okolo 2 600 nitov. Obrazovka je nádherná, a aj keď reálne meranie jasú ukázalo v skutočnosti maximálnu úroveň 2 000 nitov, v praxi to je stále dostatok svietivosti, s akou môžete mobil používať aj na priamom slnku. Aby som bol však fér, tak konkurencia, konkrétne v prípade nového modelu Razr značky Motorola, je v tomto ohľade na tom kvalitatívne oveľa vyššie.



druhom prípade sa do popredia dostáva jedna z dôležitých výhod skladacích telefónov - urobiť si fotku samého seba si totižto na Flipe a Folde viete jednoducho pomocou hlavného senzoru so zrkadlením náhľadu na vonkajšej obrazovke.

Je zaujímavé, že napriek tomu, že má testovaný mobil ultraširokohlý snímač, sám o sebe neponúka žiadnu formu makro snímania. Na margo nahrávania videí treba uviesť možnosť snímania v 4K pri 60FPS, čo je pre kreatívnych ľudí schopných využiť ohybnosť šasi Flipu dostatočnou motiváciou na vlastnú tvorbu. Stabilizácia obrazu funguje výborne.

Sériu výtvarne pojatých selfie fotiek, ktoré nájdete v tomto texte, teraz použijem ako oslí mostík do sekcie výkonu, chladenia a AI ako takej. Samsung ako jeden z prvých veľkých výrobcov integruje do svojich mobilov hromadu zaujímavých funkcií využívajúcich umelú inteligenciu, medzi ktoré patrí napríklad aj možnosť transformácie živej fotky na kreslenú. Do akej miery je to pre vás praktické a dlhodobu využiteľné, to už nechám na vašom posúdení, každopádne, ide o jeden z mnohých relevantných príkladov skĺbenia AI s výkonným telefónom. Mimo materiálu vhodného do komiksov má užívateľ možnosť nechať AI upravovať fotografie s o niečo realistickejšou postprodukciami - vyznačené objekty na fotke dokáže úplne zmazať a nahradiť ich na 85% presnou

farebnou stenou (v závislosti od náročnosti kompozície, samozrejme), alebo vami vybraným obrázkom. Ďalej vám umožňuje spomaľovať videá bez straty kvality, v sekunde prekladať text aj hovorené slovo do vášho rodného jazyka (vrátane CZ/SK) a zabezpečovať funkciu osobného asistenta.

Ste po ťažkej noci a potrebujete svoju šéfovi nejakú zdvorilo odôvodniť svoju absenciu na rannej porade? Umelá inteligencia vám vygeneruje rozumne znejúci text, s ktorým dozaista uspejete. Aby niečo takéto bolo technicky možné zabezpečuje čip Snapdragon 8 Gen 3 doplnený o 12 GB operačnú pamäť a grafiku Adreno 750. Systém je extrémne rýchly a poskytuje hladký chod aj pri náročných operáciách - s takou čipovou zostavou sa nie je čomu čudovať.

Čomu sa však trochu čudujem, je neprítomnosť funkcie DeX, ktorá napríklad vo Z Fold6, telefóne s totožným výkonom, je plne prítomná. Dalo by sa preto povedať, že ten extrémny výkon tam síce je, ale Samsung ho v rámci konceptu Flip nevyužíva do takej miery, ako by mohol. Chladenie má po novom v režii parná komora, vďaka čomu je jeho efektívnosť oveľa vyššia, a pri plnom výkone sa kovové telo zariadenia neprehrieva takým spôsobom, ako tomu je pri Flip5 - špeciálne pri vytvorení prístupového Wi-Fi bodu je horná hrana päťky vyložená žeravá. Dokonca aj počas hrania náročnejších

videohier, kde som skúšal identické tituly na Flip5 a Flip6 súčasne, bolo cítiť neznámy výhodu technológie vapor chamber.

Batéria sa zlepšila, ale...

Pôvodná kapacita 3 700mAh (Galaxy Z Flip5) bola navýšená na 4 000mAh. Papierovo sa tak predpokladá zlepšenie výdrže jednoducho musí dostať a v praxi to tak počas testovania aj bolo. Avšak problém je, že aj cez veľkosť identických obrazoviek, lepšiu kapacitu batérie a úspornejší lomeno výkonnejší čipset, sa z nového Flipu pri nenáročnom spôsobe používania nedá dostať viac než jeden a pol dňa.

Pri intenzívnom využívaní sa potom dostanete maximálne na jeden deň. Vyložené sklamanie však prichádza s pretrvávajúcou filozofiou Samsungu ohľadom plošného nezvyšovania rýchlosti samotného nabíjacieho procesu. K dispozícii je tak len 45W, s ktorým vám dotankovanie úplne vybitej batérie trvá hodinu.

Samsung Galaxy Z Flip6 je pre mňa osobne, ako majiteľa o generáciu staršieho modelu, pramálo zásadným impulzom k tomu, aby som okamžite a už po roku znova vytáhol peňaženku. Napriek tomu oceňujem navýšenie kvality konštrukcie, zlepšenie hlavného modulu fotoaparátu, prídanie odparovacej komory a, samozrejme, aj navýšenie kapacity batérie. Pre toho, kto však má doma o niekoľko generácií staršiu Galaxy vyklápačku, alebo o skladacom telefóne aktuálne začína konečne seriózne uvažovať, musí byť nový Z Flip6 dozaista a právom lákavé sústo. Než sa však pre rozhodnete, odporúčam vám prečítať si našu recenziu na konkurenčnú Flip skladačku od firmy Motorola - pri nej je totižto využívanie vonkajšieho panelu na úplne inej úrovni a aj je pre vás tento aspekt dôležitý, mohlo by to v procese rozhodovania výrazne zavážiť.

Verdikt

O rok starší Galaxy Z Flip je jeden z najlepších skladacích telefónov na scéne.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung Cena s DPH: 1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Konštrukčná kvalita
- + Displeje
- + IP48
- + AI a výkon
- + Odparovacia komora
- Využitelnosť vonkajšieho displeja
- Chýba podpora DeX

HODNOTENIE:



Creative GaN CHARGER 140W + Creative 140W Fast Charging Cable

DOKONALÁ KOMBINÁCIA PRE DOPLŇANIE ENERGIE



Creative uvádza na trh trojicu nových nabíjačiek GaN Charger vo výkonných variantoch 67W, 100W a 140W. Ponúkajú zaujímavý dizajn, moderné bezpečnostné prvky a praktickosť. Zároveň na trh uvádzajú aj USB-C kábel, ktorý umožňuje využitie plného potenciálu najsilnejšieho adaptéru. Spomínaný kábel však nie je súčasťou balenia - je to produkt, ktorý sa predáva samostatne.

Obal a jeho obsah

Biela krabica s typickým dizajnovým rukopisom Creative v sebe ukrýva nasúvaciu redukciu na európske elektrické zásuvky, adaptér a sprievodnú dokumentáciu. Kábel prichádza zabalený v obyčajnom zip-lockovom vrecku.

Prvé dojmy a spracovanie

Nabíjací adaptér je vyrobený z kvalitného bieleho plastu, váhou 245 gramov aj kvalitným vypracovaním pôsobí robustne. Absencia loga na bokoch adaptéru je súčasťou dizajnovej filozofie ZEN, ktorú Creative v posledných rokoch používa často. Na prednej strane sa nachádzajú v nami testovanej 140W verzii tri porty USB-C a LED kontrolka. 100W verzia disponuje tromi USB-C a jedným USB-A, 67W verzia dve USB-C a jedno USB-A. Spodná hrana obsahuje modelové označenie adaptéru spolu s údajmi o napájaní a vyklápaciu koncovku na americkú zásuvku (ktorá je medzinárodne označovaná ako „typ A“). Dvojmetrový nabíjací opletaný kábel pôsobí rovnako dobre ako všetky prémiové

produkty Creative – je pekný a robustný. Kábel je vyrobený z vysokokvalitnej medi, ktorej čistota dosahuje 99,99%. Zabudovaný čip 5A E-Marker zabezpečuje stabilitu v nabíjaní, napájaní i dátových prenosov, kábel je preto vhodný pre použitie s mobilnými telefónmi, počítačmi, tabletmi, aj hernými konzolami ako Playstation 5 a Nintendo Switch.

Používanie

Pred prvým použitím v našich podmienkach je potrebné nasunúť príbalenú redukciu, aby bolo možné adaptér zasunúť do európskej elektrickej zásuvky (označovanej ako „typ C“ a „typ F“). Redukcia sa ľahko nasúva, sama sa zaistí a po odistení sa ľahko vyberá, avšak americkí používatelia budú považovať



za nevýhodu veľmi neergonomické vyklápanie americkej koncovky „typu A“.

Vrchný port USB-C (nazvime ho „slabý“) nabíja pripojené zariadenie maximálnym výkonom 20W bez ohľadu na ostatné vyt'aženie portov (nazvime ich ako „silné“). Na plný výkon 140W dokáže adaptér fungovať iba pri zapojení jedného (stredného alebo spodného) USB portu. Pri zapojení „slabého“ 20W portu dokáže jeden zo „silných“ portov poskytovať 120W, ak však zapojíme všetky porty, vrchný pôjde na 20W a ďalšie dva na 60W. V prípade zapojenia oboch „silnejších“ portov bez „slabého“ budú oba silné nabíjať na maximálne 65W.

Creative GaN Charger disponuje ochranou proti skratu, prehriatiu, prepätiu i nadprúdu. Kombinácia GaN Chargeru a 140W kábla dokáže nabíjať mobilné telefóny pri plnom nabíjacom výkone 140W 5A/28V z 0 na



50% batérie zhruba za pol hodinu, pracovný notebook trvá rovnako dlho, výkonný herný notebook s väčšou batériou sa podarilo za pol hodinu nabiť na 37%. Powerbanka Baseus s kapacitou 20000mAh sa za pol hodinu nabila na 23%. Kábel má maximálnu prenosovú rýchlosť 480Mbps.

Zhrnutie

Tentokrát sme našim čitateľom priniesli dva produkty v jednej recenzii z dôvodu, že ich vydanie bolo myslené ako kombinácia, ktorá si skvele rozumie. GaN Charger je malý (ale nie úplne najľahší) adaptér schopný napájať zároveň telefón, tablet aj notebook, pritom je spratný a relatívne dosť výkonný.

Kábel Creative 140W Fast Charging Cable je jeho dokonalým part'ákom. Oba produkty majú obrovský potenciál robiť spoločnosť svojim používateľom dlhé roky a spoľahlivo im slúžiť.

Miroslav Beták



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal:	Cena s DPH:
Creative	90€ (Adaptér), 15€ (Kábel)

PLUSY A MÍNUSY:

+ funkcionalita	- neergonomické vyklápanie nožičiek adaptéra
-----------------	--

HODNOTENIE:



Xiaomi Robot Vacuum X20+

ČO NOVÉ PRINÁŠA?



Robotické vysávače sa kalendár za kalendárom približujú čoraz viac tej ideálnej predstave odbremenenia bežného človeka od nutnosti pravidelného vysávania a umývania podláh v domácnostiach. Akokoľvek tomu ja osobne dávam ešte minimálne dekádu, než sa proces zbierania povrchovej špiny v interiéroch natol'ko zautomatizuje, že si budeme môcť dovoliť tvrdiť niečo o plnohodnotnej a bez údržbovej sci-fi domácnosti, ten celkový pokrok, aký daný segment zaznamenal, je jednoducho napriek tomu ohromujúci.

Stále so slzou v oku spomínam na svoj prvý robotický vysávač od Samsungu, ktorý bol absurdne veľký, stál dve výplaty a akonáhle narazil na kúsok kábla, spustil samo deštruktívny program celého domu. A keď si dnes svojho „Fufiho“, čo už dávno odpočíva v kremíkovom nebi, porovnávam

s jeho generačnými nasledovníkmi, je mi jasné, že všetci výrobcovia inteligentnej čistiacej techniky idú po správnej ceste.

Dobrym príkladom je aj evolučná linka automatického vysávača lomeno mopu v rámci modelového radu X od čínskeho Xiaomi, ktoré nedávno aj na náš trh uviedla verziu X20+. Ja sám mám domácnosť v rámci automatizácie zbierania špiny a umývania podláh výhradne vybavenú produktami od uvedeného výrobcu, a preto som si mohol názorne overiť úroveň evolúcie rozdielov medzi predchádzajúcou verziou X10+ a tou súčasnou.

Xiaomi Robot Vacuum X20+ a Xiaomi Robot Vacuum X10+ sú si po dizajnovej stránke rovný ako brat s bratom. V tomto prípade výrobca síce navýšil číslovku v názve, ale reálne úroveň technológií

použitých v staršej verzii ponechal bez zmien, to všetko s tým, že v rámci ponuky funkcií dokonca zopár ubral. Dôvodom bolo cieľené zníženie ceny, čo je súčasne jeden z hlavných argumentov, prečo by ste o kúpe nového modelu mali uvažovať - túžite po inteligentnom pomocníkovi a nechcete minúť viac ako 500 eur?

Začnime však stručným rozpisom samotných rozdielov. Verzia X20+ prichádza s kapacitne väčším objemom nádobiek na vodu (čistú aj špinavú), ktoré tak z pôvodných 2,4 litra narástli až na 4 litre - vďaka tejto zmene sa užívateľ nemusí tak často zaoberať s vylieváním špinavej tekutiny a dopĺňovaním tej čistej. Apropos, keď už spomínam vodu, tak v prípade, ak máte vo vašom bydlisku dokázateľne tvrdú vodu, odporúčam vám do automatických vysávačov tohto druhu liat' výhradne len



destilovanú vodu. Inak riskujete fatálne poškodenie samotného zariadenia, na ktoré vám nebude zo strany výrobcu uznaná záručná oprava. Ono sa o tom totižto verejne vôbec nehovorí a v návode je to uvedené ako malá poznámka pod čiarou, ale zanášanie sofistikovanej elektroniky vodným kameňom padá výhradne na ramená užívateľ'a, a akékoľvek následky pri poškodení si nesie len on sám.

Ďalšou zmenou je odstránenie tlačidiel priamo z dokovacej stanice, ktoré pôvodne slúžili na spustenie programu čistenia - Xioami si však pomerne rozumne vyhodnotilo ich zbytočnosť, keďže väčšina užívateľ'ov aj tak vysávač ovláda cez aplikáciu, a aj keď náhodou potrebujú uviesť robota do chodu a nemajú u seba mobil, stačí stlačiť fyzický spínač na vysávači.

Vyšší sací výkon a sušenie studeným vzduchom

Pozitívna zmena nastala v tomto prípade aj pri navýšení sacieho výkonu, ktorý sa z pôvodných 4 000Pa posunul až na 6 000Pa. V praxi tak X20+, mimochodom s rovnakým usporiadaním rotačného valca ako má X10+, dokázal pri plnom výkone pozbierať oveľa viac špiny z medzier medzi našou drevenou podlahou. Pridanou hodnotou je schopnosť vysávača nasáť vlasy aj z väčšej vzdialenosti, čo sa hodí predovšetkým v komplikovaných častiach interiérov zaprataných nábytkom. Menším nedostatkom novej verzie, ktorým tá stará netrpela, je absencia sušenia mokrych

rotačných podložiek pomocou horúceho vzduchu. Vždy keď vysávač X10+ zaparkoval a dokončil svoju činnosť, dokovacia stanica do jeho spodku automaticky púšťala horúci vzduch - behom dvoch hodín tak bol starší model opäť pripravený nanovo začať umývať. Jeho nasledovník však využíva sušenie už len studeným vzduchom, čo dĺžku procesu násobí a dve hodiny sú už automaticky málo - štandardne si viete časovú os sušenia nastaviť cez aplikáciu v rozmedzí od dvoch do dvanástich hodín, každopádne, úplne mokré podložky vám neuschnú skôr než za tri až štyri hodinky. V tomto bode by sme mohli diskutovať hlavne v tom duchu, či je pre vás konkrétne dôležité mať rotačné podložky mopa suché čo najskôr, alebo je vám to vlastne jedno, keďže nebudete umývať tak skoro. Je tu však istý aspekt pohotovosti, kedy vám, napríklad po ceste do chladničky padne na zem jogurt a za päť minút máte byť s dcérou u zubára - upracete to klasickým spôsobom a riskujete, že prídete neskoro, alebo spustíte pripravený vysávač a o nič ďalšie sa už starať nebudete? Z mojich skúseností za tie takmer dva roky používania verzie X10+ vyplynulo, že by som sušenie horúcim vzduchom ocenil aj v jeho nasledovníkovi, ale ako píšem, je to silno individuálne. Rovnako silno individuálne môžete vnímať absenciu detekcie koberec. Xiaomi pri cieľenej snahe znížiť cenu pod magickú hranicu piatich stoviek (verte, že podobný vysávač v takej kvalite a s automatickou stanicou v balení lacnejšie nekúpite) musel vynechať ultrazvukové senzory. Tie v minulej generácii slúžili

na detekciu koberec a zabezpečovali automatické dvíhanie rotujúcich podložiek. Verzia X20+ síce tiež ponúka funkciu dvíhnutia týchto podložiek (konkrétne o 7 mm), avšak, aby vysávač vedel identifikovať koberec, musíte mu ho predbežne označiť na mape - ak to neurobíte, súčasne so zvyškom podláh vám pekne poumýva aj koberec. V našej domácnosti sa nachádza presne 0,0% koberec, a tak, ako už tušíte, nikto za absenciu ich rozpoznávania smútiť nebude. Kto to má však doma úplne opačne, mohol by s kúpou modelu X20+ naraziť na hromadu otravnej interakcie v rámci stále nelokalizovanej aplikácie.

Keď už spomínam softvérovú časť a nastavovanie aplikácie v mobile, zoznam rozdielov medzi predchádzajúcou a súčasnou generáciou modelového radu X môžeme zakončiť práve pri nej. Posledná absencia sa totižto týka rozpoznávania navigovania, respektíve nemožnosti zobrazenia 3D mapy vašej domácnosti, a tým pádom aj údajne potencionálne horšej navigácie medzi prekážkami. Do akej miery je práve tento nedostatok relevantným je otázne, keďže po mesiaci používania novinky X20+, podotýkam, že po boku jeho predchodcu, som nezaznamenal ani jeden výkyv v rámci pohybu po identickom priestore. Oba modely sa správajú rovnako, a jediným rozdielom tak bol hlasový prejav tej slečny, čo vám po vzore lampiónu na vlakovej stanici, oznamuje aktuálne dianie na trati - v novej verzii je dosť spomalená, ako keby týždeň nespala alebo mala čo-to popiť.

Tenet

Uvedomujem si, že zakončovať recenziu obsahom, ktorý mal byť už v úvode, vám vytlačím obočie až niekam na čelo, každopádne som tentokrát usúdil, že zásadné je uviesť prednostne všetky tie rozdiely medzi X10+ a X20+. Tak či onak, inteligentný upratovací robot Xiaomi X20+ je v rámci samotného vysávača identický s predchodcom (rozmery 350 × 350 × 97 mm), a ak dám bokom absenciu ultrazvukových senzorov, tak jediné, čo sa zmenilo je odstránenie kovovej dekorácie z vežičky LiDARU - rotujúci laser v hornej časti šasi. Inak je systém nasávania prachu a nečistôt, vrátane dvoch rotujúcich textilných podložiek, úplne totožný. Všetky komponenty, ktoré sa podieľajú priamo na procese čistenia, sú zhodné so starším modelom a samozrejme podliehajú identickej degradácii - časom ich musíte buď ručne rozobrať a v rámci údržby vyčistiť, oprat' alebo vyhodit' a kúpiť nové.

Automatická dokovacia stanica sa na základe nárastu objemu nádob na vodu

samozrejme zväčšila, a to konkrétne na 586 × 427 × 340 mm (rozmery vymeniteľného vrečka na zber špiny ako aj jeho pozičné umiestnenie sú nezmenené.) V domácnosti preto stanici musíte nájsť o niečo viac priestoru, než tomu bolo minule.

S nádobami viete na jedno doliatie pokryť rozlohu viac ako dvesto metrov štvorcových, čo je určite dostatočné v prípade, ak náhodou nebývate v opustenom hangári na letisku - opäť pripomínam, že ak máte doma tvrdú vodu, ako je u nás na Záhorí, odporúčam používať len destilovanú tekutinu (síce sa vám to predraží, ale zato vám vysávač bude slúžiť spoľahlivo viac než len jeden rok.) Orientácia vysávača v priestore je stále na vysokej úrovni a doslovného a drzého narážania do nábytku sa nedočkáte. Vysávač dokáže reagovať na nové prekážky v už viackrát zmapovanom teréne a účelne ich obchádzať, čo je napokon klad, aký som pred viac než rokom spomínal aj v recenzii na X10+.

Vyšší sací výkon (6 000Pa) sa stáva ohromnou výhodou v tej domácnosti, kde

sa pohybujú malé deti zanechávajúc za sebou rôzne úrovne znečistenia a rovnako tak, kde sa myslí na pohodlie chlpatých domácich maznáčikov. Za tie roky som už mal možnosť testovať kvalitatívne rôzne automatické vysávače lomeno mopovače a musím povedať, že model X20+ sa medzi nimi v celkovej úrovni odvedenia dobrej práce rozhodne nestratí.

Vysávanie tvrdých podláh je zrovnaťelné s klasickým luxom, a čo sa týka umývania, akokoľvek je podobná elektronika všeobecne neschopná dostať sa až úplne do rohov, ten zvyšok ostáva krásne čistý - zbavíte sa dokonca aj zaschnutej špiny. Užívateľ má možnosť si cez Xiaomi Home nastavovať intenzitu upratovacích procesov, meniť takzvané No-GO zóny, definovať časový harmonogram upratovania a sledovať samotný proces čistenia na diaľku.

Jedinou nevýhodou sa tak javí stále neúplná lokalizácia aplikácie do slovenčiny alebo češtiny. Xiaomi Robot Vacuum X20+ je dôstojným nasledovníkom svojho predchodcu a dá sa povedať, že pre domácnosti, kde prevládajú tvrdé povrchy bez kobercov, sa jedná o najlepšiu možnú voľbu v rámci kúpy spoľahlivého automatického vysávača lomeno mopovača. V čase, kedy som pripravoval tento text sa predmetný robot dal zakúpiť dokonca za sumu 430 eur, čo je jednoducho ponuka, aká sa neodmieta.

Predstavte si, že minimálne mesiac sa nemusíte na vybranou úseku domácnosti starať o to, či je podlaha povysávaná a poumývaná. Jediné, čo treba, je doliatie čistej vody a zbavenie sa špinavej. Po mesiaci vykonáte jednoduchú údržbu vysávača, ako aj jeho automatickej stanice (spodná časť sa zanáša od špiny a je nutné ju poumývať ručne) a celý cyklus začína zase nanovo. Je to pre vás dostatočná sci-fi predstava? Tak určite viete, čo máte robiť.

Verdikt

Kvalitný a cenovo výhodný pomocník do domácnosti.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi Cena s DPH: 430€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Bezchybný pohyb v priestore
- + Sací výkon
- + Možnosti aplikácie
- + Perfektné mopovanie
- Aplikácia stále v angličtine
- Chýba automatická detekcia kobercov

HODNOTENIE:





PLAY GO SMART



**ĎAKUJEME
PLAY GO SMART
A MP3**

**LET'S PLAY
LET'S GO
BE SMART**

SVET NEPATRIL NIKOMU,
KTO NEBOL HRÁČ

GAMING, HRY A ZÁBAVA
NOTEBOOKY A POČÍTAČE
MOBILY A SMART TECHNOLOGIE

L I V E • E A S Y • P L A Y • H A R D

www.pgs.sk

Samsung Galaxy Z Fold6

MEDZERU MÁME VYRIEŠENÚ, IDEME ĎALEJ...



Modelová rada Galaxy Z je tu s nami už neuveriteľné štyri roky a za tento dlhý čas stihla vyprodukovať šesť skladačích mobilov série Flip a Fold. Spoločnosť Samsung je dnes aj preto jasnou jednotkou vo výrobe moderných telefónov s ohybným displejom a špeciálne v prípade série Fold nekompromisne a rok za rokom napreduje v jej zdokonaľovaní. Už to celé nie je len o nejakom obrusovaní hrán prvého prototypu (tak som v roku 2020 v závere svojej recenzie priamo Galaxy Fold nazval), ale o navyšovaní benefitov ohľadom vlastníctva tohto unikátneho konceptu. Píšem vám to tu zámerne, keďže nemalá časť, nie len odbornej verejnosti, skladačkám ako takým prorokovala neúspech, a je dozaista jasné, že ak by Samsung vývoj tohto stále okrajového segmentu mobilov zarezal už po prvých pokusoch, z proroctiev by sa stala tvrdá realita. Juhokórejský

konglomerát si však evidentne nechcel nechať ujsť šancu byť jediným strojdcom čoraz viac rozbehnutého vlaku, a takmer všetku konkurenciu sledovať s výrazným náskokom. Zámerne píšem takmer, keďže jedinou firmou, ktorá dodnes drží pomerne slušne krok so Samsungom, je Motorola, a to vďaka ich podarenej „Flip“ verzii Razer telefónov. Posledný mesiac som pre vás pripravoval komplexný test Galaxy Z Fold6 a okrem už vyššie naznačeného spomínania na začiatky celej značky, som miestami neprestával krútiť hlavou nad porciou výhod skrývajúcej sa v danom mobile.

Proklamované obrusovanie sa skončilo. Úplne vidím tých juhokórejských inžinierov v montérkach od oleja, ako odstupujú od sústruhu a sfúkavajú kovové hobliny z dokončeného šasi Fold6. Výsledkom ich práce je súhrn síce čiastkových, ale napriek

tomu dôležitých pokrokov. Nový Z Fold6 totižto prichádza s váhou zrovnateľnou s akoukoľvek inou prémiovou vlajkovou lod'ou, keďže váži len 239 gramov. S telefónom vo vrecku si tak automaticky nemusíte nohavice istiť trakmi ani kusom špagátu, aby vám pri pohybe neskĺzli ku členkom. Ďalšia zmena sa dotýka jemného ohlodania výšky a hrúbky (5.6 mm v zatvorenom stave) s tým, že tentokrát sú hrany hliníkového tela oveľa ostrejšie - práve ostré hrany sú najlepšie rozpoznateľnou vizuálnou zmenou voči minulej generácii. Dizajn je krásne minimalistický a jediný, čo ho narúša, je výrazne vystúpená trojica foto snímačov zoradená pod sebou ako semafor.

Samsung tentokrát zapracoval aj na odolnosti voči vode lomeno prachu a dosiahol IP48 - mobil prežije potopenie do hĺbky viac ako jedného metra sladkej vody



generácie nemení. Dajme teraz bokom atribúty výkonu, o ktorých ešte bude v texte reč neskôr, a pod'me sa pozrieť na prvotne to najdôležitejšie, čím je duo AMOLED displejov.

Predný panel nám po novom narástol na veľkosť 6,3 palca a oproti predchádzajúcemu Foldu sa tak jemne rozšíril. Samsung týmto cielene potiera istý pocit stiesnenosti pri držaní telefónu oboma rukami, kedy sa konzument mohol cítiť jemne obmedzovaný - v situácii, keď mobil v zatvorenom stave držíte v jednej ruke a interagujete vyložene len palcom, je to samozrejme oveľa lepšie. Primárne je však dôvodom spomínanej a nemalej investície logicky hlavný, tentokrát 7,6 palcový panel - jeho rozlíšenie je 2160 x 1856 pxl pri 120 Hz, ale čo je dôležitejšie, tak jas papierovo

po dobu tridsiatich minút, a rovnako tak do jeho vnútra neprenikne predmet od jedného milimetra vyššie. Stále sa neodporúča t'ahať si Fold6 na pláž plnú piesku, na čom ešte chlapi v montérkach budú musieť do ďalších generácií určite zapracovať. Čo som počas skúmania kvality konštrukcie vyložene ocenil, okrem výborne umiestnenej čítačky odtlačku prstov na pravej hrane, bol krásne pevný pánt FlexHinge. Mobil vďaka nemu drží pevne polohu už pri minimálnom roztvorení a akokoľvek je otázne, ako na tom bude po pól roku neustálej záťaže, tak za onen mesiac nevykazoval žiadne známky degradácie kvality.

kupovať Fold, čo je štandardne telefón cenovo atakujúci hranicu dvoch tisíc eur, sa ani v prípade šiestej

Stále len pre špecifickú sortu konzumentov?

Dôvod prečo si istá skupina vybraných konzumentov má potrebu opakovane





siaha na úroveň 2 600 nitov. Iste, ide o údaj nameraný v laboratórnych podmienkach a reálne sa tu pohybuje okolo 2 300 nitov, ale napriek tomu je to takmer stopercentný nárast jasnosti voči Fold5 a hlavne úžasná čitateľnosť aj na priamom slnku.

Roztvorená obrazovka je tentokrát vylepšená aj v zmysle úpravy počtu vrstiev a z jej stredu takmer úplne zmizla nechcená ryha - je tam viditeľná len mierne a po pár dňoch ju váš mozog začne tradične úplne ignorovať, rovnako tak ako rozmazaný bod selfie kamery umiestnenej pod displejom v hornom okraji.

Panel je jednoducho ohromujúci po všetkých stránkach a či už na ňom pomocou S Pen pera upravujete kód, fotografie alebo videá, ohromí vás absolútna presnosť interakcie a celkové podanie farieb. Týmto sa vás snažím naviesť ku odpovedi na vyššie položenú otázku, a keďže dobre viem, že ste vnímavé osobnosti, tak si dáte na ňu jasnú odpoveď aj bez mojej pomoci.

Ešte než sa naplno presuniem ďalej, mám jednu osobnú poznámku na margo špecifickosti vnútorného displeju. Pomer strán 6:7 pri už uvádzanej veľkosti viac ako sedem palcov mi osobne dalo možnosť nie len prehľadne pracovať s textom na dvoch rozdelených obrazovkách súčasne (vertikálne alebo horizontálne), ale rovnako tak som mohol sledovať live prenosy amerického bejzbalu s krásne dostupnou štatistikou v zornom poli. Ak dám bokom bejzbal, tak práve sa mi rovnako začína moja hlavná láska (americký futbal), a vďaka skladaciemu mobilu Fold6 som bol schopný sledovať z pohodlia postele súčasne MLB aj NFL zápasy.

Dobre, podme na tú čoraz viac prepieranú tému naprieč technologickým svetom a spojme si ju s hodnotením výkonu. Fold6 poháňa výkonný osemjadrový čip Snapdragon 8 Gen 3 s operačnou

pamäťou 12 GB a grafikou v podobe Adreno 750. S takouto výbavou sa nemusíte obávať spustenia aj tých najnáročnejších videohier v rámci Androidu ako takého, napokon, Fold aj naďalej, mimo už vyššie naznačených zákazníkov, čoraz viac kupujú aj hráči. Súčasne je tu pochopiteľne zaručený multitasking bez spomalenia chodu systému.

Vďaka odparovacej komore sa hliníkové šasi nijako zásadným spôsobom neprehrievalo a človek tak mobil dokázal držať pohodlne v rukách aj pri najnáročnejších videohrách.

Hladká interakcia ide ruka v ruku s integráciou Galaxy AI, kde využitie umelej inteligencie presahuje do takmer všetkých sfér obsluhy telefónu. AI vám dáva opäť možnosť upravovať fotografie o niečo realistickejšou postprodukciou - vyznačené objekty na fotke dokáže úplne zmazať a nahradiť ich na 85% presnou farebnou stenou (v závislosti od náročnosti kompozície), alebo vami vybraným obrázkom. Ďalej vám umožňuje

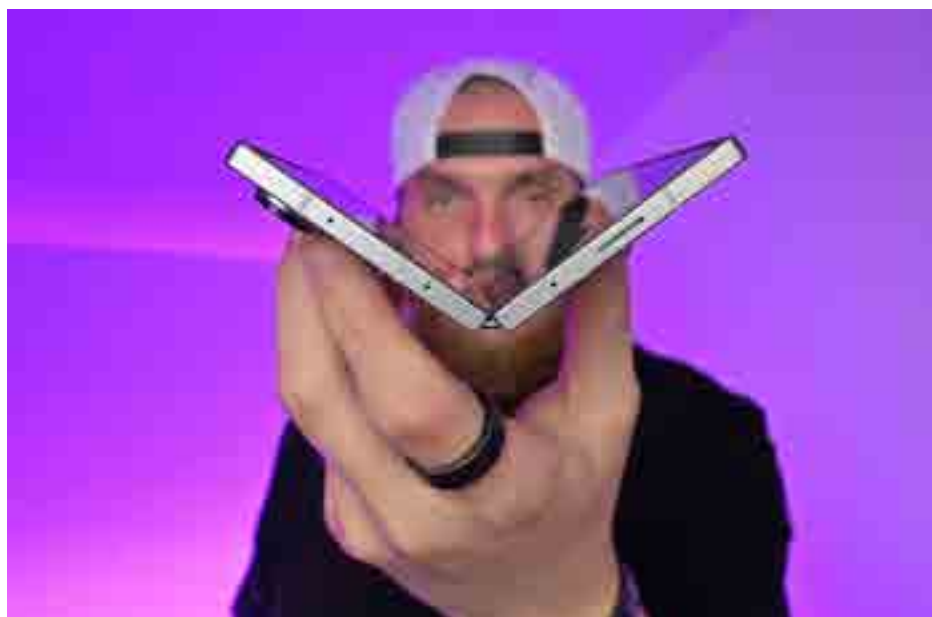
spomalovať videá bez straty kvality, v sekunde prekladať text aj hovorené slovo do vášho rodného jazyka (vrátane CZ/SK) a zabezpečovať funkciu osobného asistenta. Ste po ťažkej noci a potrebujete svojmu šéfovi nejako zdvorilo odôvodniť svoju absenciu na ráannej porade? Umelá inteligencia vám vygeneruje rozumne znejúci text, s ktorým dozaista uspejete.

Veľa zbytočností, ale aj užitočných funkcií

Samsung integráciou rôznych AI funkcií takzvané mapuje terén a skúša rôzne veci. Výsledkom je niekoľko vyložené nepodstatných, ale navonok efektívnych možností, ako napríklad funkcia Sketch to Image. V skratke ide o nakreslenie/dokreslenie čohokoľvek v rámci obrázku rukou a následná postprodukcia do profesionálne vyzerajúceho výsledku. Zaujímavá vecička, ktorá vás však omrzí po pár pokusoch a už ju nikdy viac nezapnete - dokonca ani diet'a sa nechce pozerať na to, ako ho umelá inteligencia podceňuje, keď si myslí, že vie lepšie nakresliť mačku alebo psa.

Na druhej strane tu máme už spomínaného tlmočníka, vďaka ktorému by ste vedeli vybrať rôzne nečakané problémy tam, kde nastane jazyková bariéra - telefón ohnete do tvaru L, položíte ho medzi seba a prísediaceho a zrazu sa cítite ako v epizóde zo Star Treku.

A čo je najlepšie, tak to funguje bez výraznej latencie. Ja osobne som počas mesiaca testovania zo všetkého najviac využíval AI na sumarizáciu obsahu viacerých stránok PR materiálov, z čoho som si následne vedel vytiahnuť hlavné body do svojich článkov - mať toto v mobile si cením viac než neraz



halucinujúceho Gemini kolegu, čo do syru na pizzu s hurónskym smiechom tlačí kanagon.

Špecifickosť cielenia využiteľnosti prémiovej skladačky Fold6 by si priam žiadalo poriadnu výdrž batérie, ale ako už asi tušíte, na tú pri uvádzanej váhe už nebolo dostatok miesta. Akumulátor s kapacitou 4 400 mAh vás podrží pri bežnej náročnosti jeden deň, avšak, ak mobil nedáte z ruky, a to špeciálne v jeho otvorenom stave a pri plnom jase, budete určite v polovici dňa pre istotu hľadať Qi (10 W) nabíjačku alebo kábel (25 W). Áno, Samsung je v rýchlosti tankovania energie jednou z posledných veľkých firiem, ktoré sú v tomto ohľade vyložene konzervatívne a tie nízke cifry ospravedlňujú dlhovekosťou batérie, na druhú stranu, toto im nebude zákazník tolerovať donekonečna a toho dôkazom je nárast 45 W, ktorý zažili posledné S modely ich vlajkových lodí.

Tam, kde juhokórejský technologický gigant v rámci kvality hlavného snímača spravil veľký skok pri verzii Galaxy Z Flip6 (čoskoro si budete môcť prečítať moju recenziu aj na nové „flipko“), tak naopak pri mobile Fold6 nechal všetko takmer pri starom. Jediná zásadná zmena sa týka nového ultraširokouhlého snímača, ktorý aktuálne prepúšťa viacej svetla. Dominantou je trojica foto snímačov zoradených pod sebou ako semafor, ktoré lemujú hrubý čierny okraj, a kde dominantou zostáva, tak ako v minulom roku, 50 Mpx snímač od SONY. Ten je nasledovaný už spomínaným 12 Mpx ultraširokouhlým modulom a celé to uzatvára 10 Mpx teleobjektív s trojnásobným optickým alebo tridsaťnásobným digitálnym zoomom.

Vonkajšia selfie kamera má 10 Mpx a vnútorná 4 Mpx - uvedomujem si, že sú tam hlavne kvôli bezpečnosti počas



odomykania tvárou, keďže pri skladacích mobiloch nie je nič jednoduchšie, než si spraviť selfie priamo hlavným snímačom. Asi je vám jasné, že sa tu pri zhotovení fotky nerozprávame o takzvanej ultra úrovni vlajkových lodí, kam spadá samozrejme aj portfólio Samsungu, avšak napriek tomu ide vo výsledku o vysokú úroveň detailov naprieč denným svetlom.

Softvér dokáže zachytiť výraznú ostrosť s výborným dynamickým rozsahom a aj so zásahom od AI sa z fotiek nevytráca prirodzenosť farieb. Zmena ultraširokouhlého modulu prináša oveľa pôsobivejšie výsledky, a ak počas dovolení často zbierate momentky s veľkým záberom, určite sa pre vás Fold6 môže stať nesmierne cenným.

Nočný režim hodnotím uspokojivo, aj keď bolo niekoľko situácií, kde to postprodukcia jemne preexponovala, ale to nie je nič výnimočné. Zachytávanie videí cez Fold6 sa nijako nemení voči minulému modelu a opäť je to očakávaných, ale stále

masovo nevyužívaných 8K/30FPS voči nadštandardne dobrému 4K/60FPS.

Na razantné zmeny zabudnite

V úvode som spomínal sústruh a ním vlastne môžeme aj celú recenziu zakončiť. Samsung dobrúsil svoj diamant a všetky zásadné konštrukčné chyby dostal do stavu, kedy môže hrdo prehlásiť, že jeho najdrahší skladací mobil je fakticky hotový a všetky ďalšie zmeny už budú vyložene čiastkovej povahy.

Zvyšovanie odolnosti voči vode a prachu, navyšovanie kvality fotoaparátu, zapracovanie S Pen pera priamo do šasi, väčšia batéria, lepší fot'ák, a tak podobne. Jediná zásadná bariéra medzi výrobcom a zákazníkom tak ostáva na ramenách vysokej ceny, ktorú sú dnes ochotný dať hlavne ľudia, čo takýto mobil dokážu využiť pri svojej práci a investíciu dvoch tisíc eur tak vidia aspoň z polovice rentabilnú. Preto záverečná veta patrí práve nim. Chcete displejom najväčšiu a konštrukčne najdokonalejšiu skladačku na trhu? Kúpte si nový Galaxy Z Fold6, alebo počkajte ešte rok na sedmičku, iná voľba tu nie je.

Verdikt

Prémiová skladačka s úžasným displejom a užitočnými AI funkciami.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Započítal: Samsung
Cena s DPH: 2 000€

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| + Konštrukčná pevnosť | - S Pen stále čaká na garáž |
| + Nízka váha | - Batéria |
| + Výkon | - Rýchlosť nabíjania |
| + AI funkcie | |

HODNOTENIE:



Logitech G309

MÁM RÁD ŠILTOKY



Bezdrôtových herných myší sa ročne na trhu vystrieda také neuveriteľné množstvo, že akokoľvek sa ja osobne snažím odkrojiť z tej nekonečnej ponuky vzoriek čo najhrubší a najštvrtatejší plátok, nie je ani náhodou kapacitne možné, aby som vám poreferoval o kvalitách každej jednej zvlášť. Akonáhle však vypustí von novú myš švajčiarsky Logitech, tak s radosťou dám všetko ostatné bokom, pretože od nich očakávam dve veci - prémiovú kvalitu a maximálnu spoľahlivosť. Má to totižto svoje dôvody.

Pred viac než dekadou, kedy som sa začal v rámci komplexného testovania hardvéru takzvané ot'ukávať, to bola práve firma Logitech, ktorá mi ochotne a opakovane nakladala ich vtedajšie novinky na stôl a dalo by sa povedať, že práve vďaka nim som si mohol vybudovať akúsi prvú vlnu skúseností založených na skúmaní

myší, slúchadiel a klávesníc. Nemôžete mi preto mať za zlé, že voči veľkému „L“ dnes stále prechovávam isté sympatie, aj keď je zrejmé, že kvalita ich produktov išla postupom času mierne dole. Pri príležitosti nedávneho vydania novej verzie myši G309 si preto v nasledujúcom texte môžeme spoločne overiť, ako na tom v súčasnosti vlastne sú a či sa za logom Logitech stále skrýva ona v minulosti jednoducho identifikovateľná kvalita.

Mám rád šiltovky s rovným šiltom, takzvané snapback, preto akonáhle vidím nejakú takúto čiapku s motívom blízky môjmu tukom obalenému srdcu, tak neodolám a kupujem. Možno aj preto som si dizajn hernej myši G309 zamiloval už na prvú dobrú. Asi mi teraz nebudete veriť, každopádne toto je jedna z mála myšiek, ktoré majú svoj vlastný šilt. Dizajn G309

jasne vychádza zo staršieho modelu G705, avšak na rozdiel od tejto staršej a poročne vyložene malej myši, je uvedená novinka výrazne pretiahnutá, a to až tak, že predné klapky dva hybridných spínačov prečnievajú niekoľko milimetrov cez zvyšok šasi. Vyzerá to zaujímavo a z môjho pohľadu aj roztomilo, špeciálne ak sa na myšku pozeráte z profilu. Jej telo je samozrejme kompletne plastové a nenájdete na ňom ani len jemný náznak RGB podsvietenia - jediným svetielkom je LED dióda umiestnená do medzery medzi hlavnými spínačmi a zadkom, ktorá vás informuje o stave duálneho pripojenia a vybitia batérie. S hmotnosťou osemdesiatšesť gramov nemám v zásade problém, aj keď by som si osobne želal o trochu menej. Predsa len, počas niekoľkých hodín hrania a pri častom zdvíhaní zápastia som uvedenú gramáž začínal na pravej ruke vyložene



cítiť. A keď už spomínam pravú ruku, tak myš samotná je asymetrická a vedľa si ju tak teoreticky zobrať do dlane aj ľaváci, avšak, musia si zvyknúť na vonkajšie umiestnenie dvojice postranných tlačidiel.

Čítam dobre?! AA batéria?

Po zatlačení na zadok myšky odnímete malý kryt a práve ten skrýva jedno nemilé prekvapenie. Nájdete tam kolísku na klasickú AA batériu, bez ktorej myš

samotná pochopiteľne nefunguje. A teraz si to na moment bližšie rozoberme. Spoločnosť Logitech, snažiaca sa ostať na mnou už spomínanej špičke v rámci produkcie herných periférií sa rozhodne, že do svojej najnovšej myši nevloží nabíjateľný akumulátor, ale miesto toho siahne po bežnej batérii. Pri kancelárskej myši to pochopiteľne neriešim, tam je to cieľené tlačenie nákladov dole bez toho, aby sa to dotklo samotného konzumenta, ale pri hernom náradí, ktoré v rámci

prepojenia cez LIGHTSPEED a teda 2,4 GHz USB-A kl'úč potrebuje oveľa viac energie, to vnímam ako veľký problém.

Jedna batéria vám nevydrží viac ako tristo hodín pri LIGHTSPEED a viac ako šesťsto hodín čo sa týka Bluetooth. Logitech G309 si budú primárne kupovať hráči na hranie, čo znamená, že súčasne budú potrebovať hromadu batérií, aby dokázali s myšou vydržať viac než len jeden rok. Je tu ešte tretia možnosť, a tou je investícia do bezdrôtového nabíjacieho systému PowerPlay od Logitechu, ktorý si však vyžaduje dodatočné náklady. Aktuálne stojí PowerPlay podložka viac ako 100 eur a pri cene myši pohybujúcej sa na hranici 90 eur to máme razom na stole investíciu, za ktorú by ste si vedeli kúpiť už vyložené prémiovú myšku vhodnú aj na eSport.

V tomto jednoducho Švajčiari vybehli mimo trate, a ako tak počúvam ich vízie o takzvanej „doživotnej myši s mesačným paušálom“, tak sa bojím čoraz viac toho, čo z nich ešte vypadne za pár rokov. Nechajme otázku batérie teraz bokom, ostatne, možno si vo vašom meste práve otvoril továreň Duracell a vám tak bude stačiť aspoň raz za mesiac prehrabať ich kontajnery.

Pod'me sa radšej posunúť k oveľa pozitívnejším aspektom testovanej





vzorky. Myš G309 je totižto vybavená hybridnými opticko-mechanickými spínačmi LIGHTFORCE, o ktorých som vám v rámci hernej sekcie Logitechu čo-to referoval už v predchádzajúcich testoch – laserom prerušované zopnutie prináša opäť nádhernú presnú a nekompromisne rýchlu interakciu.

Klik je výrazne hlasný a do končeku prstov prenáša toľko potrebný tlak -je veľmi potrebný výhradne pri hraní akčných online titulov, kedy máte často na hlave headset

a v záplave výbuchov potrebujete každý jeden moment interakcie patrične vnímať. Ďalšou výhodou sa stáva senzor HERO 25K (nastavenie citlivosti od 100 do 25 600 DPI), ktorý síce nepatrí medzi súčasnú špičku, minimálne čo do výšky DPI (to len ako poznámka na margo profesionálneho hrania), ale napriek tomu dokáže uspokojiť aj náročnejšiu sortu užívateľ'ov.

Som nesmierne rád, že testovaná vzorka dokázala maximálne naplniť mnou už v úvode adorovanú spol'ahľivosť, keďže

bola schopná fungovať počas dlhých herných sedení, a to bez akejkol'vek straty presnosti. V tomto smere je Logitech stále tým starým dobrým Logitechom spred mnohých rokov.

Programovateľnosť je jasnou výhodou

Šesticu fyzických spínačov nachádzajúcich sa na tele biele šedej myši G309 si môžete naprogramovať podľa svojich preferencií. Znova a zase sa to celé rieši cez Logitech softvér G-HUB, kde vám vizuálne názorné rozloženie spínačov umožňuje priradiť makrá a súčasne nastavovať DPI.

Akékol'vek úpravy si užívateľ' jednoducho priradí ku svojmu profilu, a ak ich má vytvorených viacero, napríklad pre niekoľko koncepčne odlišných videohier, môže medzi nimi jednoducho a svojvoľne prepínať. Profily sa ukladajú priamo do internej pamäte myši, a tak nie sú vôbec viazané na softvér vo vašom počítači, čo je pochopiteľne rovnako veľkou výhodou v prípade, ak často s myšou beháte po LAN akciách.

Na margo samotnej aplikácie G-HUB len dodám, že sa za tie roky opäť posunula k onej pomyselnéj dokonalosti - je prehl'adná, bez zbytočného informatívneho balastu a update zariadení cez ňu prebieha maximálne svižne.

Ako vidíte, tak nová herná myš G309 mňa vo finále osobne sklamala výhradne v otázke spôsobu jej napájania. Vol'ba klasickej AA batérie je za mňa absolútne mimo a akokol'vek sa to výrobca snaží obhájiť existenciou PowerPlay podložky, ide o výrazné navýšenie celkovej ceny za ktorú si viete kúpiť napríklad ich kvalitnejšiu a súčasne ľahšiu eSport myš PRO X SUPERLIGHT 2 (s 32,000 DPI), a to vám ešte zostane hromada peňazí na nový snapback.

Verdikt

Vizuálne zaujímavá herná myš s výbornou výbavou, ktorá však stráca dych v oblasti napájania.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech Cena s DPH: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kto by nechcel myš so žiltom?
- + Spol'ahlivé spínače a rýchly senzor
- + G-HUB
- Vyššia váha
- Poháňané AA batériou

HODNOTENIE:



Xiaomi 14 Ultra

FOTOAPARÁT DOVEDENÝ DO DOKONALOSTI



Súčasná stratégia veľkých výrobcov smartfónov v rámci produkcie vlajkových lodí je v istom smere až prehnane suchopárna a predvídateľná. Ak dáme bokom špecifický a stále čoraz populárnejší segment skladacích, čiže ohybných mobilov, ostane nám v chápaní prenosného telefónu cielenie na zopár referenčných bodov konštrukčnej schémy, ktorými je predovšetkým čipová a fotografická obmena. Poctivá vlajková loď sa dnes, pochopiteľne, nezaobíde bez možnosti bezproblémového multitaskingu a rovnako tak bez poriadnej foto výbavy. A to je dôvod, prečo sa jednotlivé značky v tomto smere snažia predbiehať medzi sebou, no zabúdajú na razantnejšiu snahu o evolúciu vyvolanú aj v rámci ďalších cenených atribútov mobilných telefónov. Je nám vlastne jedno, ako dlho vydrží batéria, stačí to nejako natiahnuť na jeden deň, ved'

platiaci zákazník to prežije a my sa môžeme venovať tomu (pre nás) podstatnejšiemu. Asi takto nejak si za tie roky vo svojej hlave predstavujem strategické myslenie mnohých vedúcich manažérov pracujúcich v známych hardvérových konglomerátoch, ktorí rok čo rok stoja pred prípravou novej verzie ich kľúčového zariadenia. V nasledujúcom texte vám aj v duchu tohto môjho povzdychu poreferujem o jemnej anomálii, ktorá pláva v prémiových vodách. Hoci opakuje vyššie naznačenú chybu s baterkou, na rozdiel od iných zvláda onen evolučný skok predsa len trochu výraznejšie, než sme zvyknutí.

Pod'me to celé postaviť na hlavu a začnime od hodnotenia toho, čím pri telefónoch väčšinou svoje recenzie končím. O kvalite základného modelu Xiaomi 14 som vám referoval pred niekoľkými mesiacmi,

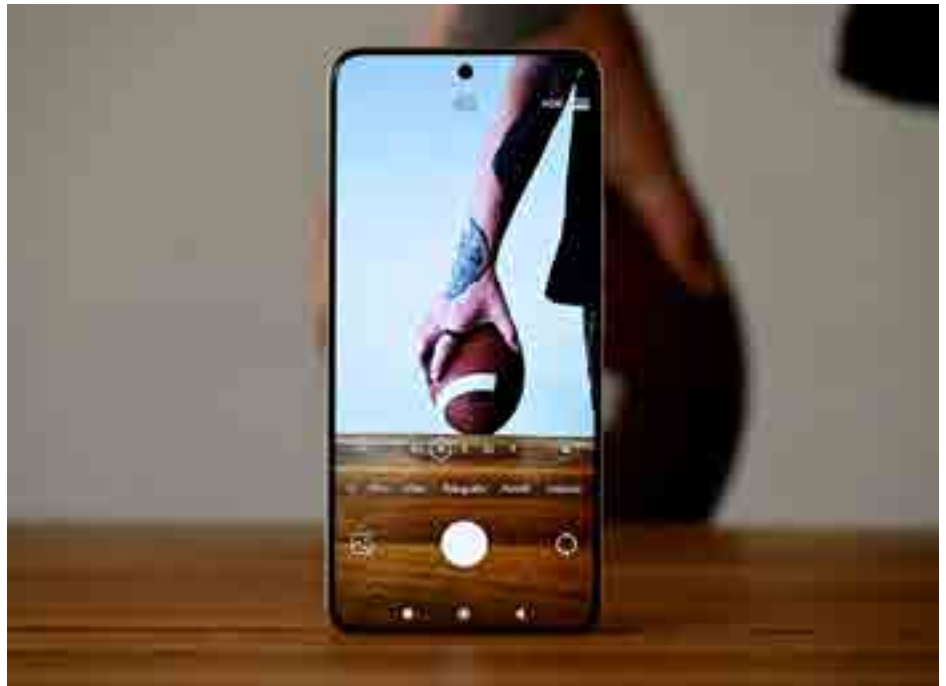
ale čínsky výrobca má vo svojom talóne jeden ešte o niečo ostrejší šíp, a to verziu s prívlastkom Ultra. Práve s ňou dosiahol spomínané odtrhnutie sa od konkurencie, keďže do nej bez ostychu natlačil štvoricu 50 Mpx foto snímačov. Hlavný je jeden palec veľký LYT-900 snímač od SONY s plynulou clonou ($f/1,63 - f/4,0$), nasleduje ho optický teleobjektív (3,2), opakovane ďalší teleobjektív s päťnásobným bezstratovým priblížením a v poslednom rade ultraširokouhlý senzor. Keď to takto vidím vypísané, spomínam si na niekoľko vlastných článkov o pomalom potieraní rozdielov medzi klasickým fotoaparátom a fotoaparátom v mobilnom telefóne. Pokrok v tomto smere naberá nečakané obrátky a „bojím sa“ toho, čo mi pristane na testovacom stole o takých päť rokov. Extrémne vysoký potenciál v zmysle zachytenia fotografie sa, logicky, musel



podpísať aj na dizajne telefónu samotného, preto Xiaomi 14 Ultra vyzerá ako klasický mobil, na ktorý niekto z boku priskrutkoval viečko od zaváraniny. Akokoľvek je konštrukčné spracovanie na prémiovej úrovni a zadnú časť okolo ostrovčeka výrobca potiahol eko kožou, tak práve tlak na foto výbavu spôsobil, že testovaný telefón mi pripomínal skôr kompaktný fotoaparát než bežný hardvér určený na telefonovanie a socializáciu so svetom.

Vizuálne to nie je pre každého

Ultra váži viac než dvesto gramov, z čoho väčšia porcia váhy sa orientuje v jej hornej časti – o extrémny sklenený ostrovček lemovaný kovovým krúžkom si pri držaní môžete aspoň oprieť ukazovák, čo vo finále pomáha istejšiemu pocitu pri manipulácii.

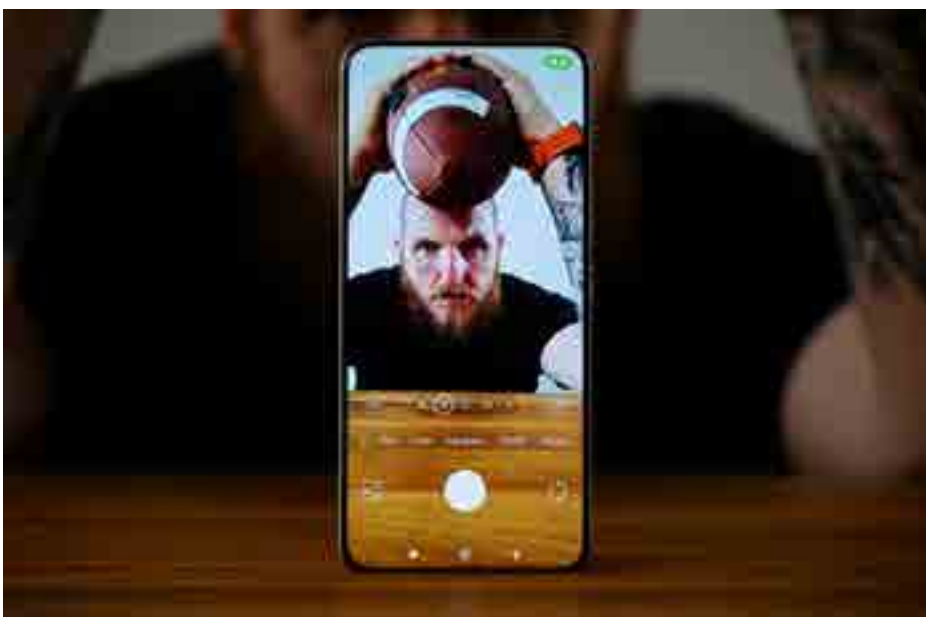


Rám telefónu je plne kovový a zaoblený. Výrobca v tomto smere dodržal aj vysoký stupeň krytia (IP68), čo znamená, že si viete zopár obrázkov cvaknúť aj pod vodnou hladinou. Akokoľvek mi dizajn testovaného modelu vyložene neprekážal, viem si predstaviť, že u mnohých z vás môže byť onen „ostrov plný snímačov“ jasnou prekážkou. Kvitujem použitie umelej kože na zadnom chrbte, keďže toto je presne ten typ elektroniky, ktorý jeho majiteľ nebude nosiť v puzdre a bude ho opakovane ohmatávať, čím narážam na časté fotenie za akýchkoľvek okolností. Práve drsný a ľahko čistiteľný povrch sa preto automaticky stáva jasnou výhodou.

Už sme si rozobrali prvotný náhľad na dizajn a rovnako tak vymenovali základné cifry ohľadom modulu. V čom však tkvie

mnou už v úvode toľko proklamované know-how daného modelu? Jednoznačne ide o prepojenie softvéru s už v základe papierovo ohromujúcim hardvérom. V tomto okamihu nastupuje na scénu dlhé roky trvajúca spolupráca medzi nemeckou značkou Leica a Xiaomi, ktorých odborníci dali hlavy dohromady. Skutočná využiteľnosť nemeckých skiel tak neskončila len pri nápisu na zadnom kryte mobilu. Dalo by sa povedať, že práve Ultra je v zmysle spolupráce medzi Xiaomi a Leica doteraz najhodnotnejším mobilom.

Výsledné podanie fotografií v automatickom režime je v rámci prémiových vôd nadštandardné a aj keď sa umelá inteligencia ani v prípade Leica úprav neskrýva niekde v podpalubí, používateľ má možnosť výberu medzi mnohými softvérovými šablónami, na konci ktorých si musí jednoznačne vybrať svoj vyhovujúci ideál. Farebné podanie snímok sa pre laika stane ekvivalentom úžasu a pre skúsenejšie oko nastúpi motivácia v podobe vlastnej postprodukcie – zber UltraRAW súborov a možnosť manuálneho nastavovania (nemusíte si k tomu kupovať podľa mňa zbytočne predražený a vizuálne odporný kit) sú celkovo na profesionálnej úrovni. Samostatnou kapitolou sa stáva zachytávanie portrétových záberov, či už na to použijete hlavný snímač, alebo jeden z teleobjektívov. Lezú z toho pôsobivé obrázky s patričným bokeh efektom, ktorých kvalita sa nedegraduje ani pri prenesení na veľký monitor. Ďalšou dôležitou prednosťou je zachovanie identického podania celkovej palety farieb nezávisle od prepínania snímačov, s čím má ne jeden výrobca často ťažkosti. Práve tu je vidieť mnou toľko opakované ladenie precíznymi nemeckými rukami.



Celkové skúsenosti z mesiac trvajúceho zachytávania statických momentov z môjho pohnutého života sú jasne pozitívne a jediný nedostatok vidím v nie úplne rýchlej uzávierke v rámci portrétového režimu. Mobil, samozrejme, zvláda nakrúcať aj videá, a to konkrétne v 8K pri 30 fps. Vďaka predinštalovanému filmovému modusu sa s ním tak dokážete v rámci nakrúcania krátkometrážnych záberov patrične realizovať. Výhodou pri zbere videí je aj možnosť neprerušovaného prepínania medzi objektívmi, čo základná štrnásťka nemá.

Displej nemohol sklamať. Či?

Dvanásťbitový AMOLED panel s veľkosťou 6,63 palca ponúka rozlíšenie 3200 × 1440 pixelov pri 120Hz a svietivosť na hranici troch tisícov nitov. Obnovovacia frekvencia je identická ako pri minuloročnej verzii 13 Ultra a dokáže solídne fungovať variabilne od 1 až po 120Hz. Samozrejmosťou je podpora HDR10+, Dolby Vision a pod obrazovkou sa nachádza spolaživá čítačka odtlačkov prstov. Počas merania výšky jasu v exteriéri a v rámci adaptívneho nastavenia ma trochu zarazila prehnane nízka nameraná hodnota nitov, ktorá je voči staršiemu modelu citeľne dole. V prípade, že vybehnete na ostré slnko, preto radšej odporúčam výšku jasu zvoliť manuálne.

Nová Ultra má v sebe batériu s kapacitou 5 000 mAh, ktorá vám pri náročnom spôsobe používania umožní fungovať jeden celý deň, avšak v duchu úvodu tejto recenzie by som rád dodal, že Xiaomi vyrobilo pre čínsky trh druhý model Ultra s vyššou kapacitou batérie (konkrétne 5 300 mAh). Nejaká tá evolúcia v baterkách sa tak predsa len koná, ale evidentne nie pre všetkých. V balení sa, našťastie, nachádza výkonný 90W adaptér, s ktorým si cez HyperCharge



funkciu dokážete mobil dotankovať z nuly na maximum už za necelých tridsať minút. Čerešničkou na torte (či v tomto prípade na zadnom chrbte) je možnosť tankovať energiu bezdrôtovo a šialeným výkonom 80W, ale na to potrebujete špeciálnu podložku. Čo by to bolo za vlajkovú loď, ak by ju nepoháňal poriadne silný motor. V prípade Xiaomi 14 Ultra ide o čipovú sadu Qualcomm Snapdragon 8 (Gen 3) doplnenú o 13 GB RAM (LPDDR5X) a 512 GB UFS úložisko. Ukladanie väčších súborov do pamäte prebieha bez akéhokolvek spomalovania a spokojný som bol aj s chodom celého systému aj pri vyložene náročných operáciách.

Na záver som si tentokrát – vyložene atypicky – nechal zhodnotenie operačného systému. Telefón beží na nadstavbe HyperOS v rámci Android 14, kde by som rád a

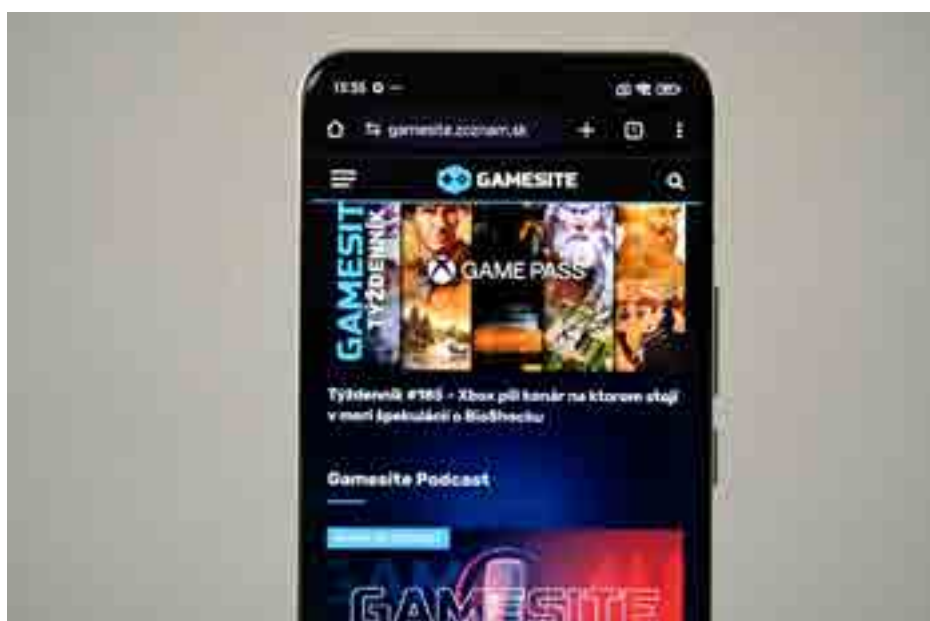
opakovane (tak ako pri recenzii na základný model) prízvukoval relevantný skok od minulosti nie vždy dobre fungujúceho MIUI. HyperOS vám v používateľsky priateľstvom grafickom rozhraní ponúka užitočné funkcie bez akéhokolvek reklamného bordelu. To, čo je v mobile predinštalované, je z väčšej časti softvér, ktorý by ste si v prípade jeho neprítomnosti tak či onak dodatočne st'ahovali. A ak náhodou nie, operačný systém vám ho umožní eliminovať.

Xiaomi 14 Ultra je právom označovaný za nového kráľa Android mobilov striktne zameraných na vysokokvalitnú fotografiu. Ona ešte donedávna hrubá čiara deliaca telefóny od bezzrkadloviek sa práve vďaka tomuto konkrétnemu hardvéru zase o kúsok stenčila a hoci by som si prial, aby výrobcovia prenosných telefónov pri ich produkcii nezabúdali klásť dôraz na viac než len jeden až dva vývojové body, musím uznať, že pre milovníkov fotografie je tento model jednoducho jasnou voľbou.

Verdikt

Kráľ fotomobilov usadol na trón.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi
Cena s DPH: 1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Prémiové spracovanie	- Jas na slnku
+ Výkon a vyladenie fotomodulov	- Rýchlosť uzávierky v portrétovom režime
+ Softvérové možnosti	
+ Eko koža	

HODNOTENIE:

★★★★★

Keychron V8 Max

ALICA V KRAJINE KLÁVESOV



Posledné mesiace som sa v rámci hardvérových testov sústredil o niečo viac na segment bezdrôtových/káblových klávesníc. Špeciálne v súvislosti s týmito produktami je nutné povedať, že som vám prinášal recenzie na zaujímavé a plne ergonomické kancelárske klaviatúry nie len od spoločnosti Keychron. Uvedený výrobca má v rámci tejto kategórie v talóne množstvo ostrých šípov aj keď treba jedným dychom dodať, že ich cenovka dokáže často odradiť ešte skôr, než o produkte začnete čo i len uvažovať. Naposledy to bol konkrétne test modelu Q11, o ktorom som následne diskutoval s niekoľkými priateľmi. Akokoľvek chápali relevanciu klávesnice doslova rozdeliteľnej na dve polovice a rovnako tak dokonca vedeli, čo je ulnárna deviácia a pronácia predlaktia (fyzicky nepríjemné prejavy spôsobené dlhoročnou tvorbou textu na

bežnej klávesnici), napriek tomu sa im viac ako dvesto eur za Q11 zdalo vyložené príliš. Každý z nás má logicky iné priority a nie všetci trávime za klávesnicou deň aj noc, snažiac sa „vypísať si dušičku“ až do poslednej kvapky. Z tohto dôvodu ma zaujímalo, ako sú na tom vlastne kvalitatívne tie lacnejšie mechanické klávesnice z portfólia značky s veľkým „K“, ktoré síce nerozdelíte na dve polovice, ale nesú v sebe aspoň čiastočný nádech ergonomie. V nasledujúcom texte vám preto porozprávam o cenovo dostupnej bezdrôtovej klávesnici V8 Max, ktorá si aj napriek prijateľnej cenovke so sebou nesie nemalú časť konštrukčných a softvérových výhod z prémiovej triedy.

Ďalekú budúcnosť v rámci interakcie s virtuálnym rozhraním a špeciálne zadávaním textu si dnes pochopiteľne

môžeme predstavovať rôznorodo, avšak, osobne verím tomu, že klávesnica ako taká tu s nami bude ešte niekoľko dekád a jej pôvodná idea nikdy nezomrie, skôr sa len pretransformuje do inej podoby. Jedným z dobre identifikovateľných znakov pokroku je v tomto smere dozaista snaha dnešných výrobcov myslieť na fyzický komfort ich zákazníkov. Výsledkom sú už v úvode spomínané ergonomické klávesnice. Hneď, ako sa na dizajn Keychron V8 Max zadívate zvrchu, musí vám byť jasné, v čom sa jej konštruktéri snažia naplniť ideu o vyššom stupni komfortu. Predmetná mechanická klávesnica má šesťdesiatpäť percentné rozloženie v takzvanom štýle Alice, čo znamená rozdelenie schémy v strede a jej následné mierne naklonenie na štýl lieviku. Nejde ani tak o to, že klávesnice s Alice Layout vyzerajú vyložené trendovo, to im nechcem upierať, ale ich primárnou



výhodou je potencionálne odbúranie tenzie z oblasti zápästia a ramien. Prirodzenou a hlavne pohodlnou pozíciou pre vaše ruky počas klepotania po spínačoch je ich náklon mimo horizontálnej linky. Práve V8 Max od spoločnosti Keychron v tomto ohľade dokáže pomôcť užívateľom v rámci ich pohodlia, aj keď mierny náklon zápästia má rôzne dopady a nie každý, čo už Alice štýl niekedy vyskúšal, u neho aj dlhodobý ostal. Nie sme roboti z jednej šablóny a daný ekvivalent králičej nory nemusí fungovať na všetkých z nás. Apropo, akokoľvek by to bolo krásne, ak by samotné naznačenie prepadu do nory, čo môže stred Alice rozloženia spínačov evokovať na prvú

dobrú právom, vzniklo ako metafora na knihu od Lewisa Carrolla, tak skutočnosť je predsa len o niečo nudnejšia – autor prvej takejto hardvérovej dosky ju jednoducho pomenoval po svojej vtedajšej priateľke.

Prémiové funkcie

Konštrukčná kvalita tejto sotva osemsto gramov ťažkej klaviatúry je celkovo na slušnej úrovni. Pri jej výrobe použitý výhradne plast a kovový je tu maximálne spojovací materiál, multimediálne koliesko umiestnené v pravom rohu a vidlice vymeniteľných hot-swap spínačov. Šasi znesie aj drsnejšie zaobchádzanie

– preprava v ruksaku alebo len tak na zadnom sedadle auta nebude žiadny problém. Povrch plastu je drsnejšej povahy a nepriťahuje nechcené otlaky prstov ani iný druh špiny. Protichodný tlak mojich rúk síce telo testovacej vzorky jemne skrútilo, no ani pri tomto agresívnom tlaku z neho nebolo počuť žiadne praskanie a pukanie. Keychron vybavil model V8 Max identickým vrstvením, aké používa aj pri svojom vyložene prémiovom hardvéri, a tak vo vnútri nechýba napríklad ani dodatočná tlmiaca pena a pružné tesnenie pomáhajúce naplniť vláčnu interakciu. Po údere prsta do spínaču sa celá doska vo vnútri šasi pohne smerom dole, čo v kombinácii s premazanými



Gateron spínačmi vytvára priam uvoľňujúci pocit. Spárovanie s externým hardvérom, kam spadajú nie len desktopy, laptopy, mobily alebo tablety, prebieha tromi cestami. Môžete využiť v zadnej hrane zasunutú dvojicu 2,4 GHz USB kl'účov (jeden je s UBS-C a druhý s USB-A koncovkou), alebo prepnúť do Bluetooth 5.1 prenosu, prípadne si počas nabíjania batérie vystačiť s káblovým napájaním. Keď už spomínam batériu, na samom dne plastového tela V8 Max sa nachádza akumulátor s kapacitou 4 000 mAh, ktorý vás pri vypnutom RGB podsvietení podrží viac ako dvesto hodín. V prípade aktívnej „diskotéky“ a prenosu cez jeden z dvoch USB kl'účov viete s klávesnicou vydržať viac ako sto hodín, čo je rozhodne jednou z jej zásadných predností.

Po prečítaní slovíčka Spínač sa musíte napit' alkoholu

Uvádzaná miera modulárnosti sa pochopiteľne krúti výhradne okolo výmeny mechanických spínačov. Keychron vám cez svoj oficiálny obchod dáva možnosť zakúpiť si vyložené holé telo klávesnice s tým, že si do nej dokážete ľubovoľne namiešať trojicu ich spínačov Gateron Jupiter (červené, hnedé alebo žlté), alebo prípadne siahnuť po spínačoch iných značiek. Ja som mal po spínačoch iných značiek. Ja som mal po št'astie, že mi výrobca zaslal testovaciu

jednotku osadenú hnedými spínačmi s 4 mm zopnutím a rovnako tak mi k tomu zabalil tubu plnú žltých Banana spínačov s 3.4 mm interakciou a vyšším stupňom protitlaku. Mal som tak možnosť si overiť jednoduchosť samotnej výmeny (stále je to len otázka dvoch sekúnd bez toho, aby ste klávesnicu museli vypínať) a súčasne som mal možnosť otestovať tvorbu textov a hranie cez dva mierne rozdielne typy spínačov. Všetko prebehlo bez komplikácií a musím povedať, že na dlhé sedenie u PC a počas tvorby článkov mi osobne viac sadli spínače s príchut'ou banánu. Ich chirurgická presnosť išla ruka v ruku s nádherným retro zvukom na pozadí. PBT krytky spínačov sú vyrobené z dvojitého plastu, potiahnuté drsnou textúrou a majú sférické vykrojenie – práve vďaka vykrojeniu z nich bruška prstov len tak neskĺznu a to ani pri frenetickom údere. Čo sa týka rumunskej diskotéky, RGB diódy orientované na juh dokážu dostatočne vysvietiť medzery klávesov bez toho, aby vás v tmavom prostredí vyložene rušili. Pomocou jednoduchých skratiek môžete podsvietenie kedykoľvek deaktivovať alebo siahnuť po jeho podrobnejšej úprave prostredníctvom softvéru VIA s podporou macOS a Windows. Doteraz som vo svojich testoch Keychron produktov nespomínal skutočnosť, že mimo VIA/QMK je možné do klávesnice priamo vstupovať aj cez

originálny Keychron Launcher. Ten sám o sebe ponúka širšiu podporu lokalizácií (nie, český ani slovenský jazyk nepodporuje), zvláda správu spínačov s Hallo efektom (tú VIA rovnako nepodporuje), d'alej ponúka jednoduchý update klávesnice a celkovo užívateľsky prívetivejšie prostredie.

Na záver ešte niekoľko slov na margo výkonu, respektíve prenosovej rýchlosti. Rovnako, ako tomu je v drvivej väčšine klávesníc z portfólia spoločnosti Keychron, tak aj ich V8 Max ponúka maximálnu frekvenciu 1000 Hz bez sekundárnej latencie – rozprávame sa tu pochopiteľne o prenose cez 2,4 GHz USB dongle. Pri bezdrôtovom Bluetooth párovaní padá rýchlosť pod 100 Hz, čo je však úplne bežné. Čo sa týka latencie v rámci hrania, tak v tomto scenári sa pri káblovom prepojení dostávame na odozvu cca 3 ms, s USB kl'účom na cca 5 ms a s BT na údaj približne 11 ms. Testovaná klávesnica je tak plne vhodná na rekreačnú zábavu s videohrami, a to napriec všetkými žánrami. V čase testovania mechanickej klávesnice Keychron V8 Max som súčasne recenzoval vyložené ergonomickú a unikátnu klávesnicu značiek Dygma. Práve to mi jemne narúšalo odsledovanie relevantného dopadu Alice štýlu u V8 na moje telo, každopádne, akokoľvek u vás toto jemné skosenie klávesov smerom do stredu nemusí v praxi znamenať nejaký zásadný efekt úľavy, uškodiť vám to rozhodne nemôže a ak už nič iné, akýkoľvek, čo i len malý stupeň odľahčenia tlaku na ramená, sa predsa musí počítať.

Ak sa vám ceny pri prémiových klaviatúrach značky Keychron zdali byť vždy istou prekážkou, ale napriek tomu ste chceli získať vyššie vymenované prémiové výhody, tak práve model V8 Max sa pre vás môže stať zaujímavým kompromisom. Kto vie, možno z neho časom preskočíte od plastu ku kovu a priplatíte si napríklad za unikátny model Q11.

Verdikt

Cenovo dostupná a funkciami preplnená mechanická kráska z krajiny zázrakov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Keychron Cena s DPH: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Plastové ale odolné šasi
+ Prémiové funkcie
+ Softvérová správa cez web
- Nič

HODNOTENIE:



NEZLOMNÍ


MARK WAHLBERG
& ARTHUR




Pozerajte tu



 SLEDUJTE
ONLINE

 Sleduj na
Apple TV

 YouTube



Audio Pro Drumfire II

JEDEN REPRÁK VLÁDNE CELEJ RODINE?



Vždy rád objavujem nové produkty, rešpektíve ich rád testujem a súčasne si tak rozširujem skúsenosti, čo je priamou úmerou spojené so snahou o obohatenie komplexnosti budúcich článkov. Táto moja vášeň mi, pochopiteľne, okrem možnosti ohmatať si reálne samotné výrobky, prináša aj šancu spoznávať historický kontext ich existencie a aj keď spravidla nie vždy ide o niečo vzrušujúce, či snáď dych berúce - život nie je vždy taký, ako nám ukazuje životopisná záložka v Netflixe - z času na čas narazím na úplný opak. Žiarivým príkladom je švédsko spoločnosť Audio Pro, ktorá je na scéne už od roku 1978 a napriek tomu, že má za sebou viac než štyri dekády úspešného produkovania audio techniky, špeciálne reproduktorov, v širšom a predovšetkým komerčnom kontexte ju čoby radoví konzumenti nemusíte vôbec poznať. Ostatne, ani ja sám som ju nepoznal. Aj

preto som nemohol odmietnuť príležitosť otestovať ich vôbec najnovší reproduktor, Audio Pro Drumfire II, ktorého prvá PR veta pri popise znie „Najhlasnejšie hrajúci multiroom reproduktor vo svojej triede“.

Ešte než vám začnem referovať o kvalitách niečoho, o čom som mal ešte krátko pred vybalením totálne skreslené predstavy, prejdeme si stručne práve vyššie spomínaný historický kontext. Slubujem, bude to skutočne rýchle. Švédsku značku Audio Pro založenú v roku 1978 vlastní Jens Henriksen a jedným z jeho prvých zamestnancov bol inovátor a inžinier Karl-Erik Ståhl (pozor, nepliešť si ho so známym švédskym bežcom). Práve Karlova vášeň pre konštruovanie audio techniky prerástla až do komerčnej sféry a dnes by ste značku Audio Pro našli podpísanú pod mnohými cenami ovenčenými produktami. Aktuálne

portfólio uvedeného výrobcu sa sústreďuje na bezdrôtové reproduktory s vysokým stupňom kvality a modelový rad Drumfire je jasným vybočením z tejto filozofie. Ide totižto o reproduktor vhodný pre prevádzku v rámci celého domu a to aj vďaka už uvedenému prvenstvu v zmysle maximálnej hlasitosti. Pri funkcii multiroom máte možnosť previazať viacero reproduktorov do jedného zväzku, avšak garantujem vám, že toľko proklamovaná intenzita hlasitosti samostatnej jednotky dokáže preniknúť do väčšiny kútov aj v obrovskej vile.

Luxus

Začnime dizajnom, ktorý sa v tomto prípade dá rozdeliť do niekoľkých bodov. Najprv však treba povedať, že Audio Pro Drumfire II nie je z kategórie lacnej audio techniky a ide o dve zariadenia v jednom (subwoofer a



reproduktor), ktoré v čase písania recenzie svojou cenou krúžili okolo hranice ôsmich stoviek. Výzorom druhá generácia Drumfire, ostatne tak ako aj tá predchádzajúca, asi najviac pripomína gitarový zosilňovač. Obe časti dokážu fungovať separátne a aj spolu, čo z nich právom robí silne variabilnú, modulárnu elektroniku. Zostavu môžete využívať ako náhradu prvotriedneho Hi-Fi systému, súčasne do nej dokážete pumpovať online stream z akéhokol'vek zdroja a do tretice tu máme toľko opakovanú multiroom funkciu. Možno to tak na prvý pohľad nevyzerá, avšak ak vás na záhrade váš BT reproduktor začína svojím slabým výkonom vyložené nudit' a chceli by ste v kruhu najbližších usporiadať poriadnu oslavu, práve Drumfire II je vhodnou voľbou pre tento scenár. Je však nutné ho, na rozdiel od bezdrôtových reproduktorov, napojiť na elektrickú sieť. Ide o všestrannú elektroniku, štýlovo zabalenú do umelej kože s transparentným prešíváním elegantných hrán a prednou sieťovinou napnutou ako nervy stávkara počas finále pretekov chrtov. Produkt už na prvý dotyk právom navodzuje pocit luxusu - pri spomenutej cenovke je to samozrejme aj tak trochu očakávané. Škandinávsky vzhľad navyše dnes dokáže zapadnúť takmer do každej domácnosti, za čo môžeme ďakovať masovému rozšíreniu výrobkov od Ikea a im podobných.

Celá tá jednoduchosť v rámci prvého zapojenia, ako aj schopnosť postaviť vlasy dupkom každému susedovi v širokom okolí môjho domu, vo mne automaticky zapína kontrolku s nápisom „Párty Babe!“. Áno, ak by som chcel ostať pri jednom slove, tak Audio Pro Drumfire II dokážem zabalit' práve do tejto škatul'ky a nič tým vlastne vo finále tak strašne nepokazím, avšak nemyslím si, že je to fér voči celej

tej plejáde funkcií a rovnako tak kvalite ponúkaného audio výstupu. Drumfire II nevyzerá vôbec ako klasický párty reproduktor, nemá na sebe žiadne znaky RGB, čiže rumunskej diskotéky, a pôsobí skôr ako nástroj do domu uznávaného architekta s tak vysokým IQ, že by ste s ním mohli povymetať komín. Testovaný vzorku som rozchodil už v priebehu piatich minút a to si do tohto času zarátajte aj vybalenie a následné nainštalovanie aplikácie. Reproduktor i subwoofer je nutné napojiť do elektrickej siete a následne ich previazať pomocou jedného jediného kábla. Čo sa týka fyzických vstupov, tak k testovanej vzorke dokážete vďaka analógovému vstupom pripojiť dokonca aj gramofón. Pri bezdrôtovom prenose audia je k dispozícii tradične Bluetooth a tiež

prenos v rozhraní internetovej siete - či už cez Apple alebo Google softvér. Aplikácia Audio Pro sa pre vás stáva predĺženou rukou v zmysle ovládania a previazania s vašimi účtami na Amazon Music, Deezer, iHeart Radio, Napster, Qobuz, QQ Music, Spotify, Tidal, Tuneln, VTuner a ďalšími, avšak vďaka luxusne pôsobiacemu panelu na hornej strane reproduktora môžete všetko obsluhovať aj fyzicky.

Jednoduché ovládanie

Na uvedenej vrchnej lište sa nachádza šesť programovateľných tlačidiel, ovládanie hlasitosti, pozastavenie alebo preskakovanie stôp a pre bežného užívateľa asi najdôležitejší spínač od Bluetooth. Bol som maximálne spokojný s tým, ako





rýchlo a expresne sa testovaná vzorka dokázala párovať s akýmkoľvek externým zdrojom. Stačilo len stlačiť BT gombíček, dať si na mobile/tablete/laptope/desktope vyhladať dostupné signály a vybrať ten s koncovkou odkazujúcou na jednotku Drumfire. Celý proces spárovania prebieha takmer okamžite a počas viac než mesačného testovania som nezaznamenal ani jedno nechcené odpojenie, či nebudaj inú technickú prekážku. Chcete vedieť čo som si pustil ako prvé? Fear of the Dark od Iron Maiden! A keď som prstom natlačil úroveň hlasitosti do jednej tretiny, postavili sa vlasy nielen mne a mojím susedom, ale aj psom v okruhu jedného kilometra. Budem úprimný, nedokázal som ani raz vyhnúť zvuk na úplné maximum, keďže som nechcel kupovať nové okná, poháre, taniere a ani žiarovky. Šialený rev z reproduktora a subwoofera súčasne by som rád označil za ohromujúco hutný a živý - nebolo nutné aby som sa hral v nastaveniach ekvalizéru. Zadná strana subwoofera má spínač na stanovenie fázy, ktorý pomáha ideálnemu zafinovaní basov v miestnosti a rovnako tak tam nájdete koliesko pre hlasitosť a rozsah 40 až 120 Hz. S jednou jednotkou reproduktora však pochopiteľne nedosiahnete skutočný stereo zvuk, aj keď ja osobne si myslím, že to v tomto prípade nie je zase až tak nutné. Kto by však skutočne chcel to pravé stereo, stačí dokúpiť druhú D2 jednotku.

Postupné zoznamovanie sa s výkonom a možnosťami Audio Pro Drumfire II bolo pre mňa maximálnym zážitkom,

ktorý nesprevádzalo ani jedno jediné negatívum. Ak by ste po mne predsa len chceli aspoň čiastočnú kritiku, tak by som spomenul skutočnosť, že mi distribútor na test poslal len jednu jednotku D2 a preto som nemohol naplno vyskúšať, ako funguje multiroom režim.

Napriek tomu však nemám dôvod neudelit' maximálnu možnú známku a pre každého milovníka hudby, komu sa ceny za prémiovú audiotechniku od svetových výrobcov formátu Bang & Olufsen zdali byť vždy až prehnane vysoké, odporúčam práve kompromis v podobe vyššie opisovanej zostavy. Nebudete ľutovať!

Verdikt

Prémiová audio zostava plná funkcií, s ktorou dokážete uspokojiť početné osadenstvo na párty, ako aj svoju introvertnú dušičku a opomenutí neostanú ani susedia.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Audio Pro	Cena s DPH: 800€
--------------------------------	----------------------------

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn a kvalita materiálov	- Nič
+ Hutný a prémiový zvuk	
+ Jednoduchá obsluha	

HODNOTENIE:



Woojer VEST 3

ŽIVOT JE JEDNA VEĽKÁ VIBRÁCIA



Moderné technológie sú dnes pestré ako Petriho miska naložená kapustnicou od posledných Vianoc. Človek by potreboval mimozemský kompas, aby sa dokázal zorientovať v reálne užitočných produktoch a vyselektovať tak rôzne marketingové podvody, či nie zrovna férové predajné praktiky. Keď som pred piatimi rokmi vôbec po prvýkrát na internete zaregistroval značku Woojer, prezentujúcu akúsi vibračnú vestu, určenú nielen pre hráčov, prvé, čo mi napadlo, bolo slovíčko „zbytočnosť“. Ako však mesiace ubiehali a uvedená americko-izraelská firma začína rásť na popularite, s tým, že ich pôvodná vesta dostávala nové aktualizácie a rovnako tak aj nové verzie, moja počiatočná nedôvera sa strácala, až takmer úplne zmizla. Nebudem vám klamať, opakovane som sa s nimi snažil skontaktovať ohľadom poskytnutia testovacej vzorky a vždy

bola ich odpoveď identická „momentálne nepotrebujeme promovat' žiadny produkt, skúste to o pol roka“. Nadobudnutá dôvera razom začala zase klesať, ale keďže ja som jeden z tých neodbytných technologických žurnalistov, nedal som im pokoj a písal som aj o šesť mesiacov. Výsledok? Dnes už mám vďaka dlhodobému testovaniu Woojer VEST 3 jasnú predstavu o tom, čo daný produkt vlastne ponúka a budem rád, ak nasledujúcim riadkom venujete aspoň trochu času - môže to totižto aj z vašej strany znamenať rozbitie nejakého toho PR predsudku a, kto vie, možno je práve toto to, čo vám v užívaní si interaktívneho sveta doteraz citel'ne chýbalo.

Začnime rovno tou cenou, pretože z nej vás môže oprávnene obliať pot. Tretia generácia haptickej vesty od Woojer aktuálne stojí cez sedemsto eur, čo je

dozista páľka, s ktorou bude bojovať väčšina potenciálnych zákazníkov. Pravdou však je, že samotná vesta je v rámci trhu ojedinelá a už teraz vám môžem povedať, že v istom smere (bude ešte o tom reč) aj adekvátna. Už po rozbalení a prvom ohmataní vesty nemôžete prehliadnúť vysokú kvalitu použitých materiálov, či už sa budeme rozprávať o textilnej časti alebo prešívanych lemoch.

Užívateľ si nemusí vyberať žiadnu veľkosť, keďže vďaka dostatočne variabilným systémom úponov a úchytovej je produkt možné navliecť aj na skutočných medved'ov (brum brum). Zapínanie a obliekanie samotné je navyše prosté ako facka. Na zadnej strane vesty sa nachádza lítiová 14,4 V batéria s USB-C vstupom (ten nájdete a môžete cezeň tankovať energiu aj na prednej strane), ktorá je poprepájaná s tým



najdôležitejším - šesticou patentovaných a na sebe nezávislých oscilátorov vytvárajúcich 360 stupňový vibračný efekt. Vesta sa síce vďaka priedušnej a mäkkej výstelke snaží o čo najlepšie odvetrávanie teplého vzduchu okolo tela, ale keďže jej váha je až 1,5 kg, už po pol hodinke používania som začal pociťovať návaly tepla a neskôr s ním spojené potenie. V letných mesiacoch je Woojer vesta jednoducho užívateľsky oveľa menej komfortná, než v zimnom období a je úplne jedno, či vám za chrbtom beží klimatizácia, alebo nie. Batéria vás pritom dokáže podržať až 8 hodín čistého času, s tým, že jej následné nabitie trvá 3 hodinky.



Ten wau efekt tam je

Celé rozbehnutie vesty je podmienené stiahnutím free aplikácie Woojer do mobilného telefónu, v ktorej si následne môžete nechať stiahnuť aktuálny update, nastavovať intenzitu vibrovania a prepínať jednotlivé vstupy - na ľavej prednej strane vesty je LED infopanel s fyzickými spínačmi a predovšetkým porty ako USB-C a audio vstup. A tu sa dostávame k prvému, nie zrovna ideálnemu riešeniu prepájania s konzolami a PC. Woojer VEST 3 je síce plne kompatibilná so staršími, i novými konzolami, avšak všetko sa realizuje pomocou kabeláže. Ak nemáte dostatočne dlhý kábel, alebo, ak chcete vestu prepojiť s VR headsetom, musíte vedieť improvizovať o niečo viac, než by ste čakali od hráčky za sedem stoviek. Pri prenose zdroja v rámci Bluetooth som narážal na nechcenú latenciu a neskoré reakcie vesty, preto

som ostal pri kábloch. Dá sa to, avšak celý proces prepájania rozhodne nie je vyložene užívateľsky prívetivý. Ja osobne som si našiel nasledujúci postup. Zo skladu som si vytiahol kvalitný, káblový headset s audio konektorom, ktorý som zapojil priamo do portu vesty pre slúchadlá a konzolu PlayStation 5 som s vestou prepojil pomocou USB-C kábla. Je tu ešte napríklad možnosť, a to platí aj pre Xbox Series X/S, prepojiť VEST 3 cez audio konektor v gamepade. Tých variantov je viacero a záleží na zariadení, ktoré s vestou chcete spárovať. Druhý a nemenej zásadný problém stojí a padá na spôsobe využívania vesty. Pre milovníkov hudby je Woojer určite vhodným doplnkom, avšak jeho plnohodnotné prednosti doceníte hlavne počas hrania hier.

Ešte než prejdem k podmienkam, pri ktorých sa testovaná vzorka osvedčila neskutočným spôsobom, tak krátko len na margo jej používania počas počúvania hudby. Ano, môžete si do slúchadiel nechať posielat' akýkoľvek hudobný žáner, ale pravdou je, že len nízke tóny a basová linka dokážu intenzitu vibrujúcich oscilátorov využiť do takej miery, že sa budete cítiť ako na koncerte. Rapové songy našich starých materí so mnou, len tak tréningovo pokmášli, avšak, akonáhle som si do playlistu zaradil nasledujúce romantické skladbičky: Rammstein - Du Hast, Megadeth - Holy Wars... The Punishment Due, Iron Maiden - Fear of the Dark, Korn - Freak on a Leash, David Lynch - Good Day Today a im podobné, pripadal som si ako obživený Mr Oizo.

A teraz na margo hier. Na prvú dobrú je Woojer určený do FPS konceptu, kde výstrely zo zbrane, ako aj prípadné zásahy do vášho virtuálneho tela, znamenajú otriasanie oscilátorov. Treba tu však účelovo utlmiť akúkoľvek hudobnú linku na pozadí,



keďže vesta samotná nedokáže a nemá na to ani momentálne žiadne prístupy, triediť jednotlivé audio linky. Jednoducho uzemníte soundtrack, necháte v popredí všetky zvyšné efekty a vesta vám ich krásne prevedie do haptických vibrácií. To, ako silno chcete, aby to s vami triaslo, už je o nastavení intenzity priamo na veste, alebo cez spomínanú aplikáciu. Z desiatich vašich obľúbených hier tak sotva polovica bude využiteľná s možnosťami VEST 3 a na toto treba myslieť. Užil som si pretekárske simulácie, akčné multiplayer diela, ale aj športové hry ako Madden, kde zvukový profil prezentuje AAA kvality. Špeciálnou kategóriou sú však VR hudobné hry ako Beat Saber a Synth Raiders, kde má vesta ešte o čosi väčší význam a relevanciu.

Budúcnosť ukáže

Záverom však ešte jedna vízia do budúcnosti. V aplikácii Woojer sa nachádza neaktívna sekcia podrobného nastavovania zvukových profilov, ktorá bude začiatkom roka 2024 odomknutá.

Práve v tom čase totižto vývojári videohier dostanú od Woojeru možnosť vytvárania zvuku pre ich vestu, čo by mohlo priniesť obrovské množstvo noviniek s pridanou hodnotou. Teraz je však dosť zásadnou otázkou, či sa vôbec bude vývojárom chcieť natáhať s ďalšou funkciou navyše, ktorú po celom svete využije reálne „len“ niekoľko desiatok tisíc ľudí. Po dvoch mesiacoch používania Woojer VEST 3

to vidím pomerne jasne. Ide doista o zaujímavú a účinnú formu sporenia počúvania hudby a hrania videohier, no vesta je skôr doplnok. Nič viac.

Navyše, užívateľský komfort nateraz nie je úplne dotiahnutý dokonca a musí sa ladit' viac než by ste od hardvéru za takú cenu očakávali - oscilátory sa pri dlhodobom používaní zahrievajú a prenášajú na vaše telo nechcené teplo, čo v letných mesiacoch automaticky aktivuje potné žľazy.

Pokiaľ však spadáte do tej kategórie nezastaviteľných technologických nadšencov a mali ste doteraz len obavy z toho, či uvedená vesta pomocou vibrácií dokáže reálne s vašim telom zamávať, tak v tomto smere sa už nemusíte ničoho obávať. Na maximálny stupeň intenzity by ste pomocou nej totižto mohli pokojne resuscitovať.

Verdikt

Unikátna zariadenie, schopné s vami pomocou vibrácií zamávať viac než masážne kreslo.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Woojer
Cena s DPH: 720€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kvalita komponentov
- + Šialené vibrácie
- + Aplikácia
- + Výdrž batérie
- Nepriedušný materiál
- Príliš ladenia a nastavovania

HODNOTENIE:



LAMAX X5.2

CENA ROZHODUJE



S českou spoločnosťou LAMAX prichádzam ja osobne do kontaktu už niekoľkokrát po sebe, aj keď treba dodať, že tento lokálny výrobca špecializujúci sa na cenovo dostupnú elektroniku, mi doteraz na testy lífroval výhradne audio techniku. V minulosti som tak mal možnosť dlhodobo otestovať ich prekvapivo kvalitný externý reproduktor, po ktorom nasledovala dvojica herných headsetov, a v momente, keď prišlo na pretras zhodnotenie kvalít ich novej akčnej kamery, nemohol som si túto príležitosť aj na základe doteraz výhradne pozitívnej skúsenosti jednoducho nechať ujsť. Vzorka s kódovým označením X5.2 mi dorazila na test pred viac než mesiacom, a preto som vám v nasledujúcich riadkoch schopný povedať, ako dobre sa mi s ňou pracovalo v teréne, kam je táto športová kamera určená predovšetkým.

Začneme rovno cenou, keďže, čo si budeme hovoriť, v tomto prípade je to hlavná

prednosť hardvéru ako takého. LAMAX X5.2 je akčná 4K kamera v hodnote necelých sedemdesiat eur, ktorej kúpou získate obrovské množstvo príslušenstva a v rámci PR letáku súčasne dvojnásobok sľubov. Práve na tie sľuby, čiže hromadu moderných funkcií, som sa pri testovaní zameral v prvom rade – konkurencia s podobnými parametrami totižto dnes stojí výrazne viac než X5.2, a preto ma zaujímala prax lozemu realita výstupov.

Než sa však dostanem k samotným parametrom, určite musím, špeciálne voči uvedenej cene, vypísať obsah balenia, keďže je skutočne bohatý. Mimo kamery s váhou 65 gramov pri kompaktných rozmeroch 4,4 x 6 x 3,3 cm nájdete v dizajnovu vkusnej krabici vodotesné puzdro a bezpečnostný rámik. Ďalej vám v dlani pristane univerzálny j-mount držiak, redukcie pre statív, úchyt o riadidlá bicyklu alebo motocyklu,

samolepiaca podložka do interiéru auta a nabíjacia kabeľ. Ako vidíte, za uvedených sedemdesiat eur je tu príslušenstva až nad očakávanie veľa. Čo však kamera samotná?

Kompromisov je tu viacero

Konstruktívna kvalita kamery samotnej je prekvapivo na solídnej úrovni. Jej povrch, mimo orámovania predného senzoru, je potiahnutý adhéznou gumou vďaka čomu sa predmetný hardvér dobre drží v rukách. Na zadnej strane sa nachádza dvojpalcový TFT LCD displej nasledovaný zástupom fyzických spínačov, vstupom pre microSD karty a USB-C portom určeným na dobíjanie – keďže kamera podporuje kontinuálne nahrávanie, môžete ju naprečo pripojiť ku elektrickému zdroju a využiť ju napríklad ako auto kameru alebo domový bezpečnostný prvok. Technické prednosti začínajú pri 120 FPS v rámci spomalených 720p záberov a

končia u natívneho 4K s plynulými 30 FPS. V zmysle nahrávania videí počas akéhokol'vek adrenalínového akčného zážitku tu nastupuje na scénu elektronická stabilizácia obrazu. LAMAX ju označuje ako MAXsmooth a nebyť nej, tak kamera stráca významnú časť svojej hodnoty. Aj keď uvedenú stabilizáciu nemôžem označiť za vysoko kvalitnú či nebudaj dokonalú, na pomery toľko spomínanej cenovky sa jedná o významného pomocníka počas nakrúcania videí z terénu.

Neviem si úplne predstaviť scenár, pri ktorom by ste zmysluplne dokázali využiť 12 Mpx snímač LAMAX X5.2, konkrétne v súvislosti s fotografovaním. Snáď len v momente, keď vás počas jazdy na bicykli zrazí zmontovaný politik a vám sa z posledných síl podarí od fotiť jeho vzd'alejúcu sa korpuľentnú siluetu aj s poznávacou značkou vládneho vozu. Video výstupy zachytené pri ideálnom svetle a v 4K/30FPS moduse sú však prínosom pre každého, kto si rád to svoje potenie vonku nahráva, nech už zo sedla spomínaného bicyklu, motorky alebo iného náčinia. Výrazne pomáha toľko proklamovaná MAXsmooth stabilizácia, aj keď kompromisom je badateľný pokles kvality detailov – zabudnite, pochopiteľne, na akékoľvek HDR. Čistou katastrofou sa však stávajú spomalené zábery, kde rozlíšenie 720p pripomína scenár, pri ktorom nahrávate zemiakom a nie akčnou kamerou. Rovnaký scenár sa dá aplikovať aj počas výrazného poklesu intenzity osvetlenia, čo je však už viac ako očakávané. Aby som nenaskočil na vyložene negatívnu vlnu, tak určite musím dať palec hore za dostatočnú, ba v istom smere nadštandardnú, výdrž



batérie (kapacita 1200 mAh). Testovaná vzorka dokázala v rámci nahrávania 4K prekročiť hranicu jeden a pol hodiny a vôbec sa pri tom zásadne nezapotila.

Pre koho to vlastne je?

LAMAX X5.2 vidím využiteľný v dvoch špecifických situáciách. Ide o akčnú kameru, akú by som sa nebál kúpiť svoje osemročnej dcéry v momente, keď by prvýkrát objavila lyže, potápačské okuliare alebo dostala chuť vybehnúť na bicykli do mesta a príhľadnej prírody. Pre športovca začiatočníka s chuťou chrániť seba, svoje okolie a ešte si naplniť Instagram obstojnými momentkami je to totižto absolútne ideálny štart. Druhá forma zapriahnutia testovanej vzorky by spočívala v jej pevnej inštalácii do interiéru vozu. V úvode recenzie som totižto spomínal možnosť priameho napájania energiou cez USB-C, s čím priamo súvisí aj možnosť jednoduchého

vybratia vymeniteľnej batérie. Pomocou kabeláže si tak viete kameru naplno pripojiť so zdrojom v aute a počas dňa si nahrávať (max 30 minút na jeden záber) kvalitatívne slušné videá (maximálna kapacita microSD karty je 128 GB). Pozor však na jednu vec. Kamera nemá funkciu cyklického nahrávania a čo je horšie, nočné jazdy budú jej jasnosť slabnou. Cenovo porovnateľné auto kamery totižto ponúkajú predsa len viacero funkcií (napríklad GPS) a rovnako tak vyššie ISO.

Nie len pri tomto využití X5.2 je samozrejme možné siahnuť po prepojení s mobilným telefónom, prostredníctvom čoho dokážete ovládať jednotlivé funkcie kamery bez toho, aby ste sa jej čo i len dotkli.

Výrobca LAMAX má vo svojom portfóliu viacero akčných kamier a práve ich model X5.2 spadá do tej vyložene lacnejšej kategórie. Napriek tomu sa, aj na základe mesačného testu, nebojím kúpu tohto produktu odporučiť úplným začiatočníkom, nech už ide o deti alebo dospelých. Za niekoľko desiatok eur totižto získate bohatú predstavu o tom, ako veci môžu a nemusia fungovať, a ak si prípadne neskôr budete chcieť priplatiť za prémiový model, pôjdete do nákupu už s výrazne väčším množstvom skúseností.

Verdikt

Pre nenáročných začiatočníkov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax Cena s DPH: 69€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Bohaté príslušenstvo
- + Dizajn a kompaktnosť
- + Prepojenie pomocou aplikácie
- + Ovládanie
- Kvalita obrazu pri nižšom osvetlení
- Nekonzistentná kvalita záznamu
- Fotografovanie

HODNOTENIE:



Konnected Joe

OBJAVIL SOM NOVÚ GALAXIU CHUTÍ



Už od čias založenia prvého poctivého ohňa sa naša rasa globálne predbiehala v tom, ako najlepšie tento objav využiť vo svoj prospech, a to špeciálne v oblasti gastronómie. Začalo to tradičným hodením kusu triceratopsa na rozpálený kameň a skončilo ohrievaním kuracieho separátu na benzínovej pumpe niekde za Bratislavou, v mikrovlnke špinavej ako záchodová doska na hlavnej vlakovej stanici. Niekde medzi tým, zhruba pred piatimi tisíckami rokov, sa v oblasti Ázie však začali objavovať prvé verzie pecí vyrobených z hliny (Tandoori pece), v ktorých naši predkovia dokázali pripravovať šťavnaté pokrmy - od domácich chlebov cez dusenú zeleninu až po dokonale ugrilovaný a súčasne vyúdený dobytok. Know-how takýchto pecí sa pochopiteľne zachoval v rôznych formách dodnes a významnými nasledovníkmi sú v tomto smere dnes čoraz populárnejšie keramické Kamado grily.

Na scéne by ste aktuálne, v nejakom svetovom konzumnom zábere, našli dve najzásadnejšie spoločnosti opakovane vylepšujúce onen tisícky rokov starý postup prípravy jedál. Na jednej strane je zelené vajíčko Green Egg, ktorého prvý ikonický výrobok vyliezol na svetlo sveta ešte v roku 1974, a na tej druhej, naopak, explicitne červené Kamado Joe s prvým uvedením v roku 2009.

Obe spoločnosti pochádzajú zo zámoria a obe si nápad o systéme uzatvorenej keramickej nádoby oválneho tvaru a s ohniskom v spodnej časti vytiahli z histórie. Aby ste si však o daných spoločnostiach nemysleli nič zlé, že snád len ukradli nápad svojím predkom a bez invencie naň umiestnili svoje logo, tak opak je pravdou. Špeciálne spomínané „zelené vajíčko“ zásadným

spôsobom vylepšilo kvalitu keramickeho povrchu grilov, ktoré dovtedy trpeli na praskanie na základe vysokých teplôt.

Nechcem vás teraz nudiť históriou, každopádne, dôvodom prečo sú poctivé moderné Kamado grily dnes predávané s doživotnou zárukou na keramické šasi tkvie v dlhoročnom procese výroby ideálnej podoby takzvanej ľahkej keramiky. A v tomto celom procese mala prsty aj samotná NASA - vesmírne raketoplány používali keramické dlaždice odolávajúce extrémnym teplotám, a vďaka tomu zakladateľ firmy Green Egg docielil produkcie svojho prvého vysoko odolného Kamado grilu. Dobre viete, že sa pre vás osobne snažím opakovane testovať zaujímavú a hlavne invenčnú elektroniku, nech už ide o akýkoľvek odklon od bežných spotrebiteľských zariadení. Akonáhle som



keramiku, je vysoká cenovka. Základné modely začínajú na sumách vysoko nad tisíc eur a v prípade verzie Konneted Joe sa rozprávame konkrétne o sume 2 200 eur. Výhradným dovozcom a distribútorom značky Kamado Joe na Slovensku je spoločnosť HouseGarden, a práve od nich som získal testovaciu vzorku. Teraz si môžete nasadiť ironickú tvár a prehlásiť niečo v tom duchu, že aj keby z toho červeného vajca liezli upečené pirátske zadky plnené diamantami, tak by ste toľko peňazí za gril nikdy nedali. Keď sa však zamyslíte nad dnešnou cenou bežných plechových grilov na uhlie, ktorých životnosť pri intenzívnom používaní často končí už po pár rokoch, tak zrazu v priamej konfrontácii s kvalitou konštrukčného spracovania niečoho takého ako Kamado Joe razom uvidíte veci inak. A to som k tomu ešte nezačal sypať slinami podlievané zistenia

preto objavil existenciu Konneted Joe, čiže prvého Kamado grilu s nainštalovaným hardvérom a zautomatizovaním dovtedy vyložene manuálnych postupov, skontaktoval som lokálneho distribútora a začal zariadenie dlhodobo testovať.

Ak bola firma Green Egg tou zásadnou v rámci výroby odolných keramických šasi Kamado grilov, tak naopak spoločnosť Kamado Joe je rozhodne rovnako dôležitou, a to v duchu prepojenia idey našich predkov s modernou technológiou. Komplexné testovanie revolučného grilu Konneted Joe prebiehalo celkovo štyri mesiace a v nasledujúcom texte nájdete rozpísané moje pozitívne, ale prípadne aj negatívne zistenia.

Prvým výrazným znakom keramických Kamado grilov, tých skutočne prémiovo spracovaných a ponúkajúcich aj vyššie viackrát uvádzanú doživotnú záruku na



o dokonalej chuti mnou pripravených pokrmov. Než sa však dostaneme aj k tomu, pod'me si niečo málo povedať o spôsobe doručenia takto špecifického zariadenia a rovnako tak o procese jeho skladania.

Samotný gril váži šialených stodvadsať kilogramov, čo znamená, že jeho preprava visí na ramenách ľudí špecializujúcich sa na objemnejšie balíčky. Síce týmto prichádzate o rekonštrukciu úvodnej scény z filmu Ace Ventura, a tak nevidíte, ako kuriér vykopáva váš balíček s presnosťou Španiela priamo z bočných dverí svojej obúchanej dodávky, ale aspoň vám váš drahocenný náklad doručia bez akéhokoľvek poškodenia. V prípade Konneted Joe sa jedná o obrovskú a ťažkú krabicu položenú na palete, ktorej len samotné rozbalenie mi zabralo pól hodinu. Gril v rozmeroch 119,38 x 128,27 cm prichádza vlastne už



fakticky zložený a je na vás, aby ste mu pomocou návodu skonštruovali nosnú časť s kolieskami a následne ho do nej usadili - na toto budete potrebovať ešte jeden pár rúk, pokiaľ nie ste naolejovaný olympský boh. Konštrukčná celistvosť je na vysokej úrovni a ani po dlhých mesiacoch používania som nezaznamenal, že by sa jednotlivé šraubky samovolne odkrútili alebo čokoľvek v rámci šasi ohlo a prípadne zlomilo. Telo je odolné voči striekajúcej vode, ale odporúčam gril dávať pod strechu alebo si zakúpiť originálnu plachtu.

Všetko pekne po ruke

Keď sa pozriete na Konnected Joe z akéhokolvek uhla, napadnú vás v zmysle dizajnu určite desiatky spodobnení. Pre mňa osobne, práve vďaka integrácii predného displeju, je tento technológiami okorený Joe ekvivalentom robota z éry ranných sci-fi filmov. Vrchná a krásne popraskaná glazúra keramickej formy v tvare vajička je uhrančivo červenej farby a v kombinácii so smolovo čiernou, použitou výhradne pri kovových doplnkoch (mimo posuvných dvierok od popolníka) to dáva celkovo ohromujúci vizuál. Je jedno, kam gril postavíte, keďže on si na seba okamžite strhne všetku pozornosť okolia a každá návšteva, čo k vám zavíta, si neodpustí jeho výzor patrične okomentovať. Spodná partia koliesok má pogumovaný povrch, a keďže je gril skutočne ťažký, určite pri manipulácii doceníte prítomnosť dvojice postranných úchopov. Predné dve kolieska z celkovo štyroch disponujú poistkou, vďaka ktorej gril ostáva stáť vždy pevne na mieste. Postranné krídla slúžia ako odkladací priestor, na prednej hrane majú niekoľko užitočných háčikov na príslušenstvo a po dokončení vašej vlastnej kulinárskej šou ich preto viete

jednoducho sklopiť tak, aby vám prípadne neprekážali počas transportu a manipulácii.

Presuňme sa teraz k rýchlemu opisu hlavných predností grilov Kamado všeobecne, čo si následne doplníme výhodami a súčasne aj nevýhodami inteligentnej verzie Konnected Joe, ktorú som testoval. Základom je už spomínané keramicke vajičko s otváraním pomocou piestového pántu - ten musí byť skutočne silný, aby vrchnú časť dostatočne zdvihol a užívateľ si vždy môže dodatočne tlak piestu jednoducho nastavovať pootočením matice umiestnenej v zadnej časti. Po stlačení kovovej poistky a otvorení vajička si určite všimnete ohňovzdorné tesnenie. Tesnenie je pružné, a aj keď cezeň pri plnom údení jemne uniká dym, netreba to považovať za vadu prístroja, keramicke grily to robia úplne bežne. Vnútro je vystlané

druhou vrstvou keramickej vložky, ktorá je však rozdelená do piatich samostatných častí, a to zabraňuje vyššiemu riziku prasknutia. V strede sa nachádza kovové sito s prepadiskom pre popol, ku ktorému sa dostanete jednoducho prednou stranou (zásobník na popol je dostatočne veľký a manipulácia s ním jednoduchá) s tým, že v jeho vnútri je prvá z veľkých výhod inteligentného grilu značky Joe.

Na dno vajička si nasypete dostatok uhlia (chut' jedla v tomto prípade odráža nie len kvalita použitých surovín, ale rovnako tak aj kvalita dreveného uhlia), zatvoríte gril, zapnete hlavný spínač na zadnej strane, a akonáhle sa vám rozsvieti displej, môžete aktivovať špirálu. Pri bežnom keramicom grile sa používajú rôzne spôsoby zapálenia uhlia, každopádne, v prípade do elektrickej siete pripojeného Konnected Joe je proces plne automatizovaný a trvá sotva pätnásť minút. Ruka v ruku s pozvoľnou akceleráciou uhlia ide súčasne aj nastavenie vami požadovanej teploty - či už priamo na hlavnej obrazovke alebo pomocou aplikácie v telefóne. Teplotný rozsah pri tomto sofistikovanom grile je od nuly až po odporúčaných maximálnych 350 stupňov - pochopiteľne by ste vedeli vo vnútri dosiahnuť násobne viac a doslova v tom kalit' ocel', avšak, keďže je v zariadení umiestnená oná špirála a ventilátor, výrobca odporúča držať sa pod uvedenou maximálnou hranicou.

Pýtate sa, čo presne sa griluje pri takej šialenej teplote? Tu nejde o grilovanie ako také, ale o pohodlné a jednoduché čistenie takzvanou pyrolýzou, kedy si vnútro grilu jednoducho vypálite až do biela. Je skutočne ohromujúce vidieť ten rozdiel po ukončení grilovania,



mast' a zbytky jedál sú všadeprítomné, a následne po procese vypálenia, kedy je zase všetko panensky čisté.

Na vrchnej časti grilu sa nachádza veža alebo takzvaný komín. Jeho primárnou úlohou je regulácia odchodu tepla z vnútra vajíčka s tým, že konkrétnu úroveň manuálneho nastavenia komínu vám vždy jednoduchou grafikou napovie obrázok na prednom paneli. Uvediem príklad: chystám sa robiť pomaly pečené rebrá a potrebujem mať gril niekolo ko hodín na stálej hodnote 130 stupňov Celzia. Jednoduchým otočením kolieska alebo prípadne t'uknutím do mobilu si zadefinujem požadovanú teplotu, a v momente jej potvrdenia displej názorne ukáže, ako presne mám otvoriť vrchný komín (spodné dvierka pri automatickom režime ostávajú vždy zatvorené, keďže o hnanie vzduchu cez vajíce sa stará už spomínaný ventilátor.) Akonáhle vnútorná sonda grilu zaznamená nutnosť zmeniť pozíciu komína, systém vás upozorní vizuálne aj zvukovo. Jednoduché ako pár faciiek cez rošt.

Široké príslušenstvo, ktoré nie vždy potrebujete

Príprava jedál v grile Kamado so sebou prináša neuveriteľnú diverzitu a možnosti. Unikátne keramické vnútro vám dáva priestor na variabilné nastavovanie teplôt a od pomalého údenia (jednoducho do uhlia primiešate drevo na údenie, alebo ho prípadne vložíte do spodnej zásuvky, aby ste si ušetrili komplikovanejšiu manipuláciu s už rozžeravenými roštami) sa viete dostať ku tradičnému pečeniu lomeno grilovaniu až po rýchlu prípravu mramorových kusov vyzretého mäsa. Na všetky tieto jedlá máte v balení pripravené základné príslušenstvo,

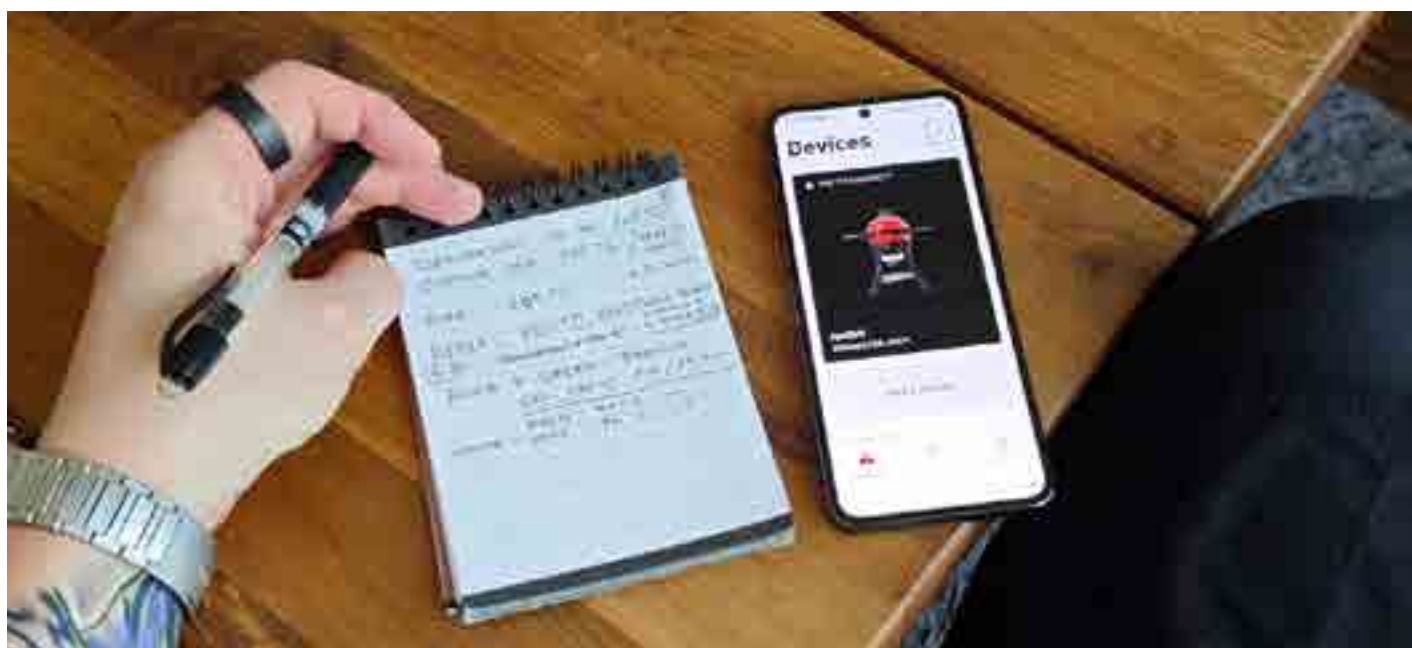


ktoré spočíva v delenom ocel'ovom rošte s celkovým priemerom 45,7 centimetra, dvoch kamenných deflektorov a držiaku pre uloženie panvice na odkvapkávanie oleja. Spomínané kamenné deflektory vedú odrezat' rozpálené uhličky od mäsa a vďaka nim si dokážete naplávať prípravu rôznych pokrmov aj s odlišnou časovou osou - v tomto smere to chce rozhodne prax, ale akonáhle sa do toho už raz pustíte, garantujem vám, že po prvej ochutnávke mäsa alebo zeleniny z Kamado Joe to vo vás zapáli oheň plný motivácie učiť sa a skúšať'. Firma Joe má v ponuke ešte niekoľko ďalších vrstiev príslušenstva, ako napríklad elektrický otočný nástavec vhodný na prípravu celých kureníc alebo špeciálnu vložku na pizzu, avšak ich cena, tak ako grilu samotného, nie je vôbec malá.

A prečo je vlastne jedlo z týchto červených vajec tak unikátne? Gril má minimálne tepelné straty a jeho keramika nestráca teplo tak výrazným spôsobom, ako to

vidíme pri kovovej konkurencii. Vďaka akumulácii presne nastavenej teploty v ňom viete pripraviť veľké kusy mäsa s minimom spotrebovaného uhlia a metódou dusenia je v pokrmoch zachovaná značná porcia živín, a to všetko bez nechcenej a rakovinu spôsobujúcej karbonizácie povrchu - ak ste si doteraz mysleli, že grilovanie nie je vôbec zdravie prospešné, tak s keramickými grilmi sa to v tomto smere má všeobecne úplne inak. Uvedomujem si, že takto vám to možno bude znieť skôr ako reklama než reálna skúsenosť, ale akonáhle som ja sám ochutnal prvý kus vlastnoručne pripraveného mäsa v testovanej vzorke, uvedomil som si, že celé tie roky som bol o niečo ochudobnený.

Prvé zapnutie grilu sprevádza zvedavosť v tom zmysle, čo to s ním spraví akonáhle ho spárujete s internetom cez vstavanú Wi-Fi a rovnako tak, aké možnosti ponúka mnou už vyššie veľakrát spomínaná aplikácia. Pripojenie grilu Konected Joe na internet



umožňuje dostať doň najnovší update (bolo ich už medzičasom vydaných viacero) a súčasne vám dáva možnosť ovládať a kontrolovať zariadenie z akéhokoľvek miesta. Vonku je extrémne teplo, v grile máte niekoľko kilogramový Brisket (hovädzia hrud' vhodná na údenie), čo sa tam bude potiť ešte viac ako 24 hodín a vy si vďaka inteligentnému grilu od firmy Joe môžete ostať sedieť v klimatizovanej obývačke

a sem-tam skontrolovať teplotu sondou - súčasťou predného šasi grilu sú tri vstupy pre káblovú sondu a v balení nájdete jeden exemplár. Aplikácia má jednoduché rozhranie, v ktorom viete na diaľku meniť teplotu grilu, nastavovať čas pokrmov, sledovať graf teploty, kontrolovať stav mäsa, a to aj podľa konkrétneho druhu mäsa, alebo gril priamo vypnúť. Do dokonalosti tak chýba už len vnútorná kamera, avšak tá by aj tak bola permanentne zadymená, takže vo finále zbytočná.

Za ten dlhý čas, čo som testoval Konneted Joe som v ňom opakovane pripravil desiatky rôznorodých receptov, ktorých nemalá časť pochádzala priamo z uvedenej aplikácie (je ich tam dnes už takmer dvesto.) Naučil som sa, ochotne a rád, grilovať veci, aké by som dovtedy nemal chuť vôbec riešiť, a to hlavne preto, že som presne vedel, aká extáza chutí na mňa v prípade zdaru vlastnej čaká. Od kuracieho, cez bravčové a hovädzie až po ryby, divinu a samozrejme zeleninu. Príprava jedál v Kamado grile sa stala mojou takmer každodennou radosťou a idea začať variť niečo v kuchyni na klasickom sporáku vo mne vyvolávala skôr pobavenie. Najst' si správnu mieru praxe však chcelo čas.

Postupne som sa naučil, že nie je vôbec nutné do grilu sypať prehnané množstvo uhlia, keďže jeho spotreba je minimálna a s malou dávkou viete pomalým štýlom grilovať pokojne aj celý deň. Rovnako



tak som si uvedomil, že rozdiel medzi teplotou znázornenou na displeji a na analógovom teploměre je spôsobená odlišným umiestnením sondy. Začal som tak nastavovať digitálne viac stupňov, aby som dosiahol požadovanú cifru a problém bol vyriešený. Zistil som, že keď gril rozpálite na maximálnu teplotu, jeho vychladnutie (logicky z povahy keramiky) bude trvať extrémne dlho - preto pri oslavách a grilovaní rôznorodých jedál bolo nutné si vytvoriť ten správny postup a teplotu navyšovať s výmenou pokrmov. Toto všetko ja osobne nevnímam vyložene ako chyby grilu, aj keď mnohí kolegovia recenzenti vo svete to tak vidia.

Pre tých, ktorým sa nechce otvárať a zatvárať dvierka

Zistil som, že majitelia klasických Kamado Joe grilov sa na inteligentnú verziu od identického výrobcu neraz pozerajú cez prsty - majú pocit, že správny muž si má vedieť založiť oheň bez pomoci techniky a rovnako tak by mal reguláciu teploty zvládať bez telefónu v ruke, keď ide len o zatváranie a otváranie dvoch dvierok. Viete čo? Ja osobne som vo svojom živote už recenzoval hromadu zbytočného hardvéru,

ktorého existenciu by bolo problém obhájiť aj keby mi išlo o život, avšak tie výhody, ktoré ponúka unikátny gril Konneted Joe sú v mojich očiach neskutočne cenné. Práve preto som sa do testovacej vzorky okamžite zamiloval a dnes už vlastným svoj vlastný a identický model. Jedinou relevantnou nevýhodou je vysoká váha zariadenia, a teda aj komplikovaná manipulácia v prípade, ak potrebujete svoj gril často presúvať z verandy na záhradu alebo kamkoľvek v okolí domu.

Za mňa je toto presne ten krásne trafený stred terča, metaforicky povedané, pojednávajúceho o takmer dokonalej fúzii medzi historickým odkazom našich predkov a súčasnou technológiou. Za predpokladu, že ste nikdy ani len neochutnali grilovaný pokrm z Kamado grilu a je jedno, či z toho zeleného alebo červeného, tak vám odporúčam skočiť do reštaurácie, kde, špeciálne v lete, kuchári často tieto vajcia používajú a dať si aspoň jeden chod. Garantujem vám a prisahám na všetkých havajských bohov a ich ostré vidličky, že pochopíte, o čom to celé je, a kto vie, možno si ešte ten istý deň nejaký ten Kamado gril sami objednáte. Dobrú chuť!

Verdikt

Inteligentný Kamado gril, s ktorým sa vám kompletne zmení pohľad na prípravu grilovaných jedál.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: House Garden Cena s DPH: 2 200€

PLUSY A MÍNUSY:

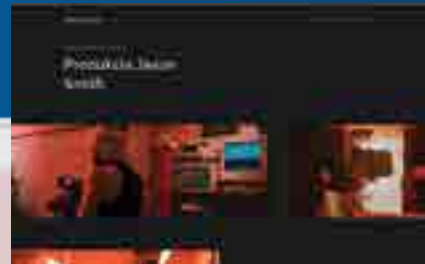
- + Doživotná záruka na keramiky
- + Kamado gril s inteligentnými funkciami
- Váha
- Rozdiely v teplotách

HODNOTENIE:



Web na pár kliknutí, a k tomu **ZADARMO**

- Výber z viac ako 80 šablón
- Ústretová zákaznícka podpora
- Pomoc s nastavením webu
- Z počítača aj mobilu



webglobe.sk/web

 **Webglobe**

Váš úspech online

Govee RGBIC Gaming Light Bars

NEJAKO TEN CYBERPUNK MUSÍME DOCIELIŤ



Na lokálny trh aktuálne naplno vstúpil čínsky výrobca inteligentného osvetlenia Govee. Ak ste sa s uvedenou značkou doteraz ešte nemali možnosť bližšie zoznámiť, určite vás poteší informácia, že ich portfólio výrazne presahuje bežné RGB LED pásiky. Mám, samozrejme, na mysli tie nalepovacie svetielka, čo si hráči cielene inštalujú kade-tade po zaprášenom nábytku, len aby šialenou svetlenou diskotékou odviekli pozornosť od neuložených špinavých tanierov so zaschnutým segedínskym gulášom. Je to práve Govee, kto vám aktuálne ponúka ambientné svetlá doslova od výmyslu sveta, nech už je reč o hardvéri určenom do interiérov alebo exteriérov. Preto sa v nasledujúcom období budem snažiť otestovať aspoň nejakú časť z nich.

Pred časom som vám ponúkol pohľad na cenovo dostupný upgrade v rámci

televízneho vybavenia, išlo o model Govee TV Backlight 3 Lite, ktorý pomocou kamery dokáže nenásilným spôsobom prenášať atmosféru z obrazovky mimo jej rámec. Dnes nastal čas povedať si bližšie o produkte Govee RGBIC TV, ktorý je, mimo iného, svojou filozofiou podobný práve spomínanému TV Backlight 3 Lite.

Ako som spomínal už v úvode, portfólio produktov od Govee je v istom smere unikátne hlavne preto, že ho dokážete medzi sebou, na štýl modulárneho hardvéru, jednoducho prepájať. Pôsobí ako obrovské blikajúce puzzle, ktoré viete nastavovať v individuálnej podobe, ale rovnako vám je umožnené ho rozbiť na jedným jediným zdrojom. Ak vám to znie zbytočne komplikovane, tak opak je pravdou, keďže na obsluhu toho všetkého vám stačí jedna jediná aplikácia. Najlepší príklad je práve toľko proklamovaná

kamera s rybím okom a pás (TV Backlight 3 Lite), ktoré som testoval v rámci značky Govee ako prvé a ktoré bolo následne jednoduché prepojiť s RGBIC TV.

Čo to teda ten RGBIC TV vlastne je? Ide o dva svetelné stĺpy s variabilným umiestnením (môžete si ich postaviť kdekoli'vek v okolí televízora a monitora), ktoré sú napájané jedným jediným káblom. Jedná sa o USB-C kábel, ktorý vedie do identického rozbočovača, aký má TV Backlight 3 Lite, čo síce zjednodušuje zapojenie, ale na druhú stranu, ak RGBIC TV prepojíte so spomínanou kamerou, zostane vám za televízorom už druhá rovnaká škatuľka. Stĺpy majú výšku 38 centimetrov pri výkone 24 W a v balení je k nim pribalená dvojica stojanov. Jedna súprava je určená na klasické polozenie stĺpov na zem alebo nábytok a druhá je vybavená lepiacou podložkou, vďaka čomu si viete



svetlá prilepiť na zadnú stranu televízora (bonusom je možnosť ich 90-stupňového náklonu). Práve príležitosť nalepiť oba stĺpy na zadnú stranu monitora alebo televízora pridávajú Govee RGBIC TV Light Bar istú samostatnosť, špeciálne voči spomínanej kamere. Kto si nepraje, aby sa mu prenášalo dianie z obrazu na stenu a ide mu skôr o ambientnú kulisu s dostatočnou svietivosťou, stačí, aby si zadovážil „lacnejšie RGBIC stĺpce“ a nalepil si ich skryte za svoju zobrazovaciu techniku.

Pre rôzne TV

Govee RGBIC TV Light Bar sú samy o sebe predovšetkým klasickým zdrojom ambientného svetla, ale v momente, kedy som ich prepojil s TV Backlight 3 Lite, dokázal som kopírovanie svetelných efektov z obrazovky rozšíriť od nej samotnej ešte ďalej. Pochopiteľne,

testované stĺpy vedia fungovať separátne a môžete si ich svetelnú prezentáciu korigovať nezávisle na prípadnom zapojení snímaču obrazu, avšak, osobne vidím zmysel práve v tom pokúsiť sa o toto prepojenie a tým doceliť natiiahnutie celistvej ambientnej linky čo najďalej od televízora.

Govee Home aplikácia vám cez BT párovanie umožní správu update balíčkov a súčasne ich aj spárovať do jedného prezentačného celku, to všetko v rámci vašej smart domácnosti. Proces nie je vyložené náročný aj keď sa treba trochu bližšie oboznámiť s možnosťami spomínanej aplikácie, ktoré sú viac ako bohaté.

Samozrejmosťou je hlasové ovládanie, či už cez Amazon alebo Google asistenta, a mimo filmového a hudobného profilu je

vám rovnako k dispozícii aj herný režim. Hranie hier so sprievodným RGB efektom vnímam ako maximálne kontroverznú tému a osobne plne chápem ľudí, ktorým vyložene prekáža zámerné vyrábanie diskoteky na pozadí videohry. Potenciál tu je však hlavne v súvislosti s párty hrami alebo šialenými kooperačnými arkádami, kde nejaké to antre na štýl kolotočov nemôže až tak prekážať, ba naopak, dokáže perfektne dopĺňať atmosféru.

Samostatné využitie svetelných stĺpov RGBIC odporúča výrobca v kombinácii s televízormi v rámci uhlopriečok od 40 – 70 palcov v prípade, ak produkt skombinujete práve s kamerou a pásom v Govee TV Backlight 3 Lite, celková využiteľnosť sa logicky ešte navyšuje. Páčilo sa mi, že priamo v aplikácii je možné zadefinovať presne nielen pozíciu oboch stĺpov, ale rovnako tak si prispôbiť ich 30 samostatných zón.

Pokiaľ máte svoju domácnosť vybavenú hromadou ambientného osvetlenia od iných značiek než je práve Govee, možnosti prispôsobenia a podpora štandardu Matter vám s celistvosťou ladenia výrazne pomôžu. Po stránke materiálu ide vyložene o plast, konštrukčná pevnosť je dostatočná a o niečo vyššia váha základne v kombinácii s pevným stojanom zabraňuje tomu, aby sa stĺpy jednoducho prevrátili.

Govee RGBIC TV Light Bar sa na našom trhu predáva za smiešnu sumu okolo 70 eur a ich jasnou prednosťou, mimo vysokého stupňa svietivosti a príjemného rozptylu do strán, je široká všestrannosť. Počas testovania som nenarazil na žiadny zásadný nedostatok či prípadne problémy ohľadom funkčnosti, a preto váš prípadný záujem o kúpu akéhosi štartovného RGB balíčku od Govee môžem len a len odobriť.

Verdikt

Splošne povedané, ktoré vám otvorí cestu za jeho následným rozširovaním.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TygoTec
Cena s DPH: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Kvalita spracovania
+ Možnosti aplikácie
+ Modulárnosť
+ Výkon
+ Cena
- Nič

HODNOTENIE:

★★★★★



Xiaomi Redmi Pad Pro 5G

PRÉMIOVÝ TABLET ZA 300 EURO?



Ešte pred niekoľkými rokmi sa segment tabletov doslova potácal na samom pokraji úplného nezájmu a jeden by si myslel, že sa mu daný stav už nijakým spôsobom nepodarí zvrátiť. Napriek tomu sa vybraní výrobcovia nakoniec rozhodli nezlomiť palicu nad celou ideou konzumácie digitálneho obsahu (na veľkej obrazovke a v pohodlí gauča či postele) s tým, aby donútili ľudí opäť kupovať tablety vo veľkom, výrazne zrazili ceny. Zníženie cenoviek ruka v ruke s kvalitným spracovaním samotného hardvéru viedlo k nárastu popularity. Čo si budeme hovoriť, dnes sú tablety pomerne slušne integrované aj v školskom prostredí a pomáhajú deťom učiť sa pomocou rôznych edukačných aplikácií. Jednou zo spomínaných firiem je aj čínske Xiaomi, ktoré na pravidelnej báze zveľaduje svoj modelový rad Redmi Pad a ten v aktuálnej generácii dostal nečakane prémiovo pôsobiacu verziu Pro v hodnote pod 300 eur.

Prvou a jasne identifikovateľnou prednosťou, mimo už uvedenej cenovky, je rozhodne konštrukčná kvalita a výber použitých materiálov. Hliníkové šasi v rozmeroch 280 × 182 × 7,5 mm má celkovú hmotnosť 571 gramov a okrem toho, že po vizuálnej stránke pôsobí maximálne elegantne a súčasne minimalisticky, vďaka jemne zaobleným hranám sa aj výborne drží v ruke a to v akejkoľvek pozícii. V balení okrem 12,1-palcového tabletu nájdete dokonca aj adaptér (33W) a príslušnú kabeláž.

Podme sa teraz prednostne pozrieť na kvalitu panelu. V tomto prevedení ide o IPS panel s rozlíšením 2560 × 1600 pxl, obnovovacou frekvenciou 120 Hz a maximálnym jasom okolo 600 nitov. Významnou výhodou pri obrazovke sa stáva podpora Dolby Vision, s čím sa sledovanie video obsahu na streamovacích

platformách dostáva razom do úplne inej kvalitatívnej roviny. Rozlíšenie a hustota pixelov (249 PPI) sú výborne vtesnané do pomeru strán 16:10. Nech už tablet budete chcieť využívať na tradičnú odpočinkovú socializáciu alebo ho sem-tam zapriahnete aj do pracovného procesu, vo finále bude zvládať naplniť väčšinu vašich nárokov. Softvérová stránka má však v rámci režimu zobrazovania dosť nečakaný nedostatok a tým je nemožnosť duálneho zobrazenia dvoch záložiek súčasne pri prezeraní na šírku. Na výšku je všetko v tomto smere v poriadku, ale akonáhle tablet otočíte opačne, na vizuálne prirodzený multitasking môžete rovno zabudnúť.

HyperOS nie je dokonalý

HyperOS naráža na limity tam, kde by som to osobne vlastne vôbec neočakával (ak nerátam štandardne



nejasnú podporu budúcich veľkých aktualizácií, ale čo mu naopak slúži ku cti, je celková plynulosť interakcie.

Vďaka operačnému systému môžete hardvér jednoducho ovládať pomocou gest, medzi aplikáciami nájdete užitočné nástroje prepojené s príslušenstvom (napríklad s dotykovým perom alebo klávesnicou) a nechýba ani softvér na postprodukcii pre videá a fotografie.

Tablet poháňa procesor Snapdragon 7s (Gen 2) s 6 GB operačnou pamäťou a 256 GB interným úložiskom. Na nenáročné používanie je uvedený čip maximálne dostatočný a dokonca si vďaka nemu môžete vychutnať aj menej náročné videohry, každopádne, rozhodne by som sa s testovanou vzorkou nepúšťal do väčších a komplikovanejších operácií. O bezpečnosť sa konkrétne stará rýchlo reagujúca 8 Mpx

kamera/čítačka tváre integrovaná v širšej časti rámu tela tabletu a práve vďaka nej sa môžete jednoducho socializovať so svetom cez video komunikáciu. Bezdrôtový prenos dát zabezpečuje štandard Wi-Fi 6, Bluetooth 5.2 a v prípade integrovania SIM karty aj váš mobilný paušál. Ešte než sa spoločne presunieme do úplného záveru testu, stojí za zmienku pomerne slušne hrajúca štvorica reproduktorov, vďaka ktorej pri sledovaní videí nebudete musieť automaticky pátrať po slúchadlách.

Testovaný tablet napája batéria s kapacitou 10 000 mAh, ktorá vám pri nenáročnom spôsobe používania poskytne viac ako jeden deň výdrže. Akonáhle hardvér takzvané nedáte preč z ruky, pripravte sa na nutnosť ho na konci dňa napojiť na sieť – pomocou priloženého adaptéru je rýchlosť dotankovania energie z úplnej nuly doplna záležitosťou necelých dvoch hodín, aj keď

moje vlastné meranie ukázalo, že adaptér nedosahuje plného výkonu 33 W. Akokoľvek by energetická účinnosť mala byť vďaka použitému čipsetu vlastne výrazne vyššia, dôvodom celkovo slabšej výdrže batérie je IPS panel (jeho veľkosť a súčasne aj neschopnosť vypnúť nepoužívané pixely).

Ako ste si určite všimli, Redmi Pad Pro 5G má na zadnej strane 8 Mpx foto snímač, ktorý je kvalitatívne zhodný s už spomínanou selfie kamerou. Využitie takéhoto modulu je stále skôr okrajovou záležitosťou a pravdepodobne nikto si nekupuje tablet kvôli tomu, aby s ním zbieral kvalitné video a foto materiály.

Týmto by sme to celé mohli ukončiť. Už dlho som nepoužil frázu o pomere cena/výkon a pri Xiaomi Redmi Pad Pro 5G sa to teraz dokonale hodí. Ak nebudete potrebovať žiadne príslušenstvo (puzdro, klávesnicu a pero), tak sa rozhodne jedná o prémiovo pôsobiaci tablet za rozumnú sumu peňazí, ktorý sa môže pochváliť mnohými prednosťami.

Verdikt

Prémiovo pôsobiaci tablet za rozumnú cenu.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Xiaomi
Cena s DPH: 280€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Dizajn	- Nejasnosť softvérovej podpory
+ Výkon	- Rozdelenie obrazovky pri používaní tabletu na šírku
+ Displej	
+ Zvuk	
+ Cena	

HODNOTENIE:



Motorola Razr 50 Ultra

MENŠIE, ALE NAPRIEK TOMU VÝZNAMNÉ ZMENY



Začnem rovno smutnou správou. Môj viac než rok starý Samsung Galaxy Z Flip5 pred pár dňami zletel na betón a ja som musel horko-t'ažko zaplakat' nad jeho rozbitým skleneným chrbtom. Akokoľvek som tentokrát zaplatil za svoju neochotu nosiť akékoľvek ochranné obaly (jednoducho mi to je pri prémiových mobiloch všeobecne proti srsti), tak samotná skúsenosť z vyspaného skla vo mne naštartovala textový konštrukt, ktorý vám tu teraz s tradičnou obratnosťou slona v porceláne servírujem a to priamo do recenzie na konkurenčný Razr. Na základe niekoľkých reportáží z terénu a nedávneho rozhovoru s lokálnym manažérom spoločnosti Motorola asi už dobre viete, že vynovený model Razr 50 Ultra vo mne vzbudil značnú pozornosť, pričom po mesiaci testovania je nadšenie z produktu ešte o kúsok väčšie. Ostatne, ak by som pri páde namiesto Flipu držal

Razr, nič tak fatálne by sa vďaka jeho chrbtu z vegánskej kože pravdepodobne nestalo. Čo ďalšie používateľsky výhodné uvedená skladačka ponúka a s čím som bol v jej prípade, naopak, mierne sklamaný, to vyčítate z nasledujúcich riadkov.

Razr 50 Ultra vám príde v krásne navoňanej krabici a v duchu Motorola kultúry v nej nájdete príslušnú kabeláž, výkonný adaptér (89 W) a dokonca aj darček v podobe malej kabelky skombinovanej s ochranným puzdrom – na mňa je tento druh doplnku príliš nežný, ale pre istú časť konzumentov sa môže ukázať ako cenený pomocník. Ak nosíte mobil zavesený na krku ako tirolský bernardín svoj súdok rumu, tak špeciálne pre vás je onen darček ideálnou voľbou. Na test mi prišla zelená verzia, ktorú si podľa prvotných čísiel predajnosti lokálny konzument obľúbil najviac, tak či onak má

Motorola v ponuke ešte modrý, ružový a oranžový variant. Podme sa pozrieť na tie zmeny, ktorými sa Razr 50 Ultra môže jasne pochváliť oproti minulej generácii.

Päťdesiatka je vôbec prvým mobilom zo skladačkej série Razr, ktorý dostal certifikát vode odolnosti (IPX8). Určite si spomínate, že minuloročný model sa mi počas recenzovania podarilo utopiť, čo v prípade tejto novinky už nehrozilo.

Telefón vám tak môže na pol hodinku spadnúť do vody až do hĺbky 1,5 metra a vám sa z toho nemusí automaticky spraviť ťažko na duši a na peňaženke. Trocha však zamrzí absencia zvýšenej ochrany voči prachu, ak teda bežne pracujete alebo sa počas športu pohybujete v extrémne prašnom prostredí, rozhodne vám nákup testovanej vzorky neodporúčam.



Prémiová konštrukčná pevnosť

Po dizajnej stránke sa novinka drží trendu nastaveného už v minulosti a vizuálne spája porciu retro nálady klasických včecok s elegantným minimalizmom. Plne kovové šasi o rozmeroch 73,99 x 88,09 x 15,32 mm s váhou držiaca sa výrazne pod úrovňou dvesto gramov sa perfektne drží v ruke (uvádzaná eko koža je príjemná na dotyk a odolná voči poškodeniu) či už v zloženom, alebo rozloženom stave. Hrany zariadenia sú zaoblené a otvorenie jednou rukou je preto o niečo jednoduchšie než napríklad u vyššie uvádzanej konkurencie. Externá obrazovka (štvorpalcový P-OLED panel) sa voči minulej generácii ešte

zvážila, pričom v pravom dolnom rohu opäť obkolesuje duo foto snímačov. Obrazovka disponuje vysokým rozlíšením 1272 x 1080 pixelov pri jemnosti 421 ppi a dokonca ponúka variabilnú obnovovaciu frekvenciu 165 Hz aj s podporou Dolby Vision. Na margo obnovovacej frekvencie by som tentokrát rád dodal, že často ide o nevyužitý potenciál a pre ľuď, ktorí na svojom mobile nehrajú náročné videohry, je horná hranica Hz skôr placebo efektom než niečím v praxi akokoľvek uchopiteľným. Ak by som v duchu porovnávania predných displejov mal ukázať prstom na najlepšiu „Flip“ skladačku súčasnosti, môj vekom roztrasený prst by mieril práve na Razr. Po otvorení mobilu vás však vizuálne musí zaujať aj vnútorný, 6,9 palcov veľký

P-OLED panel (22:9) zvládajúci rozlíšenie 2640 x 1080 pixelov (413 ppi), identická obnovovacia frekvencia, akú má jeho nechránený kolega a, pochopiteľne, nechýba ani certifikát HDR10+ / Dolby Vision. Na obe obrazovky sa (špeciálne vďaka jasu na hranici troch tisíc nitov) krásne pozerá a to aj pod náporom slnečných lúčov. A v čom výrobca skutočne vizuálne „zamakal“, je ďalšie zníženie viditeľnosti strednej ryhy obrazovky počas rozloženého stavu.

Za ten mesiac otvárania a zatvárania som mal z nového mechanizmu pántu oveľa istejší pocit než pri teste štyridsiatky. Nový pánt vám dáva možnosť vyklopiť zariadenie do oveľa väčšieho počtu rôznorodých uhlov, čo je veľkou výhodou





pre špecifickú sortu používateľov, čiže ľudí snažiacich sa nastaviť snímame fotoaparátu často priam z krkolomných pozícií. Na pravej strane tela sa nachádza výborne reagujúca čítačka odtlačkov prsta, ktorá je integrovaná priamo do spínača zapnutia a vypnutia. Mobil je vybavený slušným ozvučením aj s výraznou basovou linkou, ale v momente, keď je v zatvorenom stave, zvuk sa o niečo stlmí, keďže jeden z reproduktorov sa nachádza v jeho vnútornej hornej hrane, čiže v slúchadle.

Motorola sa pri príprave modelu Razr 50 Ultra nezabudla postarať aj o mierne zlepšenie kapacity batérie (tentokrát tu máme 4 000 mAh), čo v praxi prinieslo suverénnu celodennú funkčnosť aj pri náročnom spôsobe interakcie. Aj v tomto smere skladacia konkurencia zaostáva. Priloženým adaptérom s výkonom 68 W viete do baterky natlačiť šťavu pod papierovým výkonom 45 W – zámerne píšem papierovým, pretože meranie na uvedenú cifru nedosiahlo a končilo pár bodov pod ňou. V každom prípade, mobil som vedel z nuly na sto natankovať za trištvrté hodiny, čo je opäť mierny nárast rýchlosti oproti minuloročnej verzii.

Udržať batériu na uzde, najmä pri náročných procesoch, dozaista pomáha aj slušne vyladená a stále neinvazívna nadstavba Androidu 14, hoci trocha zamrzí len trojročná podpora. Operačný systém je stále prehľadný, bez balastu a vďaka plne odomknutým možnostiam predného panelu si vďaka nemu môžete na zatvorený Razr 50 (pokojne aj lacnejšiu verziu bez prívlastku Ultra) navoliť akékoľvek aplikácie a spravovať ich poradie podľa svojich vlastných preferencií. Mám to ohľadom zaostávajúcej konkurencie zase opakovať? Majitelia ďalšieho hardvéru, a to nielen

od značky Lenovo, určite ocenia okamžitú prepojiteľnosť cez Smart Connect (v minulosti sa funkcia volala Ready For) a čo je vôbec najlepšie, súčasťou systému je vstavaná AI od Google nazvaná Gemini. Tá podporuje lokálny jazyk a vďaka nej môže byť váš každodenný život zase o niečo pohodlnejší – len sa ho znova nepýtajte, čo dať na pizzu, aby sa vám pri pečení neroztekla syr. AI je integrovaná aj do mailovej Google komunikácie a môžete si vďaka nej ušetriť hromadu času v zmysle pátrania po konkrétnom dokumente.

Výkon, foto a video

Podme sa pozrieť do strojovne. V nej si spokojne pradiť v súčasnosti všeobecne minimálne kritizovaný a v rámci prémiových mobilov najviac využívaný Snapdragon čip, konkrétne ide o Snapdragon 8s Gen 3 s Cortex-X4 jadrom (3 GHz). O grafiku sa stará Adreno 735 a zariadenie má k dispozícii 12 GB RAM (LPDDR5X) s 512 GB (UFS 4.0) úložiskom.

Výkonom je tu badateľný nárast voči rok starému predchodcovi a zase platí, že na tomto druhu telefónu nikto nebude realizovať náročnú postprodukciu, aj keď potenciál tu istom smere nejaký je. Na bežné používanie s multitaskingom nenáročných aplikácií je toho výkonu až zbytočne veľa a kto si rád sem-tam zapne aj komplikovanú videohru, určite s Motorola Razr 50 Ultra nenarazí na nejakú mieru zlej používateľskej skúsenosti. Pri maximálnych obrátkach som spozoroval mierne prehrievanie, ale nejde o nič, čo by vás donútilo dať mobil z ruky preč.

Na úplný záver som si ponechal zhodnotenie kvality fotoaparátov. Prvou veľkou zmenou je vykopnutie v minulosti

používaného širokouhlého snímača a jeho nahradenie teleobjektívom s dvojnásobným optickým priblížením, ktorý je určený nielen na realizáciu portrétov. Základom je hlavný 50 Mpx snímač (f/1,7) s výborne fungujúcou optickou stabilizáciou, čo je oproti rok starej verzii s jej slabučkým 12 Mpx modulom skutočne výrazný skok smerom dopredu. Uvádzaný teleobjektív má rovnako 50 Mpx pri svetlosti f/2,0 a lezu z neho jemne nadpriemerné snímky s dobrou ostrosťou a verne podanými detailmi.

Potešil ma aj hlavný snímač svojou rozumne nastavenou postprodukciou. Počas denného svetla si s ním viete zhotoviť napríklad aj krásne selfie (vďaka pántu a zrkadleniu na prednom displeji je to hračka a nepotrebujete používať inak nie práve oslňujúcu selfie kameru s 32 Mpx šošovkou).

Výhodou je aj dobre fungujúci nočný režim (pre oba hlavné moduly), kde sa pri zníženej úrovni svetla dbá na vyváženú expozíciu bez straty sýtosti farieb. Zber videomateriálov je celkovo možný pri 4K / 60 FPS s plnou stabilizáciou a na video určené pre sociálne siete je výsledná kvalita viac ako dostačujúca.

Spoločnosť Motorola evidentne nemá v pláne vyskakovať z už rozbehnutého vlaku skladacích telefónov a ich vôbec najnovší prírastok v podobe Razr 50 Ultra je toho jasným dôkazom. Ide o prémiový mobil vybavený množstvom zásadných argumentov, prečo by ste o ňom mali prípadne uvažovať.

Za mňa je na špičke pozitív dozaista navýšenie IP krytia voči vode, široká možnosť prispôsobenia vrchnej obrazovky, zlepšenie výdrže batérie, hlavný fotoaparát a v neposlednom rade konštrukčná pevnosť / dizajn. Ak vám toto pekne rezonuje v ušiach a hľadáte najlepšie vďaka súčasnosti, sotva vám viem odporučiť kúpu iného zariadenia než práve toho vyššie opísaného.

Verdikt

Najlepšia Flip skladačka na trhu.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Datacomp
Cena s DPH: 1 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a zlepšenie pántu
- + Konštrukčná pevnosť
- + Výkon
- Chýba plná ochrana voči prachu
- Kratšia softvérová podpora

HODNOTENIE:



ROG Zephyrus G16 (GA605WI)

LUXUSNÝ KOMPROMIS



S herným notebookom ROG Zephyrus G16 sa tento rok v zmysle testovania ja osobne stretávam už druhýkrát. Premiéra, ak si dobre spomínam, bola v rámci môjho hodnotenia nadpriemerne pozitívna, a to predovšetkým na základe výborne zvládnutých dizajnových zmien, ktoré išli ruka v ruku s vynoveným chladením a, samozrejme, aj dnes stále ohromujúcou OLED obrazovkou. Dnes, pol roka od momentu, čo mi kuriér vytrhol z rúk recenzentskú vzorku, sadol do hrzavej dodávky a za brechotu psov odfrčal niekam do depa, mám Zephyrus G16 opäť v rukách a viete čo? Stále žasnem nad tým, ako dobre ASUS zvláda ten kompromis medzi kompaktným a stále odolným šasi a extrémne výkonnými črievkami.

Dúfam, že vás to slovičko „kompromis“ vyložene neurazilo, ostatne dať za notebook

tritisíc eur a rozprávať o kompromisoch asi nie je úplne kôšer. Každopádne, dnešné herné notebooky sú jednoducho stále buď obrovské ozruty blikajúce ako kolotoče (tie výkonné po všetkých stránkach), alebo vyložene kompaktné a tenké ako list (to sú tie, čo papierovo ponúknu dostatok výkonu, ale trpia enormným prehrievaním a celkovo zlou optimalizáciou). No a potom tu máme práve ASUS a v tomto prípade ich hernú divíziu ROG, ktorá ako jedna z mála opakovane a s úspechom zvláda servírovať to najlepšie z oboch svetov - nedovolím si tvrdiť, že ide vždy o dokonalé produkty hodné každého jedného eura, čo si odložíte do prasiatka, ale miera ich úspešnosti je voči konkurencii percentuálne výrazne vyššia. Model ROG Zephyrus G16 nám do redakcie dorazil v brutálnej konfigurácii GA605WI, s ktorou sa automaticky spája integrovanie najnovšieho procesoru

(tentokrát od AMD) a rovnako tak výkonnej grafickej karty (NVIDIA GeForce RTX 4070).

Očarujúci minimalizmus

Než vám poviem o výkonnostnej stránke tohto rýdzo herného pomocníka, prejdime si stručne konštrukčné kvality, dizajn a ponuku portov. Zephyrus ostáva v zatvorenom stave tenký len 1,49 cm a stále váži len necelé dva kilogramy. Keď si uvedomíte, že sa tu rozprávame o celokovovom hliníkovom šasi, ktoré znesie aj drsnejší spôsob používania a navyše (teraz trochu predbieham) v sebe skrýva perfektne premyslený systém chladenia, tak vám onen pocit luxusu začína prerastať mysl'ou ešte o kus intenzívnejšie. Konštrukčná kvalita je bez akýchkoľvek nedostatkov a zariadenie vykazuje všetky znaky prémiového hardvéru. Dizajn ostáva minimalistický a



všetka pozornosť sa sústreďí okolo Slash Lighting pásiku s bielym podsvietením - ten je opäť plne prispôsobiteľný a stále na mňa dýcha tou správnou vizuálnou modernou aj s prímiesou elegancie. Čo sa týka portov, začnime užitočnou čítačkou SD kariet, ktorá sa nachádza na pravej hrane hneď vedľa USB-A (3.2 Gen 2) vstupu a USB-C (3.2 Gen 2) portu s podporou DP. Na opačnej strane potom nájdete HDMI (2.1), druhý Thunderbolt 4 a rovnako tak sekundárny USB-A vstup. Samostatnou kapitolou je nový konektor napájania, ktorý tvarom aj funkčnosťou zľahka pripomína variáciu na USB-C. Adaptér

v balení dokáže zariadenie dobíjať pri výkone 200 wattov, avšak na cestách určite oceníte práve jeden z Thunderboltov s podporou sto wattového dotankovania energie. V rámci bezdrôtovej komunikácie má nový Zephyrus podporu najnovších štandardov Wi-Fi 7 a Bluetooth 5.4.

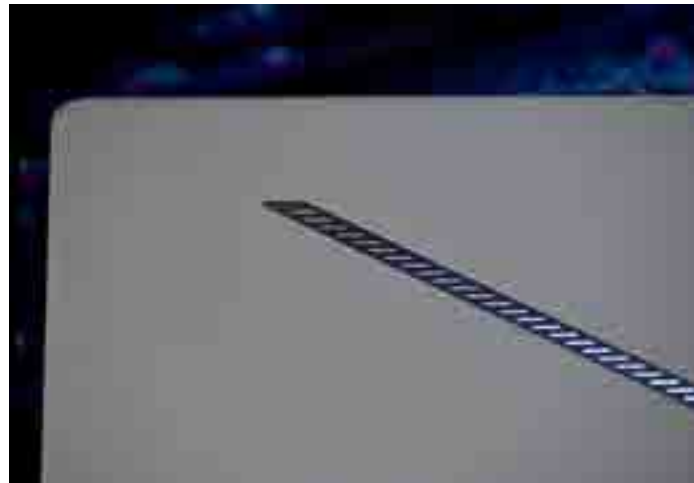
Veko štandardne otvoríte aj po pernom víkende s roztráseným ukazováčikom a keďže v hornom ráme integrovaná Full HD kamera s IR modulom zvláda identifikovať aj profil tváre pôvodne zaregistrovanej s nasadenými okuliarmi, nebudete mať problém s rýchlosťou vstupu do systému.



Stále platí, že aktiváciu AI funkcie ohľadom bezpečnosti sa vám Windows automaticky uzamkne zakaždým, keď sa vzdialíte od kamery a zase vás prihlási, keď si pred ňu opätovne sadnete. Predchádzajúci model ROG Zephyrus G16 bol vôbec prvým herným notebookom vybaveným šesťnástipalcovým OLED panelom a v tomto ohľade sa nič mení ani pri aktuálnej verzii. Obrazovka ponúka vysoké rozlíšenie 2.5K pri praktickom pomere strán 16 : 10 a disponuje obnovovacou frekvenciou 240 Hz. Asi vám nemusím zdôrazňovať a opakovane velebiť prednosti OLED displejov (čierna ako z vesmíru, vysoký kontrastný pomer a podobne), to všetko sú veci, za aké si tu radi zaplatíte. Nedotýkovú obrazovku zvláda naplniť očakávania aj v rámci továrenského nastavenia, ponúka svietivosť oscilujúcu tesne pod hranicou 500 nitov (pokojne sa s ňou dá prežiť aj v exteriéroch) a certifikáty predurčujúce panel aj na náročnú audiovizuálnu postprodukcii. Keď už spomínam prácu, tak s testovanou vzorkou som vďaka výborne podsvietenej klávesnici vyprodukoval hromadu textov aj v nočných podmienkach a ak vám teraz napíšem, že ASUS je jedným z najlepších výrobcov nízko profilových klaviatúr naprieč celým spektrom značiek, tak ma sila dejã v ozveny definitívne zrazí na zem.

Kompaktné monštrum

V tenkom šasi z bezchybne opracovaného hliníka sa nachádza batéria s kapacitou



90 Wh, ktorá podporuje rýchle dobíjanie. Na základe OLED panelu je zásadným prvkom stanovenia celkovej výdrže obsah, ktorý sa práve na predmetnom displeji znázorňuje, každopádne, ak by som to mal spriemerovať, tak pri polovičnom jase a bežných pracovných úkonoch som v tejto konkrétnej konfigurácii dosiahol necelých deväť hodín výdrže. Akonáhle si jas dáte na maximum, pôjdete razom na hranicu necelých sedem hodín.

Sledovanie videa pri strednom jase vybilu batériu po jedenástich hodinách a maximálna záťaž pri hraní náročnej videohry (v mojom prípade to osud chcel tak, že som na testovanej vzorke stihol zrecenzovať unikátny Black Myth: Wukong) vyštravila akumulátor po hodine a štvrti. Ako vidíte, ide o nadpriemerné výsledky v špecifickej kategórii, v ktorej sa herný hardvér pohybuje. Keď už som spomenul hranie, podme sa bližšie pozrieť na výkon samotný. Už v úvode definovaná konfigurácia mi dala do rúk CPU AMD Ryzen AI 9 (neurálny procesor AMD XDNA NPU do 50TOPS) doplnený o grafickú kartu GeForce RTX 4070 (8 GB), 32

GB operačnú pamäť a 2 TB SSD úložisko. Po výkonnostnej stránke som pomocou testovanej jednotky hral tie najmodernejšie AAA diela s minimálnou dávkou - pozor, teraz opäť príde to slovíčko - kompromisov, že o nich ani nehodno hovoriť. K tomu celému logicky patrí aj výkon schopný utiahnuť strihanie videá a celkovo náročnú audiovizuálnu postprodukciiu.

Testovanie výkonu pomocou viacerých režimov softvéru Armoury Create sa pri náročných hrách vždy a očakávané prešlo do turbo modusu – pri kancelárskom režime sa lopatky ventilátorov úplne zastavia. Tu musím upozorniť na teplotu atakujúcu v kritickom bode (bol to konkrétne stred hornej časti klávesnice a rovnako opozitný spodok) hranicu 85 stupňov Celzia, kedy sa meranie hluku ventilátora zastavilo na cca 55 decibeloch. To už je jasne badateľný hluk, na ktorý si užívateľ bude musieť zvyknúť, rovnako ako aj na vyššie teploty. Teraz sa možno chytáte za čelo a späť sa vraciate do prvej časti textu, kde som spomínal niečo o dokonalom chladení, avšak hneď vám to vysvetlím. Pri tak náročných procesoch je nezmysel si myslieť,

že vám to teplo z vnútra hliníkového tela odnesie nejaká vyššia duchovná bytosť - je jasné, že tam je a bude narastať. Je na výrobcovi aby dokázal do laptopu vložiť čo najkonzistentnejšie pojatý chladiaci aparát a efektívnou cestou dané horúčavy miernil, respektíve odvádzal cez výdychy preč.

V tomto smere je nový Zephyrus G16 extrémne efektívny a laptop samotný som sa preto nebál si počas hrania položiť na stehná, aj keď priznávam, že nie na holé stehná. Či už ho budete mať na stole, na kolenách alebo naň siahnete holou rukou zo spodnej časti, samotné teplo nebude pre vás a ani pre hardvér predstavovať žiadne riziko, a to je v tomto prípade to najdôležitejšie.

ROG Zephyrus G16 (GA605W) je odpoveďou na otázku; čo si mám kúpiť z pozície kreatívca súčasne milujúceho videohernú kultúru. Po dizajnovnej stránke a v zmysle celkového spracovania ide o luxusný kus prémiovo pôsobiaceho laptopu, na ktorý nachytáte viac rozžiarených očí než nechcených prípadných odtlačkov prstov. Rozprávame sa tu o výkone a súčasne spol'ahlivom zariadení v kompaktnom tele, ktoré si vás svojimi prednosťami dokáže získať už počas krátkej chvíľky.

Verdikt

Elegantný, výkonný a kompaktný stroj určený nielen na hranie.

Filip Voržáček

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 3 200€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a kvalita konštrukcie
- + Celková kompaktnosť
- + Slash Lighting
- Povrch tela priťahuje odtlačky

HODNOTENIE:



ASUS ProArt P16

CENA OJAZDENÉHO AUTA A VÝKON MALÉHO MODULÁRNEHO REAKTORA



Sotva by ste v súčasnosti na trhu našli výkonnejší notebook značky ASUS než práve najnovší model jeho série ProArt, ktorý nám pred časom dorazil na test v priam nekompromisnej konfigurácii H7606W. Ide o 16-palcovú beštiu osadenú najnovším procesorom AMD Ryzen AI 9 HX 370, ktorý je doplnený o grafickú kartu Nvidia GeForce RTX 4070 a predovšetkým 64 GB RAM pamäť. Ak pravidelne čítate moje recenzie na notebooky, tak ste možno v úvode článku očakávali ďalšiu tzv. naberačku osobitej textovej omáčky, ale aj na základe vyššie uvedených atribútov testovanej vzorky som sa tentokrát rozhodol, že vás nebudem vodiť okolo horúcej kaše a celé to odštartujem pekne a na tvrdo.

S vyššie zadefinovanou konfiguráciou si potenciálny záujemca o kúpu ASUS ProArt P16 laptopu bude musieť siahnúť

poriadne hlboko do vrečka. Rozprávame sa tu o prenosnej pracovnej stanici v hodnote necelých štyroch tisíc eur a zámerne píšem o „pracovnej stanici“, keďže to je zároveň hlavnou filozofiou predmetného produktu. Nový ProArt je určený primárne na vykonávanie náročnej postprodukcie, tvorbu grafiky, prácu s 3D animáciou a v neposlednom rade je možné ho pokojne využiť na hranie videohier (v prípade, ak sa živíte streamom a často cestujete). K týmto a mnohým ďalším nielen kreatívnym operáciám ho predurčuje už v úvode proklamovaný výkon, ale ten je sám o sebe, pochopiteľne, len jedným z dôležitých pilierov kvality železa samotného. Tými ďalšími sú dizajn, konštrukčné spracovanie, výdrž batérie, fyzická interakcia, dotykový OLED panel či chladenie. Začnime dizajnom, na ktorý som, ako určite dobre viete, tzv. pes. ASUS tentokrát výrazne vykráda samého

seba, čo netreba brať ako negatívum, práve naopak. Aktuálna verzia ProArt laptopu je po vizuálnej a konštrukčnej stránke podobná poslednému modelu herného ROG Zephyrus G16, pričom železo určené pre kreatívov, pochopiteľne, nepotrebuje blikať ako prvomájové kolotoče. Na jeho hliníkovom šasi preto nenájdete žiadne RGB čačky mačky – je kompletne čierne a, nanešťastie, aj náchylné na zbieranie odtlačkov. Ak si odmyslíme vizuálne odlišne spracovaný spínač zapínania/vypínania a typizovanú mediálnu lištu v hornej časti klávesnice, po odklopení veka jedným prstom na vás jasne dýchne práca identických dizajnérov, čo pracovali na spomínanej ROG mašinke. Konštrukčná kvalita je na prémiovej úrovni a napriek tomu, že telo notebooku nie je v zatvorenom stave hrubšie než 1,7 cm, tak celková váha je 1,8 kg – počítať si tak môžete bez obáv hodiť pod pazuchu, vyraziť

do mesta a to všetko bez toho, aby vám po hodinke pátrania po dokonalom tekvicovom latte naprieč kaviarňami odpadla ruka.

Minúta ticha za Thunderbolt 4

Podoba so Zephyrusom sa nevytráca ani v prípade ponuky portov, aj keď na základe využitia AMD procesora nám tu absentuje podpora Thunderbolt 4 v rámci USB 4 konektorov. Napriek tomu je celková paleta vstupov dostačujúca a používateľ má k dispozícii plnohodnotné HDMI (2.1), dvojicu USB-C (4.0), duo USB-A (3.2/Gen2), kombinovaný audio port a dokonca plnohodnotnú čítačku SD kariet (UHS2), ktorá je schopná prenášať dáta rýchlosťou do 130 MB/s. V železe určenom do rúk kreatívnych ľudí, kde vidím hlavne fotiacich a videá zbierajúcich novinárov, je čítačka kariet dôležitou výbavou. Po otvorení veka je v hornej časti tenkého čierneho rámika lemujúceho obrazovku umiestnená webová kamera (1080p) s IR modulom – hlavný bezpečnostný prvok celého zariadenia tak padá na ramená čítania vašej tváre a ako to bolo aj v predchádzajúcich verziách novej vlny ASUS laptopov, aj tentokrát všetko funguje bez výrazných prešlapov. Kamera dokonca zvládala rozoznať moju tvár aj bez okuliarov a v úplnej tme. Cením si hlavne možnosť odchádzať od notebooku na verejnosti s tým, že systém sa okamžite zamkne a keď sa opäť posadím pred kameru, tak sa v sekunde odomkne – jedna z mála prakticky využiteľných AI funkcií.

Presuňme sa teraz k opisu kvalít panela. Veľkosť šestnásť palcov som už spomínal, apropo, na koho by to bolo príliš veľké a na svoju prácu by pokojne využil o pár palcov menší panel, tak ASUS má v predaji konvertibilnú 13-palcovú verziu identického modelu. Nás ale tentokrát zaujíma kvalita dotykového 4K OLED displeja s pomerom



strán 16:10, ktorý, pochopiteľne, podporuje aj možnosť interakcie pomocou pera (v balení som ho však hľadal len márne). O prednostiach OLED displejov ako takých som vám aj ja za tie roky toho narozprával veľa, preto si myslím, že opakovať dookola to isté už nie je na mieste. V prípade obrazovky ASUS ProArt P16 je zachované všetko podľa predpokladov, aj keď nám tu vyskakuje menší strašák v podobe základnej obnovovacej frekvencie. V úvodzovkách len 60 Hz je jednoducho málo a pocítite to hlavne počas hrania hier alebo detailnej úpravy video materiálov. Nechcem povedať, že ide o zásadný problém, na základe ktorého by ste doteraz živú chuť kúpiť si na prácu práve ProArt P16 mali zavrhnúť, avšak kto počas svojich projektov nepoužíva externé monitory a je fixovaný výhradne na ten v laptope, bude musieť v tomto smere rátať s menším obmedzením. Ostrosť pixelov pri rozlíšení

3840 x 2400 pixelov je perfektná a ani s v zásade priemerným jasom, ktorý osciluje okolo nameraných 380 nitov v SDR a niečo málo cez 500 v HDR, som sa necítil vyložene nekomfortne. Ostatne, displej je prekrytý lesklým ochranným sklom, na ktorom sú výrazne viditeľné svetelné odlesky a preto je vhodnejšie s ním pracovať v interiéroch než niekde pod náporom slnečných lúčov.

Radost' interagovať

Čo vám budem hovoriť, klávesnica je klasicky dielom dokonalosti, nech už sa na nej tvorí rýdzo text alebo čokolvek iné. Spínače disponujú zdvihom 1,7 mm a pri zopnutí kladú strednú úroveň odporu. Podsvietenie zostáva striktnie biele a konzistentne drží líniu okrajov jednotlivých klávesov. Pod klávesnicou sa nachádza rovnako spoľahlivo fungujúci trackpad, ktorý je síce bez haptickej odozvy a možnosti zadávania inteligentných gest, ale napriek tomu je práca s ním maximálne pohodlná.

V ľavom hornom rohu trackpadu sa však nachádza jasne identifikovateľná špecialita modelového radu ProArt notebookov, tzv. DialPad. Ide o prispôsobiteľného pomocníka v rámci komplikovanejšej interakcie, do ktorého si cez vstavaný softvér ProArt Creator Hub môžete navoliť rôzne softvérové balíčky a jeho kruhový tvar ho priam predučuje na jemnejšiu interakciu. Testovaný notebook je rovnako osadený vynikajúco znejúcimi reproduktormi, lemujúcimi oba okraje klávesnice. Ide o zvukový systém zložený zo štyroch basových a dvoch výškových modulov, ktoré v praxi zneli nádherne pri hraní hier aj sledovaní videí. A ako dlho som vlastne mohol ostať mimo pribaleného adaptéru s výkonom 200W? Batéria má kapacitu





90Wh a pri strednej úrovni náročnosti dokáže predmetný laptop podržať pri živote necelých deväť hodín. Keď však, ako sa povie, prepnete výhybku, nedá vám viac než dve hodiny času na dokončenie a uloženie rozpracovaného projektu.

Vráťme sa teraz na úplný začiatok recenzie. V úvode som na vás hodil pojmy ako AMD Ryzen AI 9, NVIDIA GeForce RTX 4070 a 64 GB RAM, k čomu doplním ešte nemenej šialené 4 TB úložisko. Hardvérová výbava jasne naznačuje veľký výkonnostný potenciál, ktorý po mesiaci skúšania môžem jasne potvrdiť a hoci model ProArt P16 (špeciálne voči iným podobne zameraným laptopom) vyložene nedominuje, bezpečne

ostáva v prvej trojke. Čo sa týka kvality hrania, tak v rámci FHD rozlíšenia a pri minime kompromisov som bol schopný si užít aj najnovšiu AAA produkciu bez toho, že by notebook samotný volal s vyplazeným jazykom o pomoc (taký Cyberpunk zvládol pohodlne rozbehnúť so snímokovaním nad 80 fps). Ak však cieľte na vyššie rozlíšenie a viac snímok, rozhodne by ste si čisto na videohry mali zakúpiť jeden z posledných ROG strojov. Od maximálneho výkonu sa môžeme oslím mostíkom presunúť do sekcie chladenia. ASUS v tomto ohľade siahol po trojici ventilátorov, ktorá v kombinácii s identickým rozložením chladiacej jednotky, tak ako pri poslednom Zephyruse, zvláda celé šasi udržať v

teplotnej tolerancii. Hluk ventilátorov pri plnom výkone by sa dal hodnotiť ako rušivý element, v každom prípade nejde o extrém výrazne presahujúci hranicu 50 decibelov.

Filozofia sa nemení

Aktuálna verzia rýdzo prémiového notebooku ProArt P16 nemení filozofiu celého modelového radu. Opäť ide o extrémne výkonný prenosný počítač s rovnako extrémnou cenovkou, ktorý si nekupujete na prehľadávanie webu a tvorenie tabuliek, ale na realizáciu svojich kreatívnych vízií. Testovaná vzorka v tomto smere naplnila moje očakávania a aj keď som na nej našiel čiastkové nedostatky, z komplexného pohľadu ide o vrchol konceptu, ktorý hrdo reprezentuje.

Verdikt

Kompaktný a výkonný stroj na plnenie vašich kreatívnych nápadov.

Filip Voržáček



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS Cena s DPH: 3 800€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Dizajn a konštrukčné spracovanie
- + Klávesnica
- + DialPad
- + Výkon
- Len 60 Hz
- Vyšší hluk pri maximálnom zaťažení

HODNOTENIE:



Súťaž



1. CENA Logitech H390



2. CENA Logitech Lift for Mac



Otázka: Kol'ko batérií je potrebné na fungovanie myši Lift for Mac?
Na otázku odpovedzte emailom na sutaze@generation.sk najneskôr do 30.9.2024

Fanstastická 4 má svojho Dooma



Robert Downey Jr. sa vracia do Marvelu. Tentokrát ako postava zlosyna Doctora Dooma v novom spracovaní Fantastic Four.

Táto novinka bola veľkolepo oznámená na konci Comic Con panelu venovanom práve

prípravovanému filmovému spracovaniu. Downey počas oznámenia prišiel na samotné panelové javisko v ikonickej maske Dr. Dooma, ktorú si pred fanúšikmi zložil aby odhalil svoju identitu.

Režisér Joe Russo sa o tomto oznámení vyjadril že je len dôkazom toho, aké nekonečné možnosti má multi-vesmír Marvelu a tiež že si osobne nedokáže predstaviť lepšieho herca, ktorý by mal túto postavu stvárniť. Toto ale nie je prvý krát čo sa Downey o túto úlohu zaujímal – prvý krát to bolo počas prvého spracovania Fantastic Four, kde ale rola nakoniec pripadla hercovi Julienovi McMahonovi. Downey ale následne získal inú postavu v MCU a tou bol Iron Man. Fanúšikovia začali hneď po oznámení prichádzať s teóriami o tom, aké možné prepojenie môže z tohto oznámenia vychádzať. Tým že sa Marvel momentálne veľmi pohráva s dejovou štruktúrou multi vesmírov, jednou teóriou bolo aj to, že Victor Von Doom bude len negatívnym spracovaním Tonyho Starka v inej realite. Alebo to, že pôjde o charakterovo rovnakú postavu len s iným menom. To ktorá z týchto teórií je správna, alebo aspoň z časti správna, sa dozvieme v júli budúceho roka.

House of Guinness



Stephen Knigh pripravuje pre Netflix nový seriál na motívy veľkej rodu Guinness.

Seriál bude pozostávať z 8 častí s oficiálnym názvom "House of Guinness" a režijnou sa na ňom bude podieľať Tom Shankland a Mounia Akl. Dej bude zasadený do 19teho storočia a hneď do niekoľkých miest. Okrem Dublinu sa môžeme tešiť aj na New York. Príbeh sa zameriava na osudy rodiny po smrti Benjamina Guinnessa, muža, ktorý sa zaslúžil práve o povestnú slávu rodinného pivovaru. Benjamin napísal poslednú vôľu, ktorá priamo ovplyvnila životy jeho štyroch dospelých detí – Arthura, Edwarda, Anne a Bena. Netflix už aj oznámil mená obsadenia. Edwarda si zahrá Louis Partridge, Anthony Boyle bude Arthur, Finn O'Shea bude Benjamin a Emily Fairn si zahrá Anne Guinness. To kedy budeme mať možnosť seriál zhladiť Netflix zatiaľ neoznámil – natáčanie už ale začalo a v prípade že pôjde všetko podľa plánu môžeme sa na seriál tešiť už budúci rok.

Akolytka nedostala 2 sériu

Platforma Disney+ oznámila, že neplánuje pokračovať s príbehom *The Acolyte*. Toto rozhodnutie bolo oznámené viac ako mesiac po uvedení všetkých 8 častí na streamovaciu platformu.

Na základe diváckych recenzií a výsledkov sledovanosti ale treba povedať, že nejde o prekvapenie. Prvé dve časti seriálu boli na obrazovky uvedené 4. júna s pomerne slušnou diváckou základňou 4.8 miliónov zhliadnutí v prvý deň. Príčom celkové zhliadnutia dosiahli až 11.1 miliónov v prvých 5 dňoch pre globálnu sledovanosť. *The Acolyte* si ale nedokázal tieto čísla udržať a dokonca ani finále série neprilákalo k obrazovkám dostatočné množstvo divákov na to, aby sa tvorcovia pokúsili o druhú sériu. Disney+, rovnako ako aj iné konkurenčné platformy, má prísne stanovené množstvo vzhliadnutí pre seriály, ktoré stoja viac ako 100 miliónov dolárov. *Akolytka* ale tieto čísla nedosiahla ani v najmenšom a preto sa budeme musieť s týmto seriálom rozlúčiť už po prvej sérii.



Zomrel Alain Delon



Legendárny francúzsky herec Alain Delon nás opustil vo veku 88 rokov.

Deloin oslavovaný ako najkrajšia filmová hviezda svojej generácie si získal celosvetovú popularitu svojimi filmami ako - *Le Samourai*, *Plein Soleil*, *Rocco* a jeho bratia a mnohými inými. Alain Delon sa narodil ako Alain Fabien Maurice Delon 8 novembra 1935. Jeho otec Francois pracoval ako filmový premietač a neskôr režisér kina *La Régina*. Jeho mama Édith bola farmaceutkou ale pracovala tiež aj ako filmová uvádzačka a preto je možné povedať, že filmové korene mu prúdili v žilách. Po búrlivej puberte počas ktorej ho vylúčili hneď z niekoľkých škôl nasledoval pobyt vo väzení kvôli tomu, že sa zapájal do gangovej aktivity. Jeho šťastie sa ale zmenilo v roku 1957 kedy si ho všimol agent Henry Wilson a ponúkol mu filmovú rolu v Ríme. To čo nasledovalo neskôr je už známa históriou. Svoju hereckú kariéru oficiálne ukončil v roku 1997 pričom skoro o dekádu neskôr neodolal poslednej hereckej úlohe ktorou bol v roku 2008 *Julius Caesar* v snímke *Asterix na Olympijských hrách*. V roku 2019 získal na festivale v Cannes posledné herecké ocenenie, prestížnu *Palme D'Honneur*.

Vlny

POHLAD NA TURBULENTNÉ 60 ROKY PRAŽSKÉHO JARA NOVÝM POHLADOM



Jiří Mádla sa v posledných rokoch profiluje nielen ako talentovaný herec, ale aj scenárista a režisér. Po tom, čo v roku 2011 absolvoval v New Yorku scenaristický kurz, sa čoraz viac zameriava na réžiu a písanie, čo sme mohli vidieť aj v jeho predchádzajúcich filmoch ako *Pojedeme k mori* a *Na Střeše*. Oba tieto filmy boli divácky pozitívne prijaté, avšak bolo zrejmé, že ešte sa ako nováčik má kam posunúť. Potom prišiel film *Vlny*. Úspech jeho zatiaľ poslednej snímky sa dal predpokladať na základe veľmi pozitívneho ohlasu, ktorý získal po uvedení na filmovom festivale v Karlových Varoch. O tom, ako vyzeralo Československo, či už v prvých hodinách od začiatku okupácie, bezprostredne po nej, alebo už priamo počas tohto dlhého obdobia, sa natočilo veľké množstvo filmov. Preto bolo zaujímavé vidieť, aký pohľad na hrdinov každodenného života si Mádla pripravil. Koniec koncov, príprava na tento film venoval 10 rokov, čo sa odzrkadľuje aj na kvalite.

Píše sa rok 1968

Dej filmu *Vlny* sa zameriava na reálne i fiktívne postavy, ktoré pracovali v Československom rozhlasu v 60tych rokoch minulého storočia. Ako asi viete, s históriou rozhlasu sa spája niekoľko známych mien, no je možné, že ste meno Milan Weiner ešte nepočuli. Weiner patril k najvýznamnejším osobnostiam rozhlasu v období tzv. Pražského jara, ktoré začalo v priebehu roku 1967 a trvalo až do augusta 1968, kedy na územie Československa vtrhli vojská Varšavskej zmluvy, na čele s armádou Sovietskeho zväzu.

Toto obdobie je známe postupným politickým uvoľňovaním, ktoré malo na médiá značný vplyv, najmä z dôvodu postupného znižovania cenzúry a možného používania informačných zdrojov aj z iných ako sovietskych médií. Jednou z politických tvárí tohto obdobia je Alexander Dubček, ktorý sa stal prvým tajomníkom ústredného výboru

Komunistickej strany Československa. Práve z tohto obdobia čerpajú *Vlny* svoj dej.

Weiner mal česko-židovský pôvod a počas druhej svetovej vojny zažil Terezín, Osvetim, Buchenwald a podarilo sa mu tiež ujsť z pochodu smrti v Sudetoch. Po skončení vojny následne pôsobil ako dopisovateľ českých tiskových kancelárií v Pekingu, následne sa po rôznych životných zmenách ocitol späť v Československu, kde sa v Prahe zamestnal ako vedúci redaktor Redakcie medzinárodného života. Vo filme túto osobu hrá herec Stanislav Majer, ktorý ho stvárnil na jednotku.

Pod Weinerom v redakcii pôsobili také známe mená ako Luboš Dobrovodský (Martin Hofmann), Věra Št'ováčková (Tatiana Pauhofová) alebo Jan Petránek (Petr Lněnička) – aj tieto osoby vo filme vystupujú pod svojimi menami.

Zmenám okolo Weinerja je venovaná prevažná väčšina prvej polky filmu, kde



tvorí sekundárny dej fiktívny príbeh postavy technika Tomáša (Vojtěch Vodochodský). Práve Tomáš predstavuje osobu, ktorá sa neskôr v deji premení na jedného z hrdinov. Tomáš je sirotou a v tomto ťažkom období sa stará o svojho mladšieho brata, ktorý študuje na vysokej škole. Jeho brat je dôvodom, prečo sa Tomáš zúčastní pohovoru do redakcie práve k Weinerovi.

"Prozíravosť není o tom vědět, jak to dopadne. Prozíravosť znamená být připraven na všechny varianty."

Tomáš pohovorom prejde ako jediný účastník, no rozhodne sa, že o prácu nemá záujem. Doba je ťažká a nechce vytŕčať z davu, ak by to znamenalo, že mu sociálka odoberie brata. Jeho rozhodnutie zmení jeho šéf Karel Hoffmann (Tomáš

Maštalír). To, čo však Tomáš nevie, je, že je do redakcie dosadený kvôli tomu, že má Weinerja špehovať a donášať na neho. Zlom vo filme nastáva v momente, keď dostane Weiner mozgovú porážku z dôvodu nádorového ochorenia. Aj keď porážku prežije, už sa do redakcie nikdy nevráti. Tím jeho novinárov však naďalej pokračuje v jeho odkaze, až do prvých informácií o tom, že Moskva nie je spokojná s postupným politickým uvoľňovaním a plánom Československa prejsť na demokraciu.

Je zaujímavé, ako sa rôzne historické naratívy podobajú súčasnej politickej, i žurnalistickej situácii.

Tomáš dostane neskoro večer informáciu, aby sa dostavil do Hoffmannovej kancelárie, kde mu oznámi, že o niekoľko hodín vojská Varšavskej zmluvy prekročia hranice Československa. Po

tom, čo Tomáš získa túto informáciu, má dve možnosti - buď sa postaviť na stranu vojsk a odovzdať rozhlas do ich rúk, alebo sa postaviť na stranu slobodného žurnalizmu a informovať o tejto situácii svojich kolegov.

Druhá časť filmu, venovaná práve minútam a hodinám vpádu vojsk na naše územie, je veľmi dynamická a odzrkadľuje odvahu novinárov tej doby podať aktuálne informácie a usmerniť davovú paniku. Aj napriek veľkému úsiliu ale z historického hľadiska vieme, že táto snaha je beznádejná. Bolo však veľmi zaujímavé sledovať tento nie až tak známy priebeh udalostí. To, že novinári čelili gul'kám a novej smrti, no i napriek tomu sa rozhodli vydať do ulíc s mikrofónom. Čo sa Mádlovi veľmi podarilo je práve táto kombinácia scén a budovanie deja až do dynamického finále.

Súčasná paralely

Počas propagácie filmu sa Mádla novinári pýtali hlavne na to, či vidí paralelu jeho filmu so súčasnou situáciou v oblasti vzrastajúcej snahy o cenzúru v médiách. On sám povedal, že sa k týmto otázkam nebude vyjadrovať, nakoľko to nebolo cieľom filmu.

Čo svojim počínom chcel povedať, boli nie tak známe osudy osôb okolo Weinerja a jeho skupiny novinárov. Ak teda odhliadneme od všetkých paralel a sústredíme sa len na ich príbehy boja za slobodu médií a demokraciu, určite nám neostáva nič iné, len Mádlovi pogratulovať. Ako scenárista a režisér podal výborný výkon. Na film Vlhy by ste sa rozhodne mali ísť pozrieť, pretože si musíme stále pripomínať našu nie až tak vzdialenú históriu, aby sme sa vyhli rovnakým chybám v súčasnosti.

"Film Vlhy sleduje osobnosti Československého rozhlasu v 60tych rokoch až do obdobia vpádu vojsk Varšavskej zmluvy na naše územie."

Miroslava Glassová

ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Jiří Mádla

Rok vydania: 2024
Žáner: Dráma / Thriller / Historický

PLUSY A MÍNUSY:

- | | |
|------------------|-----------------------------|
| + Scenár | - Občas nelogické správanie |
| + Obsadenie | fiktívnych postáv |
| + Dejové obdobie | |

HODNOTENIE:



Deadpool & Wolverine

FILM, KTORÝ SPÁJA DVE Z NAJIKONICKEJŠÍCH POSTÁV KOMIKSOVÉHO SVETA V JEDNOM EPICKOM DOBRODRUŽSTVE



Film **Deadpool & Wolverine** sa v roku 2024 stal jedným z najočakávanejších počínov MCU. Fanúšikovia už roky túžili vidieť týchto dvoch ikonických hrdinov na spoločnom plátne. Hugh Jackman a Ryan Reynolds, ktorí stvárnajú Wolverina a Deadpola, sa konečne dočkali splnenia svojho i diváckeho sna. V réžii Shawna Levyho, ktorý s Reynoldsom už v minulosti úspešne spolupracoval na filmoch *Free Guy* a *Projekt Adam*, sa podarilo vytvoriť film, ktorý je na jednej strane nostalgickou rozlúčkou so svetom X-Menov, no na druhej strane tiež odvážnym a sviežim krokom vpred pre Marvel Studios.

Deadpool & Wolverine v sebe spája všetko, čo si od superhrdinského filmu môžeme želať: intenzívnu akciu, neodolateľný humor, brilantné herecké výkony a zároveň aj istú dávku emocionálnej hĺbky. Je však viac než len ďalším filmom v dlhom zozname „marveloviek“. Tento

multižánrový festival, ktorý v sebe mieša prvky komédie, akčného filmu, drámy a dokonca aj meta-rozprávania, sa vďaka tomu vymyká bežným štandardom MCU.

Kľúčovým prvkom úspechu tohto filmu je nepochybne chémia medzi hlavnými protagonistami. Reynoldsov Deadpool je taký, akého ho diváci milujú – drzý, sarkastický, nekompromisný a plný neustálych popkultúrnych odkazov. Na druhej strane, Jackmanov Wolverine prináša do filmu svoj charakteristický temný a zádumčivý prístup, ktorý však nie je bez humoru. Práve kontrast medzi týmito dvomi postavami robí film nesmierne zábavným. Wolverineov drsný realizmus a Deadpoolova neúcta k akýmkoľvek pravidlám vytvárajú dynamiku, ktorá nemá obdobu.

Zápletku filmu je, ako sa dá očakávať, trochu chaotická, no to je v prípade

Deadpola zámerom. Tentoraz sa Deadpool ocitá v problémoch, keď sa na scéne objaví organizácia TVA (Time Variance Authority), známa zo seriálu *Loki*. Deadpool je jedinou postavou z jeho dimenzie, ktorú sa TVA rozhodne zachrániť, pretože jeho svet umiera. Táto premisa, aj keď na prvý pohľad jednoduchá, slúži ako základ pre mnohé absurdné a komické situácie, ktoré sú pre Deadpola typické.

Wolverine je tentoraz predstavený v ikonickom žltom kostýme, ktorý fanúšikovia dlho očakávali. Jeho prítomnosť v príbehu prináša nielen nostalgické spomienky na jeho predošlé filmové výkony, ale aj nový pohľad na túto postavu. Jackman svojím výkonom dokazuje, že aj po rokoch je Wolverine stále jedným z najsilnejších a najpôsobivejších hrdinov filmového sveta.

Film sa odohráva v rôznych dimenziách a časových líniách, čo umožňuje tvorcom



využiť koncept multivesmíru na maximum. Práve vďaka tomu sa na plátne objavuje množstvo známych postáv z predošlých marveloviek. Cameá týchto postáv sú pre fanúšikov zdrojom radosti, ale aj zdrojom frustrácie, pretože mnohé z nich sú na obrazovke len veľmi krátko. Napriek tomu tieto scény prinášajú do filmu potrebnú dávku nostalgie a zároveň aj humoru, keďže Deadpool neustále komentuje nielen dianie vo filme, ale aj v reálnom svete popkultúry.

Postava Paradoxa, ktorého stvárňuje Matthew Macfadyen, predstavuje hlavného záporáka filmu. Aj keď Macfadyen dokázal dodať svojej postave určitú dávku sofistikovanosti a elegancie, samotný charakter Paradoxa je často nevýrazný a jeho motivácie sú nejasné. Paradox ako záporák pôsobí skôr ako nástroj na ďalšie vtipy a meta-komentáre o filmovom priemysle, než ako skutočná hrozba pre hrdinov. Rovnako tak aj Cassandra Nova, ktorú stvárnila Emma Corrin, trpí podobnými problémami. Aj

keď je jej postava mocná a má potenciál stať sa významnou súčasťou MCU, jej charakterizácia je plytká a jej motívy sú nedostatočne rozpracované. Táto slabosť záporákov je jednou z najväčších výziev filmu, keďže Deadpool a Wolverine, napriek svojmu brilantnému výkonu, potrebujú rovnako silných protivníkov, aby mohol byť príbeh skutočne pútavý.

Vizuál filmu je ďalšou silnou stránkou. Shawn Levy ako režisér dokázal vytvoriť dynamický film, ktorý je plný živých farieb a rýchlych strihov. Akčné scény sú pôsobivé a dobre zinscenované, čo dodáva filmu potrebnú energiu. Humor zostáva aj v tomto filme hlavným pilierom. Deadpoolova schopnosť búrania štvrtej steny a jeho neustále utáhovanie si z iných postáv, filmov, i samotného Marvelu, dodávajú filmu jeho charakteristickú chuť. Vtipy sú ostré, niekedy až vulgárne, ale nikdy neprekračujú hranicu, ktorá by ich urobila neúnosnými. Práve naopak, v kombinácii s Wolverineovým stoickým prístupom vytvárajú nezabudnuteľné momenty.

Napriek všetkým svojim prednostiam, *Deadpool & Wolverine* nie je dokonalý film. Je to však film, ktorý si zaslúži byť vidieť a ktorý prináša divákovi presne to, čo od neho očakávajú - skvelú zábavu, nezabudnuteľné herecké výkony a množstvo vtipov, ktoré budú fanúšikovia rozoberať ešte dlho po skončení titulovej scény. Je to film, ktorý dokazuje, že Marvel Cinematic Universe aj po rokoch stále dokáže prekvapiť a zaujať. A čo je najdôležitejšie, je to film, ktorý spája dve z najkonickejších postáv komiksového sveta v jednom epickom dobrodružstve.

„Šesť rokov po udalostiach filmu *Deadpool 2* (2018) si Wade Wilson užíva pokojný život, vzdialený od svojich predchádzajúcich dní ako žoldnier Deadpool. Jeho pohodu však naruší TVA – byrokratická organizácia, ktorá operuje mimo času a priestoru a dohliada na časovú os. Keď jeho vlastný vesmír čelí hrozbe, Wilson sa nechcane pridáva k ešte menej ochotnému Wolverineovi na misiu, ktorá má potenciál zásadne ovplyvniť históriu Marvel Cinematic Universe (MCU).“

Simona Slivová



ZÁKLADNÉ INFO:

Réžia:
Shawn Levy

Rok vydania: 2024
Žáner: Akčný / Komédia / Sci-Fi

PLUSY A MÍNUSY:

- + humor
- + chémia postáv
- + kreatívny príbeh
- preplnený dej
- slabé vykreslenie antagonistov

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 Paulíni, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Samuel Benko, Mário Lorenc, Maroš Goč, Richard Mako, Róbert Gabčík, Viliam Valent, Matúš Kuril'ák, Miroslav Beták, Martin Rácz, Ondrej Ondo, Liliána Dorociaková, Miroslava Glassová, Tatiana Klačanská, Maja Kuffová, Nataša Bžiková, Simona Tlacháčová, Simona Slivová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška, Marcel Trinasty

GRAFIKA A DIZAJN

TŠ studio, Juraj Moudrý, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka

ROG Zephyrus G16 (GA605WI)

MARKETING A INZERCIA

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

INTERNATIONAL LICENSING

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

Please contact / Zdeněk Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA

Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej podobe na adrese <https://www.generation.sk>. Archív tlačenných čísiel a merchandise nájdete na adrese <https://shop.generation.sk>.

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

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 vydavateľ'a 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/vydavateľ'a. 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 © 2024 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 2644-6294 (online)



Externý SSD disk XS2000

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

Kúpite tu  |  Muži v modrom

Externý SSD disk XS1000

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

Kúpite tu  |  Muži v modrom

D-Link®

EAGLE PRO AI

Jedno pripojenie - nekonečné možnosti

Wi-Fi s AI - Inteligentnejšia, bezpečnejšia, rýchlejšia a cenovo dostupnejšia.

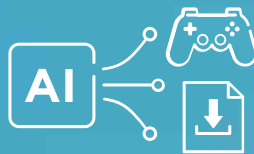
Zažite silu, pohodlie a špičkový výkon pokročilých inteligentných sietí.



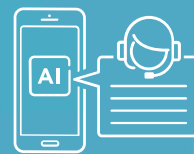
AI Mesh Optimiser



AI Wi-Fi Optimiser



AI Traffic Optimiser



AI Assistant



AI Parental Control

R15
AX1500 Smart Router

M15
AX1500 Mesh Systems

E15
AX1500 Mesh
Range Extender

