Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

číslo 50 /február 2016 | www.gamesite.sk

GENERATION

VIDELI SME
Osem hrozných

TESTOVALI SME
Intel i7 6700k SKYLAKE

HRALI SME
Dragon's Dogma

DEADPOOL

V kinách od 11. februára

Súťaž o hodnotné ceny

→ HRY MESIACA:
GW2: Heart of Thorns
Zelda: Phantom Hourglass
The Crew Wild Run
Terraria 3DS

→ HARDVÉR MESIACA:
Sound Blaster X P5
Trust Gaming Headset 7.1 Vibration
NZXT KRAKEN X61
Acer Predator 15

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Bod zlomu
Padesátka
Revenant Zmŕtvychvstanie
Creed

→ TOP TÉMY:
Kniha - Zelené pahorky africké
Kniha - Half Wild
DeadPool
Rozhovor s Katarínou Šafaříkovou

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarenská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk **W:** www.mission.sk

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolina Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Mário Lorenc, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Miroslav Konkoľ, Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Marek Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holík, Lea Uhliarová, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Líška

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Líška

GRAFIKA A DIZAJN
TS studio, Juraj Moudrý, Deana Kázmerova, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka
DeadPool

MARKETING A INZERCIA
Marketing Director / Zdeno Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: marketing@gamesite.sk

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

Please contact / Zdeno Moudrý
T: +421- 903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA
Digitálno-lifestylový magazín Generation je šírený bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Dostupný je aj ako voľne prezerateľná flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com, čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE
Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie.

Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii treťou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

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

Copyright © 2014 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X

Editoriál

Len pred chvíľou sa začal nový rok a už tu máme kauzu. Squre Enix si obľúbil rozdeľovanie hier na viacero častí. A nakoľko, každá minca má dve strany, tak sa na obe strany pozrieme aj teraz.

V prvom rade treba povedať, že osobne beriem hru typu Hitman ako prijateľnejšieho kandidáta na kúskovanie. Okrem Absolution mu totiž chýba ucelený príbeh a rovnako ako svojho času L.A. Noire je teda ideálnym materiálom na postupné dopĺňanie. Tu sa však pozitíva končia. V prvom rade totiž nevieme, či je táto epizodická forma iba sprostým prenášaním zodpovednosti z vydavateľa na hráča. Kľúdne sa môže stať, že v polovici projektu to IO Interactive alebo Square vzdá, hráčom vyplatí sumu za nedokončené diely a hru nedokončí. Je dosť svinské, že sa snažia zarábať na hre v čase, keď ju ešte pripravujú. A to ani nehovorím o tom, že v momente, keď hra nie je od začiatku koncipovaná epizodicky (ako napríklad hry od Telltale a Life is Strange), môže to priniesť veľa problémov. Potom to celé pôsobí ako ďalší hnusný ťah podobný pre-order bonusom a vytrhávaniu obsahu. Je snáď zrejmé, že aj po tento rok budú takéto rozporuplné správy na bežnom poriadku a vy si môžete byť istý, že rovnako ako teraz, aj počas ďalších mesiacov sa o nich budete môcť dočítať v magazíne Generation a na stránkach Gamesite.sk.

Príjemné čítanie vám praje

Dominik Farkaš
šéfredaktor **www.gamesite.sk**

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design, msi, ADATA, intel, SAPPHIRE, logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

Ak sa k nim chcete pridať aj vy, kontaktujte prosím našu redakciu.

Nakúpite na **www.gamescenter.sk** alebo v našich predajniach.

>>CHCETE VEDIEŤ, ČO SA DEJE? **WWW.GAMESITE.SK** // DENNE AKTUALIZOVANÉ SPRÁVY

Nový Hitman bude nakoniec epizodickou hrou

Pôvodne mala byť hra vydaná vcelku a postupom času mal prichádzať ďalší obsah, no po novom to už neplatí.

Hitman je teraz rozdelený na tri časti, ktoré budú vydávané vždy s mesačným odstupom. Dodatočne vydávaný obsah po vydaní všetkých epizód ostáva. Hannes Seifert, boss štúdia IO Interactive, prezrádza, že na takúto radikálnu zmenu malo vplyv niekoľko faktorov. V prvom rade tým získajú extra čas na to, aby mohli byť ďalšie epizódy ešte viac vyladené, no najhlavnejším dôvodom je, že podľa neho týmto vytvoria jednu veľkú žijúcu a expandujúcu hru, ktorá sa bude rozvíjať smerom dopredu.

Hitman vyjde najprv ako stáhovateľný titul, no neskôr ku koncu roka vyjde aj krabicová verzia. Úvodná epizóda sa bude predávať za 15 dolárov, ďalšie po 10. Za 60 dolárov si môžete kúpiť celkový zážitok "Full Experience" obsahujúci všetky epizódy a spoplatnený dodatočný obsah. Ak si kúpite len úvodnú epizódu, tak si za 50 dolárov môžete kúpiť upgrade na "Full Experience". Takto vyzerá nový rozvrh, podľa ktorého budú vydávané jednotlivé epizódy:

11. marec – prológ a lokalita Paríž vo Francúzku

apríl – lokalita Sapienza (Taliansko)

máj – lokalita Marrakesh (Maroko)

ďalšie mesiace – pravidelné updaty vrátane troch nových lokalít (Thajsko, USA, Japonsko), týždenné live eventy, dodatočný obsah.

Sólisti sa nemusia báť

For Honor aj v singleplayeri

Spoločnosť Ubisoft potvrdzuje, že For Honor bude obsahovať aj singleplayerovú kampaň, o ktorej sa dokonca vyjadrujú ako o jednom z kľúčových prvkov celej hry. Detaily však, bohužiaľ, nemáme, zatiaľ bol predstavený len multiplayer. Hra pre viacerých hráčov bude obsahovať módy podobné tým z rôznych FPS, kreatívny riaditeľ spoločnosti hru dokonca označil ako "striel'ačku s mečmi". Na výber budeme mať z troch povolaní (Legion, Chosen, Warborn) a bojovať sa bude v skupine ôsmych hráčov, ktorí sa rozdelia do dvoch tímov. Okrem toho hráčom budú asistovať aj postavy ovládané AI. For Honor vyjde na PC, PlayStation 4 a Xbox One.

Nový Far Cry bez online

Nezahráte si coop ani multiplayer

Séria Far Cry nebola nikdy populárna vďaka multiplayeru. Jej otvorený svet plný interakcií je navrhnutý najmä pre hru jedného hráča. Aj z tohto dôvodu vývojári tentoraz upustili z kooperácie a multiplayeru.

Vo Far Cry Primal si teda spolu s kamarátom mamuty nezalovíte, no na druhú stranu tento nedostatok môže znamenať veľký úspech pre singleplayer.

Far Cry Primal vychádza 23. februára na PS4 a Xbox One, hráči na PC sa dočkajú 1. marca.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...nie je to síce potvrdené, no podľa dostupných informácií vyjde nová Mafia III ešte v tomto roku, presnejšie 26. apríla 2016.

Dostupná by mala byť na PC, Xbox One a Playstation 4.

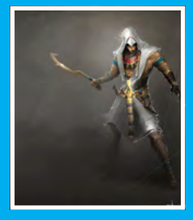
...značku Doom netreba nikomu predstavovať a určite dychtivo očakávate dátum vydania nového pokračovania.

Vydanie zatiaľ nebolo oficiálne potvrdené, no všetko nasvedčuje tomu, že Doom vyjde 30. júna 2016.

...26. januára čaká hráčov Xbox One a Rise of the Tomb Raider prvé príbehové DLC, ktoré nesie názov Baba Yaga: The Temple of the Witch. Poskytnúť by malo niekoľkohodinový herný zážitok z prečudesnej hrobky, v ktorej nebudú nepriatelia predstavovať váš jediný problém.

AC smeruje do Egypta

Séria by podľa zatiaľ oficiálne nepotvrdených, no viac než pravdepodobných informácií mala pokračovať v exotickom Egypte. Podľa všetkého ale až v budúcom roku.



Vlastná hra Iron Maiden

Po stopách skupiny Avenged Sevenfold sa aj metaloví veteráni Iron Maiden rozhodli vydať vlastnú hru. Ponesie názov Iron Maiden: Legacy of the Beast. Bude to free-to-play RPG pre mobilné zariadenia.

Neúplný NY v The Division

V čase vydania bude The Division obsahovať "len" stred Manhattanu, no lokality ako Brooklyn, Queens, Bronx a Staten Island nebudú prítomné. Túto informáciu potvrdil kreatívny riaditeľ Magnus Jansén.

Tvorcovia Titanfallu pracujú...

Štúdio Respawn, ktoré stálo za hrou Titanfall, ohlásilo, že aktuálne pracuje na novej hre, ktorá sa tentoraz bude rátať medzi akčné adventúry. Viac o projekte zatiaľ nie je známe.

Novinky Lenovo z CES 2016

Spoločnosť Lenovo oznámila celú líniu nových zariadení s označením X1. Ide o notebooky Carbon a Yoga, nový tablet, All-In-One PC a iné.

Tablet ThinkPad X1 bol navrhnutý aj pre obyčajných používateľov, aj pre podnikateľov. Tablet má Intel Core M7 procesor, môže mať až 1TB PCIe NVMe SSD úložisko, 16GB LPDDR3 RAM, voliteľný LTE modem, stylus a USB port typu C. Jeho 12-palcový displej má rozlíšenie 2560×1440. Lenovo k nemu poskytuje viacero prídavných modulov, ako napríklad Modul produktivity (149 dolárov), ktorý pridáva ďalších 5 hodín výdrže batérie, ako aj HDMI, USB 3.0 a OneLink+ porty.

Prezentačný modul (279 dolárov) zahŕňa HDMI port a vstavaný projektor. 3D Imaging modul (149 dolárov) obsahuje HDMI port a Intel RealSense kameru. ThinkPad klávesnica bude k nemu dostupná v čiernej, červenej alebo šedej farbe.

Tablet bude stáť 899 dolárov a bude dostupný od februára. Lenovo nešpecifikovalo, či táto cena zahŕňa aj klávesnicu.

ThinkPad X1 Carbon a Yoga vyzerajú byť takmer identickými dvojčatami. Obidva majú rovnaký Intel Core i7 Skylake procesor, rovnakú Intel HD520 grafiku, rovnakých 16GB RAM, rovnaké až 1TB PCIe NVMe SSD, rovnaké porty, voliteľnú LTE WWAN kartu atď. Avšak sú medzi nimi aj rozdiely; obidva sú dostupné s 2560×1440 14-palcovým displejom, no Carbon má aj 1920×1080 (FullHD) variant; Yoga má stylus, ktorý je možné skryť a zároveň nabíjať v tele notebooku, a, samozrejme, Yoga má 360-stupňové pánty, tak ako ostatné zariadenia s týmto menom. Cena ThinkPad X1 Yoga začína na sume 1499 dolárov a Carbon na 1299 dolárov.

All-In-One počítač ThinkCentre X1 má 23,8-palcový IPS FullHD displej s procesorom Intel (Skylake) Core i7 a s grafikou Intel HD520. ThinkCentre X1 má až 16GB DDR4 RAM a ako úložisko je možno vybrať z 500GB 7200rpm HDD, až 1TB SSHD alebo 512GB SSD. Samotný počítač je len 11mm hrubý, má vstavanú FullHD kameru, mikrofón a Dolby audio. Jeho cena bude začínať na 1029 dolároch.

Na zlepšenie úplného ponorenia sa do hry vytvorilo Lenovo svoj prvý 27-palcový FullHD VA zakrivený herný panel. Zakrivený herný monitor Y27g je jedným z prvých v súčasnosti dostupných zakrivených monitorov a má 144Hz obnovovaciu frekvenciu a čas odozvy 8ms. Lenovo Y27g bude s cenou od 549 EUR dostupný od júna 2016 a Y27g RE – špeciálna Razer edícia tohto monitora s typickými Chroma efektmi bude dostupná od 599 eur.

Fractal Design Define Nano S

Define Nano S je ITX skriňa podporujúca full-size komponenty s vynikajúcim tlmením hluku a usporiadaním ako v ATX.

Skriňa obsahuje dva chladiče z Dynamic Series s ľahko čistiteľnými vymeniteľnými prachovými filtrami. Horné otvory sú vybavené technológiou ModuVent a poskytujú tichý chod výkonného systému.

Define Series ITX skriňa dizajnovaná na tichú prevádzku s tlmením hluku a technológiou ModuVent. Používateľsky prívetivá konštrukcia s vynikajúcou správou káblov a kompatibilitou pre full-size komponenty. Define Nano S poskytuje flexibilné možnosti nakladania s priestorom až pre 4 disky.

Pojme rôzne veľkosti chladičov, obsahuje držiaky na nádržku a čerpadlo. Obsahuje dva Dynamic Series chladiče – 1GP-12 a 1GP-14 s adaptérom pre základné dosky. Ľahko čistiteľné filtre na vrchu a spodku.

ADATA RC300 Digital Dash Recorder

Spoločnosť ADATA Technology predstavila svoj debutový produkt v segmente príslušenstva pre automobily s názvom RC300 Digital Dash Recorder.

V ADATA zúročila dlhoročné skúsenosti so spracovaním a ukladaním veľkých digitálnych dát, vďaka čomu môže kamera RC300 využívať záznam až do kapacity 128 GB. To umožňuje vodičom, aby zaznamenali svoju celodennú jazdu bez prerušovania. Zariadenie im tak dá pocit vyššej bezpečnosti, pretože v prípade nehody budú mať dokonale zaznamenaný každý okamih jazdy. Rekordér zároveň veľmi dobre poslúži aj na tvorbu spomienkových videí z rodinných výletov. Video zaznamenáva v kvalite Full HD 1080p pri rýchlosti 30 fps prostredníctvom širokouhlej optiky a poradí si s najrôznejšími svetelnými podmienkami.

Prístroj disponuje niekoľkými video aj fotografickými režimami. Vybavený je tiež špeciálnou ochranou G-Sensor a automatickým záznamom, ktoré zabezpečia dôkazový materiál pre neskoršie použitie. Zariadenie má jednoduché a vysoko intuitívne ovládanie, aby mali používatelia všetky funkcie jednoducho prístupné bez zložitého nastavovania.

Päť ocenení pre Logitech

Až päť produktov Logitech získalo ocenenie s úplným názvom 2015 GOOD DESIGN Award v kategóriách dizajn a vynikajúce produkty. Tento úspech znamená, že produkty spoločnosti Logitech vyhrali ceny GOOD DESIGN už piaty rok v rade.

Ocenenými produktmi sú bezdrôtová myš M280, webová kamera ConferenceCam Connect, cestovná klávesnica Keys-To-Go, multiplatformová klávesnica K480 a bezdrôtová myš MX Master.

„Aj tieto ocenenia za dizajn pomáhajú zdôrazniť, že práve dizajn je stredobodom všetkého, čím sú vďaka nášmu úsiliu charakteristické produkty so značkou Logitech," povedal **Bracken Darrell**, prezident a CEO spoločnosti Logitech. *„Kedykoľvek dosiahneme uznanie zo strany tak prestížnej organizácie, akou je GOOD DESIGN, je to pre nás motiváciou, aby sme v našom zameraní na dizajn pokračovali a nadálej vytvárali vynikajúce produkty, ktoré ľuďom umožňujú príjemnú interakciu pri činnostiach, ktoré ich bavia alebo ich proste potrebujú vykonávať."*

AMD zlacňuje grafiky

AMD oznamuje zlacňovanie R9 Nano až o 25 %. Vďaka tomu sa stanú aj modely iných výrobcov pre hráčov cenovo dostupnejšie. Prvé zníženie cien bude možné zaznamenať už v priebehu nasledujúcich týždňov.

Kingston na CES 2016

Kingston sa zameral predovšetkým na rad MobileLite. Nové modely G3 a Pro prinášajú väčšiu kapacitu vstavaných batérií, ktoré môžu dodávať nabíjanému zariadeniu až 2A. Okrem toho dokážu streamovať obsah do vašich mobilných zariadení a veľmi ľahko ich aj zálohujú.

CES novinky HyperX

HyperX na CES 2016 uviedol nové modely z rady headsetov. Najnovší model CloudX bol navrhnutý špeciálne na spoluprácu s gamepadom Microsoft Xbox Elite Controller. Okrem toho spoločnosť ukázala nové SSD a DDR4 pamäťové moduly.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Marek Pročka

Acer TravelMate P648

Firma Acer predstavila firemné notebooky TravelMate P648 s operačným systémom Windows 10. Môžu sa pochváliť výkonnými procesormi Intel Core i3, i5 a i7 šiestej generácie a rozhraním Thunderbolt 3 na ultrarýchle dátové prenosy a podporu 4K displejov.

Táto nová rada nadväzuje na Acer TravelMate P645, ktorá získala ocenenie Red Dot Awards v roku 2014 a 2015 a ocenenie iF Product Design v roku 2014.

Vysoko pevné veko vystužené uhlíkovými a sklenými vláknami je ľahké a pritom pevné – celý notebook váži len 1,7kg a má

hrúbku len 2,12cm. Opierky rúk a spodný kryt boli vyrobené zo zliatiny horčíka a hliníka, vďaka čomu odolá notebook aj extrémnemu tlaku a je chránený pred pádmi. Na zachovanie vysokého výkonu je systém udržiavaný ventilátorom neustále v chlade a technológia Dust Defender ho chráni pred prachom. Nezmenšená chiclet klávesnica zasa poskytuje pohodlné písanie vďaka 1,4mm zdvihu klávesov a vode odolná konštrukcia chráni klávesnicu v prípade nechceného poliatia. Klávesy majú LED podsvietenie, takže ich popisy uvidíte aj v prostredí s nízkou úrovňou osvetlenia – napríklad pri cestovaní v lietadlách.

Vďaka najnovšej trojpásmovej bezdrôtovej technológii 802.11ad môže notebook TravelMate P648 využívať aj pásmo 60GHz na prenos dát rýchlosťou až 4,6Gb/s, čo je až viac ako u rozhrania 802.11ac.

14" displeje ponúkajú výber až po rozlíšenie Full HD s technológiou IPS a grafikou NVIDIA GeForce 940mm s 2GB grafickej pamäte. Môžu sa tiež pochváliť 4GB

pamäte DDR4 SDRAM rozšíriteľnej až na 20GB a dostatkom úložného priestoru vďaka až 1TB disku alebo až 512GB SSD. Nechýba ani možnosť voliteľnej RAID 0 SSD konfigurácii, ktorá poskytne až dvojnásobný výkon oproti štandardným SSD. LED podsvietenie displeja dopĺňa antireflexná technológia ComfyView na ochranu zraku pred vyžarovaním modrého svetla a zníženie únavy očí.

SWS novým distribútorom značky D-Link

Spoločnosť D-Link podpísala kontrakt s distribučnou spoločnosťou SWS a.s. a jej dcérskou spoločnosťou SWS Distribution a.s. na distribúciu svojich produktov na území Českej a Slovenskej republiky.

„Úprimne sa tešíme na spoluprácu s našim novým partnerom SWS a ich dcérskou SWS Distribution. Veríme, že táto spolupráca bude obojstranne výhodná a prospešná aj pre zákazníkov, pretože tak budú pre nich naše produkty ešte dostupnejšie," povedal Norbert Ebinger, Regional Managing Director spoločnosti D-Link s.r.o. Praha.

Spoločnosť D-Link už 30 rokov dodáva inovatívne, výkonné a intuitívne ovládateľné produkty pre domácnosti, firmy, poskytovateľov internetu a mobilných operátorov. Je jedným z popredných svetových výrobcov aktívnych prvkov sieťovej infraštruktúry. Navrhuje, vyvíja a vyrába sieťové a bezdrôtové zariadenia, dátové úložiská, IP kamerové systémy a produkty pre tzv. inteligentné domácnosti. Spoločnosť D-Link si uvedomuje význam

sprístupňovania, správy, zabezpečenia a zdieľania dát a digitálneho obsahu. Je priekopníkom mnohých IP technológií pre plne integrované prostredie digitálnych domácností a počítačových sietí.

Svoje bohaté produktové portfólio ponúka D-Link organizáciám a spotrebiteľom prostredníctvom svojej globálnej siete obchodných partnerov, do ktorej už patrí aj spoločnosť SWS a.s., popredný distribútor zaoberajúci sa nákupom a predajom informačných technológií, spotrebnej elektroniky a digitálnej fototechniky. Zákazníkmi SWS sú podnikateľské subjekty, ktoré sa zaoberajú predajom tovaru koncovým používateľom.

„Ponúkané portfólio je srdcom každej distribučnej spoločnosti," povedal produktový manažér SWS Augustin Uhlíř zodpovedný za značku D-Link. *„Zaradenie produktov D-Link do nášho produktového portfólia vnímame ako veľmi pozitívny výsledok našej doterajšej práce. Veríme, že produkty D-Link vhodne doplnia naše portfólio a pomôžu našim zákazníkom pri tvorbe riešení vzájomnej interakcie ľudí s digitálnou technikou."*

NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

ÚVAHA: John McClane na začátku, nebo na konci?

Je už jisté, že se dočkáme další Smrtonosné pasti, která ponese tentokrát podtitul Year One a bude pokrývat začátky oblíbeného detektiva z New Yorku, který v rámci série zachránil nespočet životů a stal se jednou z největších akčních ikon nejenom devadesátých let, ale vlastně filmového světa vůbec. Problém ovšem je, že o podobný prequel málokdo stojí a většina fanoušků jej chápe po podprůměrných posledních dílech série spíše jako snahu ždímat značku, co to jde (viz komentáře Bruce Willise o jeho vztahu k akčním rolím).

Režisér Len Wiseman ale fanoušky v nedávném rozhovoru ujistil, že existuje mnoho toho, co pokrýt ve snímku, na jehož konci dostaneme McClanea tak, jak dorazil na nešt'astné Vánoce v Nakatomi Plaza před mnoha lety. Film by se měl věnovat vzniku a úpadku jeho manželství i kariérnímu vyhoření. Film se ovšem bude také věnovat jeho policejním začátkům, kde se role zhostí nový představitel této role, který by se v hlavní roli měl střídat s Willisem. A to je docela problém.

John McClane, který především ve svém prvním dobrodružství vychází volně z dvou knih Rodericka Thorpa, se stal prototypickým akčním hrdinou nejedné generace, který dokázal, že i relativně běžný člověk může v sobě skrývat hrdinu. Mimo to, že tahle role udělala z Bruce Willise to, čím je dnes, a vydala na zástupy napodobitelů, přišlo několik pokračování, které postupně obrušovaly hrany toho, co tato postava vlastně znázorňuje. Z hrdiny z nouze se stal nezničitelný akční hrdina omezující se hlavně v zatím posledním díle na nezáměrnou parodii sebe sama. Málokdo by si tuto postavu z prvního a pátého dílu spojil a uvěřil, že se jedná o tu samou osobu.

A právě proto si myslím, že je namístě, že se mnoho fanoušků proti této myšlence ohradilo a považuje ji za horší nápad, než jakým bylo ničení nukleárních hlavic na Ukrajině a snaha o předání štafety mladší generaci. Připravovaný projekt mají totiž na starosti lidé zodpovědní za poslední díly této série, kteří tímto budou vyloženě narušovat kontinuitu a odkaz jednoho z nejlepších akčních filmů historie. O nic jiného než snahu vytřískat z fanoušků série další miliony v takovémto případě nejde, jak již dokázalo hned několik podobných případů v minulosti. Apel na zdravý rozum v tomto případě ale bohužel není namístě, a tak se za několik měsíců setkáme s další nenaplněnou snahou nakopnout značku, která už to měla dávno zabalit.

Holt Hollywood je především o penězích, a dokud budou lidé ochotni platit za nezaujatého a znechuceného Willise pošlapávajícího svůj téměř nesmrtelný odkaz jediného pravého mužského hrdiny devadesátek, do té doby budeme dostávat nedomrlé ždímačky peněz. A ted' mě omluvte, jdu si raději pustit znovu první Smrtonosnou past, nebo mi začne být smutno z toho, kam to můj dětský hrdina dotáhl a ještě dotáhne.

Letopisy Narnie pokračují nanovo

Série filmů na motivy knih C. S. Lewise Letopisy Narnie patřila k těm komerčně úspěšnějším, avšak jejich produkce zažila několik zpoždění a komplikací. Zatím posledním tak byl snímek Plavba Jitřního poutníka z roku 2010. Nyní se práce na pokračování adaptujícím díl Stříbrná židle posunují kupředu, nebude se však jednat o přímé pokračování, ale také restart série, který představí kompletně nový produkční tým, včetně nového obsazení. Bližší informace budou dostupné snad v dohledné době.

Divoké změny v premiérách

Jen chvíli poté, co bylo oznámeno, že osmá epizoda Star Wars dorazí až 15. prosince 2017, místo 26. května téhož roku, bylo na toto datum domovskou společností Disney posunuto pokračování Pirátů z Karibiku s podtitulem Dead Men Tell No Tales, které se tak do kin dostane o dva měsíce dříve, než bylo původně plánováno. Ti, co se těšili na to, že osmý díl populární galaktické ságy vyzve pokračování doposud komerčně nejúspěšnějšího filmu všech dob, Avataru, budou zklamáni. Dlouhou dobu připravované pokračování totiž ani o Vánocích 2017 nedorazí. Několikrát posunované pokračování, které má být natáčeno společně s třetím a čtvrtým dílem, posunuje svoji premiéru na zatím blíže nespecifikované datum.

Castingové novinky:

- Snímek Labyrint, kde si hlavní roli zahrál nedávno zesnulý David Bowie, se dočká remaku. Bude u toho scenáristka Strážců galaxie Nicole Pearlman.
- Saoirse Ronan se objeví v režijním debutu Grety Gerwig Lady Bird.
- Benedict Wong si zahraje sluhu a sidekicka Wonga ve snímku Doctor Strange.
- Johnny Depp jedná o hlavní roli v drogovém snímku Triple Frontier.
- Remake Mumie se opět zpozdí, dorazí do kin až 9. června 2017. Bude u toho ovšem Tom Cruise v jedné z hlavních rolí.
- Remake snímku Flash Gordon, o který se postará Matthew Vaughn získává scenáristu v podobě Marka Protoseviche, který je zodpovědný za scénáře k remaku Oldboye a Já, legenda.
- Amber Heard jedná o účasti v komiksovce Aquaman.
- Benicio Del Toro se v Strážcích galaxie 2 neobjeví.
- Režisér Juan Antonio Bayona opouští režijní pozici pokračování World War Z.
- Ryan Coogler, zodpovědný za letošní snímek Creed, se upsal režii marvelovky Black Panther.
- Jamie Foxx se přidává k obsazení snímku Robin Hood: Origins.
- V novém snímku Darrena Aronofskyho se objeví v hlavních rolích Javier Bardem a Jennifer Lawrence.
- Režisér Kevin Smith bude režírovat jednu z epizod druhé série seriálu The Flash.
- Uznávaný scenárista Aaron Sorkin si vyzkouší režii se snímkem Molly's Game.
- Hans Zimmer složí hudbu k novince Christophera Nolana Dunkirk.
- Christina Hendricks se objeví v pokračování komedie Santa je úchyl.
- Ben Mendelsohn si zahraje hlavního záporáka ve snímku Ready Player One Stevena Spielberga.
- Sylvester Stallone si Ramba už znovu nezahraje.

Změny v datech premiér:

- 7. července 2017 se do kin dostane další sólovka Spider-Mana.
- 28. července 2017 se pak do kin dostane remake Jumanji, který se tedy zpozdí o celých sedm měsíců.
- Pokračování snímku Creed by se mělo dostat do kin v listopadu 2017.

DEADPOOL

Prekvapenie! Tak toto je iný film.

Po celom svete medzi nami žijú nenápadní, statoční a skromní superhrdinovia... a tiež Deadpool - zvláštny a netradičný komiksový hrdina z produkcie vydavatel'stva Marvel. Deadpool zo skupiny slušných hrdinov vybavených superschopnost'ami akosi vyčnieva, ked'že je neodolatel'ne drzý, vulgárny, brutálny a ...hlavne nechutne vtipný.

Predtým, ako sa stal Deadpoolom, bol Wade Wilson (Ryan Reynolds) členom špeciálnych jednotiek. Ked' mu lekári diagnostikovali pokročilé štádium rakoviny, podrobil sa experimentálnej liečbe v rámci programu Weapon X, známeho a populárneho predovšetkým medzi x-menovskými mutantmi. Vd'aka tomu sa Wade zbavil rakoviny a nielenže prežil, ale ako bonus získal schopnost' rýchleho samouzdravovania. Oproti Wolverinovi, ktorý po podobnej liečbe zostal celkom sexy - z tohoto pokusu vyšiel trvale znetvorený. Vyzerá podl'a vlastných slov ako "avokádo, ktoré malo sex so starším avokádom". Aj preto bez väčšieho odporu prijal „okostýmované" alter ego s názvom Deadpool.

V kinách sa už raz objavil, a to vo filme X-Men Origins: Wolverine, kde má zašité pery. A vd'aka filmu DEADPOOL rýchlo pochopíte prečo... Jeho d'alšími superschopnost'ami sú totiž nekonečné rozprávanie vyznačujúce sa čiernočiernym humorom, absolútny cynizmus a pravidelné porušovanie všetkých superhrdinovských pravidiel. Tým tak trochu vyčnieva z partie podobných hrdinov zaoberajúcich sa popri zachraňovaní sveta aj morálnymi dilemami, existenciálnou úzkost'ou alebo vlastným svedomím.

Podobným mudrovaním a pochybnost'ami sa Deadpool rozhodne nezdržiava. Spomalilo by ho to pri prenasledovaní a zabíjaní zloduchov. Hlavne potrebuje zachránit' svoje dievča (Morena Baccarin) a chce odstránit' Ajaxa (Ed Skrein) z Weapon X. Teda toho, ktorý mu zničil vizuál a pokazil náladu.

20th Century Fox, USA/Kanada, 2016
Rěžia: Tim Miller
Scenár: Rhett Reese, Paul Wernick
Kamera: Ken Seng
Hudba: Junkie XL
Hrajú: Ryan Reynolds, Morena Baccarin, Ed Skrein, T.J. Miller, Yorick Van Wageningen, Gina Carano, Brianna Hildebrand

Premiéra:	11. 2. 2016
Prístupnosť:	mládeži do 15 rokov neprístupný
Žáner:	akčný/komédia
Verzia:	anglicky so slovenskými titulkami
Stopáž:	104 min
Formát:	2D DCP, IMAX, zvuk 5.1 a 7.1
Monopol do:	11. 8. 2017

EUROPA 2 Pokec mojevideo MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál KAMARÁT CinemArt

Katarína Šafaříková - l'udí treba nabádať k mysleniu

Poznáte ju napríklad z televíznych seriálov Dr. Ema, alebo Mesto Tieňov. Viete ale o tom, že sa objaví v hlavnej roli nového slovenského filmu Agáva? S Katkou Šafaříkovou sme sa okrem Agávy rozprávali aj o údeľe herca a takisto aj o tom, prečo tak neznášame, keď počujeme vlastný hlas na nahrávke.

MS: V apríli ťa môžeme vidieť v hlavnej úlohe v novom slovenskom filme Agáva. Prezradíš nám o čo ide?

Agáva je nový slovenský film scenáristu a režiséra Ondreja Šulaja. Predlohou k filmu je úžasný román Ladislava Balleka Agáty. Je to príbeh z roku 1947, cítiť v ňom vzduch povojnovej Československej republiky, atmosféru „posledného leta" pred udalosťami roku 1948. Predovšetkým je však o ľuďoch a ľudských dušiach. Keď som sa pred pár dňami stretla s režisérom Ondrom Šulajom pri zvukovej postprodukcii, povedal, že verí, že Agáva bude krásny ľúbostný príbeh. Bude.

Okrem toho uvidia diváci vynikajúcich slovenských (i českých) hercov v nádherných

prostrediach. Za jedno zo svojich najväčších šťastí v súvislosti s Agávou (ale azda aj v živote) považujem to, že som mala možnosť zahrať si takými veľkými hercami ako Milan Lasica, Milan Kňažko, Marek Geišberg, Diana Mórová, Mirko Noga, Éva Bandor, Attila Mokos, Lucia Vráblicová a s mnohými ďalšími z divadla Astorka aj iných divadiel...

MS: Ako si sa zžila s postavou Nadi Hamplovej? Čím je pre teba zaujímavá?

Nadia Hamplová má štýl. Nadia Hamplová je dosť vznešená pre svojho starnúceho muža a dosť vášnivá pre mladého učiteľa. Nadia Hamplová má šialenú túžbu aj rozumný pokoj, hrdý nadhľad aj tichú úzkosť. Nadia Hamplová vie byť vďačná za to, čo od života dostala, hoci ju to zničí. Nadia Hamplová nosí úchvatné klobúky... Všetka moja úcta k postave a všetka moja snaha k jej stvárneniu...

MS: Agáva bude pre teba prvým hraným filmom, dovtedy si hrala len v televíznych seriáloch. Aký je teda hlavný rozdiel medzi nakrúcaním seriálu a nakrúcaním hraného filmu?

Nuž, to nie je celkom pravda, pred pár rokmi som hrala v televíznom filme Ľúbi – neľúbi v réžii Roba Ševdu v rámci série Nesmrteľní, ktorú vysielala RTVS, predtým som takisto filmovú výrobu „okúsila" v maličkých postavách. Je logické, že film, keď že je určený na plátna kín, s perspektívou mnohých repríz, je dielo omnoho náročnejšie na prípravu, čas, priestor a tým, pochopiteľne, aj na financie. Film neznáša švindle, časovú tieseň, pracovné provizórium, „autopilota"... Film si vyžaduje absolútny súlad vo víziách tvorcov, neuveriteľné sústredenie všetkých výrobných zložiek, všeobecnú ochotu pracovať často v extrémnych časoch a podmienkach – nie kvôli platu či sláve, ale z lásky. Z lásky k filmu.

A hoci aj medzi „seriálom" a „seriálom" vie byť značný rozdiel, povedzme výroba denného seriálu je snaha všetkých zložiek priniesť v čo najkratšom čase čo najkvalitnejšie dielo s čo najmenším finančným zaťažením. Vždy sa snažíme robiť veci najlepšie, ako vieme a ako môžeme.

Ale predsa len – seriál je práca (a vďakabohu za ňu!) a film dostávame za odmenu...

MS: Ondrej Šulaj sa dostal do povedomia ľudí hlavne ako scenárista. Ako na teba pôsobí ako režisér?

Mám pocit, že „kumulovaná funkcia" režisér – scenárista môže byť veľakrát dobrá voľba (ale Woody Allen ti k tomu povie viac). Ondrej Šulaj je pre mňa predovšetkým režisér pripravený. Ak sa nemýlim, na scenári k Agáve začal pracovať už približne pred desiatimi rokmi. Je teda jasné, že bol s filmom „zrastený" v najvyššej miere a to sa prejavilo aj na výrobe. Je povznášajúce pracovať s človekom, ktorý má pre svoje dielo nehynúcu vášeň. Môj obdiv a vďaka má však viac úrovní – predovšetkým som vďačná, že ma do úlohy oslovil (uznáš sám, že mal z čoho vyberať...) a že potom pracoval a komunikoval spôsobom, ktorý ma nesmierne motivoval, inšpiroval a zároveň upokojoval. Predsa len, nie som žiadna ostriehaná harcovnica, takýto veľký projekt vo mne prirodzene vyvolal veľkú dávku stresu a obáv, nehovoriac o mnohých náročných scénach. A práve v takej chvíli bolo pre mňa neoceniteľne dôležité, že som sa mohla v osobe režiséra spoľahnúť na vyrovnaného, konštruktívneho a empatického človeka. A aj keby by sa mi už nepodarilo natočiť žiadny ďalší film, som veľmi rada a veľmi vďačná, že som mohla pracovať práve na Agáve a práve s Ondrom Šulajom.

MS: Okrem hereckej kariéry takisto vyučuješ budúcich hercov na Divadelnej fakulte VŠMU. Čo sa u teba naučia, a prečo je to pre nich dôležité?

Na Divadelnej fakulte na Katedre herectva učím predmety Technika javiskovej reči a Umelecký prednes. Lepšie povedané – učím sa učiť. S kolegom Michalom Režným, ktorý učí Techniku hlasu, patríme medzi najmladších pedagógov katedry a s týmto „mladíckym nadšením" sa snažíme po hlasovej – rečovej stránke komplexne pripraviť študentov na povolanie herca. Ja hľadám podľa možnosti tú najzábavnejšiu a najmenej bolestivú cestu k odstráneniu chýb vo výslovnosti a zvládnutiu slovenčiny po ortoepickej stránke.

Poslucháči by sa teda u mňa mali naučiť správne vyslovovať kombinácie hlások a pochopiť, že aj zvuková podoba jazyka (podobne ako pravopis v písanej forme) má určitú normu. Cítim, ako okolo mňa v tejto chvíli zavanul naftalín, ale stále patrím medzi ľudí presvedčených o tom, že najmä vo verejnom priestore by si mal jazyk zachovávať „vysokú kultúru".

A Umelecký prednes – ach, áno, interpretácia poézie je moja veľká pasia...

MS: Aký je rozdiel medzi rečovým prejavom laika a herca? V čom je herec výnimočný?

Začuľ si niekedy nevdojak na nejakej nahrávke svoj hlas? Väčšina ľudí vlastný hlas ani nespozná a v momente, keď ho počujú, zdá sa im surový, prejav katastrofálny, ale nevedia, v čom je chyba. Veľmi málo sa ako neprofesionáli po tejto stránke poznáme. Herci svoj hlas a svoju reč používajú ako pracovný nástroj. Preto ho musia poznať, vedieť s ním narábať, vycibriť ho, vládnuť ním. Vieš, všetci zvládneme orezávačom rozdrapiť lepiacu pásku na škatuľu, ale so skalpelom to tomu chirurgovi ide predsa len lepšie...

MS: Prezradíš nám, akých najčastejších chýb sa tvoji študenti dopúšťajú?

Teraz by som mala „nažalovať", ako „hrozne" vyslovujú určité veci. Ale veď to sa deje. S vodičákom a so zvládnutou ortoepickou normou sa nikto nenarodí... Za najčastejšiu chybu považujem, že niekedy „prepočujú", keď im bez prestávky opakujem, aby pri tréningu zapájali mozog, aby viac uvažovali nad tým, čo robia, prečo cvičia...

Iba vedomou (hoci kreatívnou – ale vedomou!) prácou môžeme dosiahnuť, čo potrebujeme. Reagovať na pokyny učíme psíkov, ľudí treba nabádať k mysleniu.

MS: Čo by si odporučila mladým začínajúcim hercom? Čo robí herca jedinečným?

Jejda, ak ti na túto otázku niekedy niekto odpovie, bezodkladne daj vedieť! Veď ja sa tiež ešte považujem za mladú a začínajúcu... Ale za tých pár rokov, o ktoré mám viac ako napríklad moji študenti som to ešte nevzdala... To sa hádam oplatí skúsiť. A herca nerobí výnimočným nič. Nie herci sú výnimoční, ľudské bytosti bývajú výnimočné!

MS: Ktorý je tvoj obľúbený film, a prečo?

Neprestajne „fungujem" na starých českých komédiách, tie vždy potešia. Na jeden absolútne najobľúbenejší film by som však odpoveď zúžiť nechcela, každý rok si spravím akýsi rebríček toho, čo ma v kine mimoriadne oslovilo. Pre tento rok je to určite argentínsky film Relatos Salvajes (Divoké historky) aj nový film Paola Sorrentina Youth (Mladosť). Zo slovenských filmov ma veľmi dojal film Marka Škopa Eva Nová.

MS: Čo by si odkázala čitateľom Moviesite.sk?

Čitatelia sú isto filmovými fanúšikmi, to je výborná správa aj pre slovenský film. Rada by som ich teda pozvala v apríli do kina na náš film Agáva, verím, že budú mať intenzívny zážitok a opäť radosť zo slovenskej filmovej tvorby.

Ďakujeme za rozhovor.

Za redakciu Moviesite.sk:
Adam Schwarz

Kamery na štadióne môžu mať aj iné využitie...

Canex EYRIE System s kamerami Axis stráži štadión NTC v Poprade a zároveň pomáha futbalistom pri tréningoch

Národné tréningové centrum Slovenského futbalového zväzu (SFZ) v Poprade slúži reprezentačným mužstvám SR vo všetkých vekových kategóriách a je vhodné aj na organizáciu sústredení, alebo kvalifikačných, či priatel'ských zápasov. Štadión ponúka nadštandardné podmienky so špičkovým servisom vrátane moderných konferenčných miestností. V rámci rekonštrukcie bolo potrebné riešit' aj kamerový systém. SFZ poznal kamery Axis a riešenie spoločnosti Canex s kamerovými hniezdami, ktoré použili na bratislavskom

štadióne Slovan. Rovnaké chceli využit' aj v Poprade, no dostali ovel'a viac.

Riešenie

Zákon určuje minimálne rozlíšenie 100px na meter v celej monitorovanej oblasti na štadióne a v jeho bezprostrednom okolí, čo je ale nedostatočné na účely identifikácie. Canex preto využil kombinovaný systém s použitím viacerých kamier v jednom mieste s prídavnou PTZ, čím získali s menším počtom kamier rozlíšenie viac ako 500px na meter pri minimálne 10 fps. Použitý obslužný softvér cWatch unikátneho ovládania otočných kamier Axis z vlastného vývoja Canexu bol overený pri viac ako tisícke inštalácií. Celé ovládanie systému Canex Eyrie System má vysoko intuitívne rozhranie postavené na dotykových displejoch.

Už po troch minútach zvládne obsluhu Canex Eyrie System každý, kto má aspoň jeden prst. Operátorovi stačí ukázat' na konkrétne miesto v širšom zábere a prakticky okamžite získa detailný záber. Systém slúži ako preventívny nástroj a je možné prepojit' ho aj s d'alšími. Aktuálne je napr. kamerový systém prepojený s informačnou tabul'ou a vel'koplošnou obrazovkou pre návštevníkov. Zároveň je možné ho využívat' aj v rámci tréningového procesu, kde sa mimo zápasov dajú pohyblivé kamery nasmerovat' na konkrétne miesta hracej plochy a je možné ich využit' na záznam tréningov, alebo monitorovanie údržby. Zákazník tak v cene bezpečnostného riešenia požadovaného zákonom, získava „zadarmo" aj d'alšie prídavné funkcie.

„Chceli sme, aby systém nebol postavený len preto, lebo to ukladá zákon, ale aby skutočne poskytoval dostatok údajov, ktoré by mohli viest' k vyššej bezpečnosti pri masových podujatiach. Od začiatku bolo našim ciel'om poskytnút' zákazníkovi viac ako len bezpečnostné riešenie vyhovujúce zákonom," povedal Ivan Bod'a zo spoločnosti Canex s.r.o.

Kl'účová je infraštruktúra

Pre úspech celého systému je vel'mi dôležitý kvalifikovaný návrh dátovej siete a správna integrácia kamerových hniezd s presnou kalibráciou. Ak sa hniezda vhodne rozmiestnia, je možné už pri použití pár modulov získat' naozaj dobrý prehl'ad o dianí na všetkých tribúnach a nie je potrebné použit' stovku d'alších kamier. Základom siete je optický okruh, na ktorý sú pripojené všetky technológie, takže nebol najmenší problém ani pri integrácii so vstupnými turniketmi.

Splnit' zákon s pridanou hodnotou

Použitie kamier na štadióne je vyžadované zákonom. Popisované riešenie však prináša zákazníkovi výhodu v tom, že vd'aka integrovaným kamerovým hniezdam nie je potrebné mat' množstvo drahých kamier s vysokým rozlíšením, ktoré majú mimochodom kvôli vyšším dátovým tokom nižší framerate, a napriek tomu je možné mat' dokonalý prehl'ad o celom dianí na štadióne a dokonca v rozlíšení, ktoré niekol'konásobne prevyšuje minimálne požiadavky stanovené zákonom.

„Ako minimálny framerate sme určili na základe minulých skúseností 10 fps, čo je dostatočná rýchlost' na zachytenie každého incidentu, vrátane zábleskov svetlice, ktorú by v dave mohol zapálit' neprispôsobivý fanúšik," povedal Ivan Bod'a. *„Aj s menším fps by sme splnili zákon, ale aký má zmysel sústredit' sa len na zákony, ked' je možné poskytnút' koncovému používatel'ovi ovel'a viac s preukázatel'ne použitel'nou vysokou pridanou hodnotou? Toto bola jedna z požiadaviek klienta, ktorý chcel mat' presne zmapovaný každý incident pre prípadné dokazovanie v priestupkovom alebo trestnom konaní v dostatočnej kvalite pre potreby polície."*

Systém slúži ako preventívny nástroj a zároveň je možné ho využívat' aj v rámci tréningového procesu. Mimo zápasov sa dajú pohyblivé kamery nasmerovat' na konkrétne miesta hracej plochy a je možné ich využit' na záznam pohybu hráčov počas tréningov, prípadne na monitorovanie údržby. Majitel' alebo tréner si tak kedykol'vek aj na dial'ku môžu pozriet' aktuálny obraz, alebo vytvorený záznam. Samozrejme nejde o riešenie určené pre profesionálnu športovú videoanalytiku pomocou špecializovaného softvéru, ale je to istá pridaná hodnota, ktorú možno využívat' už dnes v tomto konkrétnom riešení bez d'alších investícií. Zákazník tak v cene bezpečnostného riešenia vyžadovaného zákonom, získava v rovnakej cene aj d'alšie prídavné funkcie.

Prvé 4K kamery

Pri obvodovom dohl'ade sú použité aj 4K kamery Axis, ktoré sa ukázali ako vel'mi zaujímavé a úsporné riešenie pre dohl'ad na vel'kými plochami. V samotnom riešení pre dohl'ad nad hl'adiskom ešte použité neboli, nakol'ko v čase realizácie bola ponuka vel'mi obmedzená a potrebám riešenia nevyhovovali nevymenitel'né objektívy. V budúcnosti by však takéto kamery mohli priniest' zaujímavé nové možnosti.

-jr-

Resident Evil 0 HD Remaster

POCTIVÝ SURVIVAL HOROR ZO STAREJ ŠKOLY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: survival horor
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ stará škola survival hororu
+ krásna grafika a mrazivý soundtrack
+ príjemné hlavolamy

- odfláknuté boss fighty
- stále neprirodzené rozlíšenie 16:9
- nepredpracované cut-scény
- možno trocha nevyvážené

HODNOTENIE:

★★★★☆

Aj keď prišla ako deviata v poradí, tak až ona definitívne poodkryla závoj záhadných okolností, ktoré dlhé roky zahaľovali príčinu udalostí úplne prvého hororu Resident Evil. Rovnako tak práve táto hra predstavila skutočný pôvod vírusu T-Virus a ako sa dostal do styku s civilnými obyvateľstvom. Osobne som z celej pointy ostal trocha rozčarovaný, pretože mi svojím štýlom pripomínala viac Parasite Eve než Resident Evil, ale ako sa hovorí, koľko ľudí, toľko chutí.

Reč je o nultej epizóde, ktorá vyšla pôvodne v roku 2002 na Nintendo GameCube a dnes vychádza v HD verzii na PC a konzolách. Nebudem chodiť okolo horúcej kaše. Rovno prezradím, že tento horor je vynikajúcou hrou a pre priaznivcov pôvodných Resi adventúr úplnou povinnosťou. Prináša osvedčenú hratelnosť, statické kamery a premýšľavý postup vpred. Čiže to, čo na tejto sérii milujeme. Okrem toho sa ale od predchádzajúcich titulov odlišuje niekoľkými výraznými novinkami.

Graficky vyzerá tento titul jednoducho nádherne.

Tou hlavnou je kooperácia dvoch postáv, medzi ktorými si hráč môže ľubovoľne prepínať. Resident Evil 0 je vlastne prvou hrou série, ktorá to zaviedla, a tak dopomohla svojím spôsobom k vzniku Resident Evil 4, 5 a 6, hoci až v posledných dvoch dieloch išlo o reálnu kooperáciu medzi dvoma hráčmi.

Toto zaujímavé spestrenie je tu inak využité dvojako. Každá z postáv, či už ide o členku S.T.A.R.S., Rebeccu, alebo väzňa na úteku, Billyho, má svoje svojské špecifikum. Len Rebecca dokáže mixovať známe rastlinky, no na druhej strane len Billy vie obsluhovať zariadenia, na ktoré je potrebná mužská sila. Druhým významom spolupráce sú situácie, v ktorých s jednou postavou robíte jedno a s druhou zase niečo iné. Ako príklad spomeniem brzdenie vlaku, počas ktorého necháte jednu z postáv riadiť vlak a s druhou sa vydáte do posledného voza spustiť mechanizmus.

Alebo situáciu, keď s Billym dvíhate veľkú klietku a na druhej strane izby spod nej ako Rebecca beriete kľúč. Takýchto situácií je tu mnoho, no zároveň budete aj často putovať bok po boku a čelit' hnijúcim zombie ako jeden tím. Pre tento prípad tvorcovia implementovali jednoduchý systém pokynov pre postavu, ktorú neovládate. Postave môžete zadať „Attack" pre útok na všetko, čo sa hýbe, alebo „Idle", aby si aj v tej najvypätejšej situácii

zachovala chladnú hlavu a zbabelo brala nohy na plecia. Ako vy. No zatiaľ čo, napríklad, ste aj v Resident Evil HD Remaster mohli vo veľkom počte prípadov nepriateľov navôkol pri troške šikovnosti prebehnúť, v tejto hre sú uličky ovel'a užšie, čiže ak stretnete nejakého toho leňochoda s odpadávajúcimi kusmi mäsa z tela a páchnucim dychom, väčšinou sa prestrelke nevyhnete.

Aj z toho dôvodu sa mi zdalo, že je v hre nejako viac nábojov, než bývalo obyčajne. Netreba sa však báť, že sa z hry stala hneď striel'ačka, to v žiadnom prípade, pretože od druhej polovice sa prísun munície rapídne zníži a počet nových nepriateľov, naopak, rapídne zvýši. Preto vám radím, aby ste si užívali vcelku pohodový survival, kým môžete, pretože keď na scénu nastúpia Eliminátori, tak vtedy začne to pravé peklo.

Kooperačné hranie dodáva klasickej hratelnosti, na ktorej vyrástla celá jedna generácia hráčov, nádych sviežosti. Zrazu môžete kombinovať útoky, ako napríklad s Rebeccino uzemnenie zombie zápalnými fľašami, zatiaľ čo ich Billy z bezpečnej vzdialenosti obdarúva projektilmi z dvojhlavňovej brokovnice, alebo využívať prítomnosť dvoch postáv ako dvojnásobok počtu životov. Začnete hrať s jednou postavou, a keď sa jej kriticky zníži HP, tak si prepnete na druhú a pokračujete s plným HP. Jednoducho povedané, akým štýlom sa s kooperáciou vyrovnáte, je len na vás.

Znova to môže vyzerať, že hra je týmto spôsobom zľahčená, no nič nie je ďalej od pravdy. Samozrejme, záleží od stupňa náročnosti (easy, normal, hard), no aj pri strednej úrovni sa môžete pekne zapotiť. No nie je to ako v prvej časti, tá je tuhšia a neľútostnejšia, a to aj vďaka tomu, že ste na celú hru sami.

Tam vám nikto nepomohol, nemohli ste si prepnúť na inú postavu a museli ste si vydriet' všetko poctivo sami. Na druhej strane, Resident Evil 0 má vďaka tomu omnoho menší prísun liečivých rastliniek, tobôž sprejov. Tých je tu skutočne ako šafranu, a tak, ak vám bude pri postave načerveno svietiť Danger a vy práve skúmate nové prostredia, bude len skutočne mizivá šanca, že práve tam natrafíte na liečivo.

Táto séria bola vždy viac než len prostým simulátorom zabíjania zombie, braná kvôli svojim hlavolamom, ktoré dokázali príjemne osviežiť hratelnosť. Nultý diel nie je výnimkou a v pravidelných intervaloch sa pred vami objaví nejaký logický problém, nútiaci vás zapojiť mozgové bunky. Skvelým príkladom je úvodný vlak, v ktorom pre spustenie brzd musíte v časovom limite zadať desať čísel od 0 po 9 tak, aby ich súčet dával zadané číslo. Pointa je v tom, že keď to nezvládnete, tak vám load veľmi nepomôže. Zadané čísla sa totiž automaticky zmenia.

Inak je to stále klasická hratelnosť, čiže blúdenie po rozsiahlom dome,

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

hľadanie kľúčov, otváranie dverí, bojovanie s nečakanými bossmi, prezeranie si tajomných výjavov na obrazoch, zbieranie a čítanie zápiskov. Skutočná škoda tých boss fightov, pretože sú také nijaké.

Nielenže nepredstavujú veľkú výzvu, ale ich dizajn je prekvapivo fádny a aj ich prítomnosť pôsobí dosť silene. Ako príklad znova použijem pohybujúci sa vlak, do ktorého sa zrazu bez logického vysvetlenia prepadne veľký škorpión. Ako keby si Capcom povedal: „Veď my sme zabudli na bossov! Rýchlo tam nejakých šupnime, no neotáľajme, čas sú predsa peniaze!"

Oproti predchádzajúcim hrám táto nemá boxy, do ktorých ste si odkladali momentálne nepotrebné predmety, ale musíte si vystačiť s inventármi. Tie sú brutálne obmedzené a často sa budete zamýšľať nad tým, akú vec si nechať a akú radšej odhodiť. V tejto časti totiž môžete vyhadzovať veci z inventára. Na mape sa vám potom ukáže prehľadne, ktorú vec ste kde nechali.

Nehrozí teda žiadne otravné blúdenie či zapisovanie na kus papiera. Samotná práca s inventárom je rýchla, prehľadná a hlavne pri hraní s myšou je super rýchla. Ovládanie klávesnicou a myšou je rovnako bezproblémové ako pri Resident Evil HD Remaster. Ak máte radšej to než gamepady, určite nebudete sklamaní.

Celkovo hru po kvalitatívnej stránke radím až za všetky ostatné old-school Resi hry. Dôvod? Prišla ako posledná. To je jej dar a zároveň prekliatie. Hra sa totiž nikdy nevyhne porovnávaniu s hrami, ktoré spravili túto sériu legendou, no zároveň bude braná ako posledný skutočný survival Resi horor.

A to jej nikto nevezme. Ak by som mal byť konkrétnejší, Resident Evil 0 by som po stránke kvality pocitovo možno priradil k Resident Evil 3: Nemesis, hoci tá hra má taktiež navrch, a to hlavne vďaka samotnému Nemesisovi.

Graficky vyzerá tento titul jednoducho nádherne. Osobne som vždy bol fanúšikom pre-renderovaných pozadí, lebo takýto vizuálny štýl dokáže navodiť fantastickú atmosféru a nádherne vykresliť detaily ako v nejakej CGI animácii. Z tohto hľadiska ma Resident Evil 0 HD Remaster doslova omámil.

Jediným mínusom je zobrazenie postáv. Tie sú síce oproti originálu vylepšené, no vzhľadom na súčasný štandard ostávajú stále len v šedom priemere. Najhoršie dopadli FMV cutscény, ktoré sa prepracovania nedočkali a bežia podľa všetkého len v pôvodnom rozlíšení.

Pôvodná hra bola v rozlíšení 4:3 a takáto ostáva aj dnes. Capcom umožňuje hranie v 16:9, no tak ako aj v prvom HD remasteri, je aj v tomto prípade obraz v tomto rozlíšení len priblížený a orezaný. Hra vyzerá vcelku slušne aj takto, no vďaka nemu prídete o celkový pohľad na scény a o ostrosť pôvodných textúr. Celkovo ale hra vyzerá určite oveľa lepšie ako pred rokom vydaný HD port prvého dielu. A rovnako tak dobre sa aj ovláda. K dispozícii je klasické „tankové" ovládanie alebo alternatívne, znamenajúc, čo stlačená šípka, to pohyb postavy do tej strany. Hudobne si zachováva štýl série kombinujúc melancholické klavírne linky a dravú orchestráciu. Hudba je používaná skromne, neplytvá sa ňou, no keď príde na rad, dokáže vyburcovať nervy a rozpumpovať srdce. Za jedno z najlepších spojení hudby a výjavov hrôzy na obrazovke považujem situácie, počas ktorých čelíte mutantovi Mimicry Marcus, ktorý, mimochodom, patrí medzi najťažších nepriateľov v hre vôbec.

Ako bonus sa vám po dohraní hry odomkne celkom nový mód Wesker Mode. Umožní vám prejsť celú hru práve s Albertom Weskerom s využitím jeho superschopnosti. Je to vítané a príjemné spestrenie. Veď prečo nakoniec aj nie.

Nie je lepší ako Resident Evil HD Remaster, je vlastne svojím spôsobom horší ako pôvodné Resident Evil horory 1 až 3: Nemesis, plus Code: Veronica.

Aj napriek tomu, že je na chvoste, je nultý diel nepochybne nadpriemernou a inteligentnou hororovou adventúrou odkazujúcou na to najlepšie zo žánru. To len dokazuje, akou skvelou a výnimočnou bola táto nezabudnuteľná séria v časoch, keď ešte budovala strach statickými kamerami a pomaly sa pohybujúcimi zombie.

Maroš Goč

STUDENT HOSTING

Získaj webový priestor pre tvoje experimenty a projekty.
Stačí, ak si študent alebo učiteľ.

Free hosting ti bez reklám a akýchkoľvek poplatkov ponúka:

- priestor na webovú stránku s podporou moderných CMS
- doménu tretieho stupňa v tvare tvojadomena.studenthosting.sk
- možnosť jednoduchej migrácie na komerčné riešenia

Chceš byť na webe a zbytočne neplatiť?
Klikaj na studenthosting.sk

StudentHosting.sk ti prináša WEBGLOBE & YEGON

Guild Wars 2: Heart of Thorns

V DŽUNGLI TO ŽIJE!

Ako človek, ktorý si preskákal snáď každým vel'kým MMORPG musím povedať, že sú v podstate všetky na jedno brdo. Pokiaľ ste podľahli ich čaru, určite máte svoju obľúbenú, na ktorú spomínate len v tom najlepšom a nedáte dopustiť na s ňou strávené časy. Je tak? U mňa, a myslím, že aj väčšiny MMO-čkarov, to bolo pravdaže WoW-ko, kde som premrhal päť rokov svojej existencie.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: MMORPG
Výrobca: ArenaNet /NCsoft
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ džungľa
+ kvantum nového obsahu
+ grafika
+ atmosféra

- kratší hlavný príbeh
- občas sa stratíte

HODNOTENIE:

★★★★☆

Prvé MMO má neskutočnú silu, ktorá vás vtiahne do úžasného sveta plného dobrodružstva, nových priateľstiev a akéhosi sociálneho statusu na základe toho, čo má vaša postava na sebe. Je to koncept, ktorý je navrhnutý tak, aby ste hre ostali verní. A využíva vyššie spomenuté prostriedky. Preto je také ťažké písať o MMORPG. Pri recenzovaní Guild Wars 2 som bol ohromený inováciami, ktoré so sebou prináša. Doteraz som. ArenaNet nešli cestou pomyselného „zla", teda grindfest spojený s levelovaním a následným end-game, rozdeleným na PvP a PvE. Na moje prekvapenie sa nevydali ani cestou „holy trinity" (tank/dmg/healer). Robili množstvo vecí inak a ľudom zvyknutým na klasický koncept sa to veľmi nepáčilo. Ale ruku na srdce, koľko MMORPG ste hrali dlhšie ako rok? Guild Wars 2 si išiel vlastnou cestou, ktorá síce nedokázala udržať človeka pri hre non-stop, no má stálu komunitu hráčov a aj prvý datadisk. A verte či nie, zase robí veci inak.

Môjho Guardiana som oprášil asi po roku neaktivity a bolo by to určite dlhšie, keby sme museli za hru platiť mesačne. Zmätený, čo všetko sa pomenilo, som strávil asi hodinu zisťovaním nových mechaník, zmien UI-čka a nastavovaním si svojho buildu. Našťastie bolo všetko veľmi prehľadné, takže som po upratovaní mohol ihneď skočiť do akcie – príbehu Heart of Thorns. Aj keď ide o klasický príbeh o zlom drakovi, ktorý chce zničiť svet a vy ho musíte porazit', veľmi som si ho užil. Na moje prekvapenie si dokonca pamätám postavy, ktoré sú plne nahovorené a majú hĺbku! Naposledy som niečo také zažil v SW:The Old Republic. Príbehu dodáva šťavu aj prostredie, ktoré je asi najväčším lákadlom datadisku. Štyri rozľahlé lokácie predstavujúce drsnú džungľu, plné rôznorodých príšer a nástrah. V džungli to totiž žije! Vysvetliť atmosféru nie je jednoduché, ale v zásade ide o niekoľko vecí, ktoré robia z tohto

miesta krásne a žijúce peklo. Prvou z nich je vertikalita. Nejde o plochú zem s pár kopčekmi, kde sa na rohu mapy týčia ostré skaly či hustý nepriechodný les. V tejto džungli môžete zablúdiť a pravdepodobne aj zablúdite, pretože cesty sa nachádzajú nad vami ako aj pod vami. Je zrejmé, že to spôsobuje problémy s navigáciou, no môže vám to byť v podstate jedno, lebo okrem hlavnej dejovej línie budete na takzvané „eventy" narážať náhodným pobehovaním po okolí. A práve eventy sú ďalším tvorcom atmosféry. Srdiečkové questy zmizli a nahradili ich niekoľkostupňové mini-príbehy, ktoré vždy niekto aktivuje skôr ako vy. Keďže hra odmeňuje spoluprácu, pridáte sa do skupinky iných hráčov a džungľa sa tomu automaticky prispôsobí (nepriatelia sú tuhší). A takto máte na približne hodinku postarané o zábavu, pričom sa opäť dostanete niekam, kde ste neboli.

S nahovorenými postavami a zaujímavými bossmi na konci. Bossovia, ako aj klasické potvory, sú treťou vychytávkou. Je mi blbé prirovnávať MMO k Dark Souls, ale nedá mi to. Pokiaľ budete pobehovať po džungli sami, nebude vám všetko jedno. Príšery sú silné. Niekedy stačia dve-tri rany a je po vás. Príšery majú niekoľko schopností, ktoré, okrem toho, že ich používajú celkom často, majú devastujúce účinky. To prinúti hráča konečne využívať všetky svoje schopnosti, od uhýbania, blokovania a omračovania až po „ultimátky". Mňa osobne obťažnosť donútila zmeniť svoj „uber-demidž build" na „uber-block/dodge" build. A bavil som sa ovľa viac, ako keby som len stál na mieste a mačkal 1, 2, 3 dokola. Každá príšera je iná, má iné schopnosti a iné taktiky, takže hneď ako stretnete niečo nové, je vysoká pravdepodobnosť, že umriete. Lokácie v Heart of Thorns sú teda nebezpečné. Preto sa ArenaNet rozhodol dať niečo aj hráčom. Na prekvapenie to nie sú nové levely, stále ste level 80 a stále môžete najlepšie zbrane a brnenie získať v základnej verzii. A veteráni ich už dávno majú. Tvorcovia sľúbili, že nebudú zvyšovať štatistiky hráčov príchodom nového datadisku a slovo aj dodržali. Namiesto toho vymysleli inú formu progresu

a to Mastery systém. V zásade funguje rovnako ako levely, no odomyká schopnosti, ktoré nie sú spojené so súbojom, ale pohybom po džungli, obchodovaním so špeciálnymi NPC a sprístupňovaním špeciálnych eventov. Mastery systém je dostupný aj v základnej verzii a postupom času majú byť pridávané nové a nové. Najikonickejšou je, pravdaže, ovládanie glideru, ktorý je v nových lokáciach na nezaplatenie. Každá classa dostala aj novú zbraň, približne desať nových schopností a talentový strom. U môjho Guardiana to je luk a pasce, ktoré zmenili jeho hrateľnosť na nepoznanie. Nespomenúť novú Revenant classu by bol tiež hriech. Ťažké brnenie spojené s dávnou mágiou dodáva postave šmrnc a zaujímavú hrateľnosť. Veľkým očakávaniam sa tešili aj Guild Halls, ktoré konečne môžu poskytnúť domov hráčom zo všetkých gíld. Tieto obrovské komplexy najprv gildy vyčistia od nepriateľov a potom spoločným úsilím zútulnia a zariadia množstvom užitočných budov a NPC postáv. Nový obsah do end-game taktiež nechýba. Do hry bol pridaný prvý Raid (10 man), ktorý okrem veľmi vysokej obťažnosti prináša aj epizodické odomykanie nových častí a je okorenený príbehom, ktorý si užijú hlavne veteráni prvého dielu. PvP bolo obohatené o novú mapu vo World vs. World a štruktúrované PvP prinieslo nový mód podobný dnešným MOBA hrám. O nových drobnejších prídavkoch by som mohol písať ešte diplomovú prácu (napr. výborný 3rd person pohľad na štýl Tera), no toľko miesta tu nemáme. Na záver treba dodať, že Heart of Thorns trpí určitými neduhmi a niektoré ste mohli identifikovať už počas čítania. Titul nie je určený pre klasickú MMO odnož, ktorá očakáva neustále vylepšovanie postavy (po stránke štatistickej). ArenaNet síce napravil reputáciu end-game tým, že za tri roky doplnil obsah o takzvané „Fractals" a v datadisku prináša Raidy, avšak nemusí to stačiť každému. To isté platí aj pre koncept holy trinity, ktorý môže hráčom chýbať. Za seba ale musím povedať, že som si titul neskutočne užil a určite ešte užijem.

„Heart of Thorns je prvý datadisk inovatívneho MMORPG Guild Wars 2, v ktorom sa pozriete do štyroch nových a obrovských lokácií nehostinnej džungle. Datadisk ponúka zaujímavý Mastery systém namiesto levelovania, novú Revenant classu, Guild Halls a množstvo ďalšieho obsahu do end-game. Pokračuje v rozprávaní príbehu, ktorý ukončila druhá sezóna periodickej kampane a ponúka krásne scenérie vertikálnych máp posiatych smrteľnými nepriateľmi"

Tomáš Kleinmann

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

WRC 5

PODARILO SA PRVEJ WRC HRE PRESADIŤ NA NOVEJ GENERÁCII KONZOL?

Na novú generáciu konzol, a konkrétne na PS4, už od jej vydania vyšlo niekoľko racingových hier, no milovníci jazdenia mimo asfaltových tratí si na svoj podiel pretekania museli počkať. Je tu ale nové WRC 5 a s ním slušná nádielka rally, na ktorú sme čakali.

Od vydania Playstation 4 trpí niekoľko herných žánrov neprítomnosťou hier a jedným z nich je aj poriadna rally hra. Do WRC 5 preto hráči, ktorí namiesto pevných asfaltových tratí a rýchlych športiakov prilepených k zemi preferujú krásu zvládania zákrut na nespevnených povrchoch vo vysokých rýchlostiach, vkladali veľké nádeje.

S novým vývojárskym štúdiom, ktoré sa chopilo série, Kylotonn, nebolo jasné, akým smerom sa bude séria uberať. Podľa názvu hry sa môže zdať, že ide o piaty diel v sérii, no nie je to vôbec pravda. Štúdio postavilo hru úplne od základov na novom engine a s úplne novým, obmeneným a čerstvým obsahom.

Jednou z najdôležitejších častí každej pretekárskej hry, predovšetkým u rally, je dobrá fyzika auta a tratí, no rovnako aj riadiaci model. Vývojári v štúdiu Kylotonn podľa môjho názoru spravili dobre, keď sa rozhodli nejsť do hardcorového štýlu rally, ktorý vás nechá draho zaplatiť za každú chybu, ale namiesto toho nechali hráčom trochu priestoru.

Hra a riadiaci model vám dovolia nejaké to šuchnutie či buchnutie a jazdiaci model, aj keď veľmi reálny a pripomínajúci rally, je založený skôr na mierne arkádových než simulátorových prvkoch. Či ste na asfaltovej časti preteku, na snehu či blate, vám hra poskytuje umelý pocit, že máte vozidlo pod kontrolou. Urobte malú chybu, možno sa z nej vďaka umiernenejším prvkom hry dostanete. Urobte hrubú chybu a pretek môžete reštartovať, lebo stratený čas už nedobehnete – tak ako by to malo naozaj pri rally byť.

Je trochu poľutovania hodné, že hra obsahuje aj simulačný mód a vypnutie riadiacich assitov, ktoré by si mohli zvoliť viac hardcore hráči rally hier, no tieto možnosti, bohužiaľ, neponúkajú skoro žiadnu badateľnú zmenu v riadení.

Kariérny mód bol vždy chrbtovou kosťou každej dobrej rally hry a ponúka rovnaký zážitok aj tu. Začínate v juniorskom J-WRC na Citroene DS 3 R3-MAX, ktorým sa prepracujete do WRC 2 a nakoniec do vytúženého WRC šampionátu.

Ako v každej poriadnej WRC hre, ani tu nebudú medzi jednotlivými traťami chýbať rozdielne podmienky. Počasie, ako aj čas dňa a niektoré časti tratí, sa budú meniť a zaručia, že aj keď zákruty, ktoré budete musieť zdolávať, budú povedomé, budú pre nich platiť nové pravidlá. Ako beží jeden deň šampionátu za druhým, začne sa opotrebovanie prejavovať aj na vašom aute, no vaši mechanici majú iba 45 minút času počas jedného dňa, aby mohli opraviť to, čo je podľa vás najpodstatnejšie, a udržať auto v dobrom stave.

Urobte príliš veľa chýb, ťuknite vaše auto na nesprávnych miestach a pokojne sa môže stať, že sa auto bude zrazu samo ťahať na jednu zo strán, riadiaca páka sa vám zasekne na jednom zo stupňov alebo sa pokyny vášho spolujazdca zmenia na statické bzučanie, ak sa vám podarí odpáliť elektroniku. Je len škoda, že vývojári tento systém postupovania trať ami nezaviedli aj do pretekov mimo kariéru, kedy si len proste chcete nesúťažne zajazdiť, no pri tom mať pravý rally zážitok. Online hranie ponúka naozaj len to najzákladnejšie, čo rally môže ponúknuť. Pretekanie proti „duchom" ostatných hráčov, ktoré o niečo oživujú výzvy, kladúce podmienky ako nepovolená ručná brzda alebo chýbajúci spolujazdec.

Bohužiaľ si WRC 5 so sebou nesie aj malé vrece nepríjemností a technických problémov. Aj keď grafická stránka hry je pomerne pekná a na pretekársku hru dostačujúca, určite by neublížilo pretekať v ešte krajších prostrediach naplnených grafickou atmosférou.

K plnému zážitku nepomáha ani nie veľmi stabilný problém, ktorý by aspoň pri úrovni grafického spracovania mohol držať, ale nedrží. Zoznam ďalších menších nepríjemností, ktoré sa časom nakopia by mohol pokračovať, no nemá zmysel ich vymenúvať.

Ide o prvú WRC hru na PS4 a nové štúdio v tomto obore WRC hráčom poskytlo aj so spojenými nepríjemnosťami veľmi solídnu a príjemnú hru, na ktorej základoch môžu ďalej stavať.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: závodné
Výrobca: Kylotonn
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ príjemný kariérny mód
+ vyváženosť simulácie a arkády
+ online výzvy

- framerate
- množstvo malých bugov a glitchov
- málo online možností
- neprítomnosť možností pretekania v Quick Race móde

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Verdikt

WRC 5 nie je možno rally hra, ktorú by si prial každý PS4 hráč, no je na svoje pomery veľmi príjemným vyplnením diery v tomto žánri. Pohodové hranie s príjemným herným modelom a fyzikou, fajn spracovanou kariérou a rôznorodosťou tratí, znepríjemňujú len problémy s frameratom a menšie otravnosti v hre, ktoré sa ale dajú prehliadnuť. Tak či onak, WRC je príjemným vstupom do rally scény na novej generácii konzol a keď už nič iné, kvalitne vyplní čas pri čakaní napríklad na Dirt 4.

Richard Mako

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

Terraria

OBĽÚBENÝ 2D SANDBOX UŽ AJ NA 3DS

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: sandbox
Výrobca: Re-Logic
Zapožičal: Conquest

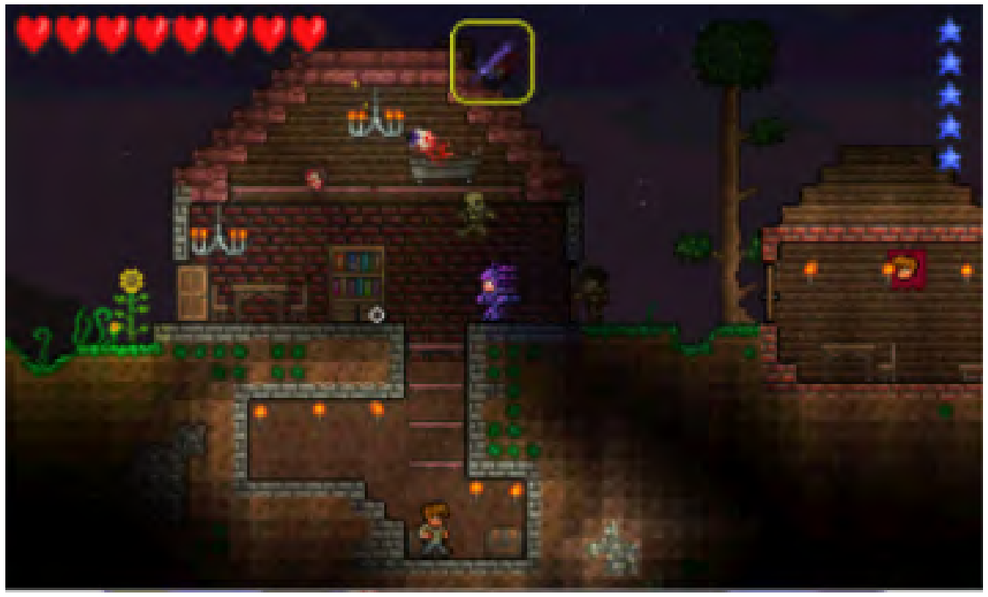
PLUSY A MÍNUSY:

+ kvantum obsahu a herných možností
+ zábava na vel'a hodín

- cena
- chýbajúci online multiplayer
- technické nedostatky 3DS

HODNOTENIE:

★★★☆☆



V máji roku 2011, ked' Terraria dorazila na Steam, by málokto očakával takýto úspech. Minecraft klonov vychádzalo čoraz viac a Terraria bola navyše 2D, práve kvôli tomu pôsobila graficky ešte horšie než vyššie spomenutý Minecraft. Z Terrarie sa však vykl'ul titul s vlastným prístupom k sandboxu a craftovaniu, čo mu na indie scéne prinieslo obrovský úspech. Hráči sa dočkali niekol'kých masívnych updatov, ktoré do hry priniesli vel'ké množstvo nového obsahu. Posledný update bol navzdory veku hry vydaný len nedávno, v júni 2015. Hra Terraria sa vd'aka svojej narastajúcej popularite dostala aj na d'alšie platformy, ako napríklad Xbox 360 a PlayStation 3, Android, iOS či Windows Phone. Firma Nintendo dala Terrarii opät' raz zelenú, a tak tu teraz máme 3DS verziu (WiiU verzia je vo vývoji).

Sandbox ako sa patrí

Pokial' ste Terrariu náhodou prehliadli, a naozaj o nej nič neviete (čo je vel'ká chyba), ide o komplexnú sandboxovú hru s nekonečnými možnost'ami.

Terraria disponuje naozaj vel'kým obsahom a v jednom svete môžete strávit' desiatky, ba až stovky hodín. Herný svet je náhodne generovaný, rovnako ako aj celý obsah v ňom. Vd'aka surovinám dostupným po svete sa od počiatočného vybavenia (drevený krompáč a meč) prepracujete k prvému domu, lepším nástrojom a nakoniec aj k zbraniam či brneniu.

Majte sa však na pozore, čím hlbšie do podzemia či okolia sa zatúlate, tým horšie nástrahy budú na vás čakat'. Terraria nemá žiadny konkrétny ciel' alebo úlohy. Všetko je len na vás. V podstate máte maximálnu vol'nost', a to už od úplného začiatku.

Aktuálna verzia, dostupná na recenzovanie, bola vytvorená z obsahu verzie 1.2 a 1.3 pre PC. Hardvér 3DS údajne nezvláda niektoré funkcionality aktuálnej PC verzie a z tohto dôvodu bolo potrebné hru upravit'. Hoci sa vývojári snažili ovládanie prispôsobit' samotnému handheldu, čo sa im aj podarilo, stále sa to nedalo porovnat' s počítačom.

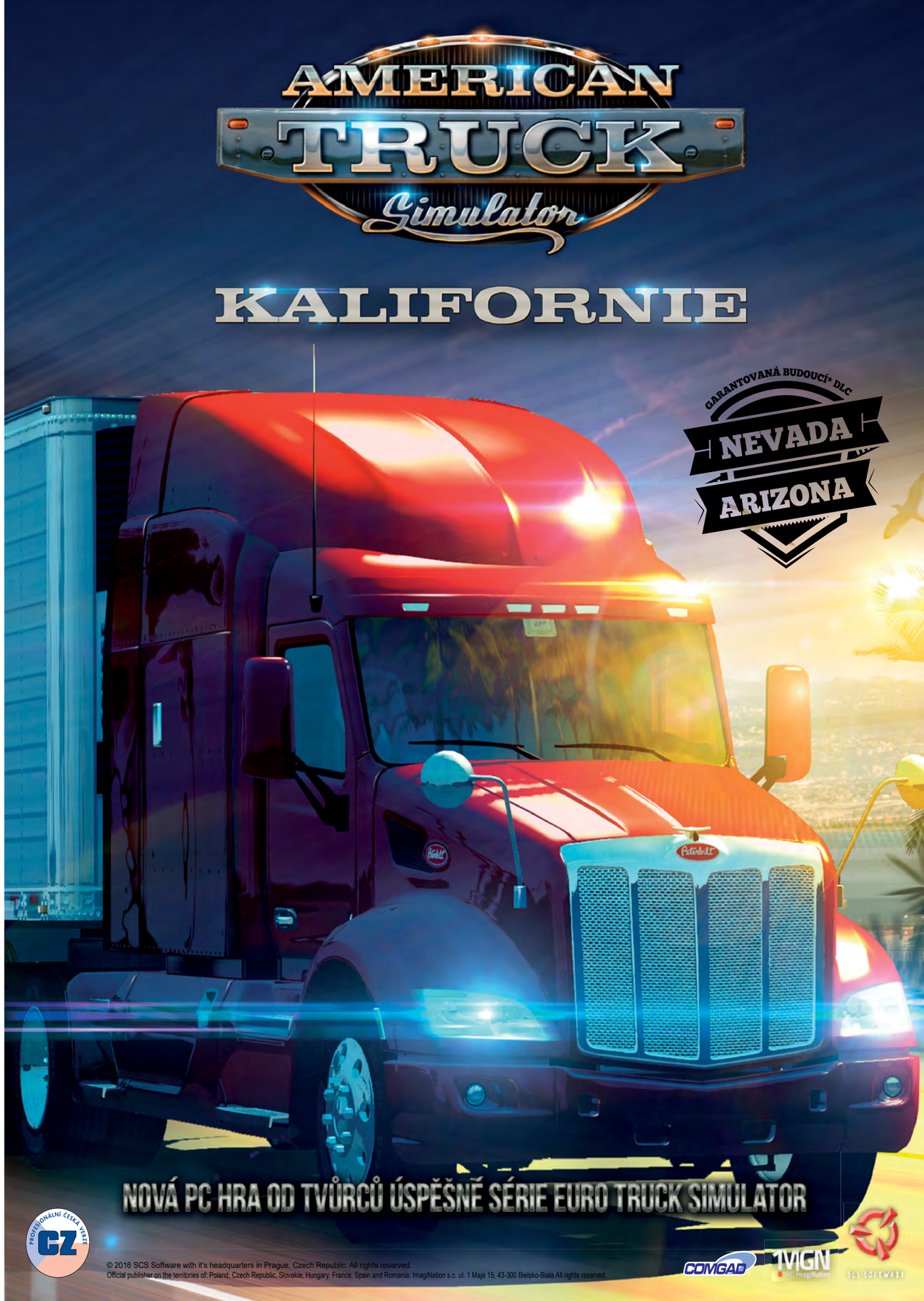
Terraria je hra, ktorá si vel'akrát vyžaduje rýchle, svižné reakcie a tie na 3DSku nehrozia. Áno, počiatočnú fázu si užijete bez problémov, hlavne ked' sa trošku zžijete s ovládaním, no len čo dôjde na súboje so silnejšími nepriatel'mi a ich bossmi, tak nastanú problémy. UI je prispôsobené dvom obrazovkám 3DS. Vývojári do hry zahrnuli aj možnost' detailného módu, ked' sa herná obrazovka presunie na spodný displej, a vy tak môžete jednoduchým dotykom detailne manipulovat' s prostredím. Pri tejto funkcionalite sa však opät' stretnete so zdĺhavost'ou.

Zamrzí aj neschopnost' zahrat' si s niekým na inej platforme, povedzme aj na WiiU (ked' na ňom bude Terraria už dostupná).

Pôvodný 3DS port jednoducho nemá dostatok výkonu, aby dokázal spustit' rovnako vel'ké svety ako iné konzoly alebo počítač, čiže si zahráte len s kamarátmi, ktorí hru vlastnia tiež na 3DS, a aj to len cez local play. Taktiež si nezahráte ani online (na WiiU áno). Bohužial', na papieri znie 3DS port Terrarie vel'mi biedne a oproti ostatným verziám i podstatne obmedzene.

Predsa len, Terraria je najzábavnejšia, ked' ju môžete hrat' s kamarátmi a spoločne si budovat' či ničit' váš svet, a práve to vám 3DS verzia nedovolí. Teda dovolí, ale len v obmedzenej forme.

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpit' na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk



Nízke rozlíšenie a obmedzený framerate

Terraria nikdy nepatrila medzi hry, ktoré by ste si zamilovali na prvý pohľad. Jej čaro skôr pozostáva z farebného až rozprávkového spracovania herného sveta, ktorý vás vtiahne do hry.

Grafické spracovanie si jednoducho zamilujete, rovnako ako aj zvuky a hlavne soundtrack, ktorý vám v pamäti uviazne na veľmi dlhú dobu.

Nevýhodou je, že 3D efekt nie je na 3DS podporovaný, čo je veľká škoda, lebo z toho mohol byť celkom zaujímavý bonus.

Musím tiež zmieniť, že Nintendo 3DS disponuje rozlíšením 800×240bodov. V porovnaní s ostatnými platformami, na ktorých je Terraria dostupná, to je veľmi málo. Veď aj na tabletoch je dnes už full HD rozlíšenie samozrejmosťou. Predstavte si teda, ako málo toho na hernej obrazovke pri takomto rozlíšení vlastne uvidíte. Aktuálne nie je žiadny rozdiel v kvalite grafického spracovania medzi verziou pre originálne 3DS a New 3DS, aj keď do budúcnosti vývojári na svojom blogu špekulovali o exkluzívnych funkcionalitách pre New 3DS. Rozdiel však určite pocítite pri framerate.

Hráči na New 3DS si Terrariu užívajú v 60fps, zatiaľ čo hru na pôvodnom 3DS spojazdníte iba v 30fps. Tento, na prvý pohľad malý detail považujem za veľké mínus a na internete sa objavujú i sťažnosti na lagy pri hraní na originálnom 3DS.

Verdikt

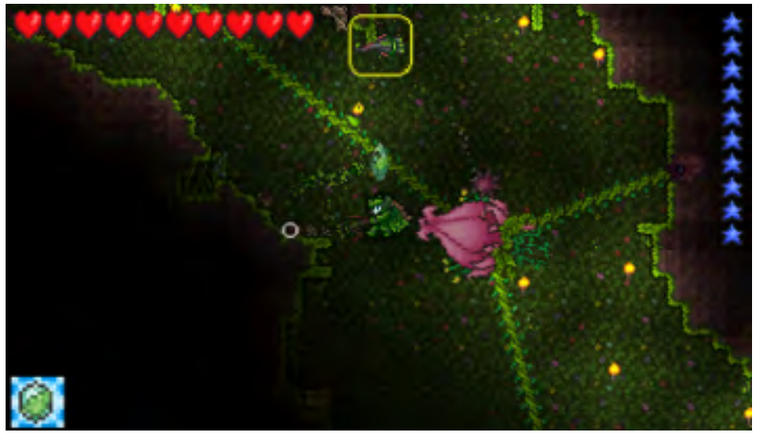
Terraria je perfektná sandboxová hra s neuveriteľným množstvom obsahu. Bohužiaľ, nemôžem sa ubrániť pocitu, že na 3DS je Terraria zbytočným portom.

Keď sa prenesiem cez spomalené ovládanie, dostanem sa k rozlíšeniu, ktoré je na 3DS v porovnaní s mobilnými zariadeniami, tabletmi či PC doslova archaické.

Ďalším faktom je, že na PC si Terrariu zahráte naozaj na akomkoľvek zariadení a cena je len pár eur. Na 3DS si budete musieť priplatiť, a to približne dve desiatky eur.

V skratke, nevidím dôvod, prečo by ste mali pred všetkými ostatnými verziami uprednostniť práve 3DS verziu. Samozrejme, pokiaľ je 3DS jediné zariadenie, na ktorom hrávate, tak nejde o zlú voľbu. Určite však zvážte všetky mínusy.

Juraj Vlha



Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

ANNO 2205

MALÝ KROK PRE ČLOVEKA, VEĽKÝ PRE KORPORÁCIU

ANNO je značka, ktorá si prešla obrovskou premenou. Hoci som nehral ANNO 2070, predošlé tituly som mal rád a bolo tomu tak hlavne preto, lebo bolo na nich niečo originálne. Na trhu teraz máme množstvo ekonomických či city-building hier, ale ANNO 2205 trafilo klinčekom po hlavičke a zarezonuje predovšetkým milovníkom sci-fi.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: budovateľská stratégia
Výrobca: Ubisoft Blue Byte Mainz
Zapožičal: Ubisoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ diverzita prostredí
+ herná doba

- príbeh
- bočné „úlohy"
- nedomyslený end-game

HODNOTENIE:

★★★☆☆

2205-ka je naozaj krásnou hrou. Grafika je ikonická a vďaka tomu ma aj z veľkej časti udržala sedieť za monitorom. Nejde len o grafické efekty, ale aj o architektúru budov, variáciu lokácií a zaujímavých interakcií na mape. Keď uvidíte autá poletujúce medzi mrakodrapmi, pochopíte, o čom hovorím. Avšak grafika, bohužiaľ, nezaručuje zábavu, len ju umocňuje. Základná hratEľnosť spočíva v budovaní vašej korporácie, ktorá sa snaží dostať na Mesiac a zahájiť tam ťažbu. Keďže sa nachádzame v 23. storočí, množstvo vecí sa zmenilo (čo čiastočne napovedá aj príbehová zložka hry) a vy máte na starosti nielen platy zamestnancov, ale ich celý život. Kde budú bývať, čo budú jesť, piť, čítať, skrátka, vaši zamestnanci majú svoje potreby, ktorých je postupom času stále viac a viac. Tu začína klasická surovinová hra, kde sa vyžijú najväčší mikro-ekonomickí fajnšmekri. Bohužiaľ, systém nebol moc vylepšený, a tak po síce dlhej dobe (zábavnej), zistíte, že sa naháňate stále za inými surovinami a vytvoríte patent, ktorý funguje. Bodka. Vaše mestá začnú vyzerať rovnako a z hry vyhodíte premennú, ktorá je vlastne jej jadro – ekonomické rozmiestňovanie budov. V dnešných budovateľských stratégiách tento repetitívny systém rieši komplikovaný model infraštruktúry, v ktorej musíte mysliet' na to, že výstavbou výškových budov na obrovskej ploche vznikne na určitej ceste dopravný kolaps. Tu nie a tým pádom riešite len blízkosť a počet služieb v okolí.

Z Farmville syndrómu bez klikania vás, našťastie, dlho drží výstavba monumentov, ako je napríklad vesmírny výťah či obrovská vodná elektráreň, no po príbehovej stránke hra opäť trpí. Príbeh je nemastný-neslaný a nebyť toho obrovského „achievmentu" v podobe letenky na mesiac, hra by vás veru moc nemotivovala.

Nemotivuje vás ani vaša konkurencia, čo považujem za veľké zlyhanie. Hra obsahuje väčší počet minihier, ktoré ale do hry vôbec nezapadajú a podľa mojich odhadov mali asi oživiť príbehovú časť titulu. Súboje na lodiach, ktoré si môžete zlepšovať (bez možnosti výberu), je naozaj priemerný, ba až vyslovene nudný. Hľadanie surovín na ostrove a klikanie vo mne evokovalo instantný „rage", keď som si spomenul na všetky tie o ničom F2P hry z roku 2008 a jazdy na loďke za účelom hľadania vecí pod vodou zlepšeniu nálady moc nepridalo. Hra ponúka tri rôzne variácie prostredí, ktoré obmieňajú budovy a celkový koncept výstavby miest. Na začiatku sa rozostaviate na krásnych lesnatých a trávnatých ostrovoch, kde budete riešiť základné potreby, ako napríklad jedlo, voda a energia, no v zamrznutej Arktíde je potrebné riešiť hlavne teplo. Tým, že v ľadovom kráľovstve toho moc nevypestujete, bude potrebné zaviesť obchodné cesty. Tým pádom pendlujete medzi lokáciami a dopĺňate si suroviny medzi nimi. Na záver sa dostanete na poslednú destináciu – na Mesiac, kde opäť budete riešiť iné potreby, ako napríklad silové polia chrániace kolóniu pred meteorickými dažďami. Posun vpred a diverzita prostredí vás udržia hrať naozaj dlho, odomykajúc nové budovy, suroviny a ľudí, čím stále vytvárate dopyt po niečom z uvedených jednotiek. Je to príjemný proces, pokiaľ máte čo odomykať, a v tom, našťastie, hra exceluje až do konca. Hneď ako postavíte poslednú budovu a začnete ťažiť posledný typ suroviny, hra stráca zmysel. Preto sa dá povedať, že hra ANNO 2205 nevyužila svoj potenciál, ktorý podľa mnohých fanúšikov mala, no nedodala. Titul pôsobí po odomknutí celého balíčka staticky, bez ďalších výziev a strategického uvažovania. Je to hra na jedno prejdenie, ktoré je síce vo svojej základnej podstate zábavné, no má svoj strop, po ktorom dosiahnutí hru už pravdepodobne nezapnete. Pokiaľ vám to stačí, hru môžem odporučiť, no pre fanúšikov sandboxových hier, ktoré podporujú kreativitu a architektonické cítenie, existujú iné hry, ktoré znovuhratEľnosť určite ponúknu.

„ANNO 2205 vás zavedie do budúcnosti, kde sa zhostíte korporácie, ktorá má v úmysle využiť surovinový potenciál Mesiaca. Ponúka tri unikátne typy lokácií, ktoré preveria vaše zručnosti vo výstavbe funkčných miest, mikromanažmentu a taktických manévrov. Krásna grafika ponúka aj naozaj dychvyrážajúce scenérie miest a kolónií, ktoré vytvoríte."

Tomáš Kleinmann

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

Dragon's Dogma: Dark Arisen

AKO PRI INOVÁCIÁCH ZABUDNÚŤ NA ZÁKLADY

Zdá sa, že japonský vydavatelia ako Sega či Capcom sa v poslednej dobe rozhodli, že namiesto vytvárania nových hier sa budú venovať vydávaniu tých starých, vid' napríklad Resident Evil či chystané konverzie titulov ako Vanquish na PC. No vd'aka dobre nastavenej cenovke a mnohým vylepšeniam však často ide o dobrú kúpu aj v prípade, že vlastníte hru na starej platforme. To sa týka aj RPG Dragon's Dogma.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: RPG
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ vocations, pawni a súbojový systém
+ mechaniky pri súbojoch s bossmi
+ zábavná hratel'nost' a dlhá herná doba
+ výborný port a znížená cena

- otravní pawni,
- chýbajúci fast travel
- slabý príbeh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Dragon's Dogma je vel'mi zaujímavý titul. Na jeden strane robí mnoho vecí úplne excelentne, borí niektoré mýty žánru a v niektorých ohl'adoch nastavuje novú latku. No na strane druhej má tol'ko frustrujúcich chýb, že dostať sa k tomu „hernému zlatu" je niekedy časovo a hratel'nostne značne náročné. Na každú hrsť pozitív tu nájdete hrsť negatív.

Príbeh je niečo, čo je v RPG hrách považované za základ. Preto je vel'ká škoda, že Dragon's Dogma neponúka v tejto oblasti nič zaujímavé. Hlavnej príbehovej línii chýba t'ah, chýba charakter, chýbajú aj dobré postavy. Jediné, čo táto hra má, je t'ažkopádne odkopírovaný príbeh filmu Dračie srdce, no bez akejkol'vek duše, zaujímavej variácie, či ultra zaujímavých questov. Tie hlavné spočívajú v ceste na miesto a zabití bossa a tie vedl'ajšie zasa v zberaní určitého predmetu alebo zabití určitého počtu nepriatel'ov. Tým pádom sa prakticky celá tiaž kvality hry prenáša na jej hratel'nosť.

Našťastie, tá je excelentná. Dragon's Dogma ponúka zaujímavý mix hack&slash akcie s prepracovanými RPG prvkami. Navyše je dostatočne rozpoznatel'ná už z dial'ky, a to vd'aka špecifickým prvkom, ktoré u iných hrách rovnakého žánru jednoducho nenájdete. Levelovanie je síce rovnaké a odmena v podobe skúsenosti taktiež, rovnako aj zmena výbavy a staty, ktoré určujú silné a slabé stránky postavy, no všetko ostatné je iné. V prvom rade tu máme tzv. Vocations, čo je tunajší výraz pre herné triedy. Tie sú špecifické tým, že je možné ich l'ubovol'ne počas hrania hry zmenit' a taktiež tým, že sa levelujú nezávisle od hlavného levelu postavy. Týmto levelovaním v rámci danej Vocation získava hráč prístup k novým špeciálnym schopnostiam a tie si môže nakupovať za hernú menu určenú presne na tento účel. Následne si môže tri schopnosti a hromadu d'alších pasívnych schopností priradit' postave.

Ďalšou oblasťou, v ktorej Dragon's Dogma exceluje a zároveň padá, je systém spolubojovníkov. Hra na začiatku umožní upravit' okrem hlavnej hráčovej postavy aj jedného pawna. Následne je vtiahnutý do Riftu, kde si spomedzi vytvorených pawnov zvolí d'alších dvoch. Tento systém zaručuje variabilitu hratel'nosti, avšak ich personálne vlastnosti sú dost' obmedzené, čiže, prakticky povedané, pawni žiadnu osobnosť nemajú. Čo však rozhodne majú, je určite schopnosť vytočiť vás do nepríčetnosti opakovaním rovnakých fráz stále dookola a neschopnosť ou si na pár chvíl' zavrieť ústa. Tu platí, že menej je niekedy viac a zámer autorov vytvorit' čo najživšie vedl'ajšie postavy nevyšliel podl'a predstáv.

Svet Dragon's Dogma je obrovský. To je super. Je rozmanitý. To je tiež úžasné. Denný cyklus má reálny dopad na to, aké monštrá sa vo svete vyskytujú a vyjsť von počas noci sa niekedy môže kruto vypomstit'. No na druhej strane to môže byť aj vel'mi odmeňujúce a pri občasných momentoch, keď vás noc zastihne nepripravených, môže úplne zmenit' hratel'nosť a taktiku v prístupe k súbojom. Hra sa neštíti vám niekol'kokrát povedať, že utiecť zo súboja nie je hanbou, ale občas aj celkom logickou vol'bou, a hráč by bol hlúpy, keby ju nevyužil. No vel'kosť sveta má jedno obrovské negatívum. Chýbajúci systém fast travel. Je pravdou, že hra ponúka kryštály na teleportovanie, no tie sú jednak drahé, a jednak vás prenesú iba do hlavného mesta, ktoré často nie je práve preferovanou destináciou. Takže celú cestu si musíte odcestovať peši, pretože mounty sa v hre taktiež nenachádzajú. Čo je horšie, stamina je naviazaná na šprint, takže ani toto nie je možnosť ou.

Zhrňme si to. Hra má síce výborný súbojový systém, no bojujete s tými istými nepriatel'mi, ktorí sa spawnujú v rovnakých lokalitách, zatiaľ to beháte vel'mi dlhú dobu hore-dole, pretože hra nemá fast travel. A do toho v jednom kuse rovnaké hlášky pawnov, ktorým niekto zabudol povedať, aby sklapli. Toto skutočne dokáže človeka odradit'.

No zároveň hru stále hráte, pretože to, čo ponúka na poli hratel'nosti, žiadny konkurent neponúka. Pestrosť súbojového štýlu, množstvo rôznorodých nepriatel'ov, pričom každý z nich má určité slabiny, to vás často prenesie cez otravné prvky. A potom sú tu súboje s bossmi, ktoré patria k tomu najlepšiemu, čo hra ponúka. S bossom môže totiž vaša postava interagovať, liezť a štverať po ňom, aby sa dostal k miestam, kde môže udel'ovať bonusové poškodenie. Niektorých bossov sa dá porazit' iba takýmto spôsobom a pri súboji s inými je táto mechanika vel'mi nápomocná. Týmto je každý súboj s obrovskými potvorami výzvou a porazenie takéhoto monštra obrovskou odmenou nehovoriac o vel'kej skúsenostnej a peňažnej odmene.

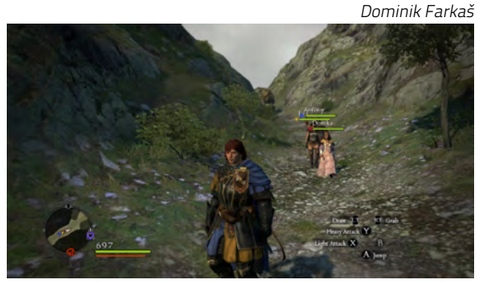
PC konverzia prebehla parádne. Teda z hl'adiska náročnosti na hardvér. Je jasné, že zo starého enginu sa toho vel'a vytrieskať nedá, a tak je hromada textúr strašne slabá, mimika tváre je na smiech a celkovo je grafické spracovanie dosť fádne.

No hra sa vd'aka dobrej optimalizácii výborne hýbe, a tak by ju nemali problém spustit' ani staršie počítače, a to aj pri vysokom framerate, čo bol vel'ký problém pri vydaní pôvodnej hry na konzolách. Táto verzia navyše obsahuje všetky DLC prídavky a jej nízko nasadená cenovka zaručuje, že kúpou určite zbytočne neprerobíte.

Verdikt

Dragon's Dogma je rozporuplnou hrou. Na jedenej strane je originálna a inovatívna, no na tej opačnej ju degraduje strašne vel'a chýb v základných mechanikách. V jednej ruke výborný súbojový systém, v druhej otravné a zdĺhavé cestovanie. Taktiež otravní, no zároveň originálni pawni. Slabý príbeh, no famózne spracované súboje s bossmi. Rozhodnutie je na vás. No pri zníženej cene ide o hru, pri ktorej sa určite zabavíte dostatočne na to, aby ste kúpu nel'utovali. No či zdoláte hru celú, je otázne

Dominik Farkaš



Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

The Crew Wild Run

SPÄŤ DO SVETA CARPG

Pamätáte si na hru The Crew? Vyšla koncom roka 2014 a sľubovala zázraky. Tie však nedokázala naplniť. Vývojári aj napriek tomu pracovali na veľkom DLC prídavku s názvom Wild Run, ktorý vydali koncom novembra.

Wild Run je reedícia a zároveň DLC doplnok. Za dodatočný obsah zaplatíte necelých 30 EUR, verzia s pôvodnou hrou sa predáva za 50 EUR. Samozrejme, záleží na tom, kde kupujete. Tieto ceny sú aktuálne pre digitálny Xbox Obchod.

Na Wild Run sme sa počas recenzovania pozreli z pohľadu nového aj starého hráča. Začnime však rekapituláciou. The Crew je hra, ktorá sa prezentuje ako MMORPG zo sveta automobilov. Preto sa označuje atypickým pojmom „carPG". Teória je taká, že The Crew sa odohráva iba v online svete. Bez pripojenia do internetu si ju nezahráte, avšak nepotrebujete mať predplatné služby PS+ alebo Xbox Live Gold, aby ste si zahrali. Do hry sa prihlásite aj s bezplatným členstvom, multiplayer zložka (PvP) a niektoré ďalšie funkcie vám však fungovať nebudú. Príbeh pre jedného hráča si užijete a takisto sa stretnete aj s ostatnými hráčmi na cestách. The Crew vynikal tým, že dokázal pokryť celú Ameriku. V hre sa nachádza jej zmenšená verzia. Obsahuje však všetky dôležité mestá a budovy a zo západného pobrežia na východné budete cestovať minimálne 45 minút. Autori okrem príbehových misií umiestnili na mapu rôzne výzvy, ktorých plnením si vylepšujete parametre vášho auta. V tomto smere sa prejavuje RPG systém. Pôvodnej hre bola vytýkaná absencia dažďa, resp. dynamického počasia a slabšia grafika. Vývojári tieto nedostatky odstránili – grafiku vylepšili a v hre vám už aj zaprší. Okrem toho funguje dynamický kolobeh dňa. Tieto novinky si užijú pôvodní majitelia hry aj v prípade, že si DLC nekúpia. Ale s tým dažďom to nie je bohvieaké terno. Naprší iba veľmi zriedkavo.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: Automobilová arkáda
Výrobca: Ubisoft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ vylepšená grafika
+ dynamické počasie
+ motorky a nové vozidlá

- absencia nových misií pre motorky
- nový režim The Summit je pomerne rýchlo stereotypný
- minimum dôvodov pre bežných hráčov, aby si DLC kúpili a vrátili sa späť do hry

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Ďalšie pripomienky smerovali na primitívny príbeh, „hluchotu" herného sveta a divný jazdný model áut. K tomu dodáme len toľko – The Crew je arkáda. Podobne ako v NFS, ani tu nečakáme atraktívny príbeh a ani bohvieaký jazdný model. Nám toľko nevadil, až na výnimky sa s autom jazdilo dobre.

Zabudnite na zákony fyziky, The Crew funguje podľa zjednodušených pravidiel. Uznávame však, že model kolízií by mohol byť lepšie prepracovaný. Niekedy sa vozidlá ako keby „šuchnú" vedľa seba, aj keď došlo k čelnej zrážke. A náraz do zvodidiel alebo steny vie byť niekedy pomocníkom. Hluchota herného sveta je relatívna.

Faktom je, že my sme si užívali bezduché jazdenie virtuálnou Amerikou a plnenie výziev, ale niekomu sa to zdá byť málo. Autori preto pridali hráčmi generované výzvy, aby to trochu oživili. Platí to však iba pre členov vášho tímu, takže problém to nerieši. Patríme asi k minorite, ale hranie The Crew sme si pred rokom užívali.

Pri nenáročnej hraťľnosti sme si dobre oddýchli a plnenie príbehových misií a získavanie lepších komponentov auta nás motivovalo. Áno, po dokončení príbehu sme už herný zážitok príliš nerozvíjali a práve tzv. end-game

obsah by mal byť lákadlom. Pre náš však bol The Crew novodobým NFS v otvorenom svete, ktorého životnosť definovali príbehové misie. DLC doplnok Wild Run však túto zložku nerozširuje. Nepridáva nové misie a to je z nášho pohľadu hlavný nedostatok. Je to subjektívny pohľad, ale ak sa radíte do takej istej kategórie – zahrať príbeh a koniec – potom nad DLC obsahom ani nemusíte uvažovať. Prináša síce motorky a nove kategórie vozidiel, ale misie nerozširuje.

Aspoň sme žiadne nové nenašli. Wild Run je preto atraktívnejší pre nových hráčov, ktorí si kúpia motorku a na nej sa vyšantia v rámci príbehu. Po dokončení tejto zložky síce využijete motorku aj v PvP alebo misiách pre frakcie, avšak exkluzívne motorkové misie by nás potešili. V hre sa však nenachádzajú. Takisto aj ostatné kategórie – monster trucky, driftovanie a drag využijete iba v rámci nového kompetitívneho režimu The Summit. V ňom súperíte s ostatnými hráčmi v sérii minihier. Zo začiatku je to zábavné, ale pomerne rýchlo sme pocítili stereotyp.

Wild Run prináša množstvo drobností a vylepšení, ktoré sú na pozadí. DLC doplnok čiastočne reaguje na kritiku a časť z týchto vylepšení dáva zadarmo aj majiteľom pôvodnej hry.

Ak ste The Crew dohrali pred pár mesiacmi a hra vás nedokázala motivovať k ďalšiemu hraniu, Wild Run to asi nezmení. Jedine, ak by ste si zamilovali nový režim The Summit. Ten si nás však nezískal. Ak hráte toto carPG každý deň, potom vás nové vozidlá a motorky potešia, lebo budete mať čo vylepšovať. Ale Wild Run ste si v takom prípade asi kúpili hneď po vydaní.

A ak ste The Crew ešte nehrali a máte chuť na arkádu á la NFS v otvorenom svete, dajte hre šancu. Nie je to nič revolučné, ale pri hre sa dá dobre relaxovať a jazdenie virtuálnou Amerikou môže byť zábavné. Hre však treba odpustiť niektoré nedostatky.

Wild Run je DLC, ktorý ocenia iba verní fanúšikovia hry The Crew. Bežným hráčom, ktorí pred pár mesiacmi dokončili príbeh a hru odinštalovali, neprináša veľa dôvodov, prečo sa do „carPG" titulu vrátiť. Nováčikovia si však tento datadisk užijú viac, pretože budú mať k novým autám a motorkám prístup prakticky od začiatku. Škoda však, že pre motorky a nové kategórie áut nie sú pripravené nové misie.

Roman Kadlec

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

Story of Seasons

PESTOVATEĽSKÉ PRÁCE SA VRACAJÚ NA OBRAZOVKY 3DS

Priznám sa, že ma celkom prekvapuje, aký úspech majú hry, ktoré pozostávajú zo starania sa o farmu, zberania úrody a jej predaja. Napríklad hry zo série Farming Simulator patria dlhodobo medzi najpredávanejšie na našom trhu. Rovnako aj FarmVille a všetky jeho klony dlhodobo dominujú na sociálnych sieťach. Séria Harvest Moon sa teší popularite hráčov dokonca už od roku 1996, kedy sa v Japonsku do predaja dostal prvý diel na konzolu SNES. Dodnes vyšlo viac než desať titulov v sérii a na 3DS dorazil najnovší prírastok, avšak už pod novým názvom – Story of Seasons.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: simulátor
Výrobca: Marvelous AQL
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ voľnosť a herné možnosti
+ milé grafické spracovanie

- stereotyp a grind
- pomalý úvod
- technické problémy

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Sadíš, sadíme

Pokiaľ ste sa s niektorým zo starších titulov série Harvest Moon stretli, v Story of Seasons sa budete cítiť ako doma. Nenájdete tu žiadne razantné zmeny ani výrazné rozdiely v hratelnosti. Jednoducho, ide o Harvest Moon v inom kabáte a na modernejšom handheld. Na začiatku vás hra vyzve, aby ste si vybrali postavu, za ktorú chcete hrať, a následne vám v niekoľkých herných dňoch vysvetlí základné herné prvky v Story of Seasons. Tu by som chcel zdôrazniť, že pokiaľ je Story of Seasons vaše prvé stretnutie s farmárskou sériou, budete sa cítiť trošku stratení. Hra je od začiatku úplne otvorená a môžete sa vybrať všade tam, kam chcete. Úvodné hodiny pravdepodobne strávite opakovaním tých istých činností (zasadiť, predať) a až neskôr sa odhodláte vyskúšať niečo nové. Obrábanie políčka je celkom jednoduché a naraz môžete orať, zalievať a sadiť na celom poli, pričom je rozdelené na menšie časti pôdy o rozlohe 3×3. Samozrejme, na každú činnosť potrebujete aj správny nástroj, ktorý je zakaždým potrebné použiť z inventára. Pokiaľ sa pomýlite, môžete si celú úrodu zničiť. Aj keď tieto opakujúce sa činnosti netrvajú dlho, po čase vám začnú pripadať vrcholne stereotypné a začnete si priať, aby hra umožňovala najať si niekoho, kto to bude robiť za vás. Pochopiteľne, za jeden herný deň nemôžete urobiť všetko, pretože sa vaša postava vyčerpá, respektíve sa jej minie stamina. Keď sa tak stane, nezostáva vám nič iné, iba sa pobrať do postele a vyčkať na nový deň. Okrem sadenia a predávania úrody, hra poskytuje aj interakciu s ostatnými hernými postavami, pričom máte možnosť s nimi utužovať vzťahy. To, samozrejme, platí aj v prípade opačného pohlavia, čo vedie k preskočeniu iskry a následne k sobášu. Na jednej strane, zlepšovanie vzťahov v komunite vedie k odomknutiu nových položiek v obchodoch, čo je prínosom pre vašu farmu, no na strane druhej, svadba vám neposkytne absolútne nič a ide tak len o zbytočnú činnosť, pri ktorej ste zabili čas. Milým rozšírením je safari, ktoré si môžete na farme založiť. U obchodníkov máte možnosť odomknúť exotické zvieratá a čím lepšie sa o ne staráte, tým viac ich môžete mať. V safari je dokonca aj baňa, kde sa dajú ťažiť diamanty a minerály.Hra poskytuje aj jednoduchú interakciu medzi hráčmi cez wifi, a to vo forme návštevy ich farmy, kde si medzi sebou môžete vymieňať darčeky. Cez StreetPass sa zase odosielajú informácie hráčovej farme, ktoré si môžete pozrieť vo forme štatistík. To je, bohužiaľ, všetko.

Rozprávkový vizuál so skákajúcim frameratom

Grafické spracovanie je veľmi hravé, farebné a srší z neho pozitívna atmosféra, rovnako ako z hudobných motívov či bubliniek nad postavami, ktoré predstavujú ich emócie. S kvalitou textúr je to už trošku horšie, no zachraňuje to rozprávkový vizuál. Väčší problém tkvie ale úplne inde. Priznám sa, že som nikdy nekritizoval hardvér 3DS ani grafické spracovanie vo väčšine hrách.

V tomto prípade však musím spraviť výnimku. Pri žiadnej hre som nezažil také prepady fps ako v Story of Seasons. V najhorších momentoch hra dokonca mierne trhá, čo naozaj nepôsobí dobre, a to dokonca pri vypnutom 3D móde. A ten radšej ani nezapínajte, pretože 3D efekt nepôsobí nijak zaujímavo, skôr naopak, a to najmä z dôvodu kockovaných textúr.

Verdikt

Bohužiaľ, Story of Seasons u mňa padol medzi priemerné 3DS tituly. Ide o žrút času, ktorý vás núti vykonávať stále dookola tie isté činnosti, pričom vás za strávený čas adekvátne neodmení a pri hraní sa veľmi rýchlo dostaví stereotyp. Plusom nie sú ani technické problémy v podobe nestabilného frameratu a trhania obrazu. Na druhú stranu, grafické spracovanie je milé a hra pôsobí veľmi veselým dojmom, pričom hráč si sám určí tempo hry a čo chce robiť. Avšak, pokiaľ nie ste zarytým fanúšikom Moon Harvest, pred kúpou by som odporúčal radšej zvážiť sériu Animal Crossing. Story of Seasons jednoducho nie je pre každého.

Juraj Vlha

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass

VYNIKAJÚCA HRA, KTORÁ NA SILNEJŠOM HARDVÉRI NEVYNIKÁ

Človeku sa ani nechce verit', že je to už takmer deväť rokov, odkedy vyšiel Phantom Hourglass, jeden z najsvojskejších titulov kultovej série The Legend of Zelda. Príchod na handheld Nintendo DS vtedy zmenil mnohé. Dal priestor novému typu ovládania, ktoré bolo zamerané výlučne na dotyk stylusom po obrazovke, zmenil sa štýl grafiky a zmenil sa aj charakter dungeonov, ktoré boli akousi alfou a omegou, ustálenou formou hratel'nosti série už od jej vzniku.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ fantastická hratel'nost'
+ skvelý humor
+ prepracované dungeony

- slabší príbeh než v predchodcovi
- mizerná grafika
- neuspokojivý pocit z hrania

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Zmena je život a zmena je aj odrazom odvahy a vnútornej sebaistoty jedinca. Tvorcovia správne posúdili prednosti zariadenia a celú hru im prispôsobili tak, aby bola hratel'nost' takmer dokonale vyvážená, a aby hráč s dotykovým ovládaním nebojoval. U akčných adventúr je nutnost' presnosti pri ovládaní postavy doslova životne dôležitá a Phantom Hourglass je žiarivým príkladom toho, že aj ovládanie stylusom sa dá urobit' s noblesou.

Robit' pokračovanie celosvetovo uznávanej série je vždy výzvou spojenou s nervozitou z vel'kej zodpovednosti. Obzvlášť ak ide o priame pokračovanie nesmierne obl'úbenej hry, akou je v tomto prípade The Legend of Zelda: The Wind Waker. Robenie radikálnych zmien do známych konceptov vždy prináša riziko nevôle dlhoročných fanúšikov, a to sa potvrdilo aj pri tejto hre. Aj ked' boli recenzie ako vždy štedré, hráči brali, a dokonca ešte stále aj berú, túto hru s akousi skepsou.

Jediným mínusom, s ktorým by som súhlasil, je, že oproti „Prebúdzačovi vetra" hra dost' stráca na príbehu. Osobne som nikdy nebral túto sériu ako sériu s nejakými obzvlášť' prepracovanými príbehmi, no The Wind Waker mal proti Phantom Hourglass košatejší dej, zaujímavejšie situácie, zvraty a jeho mytológia bola podaná hlbšie. Udalosti tejto hry sa odohrávajú tesne po konci predošlého dielu, ked' sa Link plaví s Tetrou a jej pirátmi v ústrety širokým moriam. Zrazu sa objaví Lod' duchov, tá, bohvie prečo, unesie Tetru, rozbije lod' na franforce, zatial' čo Link upadá do bezvedomia, z ktorého sa prebudí až na neznámom ostrove. A to je tak prakticky všetko. Link sa ju, samozrejme, rozhodne zachránit', no oproti záchrane Linkovej sestry z Wind Wakera je toto dobrodružstvo dejovo ovel'a fádnejšie a priamočiarejšie. Všetko ale zachraňuje hratel'nost', ktorá svojou bohatou štruktúrou dokáže král'ovsky zabavit' aj dnes.

Ved' si to len spočítajte: krásny otvorený svet s mnohými miestami, ktoré môžete l'ubovol'ne navštívit', upgradovanie mnohých častí lode ovplyvňujúce jej výdrž i bojaschopnost', hl'adanie pokladov v mori vo forme zábavnej minihry, lovenie rýb a získavanie trofejí, získavanie zliav u potulného obchodníka pri pravidelných nákupoch, minihry ako striel'anie z kanóna lode, s lukom a šípmi do pohybujúcich sa terčov, v bludisku s časovými limitom alebo napríklad rozbíjanie kryštálov v šialenej rýchlosti v koži Gorona.

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass je proste nabitý skvelými vychytávkami až do prasknutia. Zároveň nechýbajú klasické zbrane ako bumerang, kladivo či luk so šípmi, ktoré tradične získate v prepracovaných dungeonoch. Jeden z nich je ale netradičný, je ním „Temple of the Ocean King", v ktorom sídli hlavný boss hry. Do tohto bludiska sa budete vracat' hned' niekol'kokrát, pretože na to, aby ste ho mohli dokončit', potrebujete poriadne množstvo piesku v magických presýpacích hodinách Phantom Hourglass. Len tie vás dokážu uchránit' od vampírskej aury chrámu, ktorý z vás postupne vysáva život.

Toto opísané nadšenie z hry ale pretrvá, len kým ju hráte na DS-ku. Recenzovaná verzia je totiž verzia, ktorá vyšla prostredníctvom Virtual Console na Nintendo Wii U a tá dokáže poriadne znechutit' hranie. Hra je úplne rovnaká, len s tým rozdielom, že je konzolou softvérovo emulovaná, aby na nej mohla byt' spustená. Wii U tak slúži ako jeden vel'ký emulátor. A s tým prichádzajú, bohužial', problémy.

Preč je elegantná, hladká a ostrá grafika, na Wii U hra vyzerá neskutočne zubato, polygóny sú vel'ké ako pred dvadsiatimi rokmi, celé to vôbec nebeží tak hladko ako na pôvodnej konzole, a pri hraní teda hráč nepocit'uje taký komfort ako kedysi. Dajú sa síce nastavit' rôzne vel'kosti okien, no bud' je to okno také vel'ké, že grafiku nechutne natiahne, alebo naopak emuluje skutočné rozlíšenie hry a tým pádom sa obrazovka stáva ešte menšou, než bola už aj tak dost' malá obrazovka originálneho DS-ka.

Celkový zážitok z tejto skvelej hry teda pochováva takáto vratká emulácia, ktorá je jediným dôvodom, prečo fantastickému Phantom Hourglass udel'ujem len tri hviezdy, aj ked' si v pôvodnom balení bez mrknutia oka zaslúži plných päť'. To je aj dôvod, prečo vám radím, aby ste si prípadnú kúpu hry najprv dôkladne zvážili, a to aj napriek tomu, že stojí len približne 10 eur

Záver

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass je stále vynikajúcou hrou s excelentným level dizajnom a peknou hĺbkou, no ak ste ju nikdy nehrali, a chcete, tak vám určite radšej odporučím pôvodnú verziu vydanú na Nintendo DS. Tá obsahuje omnoho ostrejšiu grafiku, solídnejší framerate a celkovo exkluzívnejší feeling z hry. Na vel'kej TV či obrazovke ovládača Wii U nevyzerá Phantom Hourglass proste vôbec dobre.

Maroš Goč

Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpit' na www.gameexpres.sk alebo www.gamescenter.sk

Lenovo YOGA TAB 3- 850F (8")

Jasný príklad, ako urobit' jeden krok vpred a dva vzad

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 180€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, použité materiály
+ výdrž batérie
+ reproduktory
+ AnyPen

- výkon
- malé rozlíšenie displeja, široký rám
- slabšia konektivita

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Qualcomm APQ8009 @1,3GHz 32bit
Operačný systém: Android™ Lolipop 5.1
Pamäť: RAM: 1GB LPDDR3
Vnútorná pamäť: 16GB EMMC
Displej:
Vel'kosť: (1280×800) IPS displej
Typ: kapacitný dotykový, 10-bodový, podpora AnyPen
Hmotnosť: 466 g
Rozmery: 210×146×4-21 mm (š×v×h)
Ozvučenie: 2× predné vel'ké, komorové reproduktory Dolby® Atmos
Batéria:
typ: Li-ion, 6200mAh
čas používania: do 20 hodín
pohotovostný čas: do 10 dní
zadná kamera: 8MP f2.2 Auto-focus – otáčatel'ná
Konektivita: WiFi 802.11 /b/g/n, Bluetooth® 4.0
Porty: Micro USB (OTG)/3,5mm audio jack/ Micro SD karta
Senzory: G-Senzor, e-Compass, Ambient svetlo, Hallov senzor, vibrácie

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Čínska spoločnost' Lenovo, ktorá je najväčším výrobcom počítačov na svete, po roku opät' prichádza s tabletom Yoga 3. Či si zaslúži takú vel'kú pozornost', či výrobca tablet vyladil a čo sa zmenilo, sa dočítate v recenzii.

Prvé dojmy

Po rozbalení škatule nachádzame samotné telo tabletu, pod ktorým je v priečinkoch uložené ostatné príslušenstvo. Celkovo balenie pôsobí vkusne a zapadá aj do cenovej kategórie tabletu.

Technológie

Vnútro tabletu je osadené štvorjadrovým procesorom Qualcomm, 1GB RAM modulmi a obyčajnejšou grafikou Adreno 304, ktorá však postačuje aj na nové HD hry. Vnútorná pamät' 16GB je rozšíritel'ná pomocou microSD karty, čo je slušná vel'kost'.

Osempalcový IPS displej má, bohužial', rozlíšenie len 1280×800 pixlov. Nachádza sa tu 8MP otáčatel'ná kamera a klasická dátová konektivita. Bluetooth 4.0, Wi-Fi b/g/n a GPS. Konektory na tablete nájdeme len dva, microUSB na nabíjanie a prenos dát a 3,5mm audio jack na slúchadlá.

Dizajn

Dizajn tabletu je spracovaný vel'mi dobre. Spája v sebe okrúhle i hranaté prvky. Plastové i kovové materiály sú spracované tiež na vysokej úrovni. Zadná časť má vrúbkovaný povrch a dobre sa drží v rukách.

Spodná časť (valec) tabletu je hrubšia a t'ažšia než zvyšok. Je v nej ukrytá batéria a na hmotnosti pridáva aj kovový stojan, ktorý je otáčatel'ný. Navyše v sebe ukrýva zapínacie tlačidlo a audio jack. Stojan si môžete prispôsobit' na rôzne úrovne a tablet môžete aj rôzne uchopit', či dokonca zavesit' na klinec. Reproduktory sú umiestnené smerom k používatel'ovi – pod displejom, takže pri držaní sa môže stat', že ich rukami zakryjete. Displej má pomerne vel'mi široké rámy a vzhl'adom na celkovú vel'kost' tabletu mohli byt' o trochu užšie. Zadná kamera, ktorá je aj otáčatel'ná, je umiestnená v l'avej dolnej časti valca. Pri držaní tabletu prstami či vysunutom držiaku ju l'ahko zakryjete.

Test

Počas testovania sme zat'ažili tablet rôznymi úkonmi, či už išlo o prezeranie webu, alebo hranie náročných hier.

Už od prvého momentu sme si zvykli na klasickú verziu Androidu Lolipop 5.1. Celé prostredie bolo spracované tak, ako sme boli zvyknutí. Celkovo bolo menu pestré, prechod medzi horizontálnym a vertikálnym zobrazovaním obsahu trval tabletu dlhšie, než sme čakali.

Všetky aplikácie bežali svižne a aj prechody medzi rôznymi obrazovkami boli dostatočne plynulé. Vstavaných aplikácií bolo dostatočne vel'ké množstvo, slúžili bud' na prenášanie súborov, ich zdiel'anie, alebo na ochranu tabletu pred škodlivými útokmi vírusov. Čo

sa týka výkonu tabletu, ten bol postačujúci, no inštalovanie programov a rýchlost' načítavania internetu nebola blesková.

Na výdrž batérie do 20 hodín sme boli poriadne zvedaví. Pri bežnej práci nám tablet vydržal cca osem hodín, pri hraní do troch hodín, pri menšom jase a pozeraní filmov do 12 hodín a pri počúvaní hudby to bolo ešte viac. Výdrž batérie nás celkom prekvapila.

Pri pozeraní videa sa po jeden a pol hodine sa znížila kapacita batérie len o osem percent. Displej bol ozaj farebný, čo už predurčovala technológia IPS, ale chýbala mu ostrost'. Dobre sa na ňom sledovali filmy, ale prezeranie webu bolo na tom horšie.

Senzor automatického podsvietenia displeja v tablete nechýba a tentoraz aj skutočne funguje. Po zaškrtnutí možnosti automatického jasu displeja sa tablet prispôsobil okolitému prostrediu a jas sa automaticky nastavil. Páčil sa nám inteligentný prepínač Lenovo, ktorý automaticky zistil polohu tabletu, teda či bol postavený, alebo sme ho držali v rukách ako noviny a sám upravil farebnú škálu obrazovky.

Kamera je dostatočne dobrá na uskutočnenie videohovorov či na odfotenie jednoduchých fotiek za dobrého svetla. Kvalita videa bola prekvapivo dobrá aj v horších svetelných podmienkach. Avšak chýbali nám širšie možnosti softvérového prispôsobenia nastavení fotiek či videa. Prekážalo nám aj umiestnenie kamery, ktorá bola ukrytá v l'avom dolnom rohu a pri držaní tabletu rukami sme si prstami zakryli objektív, no vd'aka možnosti jej otočenia to až taký problém nebol.

O ozvučenie sa stará dvojica reproduktorov s certifikáciou Dolby Atmos. Hrali dostatočne hlasno, s lepším náznakom basov, a ich kvalita bola postačujúca. O nastavenie priestorového zvuku, ekvalizérov a ostatných doplnkov sa staral softvér Dolby.

Vel'mi často sme využívali stojan. Ked' sme niekam odbehli, tak sme vysunuli stojan a položili sme tablet na poličku. Pri písaní sme si mohli zvýšit' vrchnú časť vysunutým stojanom či stojan vysunút' do 180-percentného sklonu a zavesit' si ho. Po zaklapnutí stojanu sa tablet držal pohodlne aj v jednej ruke, akoby ste držali knihu.

Zapínacie tlačidlo a microUSB konektor sú umiestnené, rovnako ako v predchodcovi, na l'avej spodnej strane

tabletu. Na strane pravej je umiestený 3,5mm audio jack a mikrofón. Ovládanie hlasitosti sa nám zdalo dobre umiestnené, ale príliš citlivé. Často sa nám popri hraní hier stávalo, že sme nechcene stlačili hlasitost' a pridal sa nám zvuk na plno. Počas používania tabletu nám výrazne vadil striebristý nápis Lenovo umiestnený v pravom dolnom rohu rámu LCD displeja.

Páčila sa nám technológia AnyPen, kde sme mohli použit' akékol'vek pero či ceruzku a displej naň reagoval bezchybne.

Hodnotenie

Čo sa týka hardvérového vybavenia, je tento tablet vel'kým sklamaním. Oproti predchodcovi tu nájdeme ovel'a horší displej, len 2,4GHz WiFi, 32-bitový procesor, 1GB RAM. Na druhej strane výrobca vyladil niekol'ko nedokonalostí. Na otváranie stojana pridal otváracie tlačidlo, namiesto dvoch kamier je tu jedna otáčatel'ná a pocítili sme vylepšenie kvality a hlasitosti reproduktorov. Oproti predchodcovi sa síce znížil výkon, rozlíšenie displeja a kapacita batérie, no výdrž sa o niečo predĺžila. Posledným priaznivým faktorom je azda už len prijatel'nejšia cena, ktorá je o 2/5 oproti Yogy 2 nižšia. Tablet je vhodný hlavne na domáce použitie, čítanie noviniek, správ, sledovanie filmov a dlhodobú prácu bez možnosti externého napájania.

Lukáš Libica

Creative Sound BlasterX P5

Herné špunty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ prevedenie
+ balenie
+ rozmery, hmotnosť
+ ovládanie na kábli
+ hlasitosť
+ dobrá zvuková izolácia
+ vyvážený zvuk

- krátky kábel
- softvér
- nemožnosť vytvárať vlastné profily

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 12g
Dĺžka kábla: 120cm + 30cm Y-Splitter
Priemer meniča: 7mm, membrána potiahnutá titánom
Frekvenčný rozsah: 10Hz – 23KHz
Impedancia: 16Ω
Senzitivita: 114dB/mW
Typ mikrofónu: linkový všesmerový elektrokondenzátorový mikrofón
Frekvenčný rozsah mikrofónu:
Citlivosť mikrofónu: -42dB
Impedancia mikrofónu: maximálne 2,2kΩ

HODNOTENIE:

★★★★★

Nebýva zvykom, že by sa vám herné slúchadlá zmestili do vrecka a mohli by ste ich mať tak neustále pri sebe. Spoločnosť Creative prišla na trh s „peckovými", resp. špuntovými slúchadlami, ktoré navyše nesú označenie herné.

Balenie

Balenie je podobne ako u nedávno recenzovanom headsete Sound BlasterX H5 vcelku netradičné. Výrobca opäť stavil na plastové puzdro, ktoré je zasa priesvitné, no v tomto prípade je krabička hranatá.

Samotné slúchadlá sú vložené do akýchsi stojanov a balenie skôr pripomína vitrínu. V pravej časti je dokonca zväčšovacie sklíčko, ktoré vám umožní detailnejší pohľad na slúchadlo. Vnútri balenia okrem slúchadiel nájdete šikovné prepravné puzdierko, trojicu silikónových štupľov do uší so špirálovým rebrovaním vo veľkostiach S, M a L, technickú dokumentáciu a prepojovací kábel, tzv. Y-splitter, obsahujúci 3,5mm jack koncovky na zapojenie do portov slúchadiel a mikrofónu.

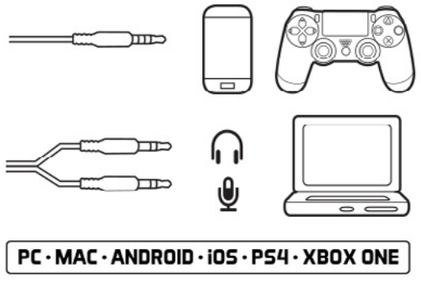
Dizajn, prevedenie

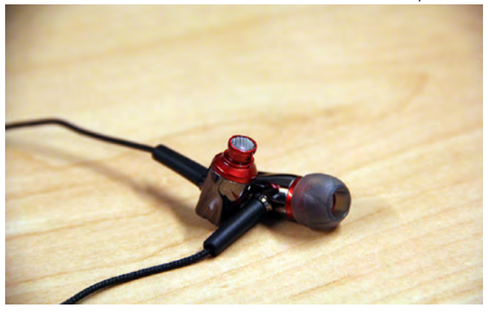
Keďže ide o herné slúchadlá, je tomu prispôsobený aj ich dizajn a prevedenie. Čo sa farebného prevedenia týka, špunty sú ladené do červeno-striebornej farby s čiernym opletaným káblom, ktorý ukončuje pozlátená 3,5mm jack koncovka. Základom špuntov je 7mm fullspectrum neodymový menič s citlivosťou 114dB/mW. Meniče slúchadiel sú navyše potiahnuté tenkou vrstvou titánu, ktorý má spomedzi všetkých kovov najvyšší pomer sily a hmotnosti.

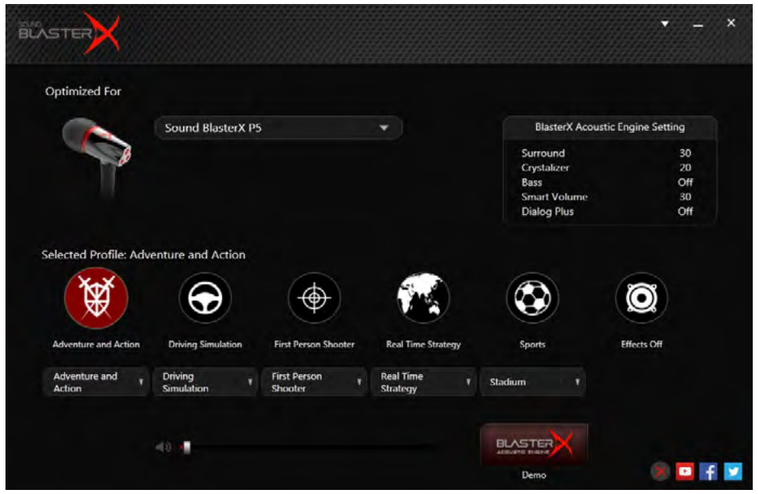
Znamená to, že membrána je dostatočne tvrdá a silná, aby jasne rezonovala čistý a vysoko hodnoverný zvuk v celom zvukovom spektre. Zároveň je dostatočne ľahká a presná, aby zaistila veľmi rýchlu spätnú väzbu a presnú reprodukciu zvuku. Vďaka tomu slúchadlá Sound BlasterX P5 vážia len 12g. Okrem toho sú slúchadlá vybavené poľom trubice kanálov, ktoré v porovnaní s konkurenciou ponúka lepšiu reprodukciu basov. Toto pole mení vlastnosti basovej odozvy plášťa slúchadiel a zvyšuje odozvu nízkych frekvencií.

Softvér

Podobne ako je to u väčších herných slúchadiel aj model Sound BlasterX P5 je možné zosynchronizovať s herným softvérom BlasterX Acoustic Engine. Softvér je podobne ako tomu bolo pri recenzovaní headsetu H5 na nastavenia rovnako chudobný.







Nachádza sa tu rovnaká schéma, teda výber rôznych herných žánrov a zopár hier v rámci nich, pri ktorých sú prednastavené presety. Prehľad toho, čo sa mení v závislosti od herného žánru, sa nachádza v tabuľke na pravej strane, konkrétne sa menia hodnoty pre Surround, Crystalizer, Bass, Smart Volume a Dialog.

Zaujímavosťou a škodou zároveň je, že minimálne hodnota Bass je pri každej z hier nastavená na Off a s týmto nastavením jednoducho nepohnete. Preto, ak si chcete zvuk detailne vyladiť, musíte siahnuť po inom softvéri, prípadne BlasterX Acoustic Engine úplne vynechať.

Dojmy z používania

Rozhodne to nie sú slúchadlá pre každého. Či už z toho hľadiska, že niekto skôr uprednostní tradičnú veľkosť herných slúchadiel, alebo z ovľa jednoduchšieho dôvodu, do uší možno nesadnú každému. Inému zase veľkosť a jednoduchosť prepravy bude vyhovovať, skrátka sto ľudí, sto chutí. Mne osobne takýto typ slúchadiel nevyhovuje, pretože do mojich uší ideálne nesadnú a ovplyvňuje to kvalitu zvuku. Preto som bol príjemne prekvapený, že Sound Blastery mi po chvíli „boja" pasovali ako uliate. Zvuk je ako jeden celok dobre vyvážený, žiadna zo zvukových zložiek nijak neprevažuje nad ostatnou.

Prekvapili ma basy, ktoré bolo naozaj počuť a príjemné bolo aj to, že neboli predimenzované, pretože vzhľadom na to, že štuple máte priamo v ušiach, by to veľmi príjemné nebolo.

Zvukové odizolovanie slúchadiel od okolia je dobré, trochu sa to zhoršuje v prípade, že ich máte pripojené k telefónu, pretože počujete, resp. vnímate vlastné kroky. Slúchadlá som okrem telefónu používal predovšetkým cez Dualshock od PS4-ky, kde je dĺžka kábla dostačujúca. Pokiaľ nemáte počítač s portami umiestnenými v hornej časti skrine, prípadne nemáte zvukový vstup umiestnený na ovládaní reproduktorov, dĺžka kábla vám môže robiť trochu problémy. Kábel slúchadiel má síce dĺžku 120cm, no splitter je dlhý približne len 30cm. Pri online hraní určite oceníte mikrofón zabudovaný v ovládaní na kábli, ktorý znie prekvapivo čisto.

Okrem nich je na tomto ovládači aj posuvné tlačidlo na vypnutie/zapnutie mikrofónu a tlačidlo na ovládanie hovorov, resp. slúžiace ako play/pause pri počúvaní hudby. Dvojitým stlačením tohto tlačidla si prepnete skladbu na ďalšiu. Je však škoda, že na ovládači sa nenachádza koliesko na reguláciu hlasitosti.

Záverečné hodnotenie

Najväčším lákadlom pre kúpu Sound BlasterX P5 je hlavne ich vyvážený zvuk a kompaktnosť. Nezaostáva ani podarený dizajn, prevedenie a použitie kvalitných materiálov, vďaka čomu slúchadlá vážia len 12g. Pre jednoduchšiu prepravu sa v balení nachádza šikovné puzdierko, do ktorého sa vám zmestí kompletné balenie, vrátane náhradných špuntov a Y-splittera pre slúchadlá a mikrofón. Miernou nevýhodou môže byť pomerne krátky kábel, absencia kolieska na reguláciu hlasitosti na ovládači, umiestneným na kábli, a softvér, ktorý neponúkne žiadne vlastné nastavenia či vytváranie vlastných herných profilov. To však môžete aspoň trochu obísť úplným vynechaním herného softvéru. Inak sú to fakt podarené herné slúchadlá, aj keď možno v netradičnom prevedení.

Miroslav Konkoľ

Trust GXT 363 7.1 Vibration Gaming Headset

Hranie hier môže byt' ešte emotívnejšie !

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 75€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, konštrukcia
+ cena
+ vibrácie, podsvietenie

- vyššia hmotnost'
- softvérová podpora

ŠPECIFIKÁCIE:

- 7.1 priestorový virtuálny zvuk
- podsvietené meniče a ovládací panel
- 50mm meniče s aktívnou vibráciou
- 3m USB kábel s pleteným nylónovým vláknom a pozláteným konektorom
- čierna farba

Približné rozmery:

dĺžka: 173mm
šírka: 76mm
výška: 200mm
hmotnost': 281g

HODNOTENIE:

★★★★☆

Výrobca herných periférií Trust nám na recenziu zaslal mohutný herný headset, ktorý disponuje i vibráciami. V recenzii sa dočítate, ako headset obstál v našom teste.

Prvé dojmy

Balenie slúchadiel pozostávalo z čiernej a červenej škatule, vo vnútri ktorej boli slúchadlá uložené. Po vytiahnutí slúchadiel a tvarovaného plastu sme objavili inštalačné CD, nálepku Trust a používatel'skú príručku. Slúchadlá pôsobili robustne a ucelene. Balenie sa celkovo javilo slušným dojmom a viac-menej mu nie je čo vytknút'.

Technológie

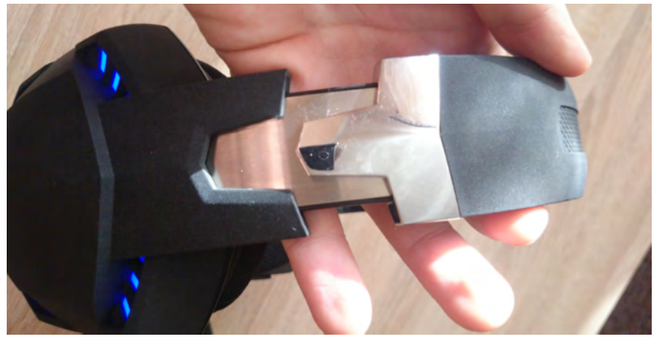
- Basové vibrácie – 2 úrovne vibrácií zaručia zážitok ako nikdy predtým

- 7.1 priestorový zvuk – virtuálny priestorový zvuk si nastavíte pomocou softvéru Trust

- 50mm meniče – vel'ké meniče pre lepší pocit z filmov, hudby, hier, ktoré zaručujú dostatočný výkon a zároveň kvalitu prehrávaného zvuku

- Podsvietené meniče a ovládací panel – slúchadlá disponujú podsvietenými meničmi, mikrofónom a ovládacím panelom v modrej farbe; podsvietenie sa dá i vypnút'

- Ovládací panel – ovládací panel je umiestnený na kábli, práve vd'aka nemu môžete ovládat' úroveň hlasitosti, vypnút' mikrofón, zapnút' mute, prepínat' vibrácie a vypnút' podsvietenie



Dizajn

Mohutný most medzi meničmi, ako aj samotné meniče sú zhotovené z matného plastového materiálu a z vonkajšej strany majú hranatý tvar. Prakticky tu nenájdeme žiadny kov iba jeho imitáciu v podobe postriebrených plastových častí medzi meničmi a rámom slúchadiel. Slúchadlá sú ladené do čierno-modro-strieborného prevedenia. V ich dizajne prevláda čierna farba, ale aj tak vynikajú najmä modré plastové časti a opierka hlavy s modrým podsvietením. Meniče sú dostatočne pohodlné, a to vd'aka hrubým penovým výplniam, ktoré nájdeme aj na opierke hlavy. Na l'avom meniči sa nachádza mikrofón, ktorý je možné nastavit' si v uhle približne na 100 stupňov.

Napokon tu máme 3-metrový, nylónom prepletaný čierno-modrý kábel s pozlátenou USB koncovkou. Na kábli sa nachádza ovládací panel, približne 45cm od slúchadiel. Ovládací panel čiernej farby je mierne pogumovaný a nachádzajú sa na ňom ovládacie tlačidlá hlasitosti, vibrácií, mikrofónu a podsvietenia.

Konštrukcia, aj napriek celoplastovému prevedeniu, nevŕzga a je dostatočne pevná. Nastavenie výšky slúchadiel je primerané. Dobrá je tak isto aj šírka vrchného rámu.

Test

Po zapojení slúchadiel bolo potrebné nainštalovat' softvér a ovládače. Po niekol'ko minútovom hl'adaní ovládačov na internete sme nenašli žiadny kompatibilný softvér, a tak sme museli siahnut' po pribalenom inštalačnom CD.

Po prepnutí zvukového výstupu na slúchadlách sme boli ohromení ich mohutným zvukom. So zapnutými vibráciami zvuk zase pôsobil dunivo. Vibrácie sme si mohli nastavit' na ovládacom paneli v troch režimoch. Vibrácie mohli byt' vypnuté, na 50% alebo s tretím režimom sila vibrácií mohla dosiahnut' až 100%. Headset nám pri pozeraní filmov a počúvaní hudby prišiel dostatočne dobrý.

Po nastavení virtuálneho priestorového zvuku sme vyskúšali aj hry. Hranie hier splnilo naše predstavy. Dokonale sme počuli prichádzajúce strely, hlasy i výbuchy.

Efektom na kvalite pridávalo aj zapnutie vibrácií, kedy vynikali najmä zvuky v pozadí, a tak bola atmosféra ovel'a autentickejšia. Pri tímovej komunikácii nám dobre poslúžil mikrofón, ktorý snímal zvuky čisto a bez výrazného šumu.

V softvéri sme si mali možnosti nastavenia: mutovat' hlas na mikrofóne, efekt miestnosti, eqvalizér, priestorový zvuk, XearSignFX a mnohé d'alšie. Počet nastavení bol dostačujúci a každá jedna z nich dokázala upravit' vlastnosti headsetu. Páčil sa nám ovládací panel umiestnený priamo na kábli, pomocou ktorého sme mali všetko po ruke a ovládali sme tak základné prvky, ako napríklad mikrofón, hlasitost', podsvietenie, vibrácie, a to bez potreby softvérového prepínania na počítači.

Aj po dlhodobom hraní nám slúchadlá stále sedeli ako uliate. Síce neeliminovali žiadny okolitý zvuk, ale boli aspoň otvorenejšie a po ich odložení sme nemali zaparené uši.

Vd'aka mäkkej výstelke opierky hlavy nám nevadila ani ich pomerne vysoká hmotnost'. Celkovo sme boli s kvalitou meničov a mikrofónu spokojní. Podsvietenie slúchadiel bolo dostatočne jasné a dalo sa vypnút'. Škoda, že sa podsvietenie nedalo aj regulovat'.

Hodnotenie

Tento herný headset od Trust si určite zaslúži pochvalu. Predáva sa za priaznivú cenu a ponúka množstvo funkcií. Je podsvietený, má vel'ké 50mm meniče s vibráciami, a hlavne ponúka virtuálny 7.1 kanálový priestorový zvuk. Ich robustné celoplastové prevedenie sa nemusí páčit' každému a slúchadlá si dokážete pripojit' len cez USB.

Lukáš Libica

NZXT Kraken X61

Vypustite Krakena!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon pri chladení
+ pumpa s variabilnou rýchlosť ou
+ možnosti nastavenia a ovládania
+ LED podsvietenie
+ dizajn pumpy/ hlavy procesora
+ jednoduchá inštalácia

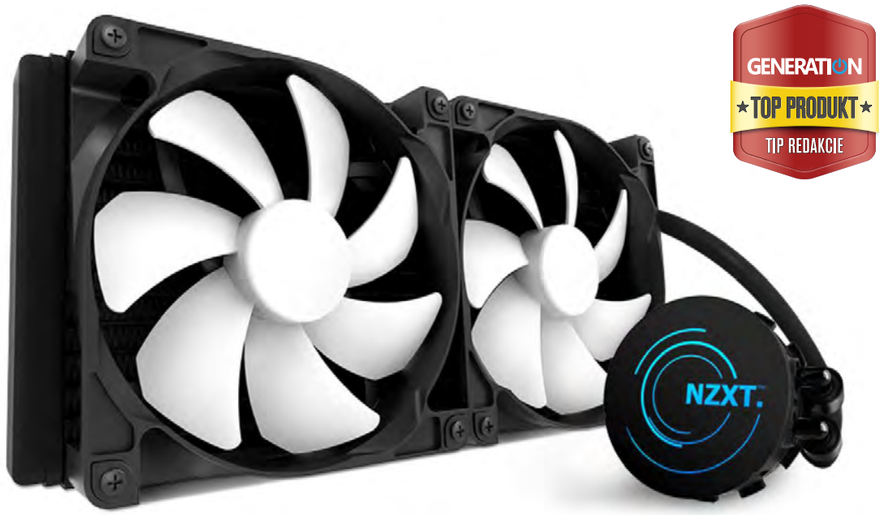
- nechránené hadice
- občasná nestabilita CAM softvéru
- nedostatočná sýtosť niektorých LED farieb

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 140×280×27mm
Kompatibilita: Intel LGA 2011-3, 1366, 115X AMD FM2, FM1, AM3+, AM3, AM2+, AM2
Materiál: Meď, hliník, guma, plast
Rýchlosť pumpy: 2400-3600 ± 150 RPM
Dĺžka hadíc: 400mm
Osvetlenie: RGB LED
Ovládanie: CAM softvér s Kraken+ modulom
Ventilátory: NZXT FX V2 140mm Performance PWM
Rýchlosť: 800~2000 RPM ± 10%

HODNOTENIE:

★★★★★



GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Spoločnosť NZXT sa na poli počítačových skriniek, chladenia, zdrojov a doplnkov pohybuje už dlhší čas a jej názov je takmer vždy zárukou kvality. Čo sa týka chladenia procesorov formou uzavretého vodného obehu, platí dvojnásobne. NZXT bola jednou z prvých spoločností poskytujúcich kvalitné AIO chladiče s niečím navyše, ako napríklad softvér na ovládanie rôznych funkcií. Čo sa týka obľúbenosti a spoľahlivosti, jej kúsky sa posledných pár rokov stále držia na popredných priečkach.

Kraken X61, ktorý zavítal do testovacieho počítača GameSite, nie je len jedným z trojice chladiacich produktov od NZXT, ale rovno ten najvýkonnejší, po ktorom budú siahať predovšetkým zapálení používatelia, ktorí sa radi hrajú s taktom procesorov, a pritom očakávajú nízke teploty. Aby som predstavil celú NZXT ponuku CPU chladičov, treba najprv spomenúť najmenšie AIO s názvom Kraken X31, ponúkajúce 120mm chladič a ventilátor so základnou pumpu a hlavou procesora. Jeho väčším bratom je Kraken X41, zvyšujúci rozmery radiátora na 140mm a hrúbku na 36mm a takisto pridáva podsvietenie pumpy.

Posledný kúsok, ktorý, ako už názov recenzie napovedá, nesie označenie Kraken X61. Ponúka radiátor s rozmermi 280×140×27mm pre dva 140mm ventilátory a rovnako ako X41 aj pumpu podsvietenú RGB LED diódami.

Obal a jeho obsah

Fešná škatuľa v sebe ukrýva dva ventilátory s PWM ovládaním, kopu príslušenstva potrebného na inštaláciu na matičnú dosku a radiátor prepojený s pumpou a hlavou procesora. Všetky komponenty sú bezpečne uložené v kartóne podobnom tomu, v akom sa predávajú vajíčka, iba o čosi pevnejšom. Takisto je v balení aj jednoduchý manuál, od ktorého ale veľké vysvetlenia nečakajte, pretože je z jednej strany čisto grafický a z druhej ponúka iba informácie o zákazníckej podpore a záruke. Treba však spomenúť, že v grafickom návode je spomenutá aj webová stránka s podrobnejším návodom.

Prvé dojmy a spracovanie

Radiátor, ktorý je k X61ke pribalený, ma prekvapil svojimi netradičnejšími rozmermi, ale okamžite som si uvedomil, že ide iba o dogmu používateľa zvyknutého všade inštalovať 120mm ventilátory.

140mm ventilátory a chladenie majú v počítačoch svoje miesto a väčšina moderných PC skríň tento rozmer podporuje, takže sa pri inštalácii 120mm riešení veľakrát zdá, akoby boli scvrknuté. Ventilátory, ukrývajúce sa v balení, určite nie sú na zahodenie, je z nich cítiť, že do ich vývoja investovalo NZXT viac ako päť minút času a svoju prácu zvládnu zastať.

To isté sa ale, aspoň na prvý pohľad, nedalo povedať o hlave tepelného výmenníka, ktorý mal byť usadený na procesore a hadičkách spájajúcich ho s radiátorom. Možno za to môže plast použitý na túto pumpu v spojení s nízkou váhou, ktorá ako by vyvolávala dojem krehkosti, a nahota hadičiek, kvôli ktorej som mal dojem, že sa môžu kedykoľvek pretrhnúť. Rýchlo som si uvedomil, že nižšia váha súčastí Krakena, ktorá je osadená na procesore, znamená menšie namáhanie materiálu matičnej dosky. Zmiešaných pocitov z hadičiek som sa nedokázal zbaviť ani po prvotnom spoznaní, ani po inštalácii. Pritom by ich úplne stačilo zahaliť do textilného obalu, alebo ovinúť drôtom a človek by mal hneď lepší pocit.

Inštalácia

Kompletizácia a osadenie tohto chladenia do skrinky je natoľko jednoduchá, že keby bol doma môj mladší brat, poprosil by som ho, aby potvrdil môj názor, že by ju zvládol aj laik s minimálnymi počítačovými znalosťami. Samotný Kraken podporuje radu procesorov od Intelu aj od AMD, ktorých zoznam si môžete prečítať v špecifikáciách nižšie. V praxi však ide iba o výber správnej podložky, ktorá je inštalovaná zo zadnej strany matičnej dosky, skrutiek zabezpečujúcich odstup od procesora a krytu, do ktorého je hlava osadená. Oproti predošlým AIO, ktoré som si mal možnosť vyskúšať, musím NZXT zatlieskať, pretože systém prvotnej inštalácie odstupových skrutiek do podložky osadenej na matičnej doske a následné pripevnenie hlavy chladenia na už upevnené skrutky je ovľa jednoduchšie, ako napríklad pokusy o prichytenie skrutiek s pružinami osadenými na pumpe chladenia Kelvin S36 od spoločnosti Fractal Design. Tento systém je takisto ovľa precíznejší a ani pri viacnásobnom odstraňovaní a opätovnej inštalácii sa mi nestalo, že by bola termálna pasta vytlačená mimo plochy procesora, ako tomu bolo pri iných chladičoch (našťastie, používam pastu bez metalických častí, takže aj keby pretiekla, nehrozí nebezpečenstvo).

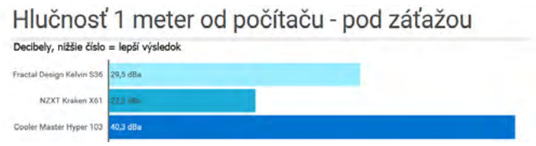
Inštalácia radiátora a ventilátorov sa niesla v podobne jednoduchom duchu, aj keď pri pokuse o osadenie X61 do skrinky S340 od rovnakej spoločnosti nastal problém s nadmernou výškou. NZXT totiž o radiátore vyhlasuje, že je 280mm vysoký. Treba však k tomu prirátať pár centimetrov, ktoré zaberajú ukončenia radiátora a vývody na hadičky. Preto sa bil o miesto s káblikmi predných výstupov USB, audio portov a gombíku zapínania. Našťastie sa ako riešenie ukázalo neinštalovať Kraken s radiátorom priamo na skrinku a ventilátormi vnútri skrinky, ale dať ventilátory do popredia, keď je daných 280mm naozaj garantovaných. Kraken X61 bol ale testovaný v skrinke Fractal Design Define S Window, v ktorom mal miesta a miesta, keďže jeho predná stena podporuje radiátory až do veľkosti 280-krát 840mm.

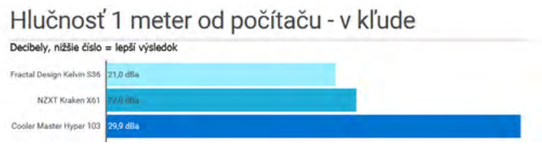
Softvér a ovládanie

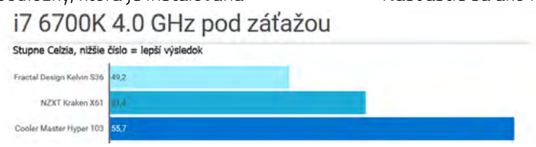
Po bezproblémovej inštalácii prišiel čas vyskúšať, čím sa vlastne Kraken X61 odlišuje od konkurencie. Jedným z najväčších plusov, ktoré výrobky od NZXT ponúkajú, je softvér na ovládanie a monitorovanie menom CAM. Po jeho inštalácii a úspešnom zistení driverov sa treba do tohto softvéru prihlásiť/ registrovať či už vlastným používateľským menom a heslom, alebo za pomoci konta v službách Facebook alebo Google+.

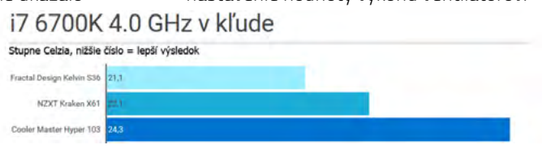
Prvá strana CAM softvéru v základnom rozvrhnutí ponúka tie najnutnejšie aktuálne informácie nielen o procesore a grafickej karte, ale napríklad aj o využití RAM a úložného priestoru. V pokročilom móde sa už ukrývajú detailnejšie grafy s možnosťou pozrieť si ich hodnoty hodiny, dni, ale aj týždne dozadu. Ďalšie karty CAM softvéru ponúkajú pohľad na komponenty počítača a históriu hier, kde treba oceniť zaznamenávanie hodnôt FPS počas hrania.

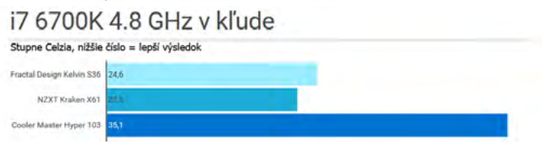
Tou najzaujímavejšou kartou bola karta s názvom Kraken. V nej sa ukrývajú nastavenia podsvietenia a profilov, z ktorých je na výber tichý a výkonný režim, vlastný profil a v neposlednom rade manuálne nastavenie hodnoty výkonu ventilátorov.











V tichom režime sa ventilátory točia na 25% až do teploty procesora 35 stupňov, s postupným zrýchl'ovaním na 100% pri 60 stupňoch. Každý si individuálne môže nastaviť tieto hodnoty ako len chce.

Testovanie a jeho pravidlá

Teplota v miestnosti sa počas celého testovania pohybovala v rozmedzí 21 až 22 stupňov Celzia, skrinka bola počas všetkých testov uzatvorená a nič nebránilo prietoku vzduchu nielen do skrinky, ale ani von. Pri testovaní bola použitá termálna pasta bez metalických častí Arctic MX-2.

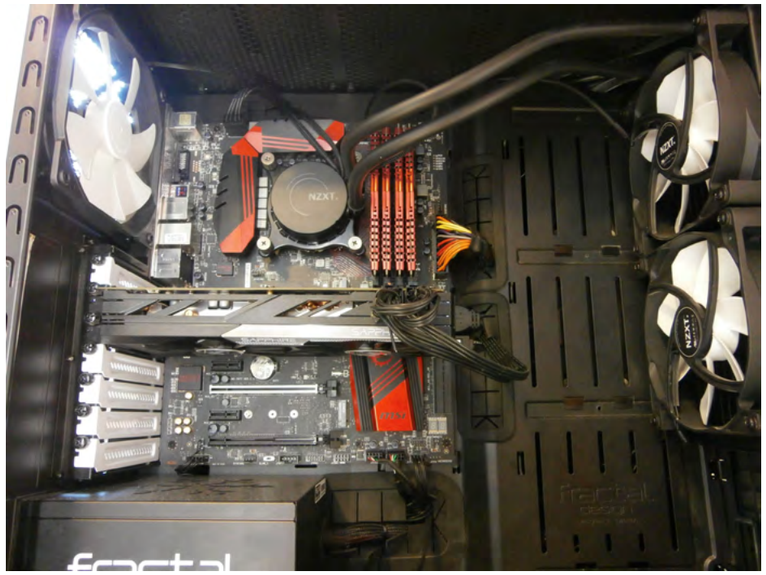
Na extrémne vyt'aženie procesora boli použité programy LinX a Aida64 Extreme, merania teploty sa zhostili programy CAM 3.0.4 a CPUID HWMonitor 1.28.0 a do výsledkov sú zanesené priemerné hodnoty po 30 minútach bežnej prevádzky bez zát'aže a spustených programov a po 30 minútach zát'aže. Obe situácie boli striedavo 5-krát zopakované, najprv pri základnom takte 4,0GHz a potom s procesorom pretaktovaným na 4,8GHz.

Namerané hodnoty

Hodnoty, ktoré chladenie dosiahlo, boli zorganizované do prehl'adných grafov nižšie a je v nich takisto zaradené porovnanie s chladičmi Fractal Design Kelvin S36 (vodné AIO s 360×120mm radiátorom) a Cooler Master Hyper 103 (vzdušný chladič s jedným 120mm ventilátorom).

Od X61-ky som očakával slušné čísla, ale v čom ma tento výrobok najviac prekvapil, je výkonnost' pri odstraňovaní tepla z pretaktovaného procesora. Pri bežnom takte sa jeho teploty pohybovali kúsok za najväčším AIO chladičom od spoločnosti Fractal Design, pri takte 4,8 GHz, ale Kraken ukázal svoju pravú tvár.

Hoci je rozdiel medzi oboma chladičmi iba pár stupňov Celzia, treba mysliet'



na to, že tieto testy boli robené bez vyt'ažovania grafickej karty a pri príjemnej izbovej teplote, ktorá môže v lete dosahovat' aj o desat' stupňov viac.

Takisto musím zložit' klobúk za absenciu hlučnosti, pretože ventilátory na radiátore chladenia nikdy nemali potrebu fungovat' na plných 100% a držali sa na hranici počutel'nosti a pumpu nebolo počut' vôbec, a to vd'aka jej podpore variabilných rýchlostí.

Zhrnutie

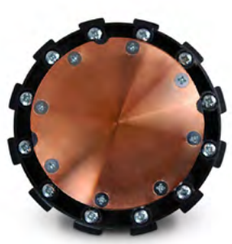
Vypustenie tohto bájneho monštra našťastie neskončilo žiadnou potopou ani deštrukciou, práve naopak. Perfektný pocit z X61-ky mi pokazilo pár nedostatkov, ako napríklad pocit z nahoty hadíc vedúcich z pumpy do radiátora, občasná nestabilita CAM softvéru a nepresvedčivý vzhl'ad niektorých farieb pri LED podsvietení pumpy.

Našťastie tieto chyby, nie sú natol'ko tragické, aby skazili celkový dojem z používania. Jednoduchá inštalácia ako hardvéru, tak aj softvéru, možnost' urobit' svoj počítač o čosi výnimočnejším a zabezpečit' takmer akémukol'vek procesoru za každých okolností skvelé chladenie, to je to, v čom Kraken X61 vyniká. Navyše sa dá kúpit', aspoň čo sa vel'kých AIO týka, za vel'mi prijatel'nú cenu.

Komponenty v testovacom počítači

Skrinka: Fractal Design Define S
Matičná doska: MSI Z170 Gaming M5
PSU (Zdroj): Fractal Design Edison M 650W
CPU (Procesor): Intel Core i7 6700K
GPU (Grafická karta): Sapphire R9 380 DUAL-X NITRO OC
RAM: ADATA XPG Z1 DDR4 16GB
Disk: SSD ADATA SP550 128GB
Chladenie skrinky: 2× Fractal Design Dynamic GP-12
Chladenie procesora: NZXT Kraken X61

Daniel Paulini



Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

SPÄŤ DO AMERIKY!

Českí vývojári z SCS Software, tvorcovia populárnej kamiónovej hry Euro Truck Simulator, sa opäť vracajú za oceán, kde so sériou 18 Wheels of Steel kedysi začínali. Môžete sa tak tešiť na nádherné americké prostredie s mestami, ako Los Angeles, alebo San Francisco a hlavne na tradičné americké trucky.

TO NAJLEPŠIE Z AMERIKY
Amerika je krajina truckmi známa a obsahuje tak množstvo legendárnych strojov. Môžete sa tešiť na všetky najslávnejšie truckyz vašich plagátov v garáži, vymodelované do posledného kúsku na kapote a nitky v interiéri. Budete viesť rozličné náklady, od tých najbežnejších, až po obrovské a nebezpečné prívesy.

BRÁZDITE NEKONEČNÉ CESTY
Čakajú vás rozľahlé pláne Severnej Ameriky so všetkými ikonickými miestami a dych berúcou krajinou. Tvorcovia plánujú postupne obsiahnuť celý severoamerický kontinent, formou postupne vydávaných DLC pre základnú edíciu hry, ktorá má zahŕňať predovšetkým Californiu.

STAŇTE SA KRÁĽOM CIEST
Vybudujte vlastnú dopravnú spoločnosť na miestnom trhu. Berte objednávky, jazdite rýchlo, ale opatrne a zarábajte peniaze. Z vašej firmy sa potom môžete stať najväčším dopravcov v Spojených štátoch!

1.cena - PC American Truck Simulator
2.cena - PC American Truck Simulator
3.cena - PC American Truck Simulator

Súťažte na www.gamesite.sk

COMGAD funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

Asus Strix R9

Strix sa s tým nepára

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Dostupná cena: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon 1080p
+ Backplate
+ nízka hlučnosť
+ dizajn

- horší pomer cena/výkon v porovnaní s R9 380X

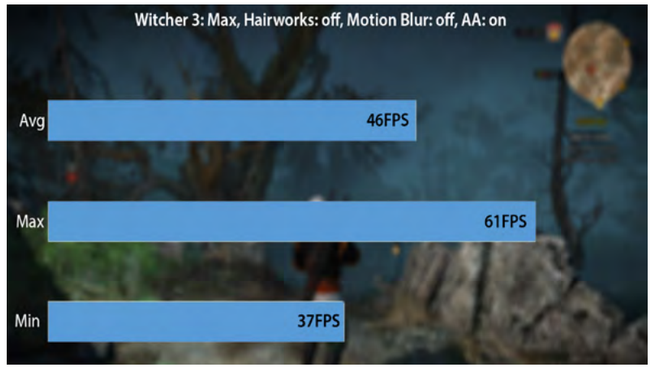
ŠPECIFIKÁCIE:

GPU: Tonga
Výrobný proces: 28nm
Počet shaderov: 1792
Počet ROP: 32
Počet TMU: 112
Takt jadra: 990MHz
Takt pamäti: 5500MHz
Typ: GDDR5
Šírka zbernice: 256bit
Veľkosť pamäte: 2GB
TDP: 190W
Rozhranie: PCIe 3.0

Testovacia zostava:
CPU: Intel Core i5 3570K@4,6GHz
RAM: 16GB Kingston HyperX Beast 1600MHz@2400MHz
MB: ASUS ROG Maximus V Gene Z77
SSD: Intel 530 120GB OS, Intel X25M G2 80GB Hry+Benchmarky
HDD: 2 ×WD Caviar Black 1TB@ RAID 0 (Hry)
PSU: Corsair RM1000
CASE: Zalman Z11
H2O: Custom (3 ×240mm radiátor) + Peltier 240W, CPU– -20/+10°C
OS: Windows 10 Pro + všetky dostupné aktualizácie

HODNOTENIE:

★★★★★



Do redakcie nám dorazilo plnohodnotné balenie, ktoré je možné nájsť aj na policiach v obchode. Poďme sa teda pozrieť do vnútra, v priehradke s príslušenstvom sme toho veru veľa nenašli. Manuál, CD s ovládačmi, ktoré odporúčame si stiahnuť z internetu, a veľmi pekný nálepku Strix. Je však zaujímavé, že aj ASUS už upustil od pridávania DVI-VGA redukcie. Dávno už nežijeme v dobách CRT monitorov.

Prvé dojmy

Pri prvom pohľade na grafiku sme zostali skutočne prekvapení zo spracovania samotnej karty. Rozmery sú prekvapivé vzhľadom na výkonnostnú triedu karty, na zadnej strane nás však čakalo ďalšie príjemné prekvapenie v podobe Backplate-u. Rozmery grafiky sú 271 ×42 ×139mm, čím sa radí medzi tie rozmernejšie, preto si treba skontrolovať, či sa vám zmestí do bedne. Z hľadiska konektorovej výbavy sa grafika napája jedným 8-pinovým konektorom, vďaka ktorému môže dosiahnuť teoretickú maximálnu spotrebu 225W. Napájanie bude v tomto prípade postačujúce, no vzhľadom na TDP 190W rozhodne neočakávame od grafiky moc vysoké možnosti taktovania. Na prednej strane grafiky sa ďalej nachádzajú DVI-I, DVI-D, HDMI a DP konektory. Rozhodne sa teda netreba obávať nedostatku možností pripojenia monitoru. Grafika sa pripája do základnej dosky pomocou PCIe 3. generácie (záleží od podpory základnej dosky).

Detailné špecifikácie

Ako v prípade Radeonov 390 a 390X sme sa opäť nedočkali nového grafického jadra. Výrobca opäť siahol po dobre overenom čipe s kódovým označením Tonga, ktorý už dobre poznáme z Radeonu R9 285. Azda jedinou zmenou je vyšší základný takt.

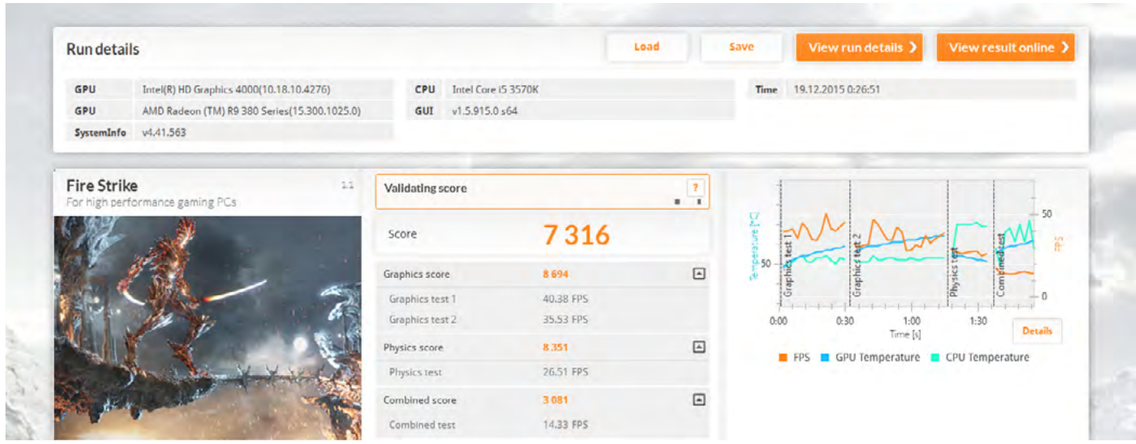
Testovacia zostava a metodika

V dobe testovania bol najaktuálnejším WHQL ovládačom Radeon Crimson 15.11, ktorý v priebehu testovania nahradil novší 15.12, no kvôli konzistencii výsledkov sme ponechali predchádzajúcu verziu ovládača. Všetky testy boli uskutočnené na monitore BenQ G2222HDL s rozlíšením 1920×1080, na testovanie vyššieho rozlíšenia sme využili možnosť Virtual Super Resolution, vďaka ktorej máme možnosť testovať až v rozlíšení 4K.

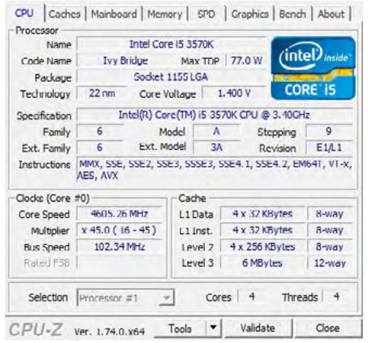
Grafika si poradila s rozlíšením 1080p bez najmenších problémov, no 1440p je už na poväženie. Výkonom by sme zaradili grafiku medzi ideálne na hranie v rozlíšení FullHD, pri vyšších rozlíšeniach už však stráca na výkone celkom rapídne, a to či už z dôvodu slabšieho GPU, alebo relatívne nízkych 2GB VRAM.

Prevádzkové vlastnosti

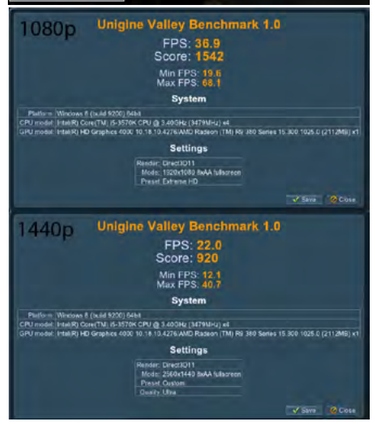
Teplota grafického jadra pri bežnej práci neprekročila príjemných 28 – 40°C. Vďaka technológii 0db Fan bola grafika, samozrejme, absolútne bezhlučná, pretože oba ventilátory boli vždy vypnuté. Pri hraní sa teplota grafiky pohybovala na úrovni 70 – 75°C, pričom grafika bola prakticky nepočutelná, približne na úrovni šepotu. Rozhodne musíme výrobcu pochváliť za vynikajúci chladič, ktorý odvádza svoju prácu na jednotku. Druhým dôležitým faktorom bola spotreba. A pretože spotrebu samotnej grafiky nemáme možnosť



otestovať, museli sme merať spotrebu celého PC. V pokojnom režime pri bežnej práci v 2D režime sa pohybovala spotreba v priemere na úrovni 90 – 95W. Aby sme vyťažili iba samotnú grafiku a nepridávali sme ďalšie watty, využili sme program Furmark, ktorý vyťažuje iba GPU. Spotreba v záťaži sa pritom zastavila na úrovni 290 – 300W, takže grafika rozhodne patrí medzi úspornejšie, preto by mal bez najmenšieho problému stačiť kvalitný 450 – 500W zdroj. Celkovo sme veľmi spokojní s prevádzkovými vlastnosťami grafiky. Je tichá a úsporná, pričom podáva v skutku slušnú dávku výkonu. S cenovkou približne 230€ ide o prekvapivú grafiku. Najprv sme od nej nemali moc vysoké očakávania, no kvalita spracovania v podaní od ASUS-u nás veľmi príjemne prekvapila. Nízka hlučnosť, príjemné teploty, a hlavne relatívne nízka spotreba. Čo viac si priať? Výkon je na hranie vo FullHD viac než adekvátny, 1440p už síce pokrivkáva, no nesmieme zabúdať na fakt, že grafika disponuje iba 2GB pamäťou. Tá je síce na FullHD dostačujúca, no je jasné, že na vyššie rozlíšenia to už stačiť nebude. Po dizajnovej stránke je grafika jednoducho krásna,

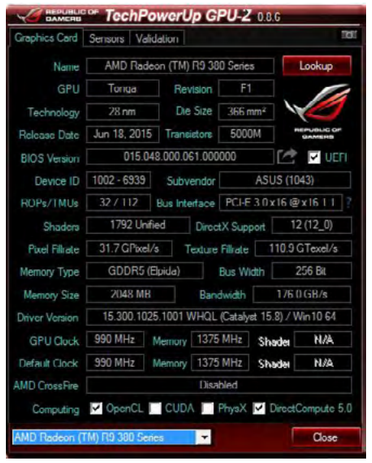


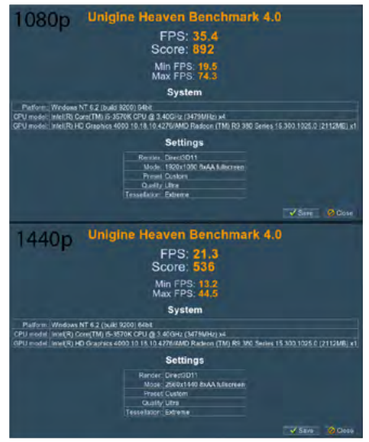
Backplate-om sa skrátka nedá nič pokazit', a práve ten dodáva grafike istý nádych luxusu, ktorý väčšine dnešných grafík, bohužiaľ, stále chýba. Samozrejme, úloha Backplatu nie je iba estetická, ale aj funkčná, pretože s výnimkou teoreticky lepšieho chladenia najmä grafiku spevňuje, vďaka čomu sa grafika v základnej doske menej prehýba. Grafická karta má veľmi slušný pomer cena/výkon, na ktorý sa dotáhuje iba Radeon 380X. Grafiku rozhodne odporúčame, najmä



ak máte v pláne skladať herný počítač, prípadne máte v pláne upgrade grafiky.

Marcel Ilavský





Acer Predator 15

Taiwanský dravec

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Acer
Dostupná cena: 2100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ matný displej s dobrými pozorovacími uhlami a podaním farieb
+ súbor nástrojov od výrobcu
+ extra ventilátor v balení
+ konektorová výbava
+ výdrž pri bežnej práci

- nedostatočné chladenie procesora
- slabá ochrana displeja
- absencia regulácie podsvietenia klávesnice

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 391×299×39mm
Váha: 3,5kg
Procesor: Intel Core i7 6700HQ (4×2,5GHz TurboBoost 3,5GHz)
Operačná pamäť: 16GB
GPU: NVIDIA GTX 980M 4GB
SSD: 256GB PCIe
HDD: 1TB 7200ot/min
Displej: 15,6" FullHD (1920x1080)
Konketory: 4×USB 3.0, 1×USB Type-C, 1×HDMI, 1×DisplayPort, 1×Ethernet, čítačka kariet
Bezdrôtová konektivita: WiFi, Bluetooth
Batéria: Li-On 6000mAh

HODNOTENIE:

Spoločnosť Acer sa nikdy nezameriavala na hráčov. Aj tie ich najvýkonnejšie notebooky alebo desktopy sa dali označiť ako multimediálne. To sa však v uplynulom roku zmenilo. Acer prišiel s radom Predator, ktorý je cielený predovšetkým na už spomínanú kategóriu používateľov. My sme mali možnosť otestovať notebook Predator15. Ako dopadla premiéra Aceru na tomto poli?

Balenie

Už pri prvom uchopení krabice pocítite, že sa v nej naozaj nachádza ozajstný predátor. Spolu s ním v nej nájdete aj 200W napájací zdroj a menší papierový obal s príslušenstvom. V ňom nemilo prekvapí absencia disku s ovládačmi, ktoré sa pri prípadnej reinštalácii systému určite zídu. Poteší však prítomnosť špeciálneho prídavného ventilátora, ktorý je možné vložiť do slotu pre optickú mechaniku a zvýšiť tak účinnosť chladenia.

Dizajn a dielenské spracovanie

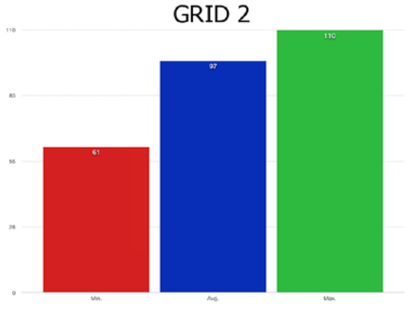
Ak nie ste v segmente herných notebookov zorientovaní, určite si Predatora pri prvom pohľade pomýlite s herným notebookom Asus zo série R.O.G. Bohužiaľ, ani to nezachraňuje celkový dojem z dizajnu. Inak povedané, je fádny a neprináša v tomto segmente nič nové. Na niektorých používateľov môže celkové podsvietenie pôsobiť príliš agresívne.

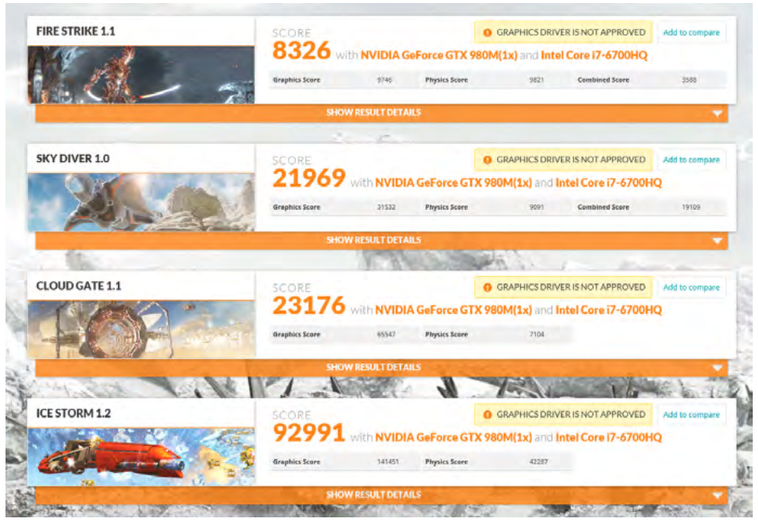
Pre tých je ideálnou voľbou model V17 Nitro Black Edition, ktorý je síce o niečo menej výkonnejší, no jeho výkon je stále dostatočný a dizajn je elegantnejší. A, samozrejme, je aj lahší. Predatorova váha, ktorá je 3,5kg, z neho nerobí práve prenosného spoločníka. Je veľká škoda, že Aceru sa váhu nepodarilo dostať pod hranicu 3kg, aby sa mohol v tomto ohľade porovnávať s ostatnými hráčmi na trhu.

Notebook je vyhotovený kompletne z plastu, to mu ale neuberá na pevnosti. Plast je zároveň jemne pogumovaný, takže nehrozí, že vám ruky pri písaní ľahko skĺznu zo základne.

Základňa sa ani pri uchopení za roh jednou rukou nedeformovala. V každom prípade, Acer mohol vyrobiť aspoň veko displeja z kovu. Pri súčasnom vyhotovení je panel displeja chránený nedostatočne a už pri malom vyvinutom tlaku je možné pozorovať výraznú deformáciu obrazu.

Pri notebookoch tohto typu je zvykom, že konektorová výbava je veľmi bohatá. Konkrétne v pravej hrane sa našlo miesto pre dva USB 3.0 porty, USB Type-C port, HDMI a DisplayPort výstupy a Ethernet. Na druhej strane potom nájdete ďalšie dva USB 3.0 porty, zvukový vstup a výstup, čítačku kariet a vstup pre napájanie, ktorý je umiestnený veľmi nešťastne. V prípade, že je notebook zapojený v sieti, výrazne komplikuje prístup k susediacim USB portom.





Displej

15,6-palcový panel ponúka rozlíšenie FullHD (1920×1080px) a vďaka zobrazovacej technológii IPS sú jeho pozorovacie uhly vynikajúce. Niektorým ortodoxným hráčom môže jeho prítomnosť prekážať, keďže IPS panely majú vyššiu odozvu ako klasické TN panely, ktoré však zároveň trpia deformáciou farieb pri vyšších pozorovacích uhloch. Matné prevedenie zaručuje minimálne odlesky aj pri priamom slnečnom žiarení. Podanie farieb je tiež na skvelej úrovni a celkovo je displej jedným z najväčších lákadiel notebooku.

Klávesnica a touchpad

Písanie na klávesnici je pohodlné, zdvih kláves priam ideálny, prítomnosť numerickej časti príjemným bonusom, no ako celok ju degraduje červené podsvietenie ľavej časti. Pôsobí síce efektne, no v noci ho budú vaše oči preklínať. Nielenže sú popisy tlačidiel takmer nečitateľné, navyše už spomínaná červená farba v tmavom prostredí neskutočne ťahá oči, na rozdiel od modrej, ktorá podsvietuje numerický blok. Nie je možná ani jeho regulácia.

Intenzívne používanie touchapdu je prakticky nemožné. Jeho povrchová úprava je veľmi dobrá, bohužiaľ, sústavné vynechávanie pohybov a neistý klik tlačidiel pod ním ho predurčujú na používanie len v núdzových situáciách.

Hardvérová výbava a výkon

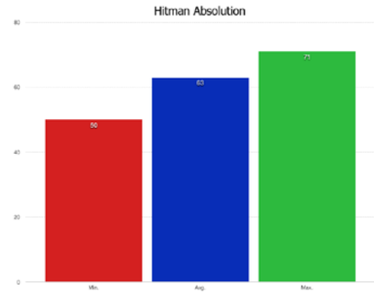
Predator nezískal svoje označenie len tak. V jeho tele sa skrýva naozajstný dravec v podobe procesora Intel Core i7 6700HQ, ktorý disponuje štyrmi fyzickými jadrami s taktom 2,5GHz a možnosťou okamžitého pretaktovania vďaka technológii TurboBoost až na 3,5GHz. Nanešťastie, táto hodnota je v prípade Predatora len teoretická. Kvôli nedostatočnému chladeniu procesora bola maximálna dosiahnutá hodnota počas testovania 3,0GHz. Viac však znepokojuje samotná teplota procesora. Tá sa pri plnej záťaži vyšplhala na astronomickú hodnotu 95°C. Ak zoberieme do úvahy časom sa zhoršujúcu vrstvu teplovodivej pasty medzi procesorom a chladičom, môžeme sa iba domnievať, aké teploty bude procesor dosahovať po dvoch rokoch používania.

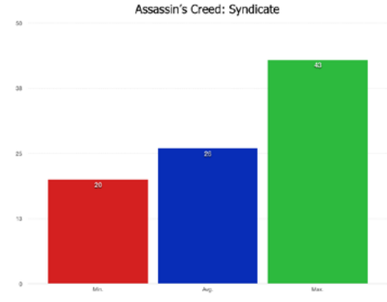
Našťastie, týmto nedostatkom netrpí grafická karta, ktorá je v notebooku zastúpená modelom NVIDIA GeForce GTX 980M so 4GB dedikovanej pamäte. Teplota jadra, či už pri klasických benchmarkoch, alebo benchmarkoch zameraných na stabilitu pri maximálnom využití, neprekročila hranicu 70°C. Zásluhu na tom má predovšetkým prídavný ventilátor. Tieto dva komponenty dopĺňa 16GB operačnej pamäte. Takéto množstvo je plne dostačujúce na náročné hranie aj na strih videa.

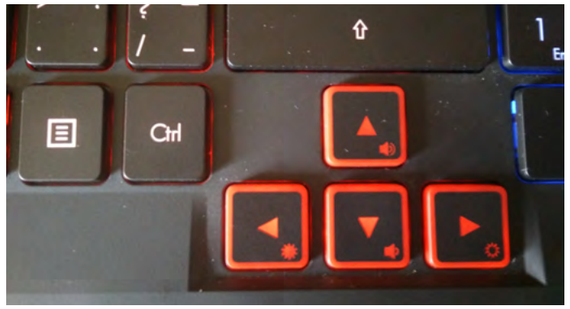
Notebook bol podrobený viacerým testovacím benchmarkom, ktoré ukázali, že v mohutnom tele sa ukrýva naozaj výkonná kombinácia komponentov. Cinebench síce potvrdil, že oproti klasickým desktopovým procesorom z radu Core i7 je mobilná verzia podstatne slabšia, no na pomery notebookov ide o špičku. Pri grafických benchmarkoch sa zopakoval rovnaký scenár ako pri benchmarkoch procesora.

Väčšinu z vás ale zaujímajú reálne herné testy. Tie prebiehali v trojici hier Grid2, Hitman: Absolution a Assassin's Creed: Syndicate. Zatiaľ čo prvé dva tituly boli hratEľné aj na Ultra nastaveniach, Assassin's Creed: Syndicate mal už pri tomto type nastavení problém s framerátom. V notebooku sa nachádzajú rovno dve úložné jednotky.

SSD disk je navyše pripojený cez PCIe zbernicu, takže jeho rýchlosť je veľká. Druhý, klasický platňový, 1TB disk vám zase skvele poslúži na uloženie dát, ako napríklad filmov, hudby alebo fotografie







Batéria

Kapacita akumulátora, 98Wh, sa na prvý pohl'ad môže zdat' ako gigantická, no ak začnete využívat' výkonový potenciál notebooku naplno, s viac ako jeden a pol hodinou používania nepočítajte. Čo sa týka nenáročného prehliadania webu alebo úpravy kancelárskych dokumentov, tak je na tom notebook s výdržou lepšie. K pripojeniu adaptéra vás vyzve po šiestich hodinách, čo je na notebook tohto typu uspokojivý výsledok.

Operačný systém

Predator je dodávaný s operačným systémom Windows10 Home, ktorý je doplnený o aplikácie výrobcu. Tie bývajú väčšinou tŕňom v oku mnohých používatel'ov, ale v prípade tohto notebooku sú naozaj užitočné. Aplikácia Predator Sense spravuje vaše klávesové skratky, makrá a prirad'ovanie rôznych špeciálnych funkcií a systémových profilov k funkčným tlačidlám. Nástroj Acer DustDefender zase pravidelným uvedením hlavných ventilátorov do reverzného smeru zabraňuje usadzovaniu nepriatel'a každej elektroniky – prachu. Pre efektívnu správu siete je k dispozícii aplikácia Killer Network Manager. V nej máte prehl'ad, ktorá aplikácia využíva najviac dátových prenosov a aj štatistiky o histórii vašich pripojení do rôznych sietí. Poslednou je Acer Care Center, ktorá je užitočná hlavne pri vymazávaní dočasných súborov alebo zálohovaní systému. Všetky aplikácie plnia svoj účel skvelo, čo sa v určitých situáciách nedalo povedat' o systéme Windows10. Fakt, že sa niekedy vypínal skoro tridsat' sekúnd, je ešte s privretými očami akceptovatel'ný, no hráči určite nebudú chápat', že „užitočná" notifikácia o novej verzii Office2016 vás automaticky počas hrania presmeruje na pracovnú plochu.

Zhrnutie

Acer Predator15 je vcelku vydareným vstupom Aceru na pole herných notebookov. Samozrejme, pôrodné bolesti sa našli, no je len na vás, či mu to odpustíte, alebo nie. Tou najzávažnejšou je podl'a nás horšie chladenie procesora, ktoré môžete v súčasnosti ignorovat', no v budúcnosti môže tento nedostatok spôsobovat' výrazné problémy. Na druhú stranu, herný výkon je vynikajúci a GeForce GTX980M si poradila aj s najnovším titulom Assassins Creed: Syndicate. Oceníte taktiež užitočný doplnkový softvér od výrobcu.

Adam Lukačovič

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

Bratislava (Prievoz), Vyšná 9, 82105. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

Lenovo IdeaPad Yoga 500

V rytme jógy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 829€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ konvertibilita
+ IPS displej, pozorovacie uhly
+ konektivita

- priemerný zvuk
- hmotnost'
- nižší jas displeja
- výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 385×255×22,2mm
Hmotnosť: 2,1kg
Displej: dotykový, 15,6" IPS s Full HD
OS: Windows 8, s možnosť ou upgradeu na Windows 10
Procesor: dvojjadrový i5-5200U Broadwell s taktom 2,2GHz
Grafická karta: Intel GeForce 920M v kombinácii s Intel HD Graphics 5500
Operačná pamäť: 4GB RAM
Pevný disk: 1TB+8GB cache
Bezdrôtové pripojenie: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.0
Rozhranie: 2×USB 3.0, USB 2.0, 3,5mm combo audio jack, HDMI, RJ45, čítačka pamäťových kariet
Batéria: 3-článková, 45Wh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Lenovo IdeaPad Yoga 500 je už niekoľkým nástupcom populárnej kombinácie tabletu a notebooku, ktorá vďaka otočným pántom umožňuje otočenie displeja o 360° a premenu notebooku na tablet.

Dizajn, prevedenie

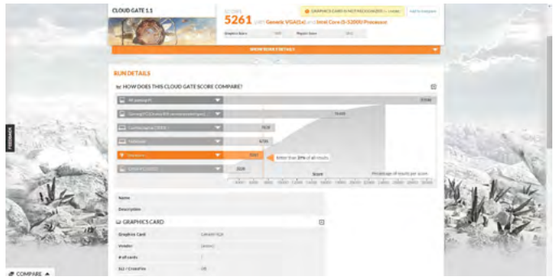
Lenovo to s dizajnom a kvalitou prevedenia jednoducho vie. Lenovo Yoga 500 nie je úplnou vlajkovou loďou novej yogovskej modelovej série, nad ňou je ešte Yoga 700 a Yoga 900, preto ani použité materiály nie sú najluxusnejšie. Budete sa tak musieť uspokojiť s plastovým prevedením. No aj napriek tomu sa Yoga 500 svojím dizajnom radí medzi elegantné zariadenia. V dnešnej dobe je už skoro samozrejmosťou „jednoliata" konštrukcia so zabudovanou batériou a inak tomu nie je ani v tomto prípade. V zatvorenom stave na Yoge všetko pekne lícuje a dolieha. K dispozícii je niekoľko farebných prevedení, my sme mali biele, pri ktorom je vrchná a spodná časť v bielom odtieni, predná a bočné časti sú čierne.

V spodnej časti sú umiestnené reproduktory a výduchy pre chladenie, ktoré sa nachádzajú ešte zozadu prístroja.

Všetko je navrhnuté v duchu elegancie a s dômyslom na detaily. Tento trend pokračuje aj pri otvorení notebooku. Hrany tela lemuje mierne gumové vyvýšenie, do ktorého presne zapadá bezrámový displej.

Pri kúpe Yogy 500 máte na výber z dvoch veľkostí displeja, ktoré označuje číslo za modelovým označením. K dispozícii je verzia s uhlopriečkou displeja 14", označená ako Yoga 500-14 alebo verzia s uhlopriečkou 15,6", označená ako Yoga 500-15.

Za číslami 14 alebo 15 sú ešte uvedené písmena ISK alebo IBD, ktoré označujú verziu procesora. ISK je Intel Skylake a IBD je Intel Broadwell. Lenovo má systém označovania svojich notebookov vcelku dômyselný, preto mi nedalo trochu ozrejmiť pre niekoho možno zmätočné označenie.



Späť k recenzii. K dispozícii sme mali model Yoga 500-15IBD s displejom s uhlopriečku 15,6" a starším procesorom Intel Broadwell. Rozmery tejto konfigurácie sú 385×255×22,2mm a hmotnosť 2,1kg. Tá je však závislá od toho, aký pevný disk máte vnútri prístroja. V rámci série Yoga 500 sú k dispozícii tri farebné prevedenia, čierne, biele a červené.

Displej

Displej nami recenzovanej Yogy 500 mal uhlopriečku už spomínaných 15,6" s Full HD rozlíšením. Displej je typu IPS, ktorý v porovnaní s TN panelmi sľubuje živšie podanie farieb či lepšie pozorovacie uhly. Papier znesie veľa a nie vždy tomu tak býva. Farby u Yogy sú príjemné a pozorovacie uhly sú veľmi dobré. Jeho jedinou nevýhodou je azda lesklé prevedenie, ktoré v kombinácii slnka a nižšieho maximálneho jasu nie je šťastným riešením. Keďže s Yogou je možné pracovať aj ako s tabletom, nechýba mu dotyková podpora. Nad displejom sa nachádza HD webkamera, ktorej kvalita je skôr priemerná.

Tabletobook

Jednou z najzaujímavejších, ak nie rovno najzaujímavejšou vlastnosťou Yogy je jej konvertibilita. Vďaka pántom, ktoré umožňujú pretočenie displeja až o 360°, môžete notebook využiť v jeho štyroch polohách a to klasicky, ako notebook, ďalej ako tablet, stojan a stan. Pri bežnom používaní sú k dispozícii všetky vlastnosti notebooku, ak však začnete otáčať displej smerom dozadu a prekročíte hranicu otočenia o 180°, deaktivuje sa použitie touchpadu a klávesnice a aktivuje sa režim tabletu, o čom ste upovedomení aj graficky na displeji.

Režim stojanu aktivujete tak, že položíte notebook klávesnicou smerom nadol a displej otočíte k sebe, takto funguje telo Yogy ako podstavec. Režim stan sa aktivuje otočením pántmi smerom nahor. Vďaka tejto konvertibilite využijete Yogu rôznymi spôsobmi a v rôznych situáciách.

Konektivita, rozhranie

Lenovo Yoga 500 komunikuje bezdrôtovo prostredníctvom WiFi štandardov 802.11 a/b/g/n/ac a Bluetooth vo verzii 4.0.

Čo sa káblového rozhrania týka, na pravej hrane sú umiestnené: HDMI port, RJ-45 (LAN) port a dvojica USB 3.0 portov. Okrem toho tu nájdete aj tlačidlo na zapínanie notebooku a diódu signalizujúcu stav batérie. Na ľavej hrane je umiestnený Kensington zámok, port na dobíjanie, USB 2.0, 3,5mm combo audio jack a čítačka pamäťových kariet. Okrem nich sa tu nachádza ešte dvojtlačidlo na reguláciu hlasitosti a zámok rotácie displeja.

Klávesnica, touchpad

Yoga 500 k nám prišla s QWERTY klávesnicou a takisto aj numerickou klávesnicou, ktorá je pri modeli takejto veľkosti štandardom. Klávesnica je typická, „lenovácka", ktorej chýba klasická vrchná rada kláves F1 – F12. Tá je nahradená funkčnými klávesmi a k „F-kovým" skratkám sa dostanete pomocou tlačidla Fn.

Touchpad sa nachádza v ľavej tretine notebooku a je prekvapivo veľký. Jeho povrch je hladký a jednoliaty, pomyselný stred, rozdeľujúci pravé a ľavé tlačidlo, je naznačený zvislou čiarkou. Je mierne zapustený do tela notebooku, dobre reaguje a dobre sa s ním aj pracuje. Samozrejmosťou je podpora multitouchu.

V úvode som spomínal plastové prevedenie Yogy, a tu treba dodať, že kryt okolia klávesnice je z brúseného hliníka.

Zvuk

Notebook sa z vnútornej strany pýši nálepkou Dolby Audio. Ovládač pre Dolby Digital Plus je možné zapínať/vypínať a na výber je štvorica preddefinovaných

zvukových žánrov; film, hudba, hra a hlas.

Reproduktory sú na Yoge umiestnené zospodu pri predných gumených nožičkách. Zvuk z reproduktorov je celkom hlasný, na čom má zjavnú zásluhu práve ich umiestnenie, využívajúce odraz zvuku od pevnej podložky. Kvalita zvuku je však všelijaká a závisí od toho, na akej podložke máte notebook položený. Mäkké podložky reproduktory prekryjú a pohltia zvukové vlny, čo zvuk degraduje. Celkovo je však zvuk len priemerný, ničím zaujímavý, s nevýraznými basmi, proste notebookový.

Hardvér

Lenovo Yoga sa dodáva v rôznych hardvérových konfiguráciách. My sme na testovali taký priemer. Staršia generácia dvojjadrového procesora i5-5200U Broadwell od Intelu s taktom 2,2GHz a možnosťou turba až na 2,7GHz, 4GB pamäte RAM, terový pevný disk s 8GB cache pamäťou a kombinácia grafickej karty GeForce 920M s integrovanou grafikou na chipsete, Intel HD Graphics 5500, medzi ktorými systém prepína automaticky v závislosti od požiadaviek na výkon. Dodávaná verzia obsahovala predinštalovaný Windows 8 s možnosťou uprgradeu na 10-ku.

Lenovo Yoga 500 v tejto hardvérovej konfigurácii nie je žiadnym trhačom asfaltu, čomu nasvedčujú aj výsledky z benchmarkových testov.

Veľa ľudí si však kúpi notebook s vidinou, že na ňom bude hrať najnovšie hry, a potom plačú, že to nejde. Primárnym určením Yogy v takejto hardvérovej konfigurácii bude hlavne použitie v škole, teda bežná kancelárska práca, práca s internetom, prípadne hranie nenáročných hier.

Ruka v ruke s vyšším zaťaženým notebooku ide vyššia teplota a aj hlučnosť ventilátora, ktorý je dosť hlasný a občas je ho počuť aj pri menej náročnej práci so zariadením. Pri písaní recenzie a nejakej práci na internete sa teplota jadier procesora pohybovala približne na úrovni 40 – 55°C a ventilátor bol skoro nepočuteľný, občas som ho zaregistroval. Pri benchmarkovom testovaní teplota stúpla na 72°C, čo nie je až také zlé, no a, samozrejme, takisto narástol aj hluk z ventilátora.

Batéria

V notebooku je inštalovaná 3-článková batéria s kapacitou 45Wh, no z jej výdrže nadšení asi veľmi nebudete. Výrobca udáva maximálnu výdrž batérie 5 hodín, ktorú, samozrejme, pri bežnej prevádzke nedosiahnete.

Reálne číslo je skôr medzi 2,5 – 3 hodinami, pri zapnutej Wi-Fi a polovičnej intenzite jasu. No nie je problém Yogu vybiť aj pod dve hodiny, čo je vzhľadom na rozmery a hmotnosť notebooku trochu slabé číslo.

Záverečné hodnotenie

Pekný dizajn, kvalitné prevedenie, možnosti konvertibility notebooku a pekný dotykový IPS displej, aj keď škoda, že lesklý. Jedným z najzaujímavejších prvkov Yogy 500 je konvertibilita, ktorá vďaka dômyselne navrhnutým pántom umožňuje otočenie displeja až o 360°, vďaka čomu získate širšie možnosti využitia, či už ako tablet, prípadne stojan, ideálny na sledovanie filmov.

Na druhej strane zamrzia veci ako vyššia hmotnosť, slabšia výdrž batérie, priemerný zvuk či nižší maximálny jas displeja, ktorý „vynikne" najmä vo výraznejších svetelných podmienkach. No aj napriek tomu si viem Lenovo Yogu 500 predstaviť ako notebook do domácnosti, prípadne do školy.

Miroslav Konkoľ

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

COMGAD funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

HP Pavilion Gaming 15

Kvalitne spracovaný herný notebook trochu zaostáva v hernej časti

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 969€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ displej
+ SSD + HDD kombinácia
+ štvorjadrový procesor

- DDR3L pamäť grafiky
- klávesnica

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 38,45 × 26,51 × 2,88cm
Váha: 2,3kg
Procesor: štvorjadrový Intel Core i5-6300HQ s taktom 2,3GHz a Turbo Boostom 3,2GHz
Operačná pamäť: 8GB DDR3L
Displej: 15,6" Full HD 1920 × 1080px, matný
Pevný disk: 128GB M.2 SSD + 1TB 5400rpm HDD
Grafická karta: NVIDIA Geforce GTX 950M 4GB DDR3L
Audio: Stereo reproduktory Bang & Olufsen nad klávesnicou
Rozhranie a konektivita: 1 × HDMI, 2 × USB 3.0, 1 × USB 2.0, 1 × RJ-45 (LAN), 1 × kombinovaný port pre slúchadlá/mikrofón, čítačka pamäťových kariet SD (SD, SDHC, SDXC), DVD+/-RW mechanika, WiFi karta 802.11a/b/g/n/ac (podporuje technológiu Miracast), Bluetooth 4.0
Operačný systém: Windows 10
Batéria: 48 Wh, 4-článková, lítiovo-iónová s kapacitou 3030mAh
Výkon AC adaptéru: 90W

HODNOTENIE:

★★★★☆

Herných notebookov je dnes na trhu veľké množstvo, od ultratenkých elegánov až po herné monštrá, ktoré výkonom konkurujú aj tým najvýkonnejším desktopom. Ako si v našej recenzii poradí tento herný stroj od Hewlett-Packard?

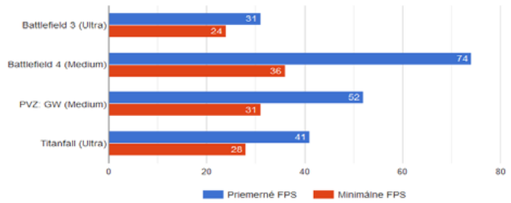
Balenie

Nebyť loga HP, pravdepodobne by ste kartónovú škatuľu neodlíši od škatúľ iných spoločností. Po otvorení tejto škatule som bol príjemne prekvapený, že na mňa nevyletelo nespočetné množstvo letákov ani iných zbytočností.

Okrem samotného notebooku, uloženého v dvoch veľkých koncovkách z tvrdej peny, batérie a 90W napájacieho adaptéru v samostatnej škatuľke sa v škatuli nachádzali iba krátke inštalačné pokyny. Nič zásadné tu nechýba, nič zbytočné tu nie je navyše.

Dizajn a konštrukcia

Pred jeho otvorením by ste mali asi problém zistiť, že ide o hráčsky notebook. Plastová konštrukcia a zadný kryt displeja z matného plastu sú veľmi podobné obyčajným HP notebookom. Jediné, čo by mohlo naznačiť, že je to herný stroj, sú zelené gumové nohy a množstvo vetracích otvorov na spodnej strane notebooku. Po otvorení ho prezrádza hlavne povrch z lesklého plastu so zeleným šesťuholníkovým vzorom a zelená podsvietená klávesnica. Aj keď je celý notebook z plastu, nikde nič nevŕzga, nepraská, a notebook celkovo pôsobí veľmi kvalitne. Čo sa rozhraní týka, notebook má trojicu USB portov, z ktorých dva sú USB 3.0 a jeden je USB 2.0. Na pravej strane sa nachádza jeden USB 3.0 port, HDMI, Kensington zámok, diódy zapnutia notebooku a aktivity diskov, 3,5mm combo audio jack a výduch ventilátora. Na ľavej strane sa nachádzajú zvyšné dva USB porty (jeden 3.0, druhý 2.0), 100Mb/s ethernetový port, čítačka pamäťových kariet SD (SD, SDHC, SDXC), port na napájanie a DVD+/-RW mechanika.



Bezdrôtová komunikácia je zabezpečená pomocou 802.11a/b/g/n/ac WiFi karty a Bluetooth 4.0. Jediné, čo by sa dalo notebooku v tejto kategórii vytknúť, je maličkosť – v hrane idúcej okolo spodného dielu by sa časom mohli nahromadiť nečistoty. Rozmery notebooku sú 38,45 × 26,51 × 2,88cm a jeho hmotnosť je 2,3kg.

Displej

HP Pavilion Gaming 15, ako už názov napovedá, disponuje 15,6-palcovým matným AntiGlare displejom s Full HD rozlíšením a WLED podsvietením. Tento displej je ostrý, má dobré farby a veľmi dobré pozorovacie uhly. Rám displeja ukrýva integrovanú HP TrueVision HD 720p webkameru a mikrofóny a aj keď je trošku hrubší, vynahrádza to svojou pevnosťou a neohne sa, pokiaľ sa o to naozaj nesnažíte.

Klávesnica a touchpad

Klávesnica disponuje numerickou časťou a zeleným podsvietením. Podsvietenie oceníte najmä v tmavých priestoroch a v noci, no uvítal by som viacero úrovní podsvietenia. F-klávesy fungujú neštandardne, napr. pri stlačení klávesy F5 sa zapne/vypne podsvietenie klávesnice a pri stlačení kombinácie Fn+F5 systém zaregistruje stlačenie klávesy F5.

Užitočné, ak potrebujete zvýšiť hlasitosť pri pozeraní videa či filmu, ale dosť iritujúce, ak chcete v zápale boja zmeniť pozíciu vo vozidle. Jednotlivé klávesy sú príjemné na dotyk, majú dobrú dráhu stlačenia, no klávesnica nie je bez problémov.

Šípky hore a dole sú len polovičnej výšky, na čo sa síce dá časom zvyknúť, no pre niektorých ľudí to môže byť veľká nevýhoda. No to nie je to najzávažnejšie. Počas dlhšieho hrania sa z času na čas klávesy zasekávali, čo nie je nič príjemné, najmä ak hráte nejakú precíznu plošinovku a kláves sa vám zasekne v najnevhodnejšej chvíli.

Touchpad je jednodielny, osadený mierne vľavo od stredu. Tlačidlá myši nie sú oddelené od kurzorovej časti. S touchpadom sa pracuje bezproblémovo, podporuje ovládanie gestami a klikanie tlačidiel je tiché, čo sa od notebooku tejto cenovej kategórie automaticky očakáva.

Hardvér a výkon

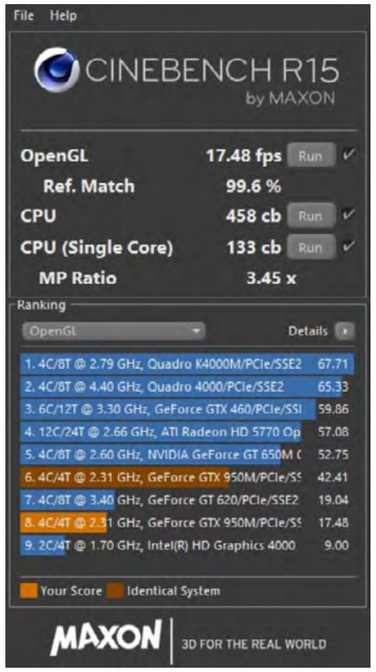
Testovaný notebook disponuje štvorjadrovým procesorom Intel Core i5-6300HQ najnovšej architektúry Skylake s pracovnou frekvenciou 2,3GHz a Turbo Boost frekvenciou 3,2GHz. Notebook disponuje 8GB 1600MHz DDR3L operačnej pamäte (1 × 8GB) a dvoma slotmi s možnosťou zvýšenia až na 16GB.

Trochu zamrzelo použitie DDR3L namiesto DDR4, ktorú tento procesor takisto podporuje, ale pri hraní je v tom zanedbateľný rozdiel. Zvuk zabezpečujú stereo reproduktory Bang & Olufsen nad klávesnicou, ktorých zvuk je celkom slušný vzhľadom na notebookové reproduktory.

Kvalitným slúchadlám sa to, samozrejme, nevyrovná, ale sú dostačujúce.

Grafický výkon zabezpečuje dedikovaný čip NVIDIA Geforce GTX 950M architektúry Maxwell s 4GB pamät'ou s viac ako dostačujúcou kapacitou, no, bohužial', len typu DDR3L, ktorá je jasným bottleneckom tejto karty. Nechápem, prečo v roku 2016 vôbec existuje herná grafická karta s DDR3 pamät'ou.

Ja osobne by som preferoval 2GB GDDR5, čo by podl'a mňa dostačovalo kapacitne a aj grafický výkon by bol väčší. So spustením aj tých najnovších hier by ste nemali mat' problémy, no hrat' všetko na ultra detailoch neočakávajte. Notebook obsahuje DVD mechaniku, no či ju v dnešnej dobe digitálnej distribúcie hier niekto využije, je viac ako otázne. Ďalej sú k dispozícii d'alšie dva varianty, vel'mi podobné tomuto, a to o 40€ lacnejší variant bez SSD disku a o 60€ drahší variant s Intel Core i7-6700HQ procesorom.



Notebook sme otestovali Cinebench_R15, Unigine Heaven, Unigine Valley, 3DMARK Firestrike a 3DMARK Sky Diver benchmarkmi.

Hry boli testované na 1080p rozlíšení s vypnutým Motion Blur, FOV 90 a Battlefield 3 na ultra detailoch, Battlefield 4 na medium detailoch, Plants vs. Zombies Garden Warfare na medium detailoch a Titanfall na najvyšších detailoch. Na zaznamenávanie FPS bol použitý softvér Fraps.

Pre operačný systém a zopár programov je tu 128GB M.2 SSD, ktorý napomáha rýchlemu chodu OS a pre hry a iné vel'ké dáta je tu 1TB 5400rpm klasický platňový disk.

Batéria

Vymenitel'ná batéria s kapacitou 48Wh, resp. 3030mAh, sa nachádza v zadnej časti notebooku. Táto relatívne malá kapacita bohato postačí na pár hodín surfovania po webe, no na hranie určite treba zapojit' notebook do siete. Výmena batérie je jednoduchá, no pre mňa osobne trochu neintuitívna, po uvol'není dvoch posuvných zámkov sa totižto nevyberá vysunutím dozadu, ale vyklopením do dolnej strany.

Operačný systém

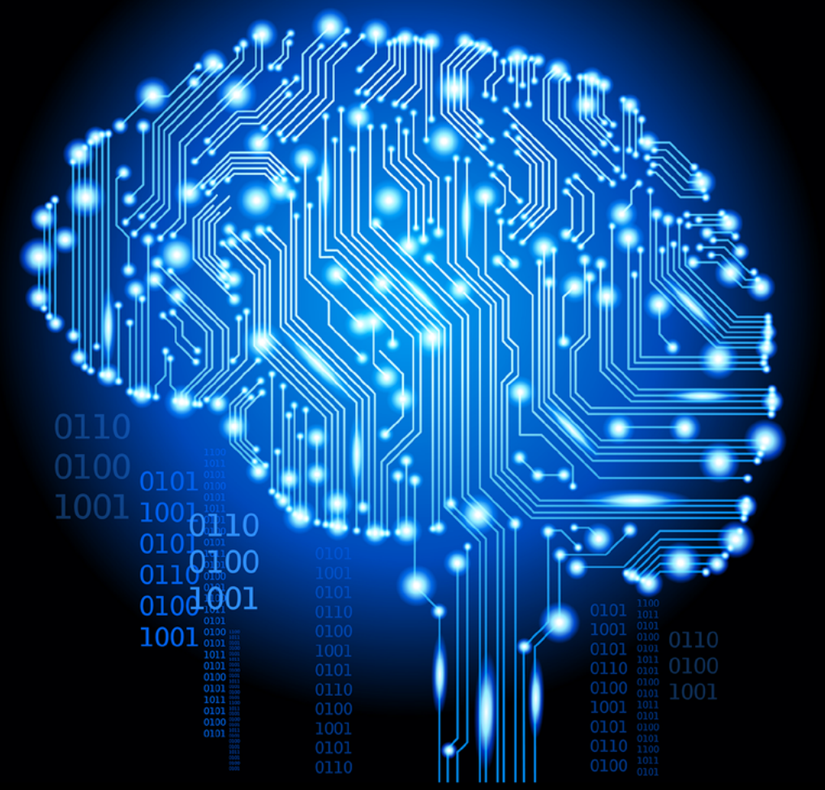
Predinštalovaným operačným systémom je najnovší Windows 10 v 64-bitovej verzii. HP k tomu pridalo ešte Unigine Heaven a Valley Benchmarky, no aj zopár HP aplikácií. Týchto však, našt'astie, nie je vel'a a nijako závažne neovplyvňujú používanie notebooku, teda, osobne som počas jeho používania na žiaden bloatware nenarazil.

Záverečné hodnotenie

Celkovo ide o vel'mi slušný notebook. Dizajnovo je jednoduchší, neštylizuje sa do pozície špičkového herného notebooku. Jeho konštrukcia je síce plastová, ale vel'mi kvalitná. Displej je vel'mi slušný, matný Full HD, síce v trošku hrubšom ráme, ale to vyvažuje jeho pevnost' a odolnost'.

Takisto je vel'mi vítaná kombinácia SSD a klasického platňového disku, vd'aka čomu je operačný systém rýchly a zároveň máte dostatok miesta na hry a iné dáta. Jedinými sklamaniami sú zasekávajúca sa klávesnica a použitie DDR3L pamäte pre grafickú kartu, čo znatel'ne znižuje jej výkon oproti GDDR5.

Stanislav Jakúbek



itexpo

08 Marec 2016 od 8:00

Univerzitná knižnica TUKE, Košice

Výstava a prezentácie IT noviniek

www.itexpo.sk

Cherry stream 3.0

Tichý spoločník na prácu aj na zábavu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Cherry
Dostupná cena: 26€

PLUSY A MÍNUSY:

+ povrch
+ kvalitné spracovanie
+ odozva a pocit pri písaní
+ odolnosť voči poliatiu
+ multimediálne klávesy
+ rozvrhnutie a rozmery kláves

- absencia podsvietenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ klávesov a spínačov: klasické, SX Switch
Rozhranie: drôtová USB
Dodatočná výbava: multimediálne klávesy
Farebné varianty: čierna a šedo-biela
Typ tlače znakov na klávesoch: laserová tlač
Váha: 0,94kg
Rozmery: 47,2cm×17,6cm×1,8cm

HODNOTENIE:

★★★★★

Počítač. To je skrinka, monitor a periférie. Každý z týchto komponentov je sám o sebe dôležitý, ale aj keby ste mali ten najnadupanejší hardvér, bez tých správnych ovládacích prvkov – klávesnicu a myši – by bol takmer na nič. Od bežného browsovania po internete až po behanie po bojisku, prácu s počítačmi si hlavne bez klávesníc neviem predstaviť.

Tentoraz mi pod ruky zavítal výrobok od spoločnosti, ktorá sa na poli klávesníc teší takmer legendárnemu štatútu. Profi hráči, ale aj ľudia, ktorí veľa píšu a ktorí sa naozaj potrebujú spoľahnúť na svoj hardvér, takmer bez výnimky siahajú po klávesniciach

vybavených mechanickými spínačmi od spoločnosti Cherry. Ja sám nie som žiadnou výnimkou, takže už dlhší čas pracujem s klávesnicou FUNC KB-460, osadenou spínačmi Cherry MX Blue, a nedokážem si ju vynachválit'. Keď som si o klávesnici Cherry Stream 3.0 zistil základné informácie, bol som prekvapený, že nejde o mechanický kúsok. Klávesy fungujú na princípe SX Switch, teda plastových nožničkách v spojení s gumenými pružinami, ktoré zabezpečujú odpor a návrat kláves do pôvodnej polohy. Tento typ kláves sa dá nájsť hlavne v notebookových klávesniciach a nízko profilových kúskoch, akým je práve Stream 3.0.

Obal a jeho obsah

Balenie klávesnice je celkom všedné. Biela krabica, na prednej strane zobrazená klávesnica v celej svojej plochej kráse. Základné informácie sú na strane zadnej. Z obalu som získal dojem, že sa v ňom neukrýva ultra prémiový výrobok ani produkt, ktorý sa snaží oslovit' tínedžerov milujúcich blikajúce svetielka, ale pracovný ťahúň, ktorý pomôže pri napísaní niekoľko stranovej práce a potom ešte podľa potreby dokáže zabezpečiť výhru v nejakej tej hre. Čo sa týka obsahu, bolo balenie pestrejšie, obsahuje malý manuál a plastovým obalom chránenú klávesnicu, dýchajúcu kvalitou.

Prvé dojmy a spracovanie

Hneď prvá interakcia s Cherry Stream 3.0 sa niesla v pozitívnom duchu. Kvalita – od váhy, cez odpor a takmer nepočuteľné kliknutie pri stlačení až po povrch kláves, akoby hovorili „nemecká precíznosť". Klávesnica je pritom na počudovanie ťažká, váži takmer jedno kilo a keďže je celý povrch plastový, tušil som, že za tým stojí vnútri ukrytý kovový plát slúžiaci ako podložka pre klávesy. Jediným sklamaním bol iba USB kábel, slúžiaci na pripojenie klávesnice k počítaču. Zdal sa mi mierne tenší a na rozdiel od väčšiny dostupných produktov nebol opletaný. Pri používaní som si preto dával ovel'a väčší pozor pri prekladaní a prenášaní, aj keď som, našťastie, nepostrehol žiadnu blížiacu sa katastrofu. Potvrdzujú to aj vyhlásenia Cherry, že klávesnici neublíži ani bližšie stretnutie

s rozličnými tekutinami. Radšej som sa to neskúšal overiť, ale je príjemné žiť s pocitom, že ten pohár s perlivým nápojom nemusím mať na druhej strane miestnosti. No nie bezvýhradne, totiž

akékoľvek znečistenie sýtenými alebo sladenými nápojmi dokáže mať vplyv na funkčnosť klávesníc aj bez ich skratovania. Z vlastnej skúsenosti musím povedať, že ak sa niektoré tlačidlá kvôli prítomnosti sladkého nánosu zdvíhajú pomalšie ako iné, je to naozaj neznesiteľné.

Vizuál a rozvrhnutie

Klávesnica sa predáva v dvoch farebných variantoch, šedo-bielej a čiernej. Ja som mal k dispozícii čierny variant, ktorý je vskutku vkusný. Plast, z ktorého je klávesnica vyrobená, a hlavne povrchová úprava sa nedá definovať inak ako spojenie toho najlepšieho medzi matným a lesklým prevedením s jemne zdrsneným povrchom. Takisto oceňujem fakt, že písmo na tlačidlách nie je iba obyčajným náterom, ale je spojením laserovej tlače s ABS povrchom, čo zaručuje takmer neprekonateľnú odolnosť voči oteru z dôvodu prílišného používania. Takto sú písmená jasne čitateľné a určite vydržia dlhšie ako bruška prstov bežného používateľa. Za celú dobu používania nevšimol akúkoľvek tvorbu odtlačkov, alebo prílišný kontrast nečistôt.

Samotné rozvrhnutie tlačidiel je štandardné, typu L2, takže sa jej používatelia môžu tešiť na oddelenú numerickú časť, šípky umiestnené pod tlačidlami funkcií ako delete a insert a na svojich separátnych miestach sú aj všetky mäkčene a dĺžne. Potešila ma aj integrácia multimediálnych tlačidiel ovládajúcich zvuk a funkcie dopredu, stop a dozadu, ktoré sa nachádzajú na úplnom vrchu

klávesnice. Vďaka svojmu umiestneniu sú tak v bezpečí pred náhodným stlačením, ale stále dostatočne blízko, aby ich používanie nebolo nepríjemné.

Ergonómia

Ako používateľ, ktorý si už dávno zvykol na používanie mechanickej klávesnice, som pristupoval k tejto klávesnici s miernou skepsou. Prečo vlastne spoločnosť, ktorá je svetoznáma vďaka mechanickým spínačom vyrába aj klávesnice s gumovým systémom? Na(ne)šťastie sa práci s inými typmi kláves stále nedá vyhnúť úplne, keďže notebooky osadené mechanickými klávesmi sa dajú zatiaľ spočítať na prstoch jednej ruky a v bežných firmách obhájite výdavky spojené aj s tými najlacnejšími mechanickými kúskami veľmi ťažko. Na počudovanie bola

pocitová odozva Cherry Stream 3.0 viac ako príjemná a ani pri dlhšom používaní som nerozmýšľal nad pripojením mojej overenej mechanickej spoločníčky. Na čo som si musel zvykať trošku dlhšie, je absencia podsvietenia, no pri bežnom používaní mi to až tak nevadilo.

Klávesy sú dostatočne rozmerné, takže po prvotnom navyknutí nedochádzalo k takmer žiadnym omylom alebo stlačeniam zlého klávesu. Takisto musím vyzdvihnúť hlučnosť, respektíve tichosť.

Pri písaní na mojej súkromnej klávesnici som si síce zvykol a naučil sa milovať ich počuteľné klikanie, keď som si ju ale párkrát vzal do práce, bolo mi slušne vysvetlené, že si ten samopal mám vziať tam, odkiaľ som ho vzal. Stream 3.0 je dostatočne tichá, stále však poskytuje jemnú a príjemnú zvukovú odozvu, hlavne pri rýchlejšom a razantnejšom písaní.

Zhrnutie

Tak ako som nevedel, čo presne od Cherry Stream 3.0 očakávať, tak som bol touto klávesnicou unesený. Nestáva sa predsa každý deň, že by výrobok využívajúci horší systém oslovil ľudí zvyknutých na „to lepšie". O to viac som bol prekvapený, ako rýchlo mi prirástla k srdcu, aj keď som stále presvedčený o nadradenosti mechanických klávesníc. Kvalitný výrobok sa nezaprie a Stream 3.0 v sebe spája to najlepšie zo sveta nemechanických spínačov.

Váha, povrchová úprava a pocit z materiálu, absencia únavy pri dlhšom písaní a cenová dostupnosť pre mňa z tejto klávesnice urobila favorita na používanie v práci aj doma. Niet divu, že predchodca tohto modelu s označením Cherry XT bol najpredávanejším výrobkom spoločnosti. Ak vám záleží na ergonómii a preferujete klávesnice s nízkym zdvihom tlačidiel, lepšiu a dostupnejšiu alternatívu asi nezoženiete.

Komponenty v testovacom počítači

Skrinka: Fractal Design Define S
Matičná doska: Asus Z170-K
PSU (Zdroj): Fractal Design Integra M 750W
CPU (Procesor): Intel Core i7 6700K
GPU (Grafická karta): Sapphire R9 380 DUAL-X NITRO OC
RAM: ADATA XPG Z1 DDR4 16GB
Disk: SSD ADATA SP550 128GB
Chladenie skrinky: 2× Fractal Design Dynamic GP-12
Chladenie procesora: Fractal Design Kelvin S36

Daniel Paulini

Asus Z170-K

Zlatá nižšia stredná trieda

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Asus
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ farebná kombinácia
+ LED podsvietenie

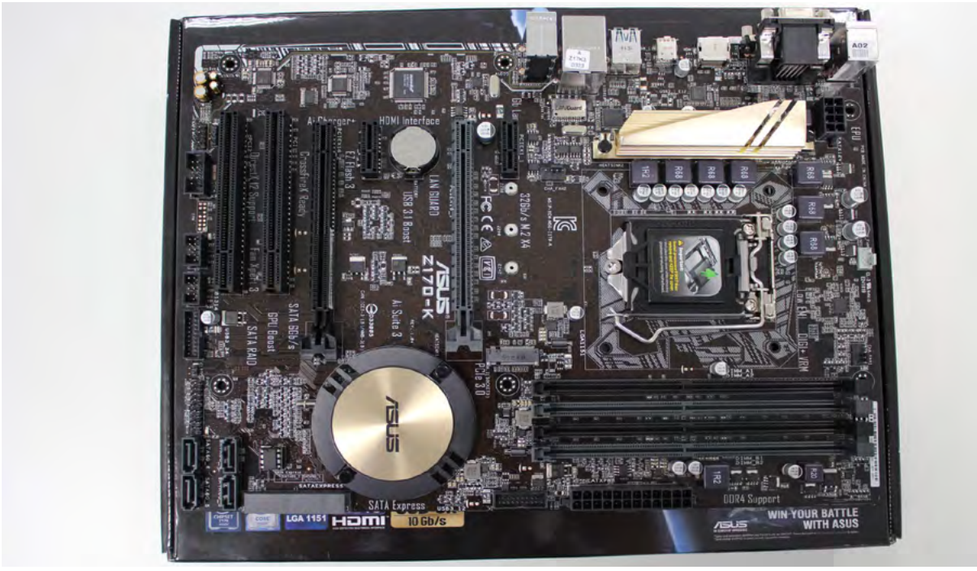
- prehýbanie
- kvalita prevedenia
- počet a rozvrhnutie napájania ventilátorov

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: 1151
Čipset: Intel Z170
RAM: DDR4, max. 64GB
Expanzné sloty:
1 × PCIe 3.0/2.0x16
1 × PCIe 3.0/2.0x16
2 × PCIe 3.0/2.0x1
2 × PCI
Možnosti úložiska:
1 × M.2 Socket 3
1 × SATA Express
6 × SATA 6Gb/s
LAN: Realtek RTL8111H
Audio: Realtek ALC887
USB Porty:
Externé
2 × USB 3.1 Typ A
1 × USB 3.1 Typ C
2 × USB 2.0
Interné
2 × USB 3.0 konektor
2 ×USB 2.0/1.1 konektor
ASUS 5X Protection II
Formát a rozmery:
ATX 30,5cm ×22,4cm

HODNOTENIE:

★★★★☆



S matičnými doskami od spoločnosti Asus sme už mali tú česť pracovať, a hoci nie vždy oslovia najkvalitnejším spracovaním alebo funkcionalitou, len málokedy je im čo vyčítať. Preto, keď sme dostali možnosť vyskúšať si dosku s označením Z170-K, ktorá cenovo aj funkčne spadá do nižšej strednej triedy, vedeli sme, na čo presne si dať pozor a mali sme celkovú predstavu, čo od nej môžeme očakávať.

Asus Z170-K plánuje byť podľa informácií na internete akousi vstupnou bránou do sveta procesorov s architektúrou typu Skylake, ktorá ponúka vo väčšine prípadov aspoň tú najnutnejšiu funkcionalitu a niekde dokonca aj niečo navyše.

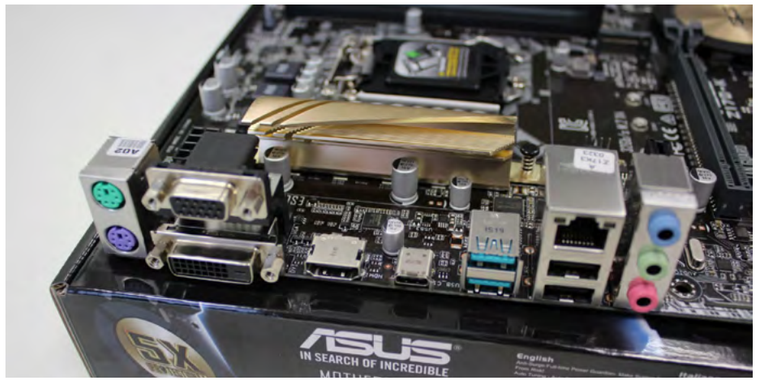
Ku koncu minulého roka sme zistovali, či je to pravda a či nás táto doska dokáže niečím prekvapiť. Doniesol nám Asus pod stromček sladkú salónku alebo iba kus pozláteného uhlia?

Obal a jeho obsah

Štandardné balenie v sebe ukrýva všetky potrebné súčiastky, takže okrem dosky, ktorá je ladená v oku lahodiacej kombinácii čiernej a zlatej, sú v balení ešte I/O kryt, manuál, CD-čko s drivermi a dva SATA káble. Najprv nás prekvapila absencia SLI konektora, potom sme si ale uvedomili, že pre používateľov, ktorí vo svojom počítači plánujú používať dve a viac grafických kariet, asi nebudú dosky nižšej strednej triedy prvou voľbou.

Prvé dojmy a spracovanie

Asi najlepším vizuálnym faktorom dosky je jej farebná kombinácia, ktorá u ostatných výrobcov nie je až taká rozšírená a dá sa vidieť hlavne na drahších profi doskách. Pri Z170-K nás prekvapilo zabudované LED osvetlenie, ktoré indikuje tok dát z audio čipu Realtek. Farba síce neohúri, a nám sa zdala až príliš oranžová na to, aby si sadla so zlatými prvkami na doske, no komu sa nepáči, môže si toto podsvietenie vypnúť. Keď sme Z170-K vytiahli z obalu, čakalo nás menšie prekvapenie, pretože hoci je ATX formát štandardom u väčšiny matičných dosiek, nemá presne definované rozmery. Hneď na prvý pohľad sa nám zdalo, že Z170-K je o čosi užšia ako iné dosky, ktoré sme mali k dispozícii. Prirovnanie ku konkurenčnej doske nám tento



fakt potvrdilo a jej bližšie skúmanie takisto odhalilo aj jej ďalšiu, nie veľmi pozitívnu vlastnosť. Jej materiál je totiž viditeľne tenší ako u konkurenčných výrobkov, s ktorými sme doteraz pracovali.

Inštalácia

PCB (Printed Circuit Board) je na tejto matičnej doske o čosi tenší, než na aký sme normálne zvyknutí. Toto sa premietlo do nadmerného prehýbania pri voľnom držaní a inštalácii a pri osádzaní hlavy vodného chladenia na procesor sme mali naozaj obavy, či to doska vydrží. Takisto sa pri inštalácii ukázala aj úzkosť dosky, lebo jej plocha nepokryla všetky skrutkové odstupy, na ktoré sme doteraz ATX-ové dosky inštalovali.

Celkovo bola užšia o viac ako centimeter a v spojení s jej ohybnosťou sme si naozaj nebolí istí jej životnosťou, hlavne ak by sa s počítačom často hýbalo. Poslednou nepríjemnosťou, s ktorou sme sa stretli po osadení dosky a pri zapájaní komponentov, bol nízky počet napájacích konektorov na ventilátory. Náš testovací počítač by sme nezaradili do kategórie s extrémnym riešením chladenia, ale berieme ako bežnú vec, že v lepších počítačoch sú aspoň štyri ventilátory (tri v skrinke a jeden na procesore). Náš testovací počítač nie je výnimkou, hoci sú tri ventilátory na radiátore vodného chladenia napájané cez jeden konektor. Pripočítali sme k tomu jeden ventilátor na spodku skrinky, jeden vzadu a napájanie vodnej pumpy na procesore a ocitli sme sa v situácii, keď sme krútili hlavou pri zistení, že na doske sú iba tri napájacie body. Keby boli aspoň umiestnené s minimálnym prihliadnutím na logiku. Všetky tri sa totiž nachádzajú v hornej polovici dosky, takže pri spodnom ventilátore sme sa nakoniec (po desaťminútovom hľadaní v škatuliach s náhradnými káblami a konektormi) museli uspokojiť s napájaním zdroj>molex>3pin. Našťastie, pri inštalácii už nedošlo k žiadnym nemilým prekvapeniam ani k žiadnej havárii a mohli sme sa pustiť do používania.

Bežný život s doskou Z170-K a zhrnutie

Táto doska nám rozvrhnutím a niektorými vlastnosťami nepríjemne strpčila život pri inštalácii. Našťastie, keď už bolo všetko pozapájané a mohli sme sa poobzerať v BIOS-e a v nastaveniach, Z170-K z toho nevyšla až tak zle.

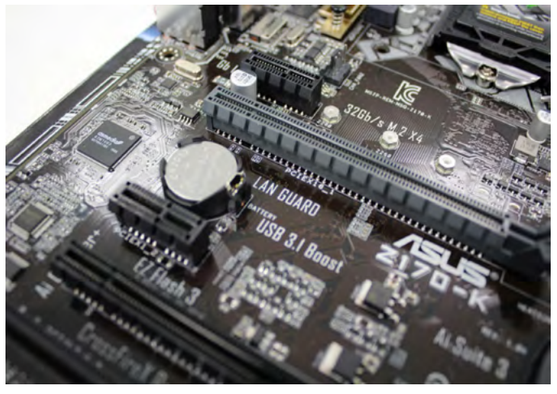
Je pravda, že viaceré veci by sme si na nej vedeli predstaviť lepšie alebo kvalitnejšie v rovnakej cenovej kategórii, ale ako odrazový mostík pre čipset LGA 1151 postačí. Hoci Asus zaručoval päťnásobnú ochranu a všetko vybavenie nutné na bezpečné taktovanie, radšej sme sa príliš neblaznili, a tak sme si užívali na procesore i7-6700K stabilných 4,5GHz pri 1,3V. Kto si vystačí so základnou funkcionalitou a poteší ho navyše USB 3.1 typ C a M.2 konektor, môže kúpou tejto dosky ušetriť aj 50 eur, ktoré by musel zaplatiť za kvalitnejšie výrobky.

Ak ale plánujete skladať počítač, ktorý sa bude častejšie prenášať, a chcete si byť istí všetkými komponentmi, radšej sa pozrite na kvalitnejšie varianty, či už od spoločnosti Asus, alebo od iných, ktoré začínajú od 180 eur.

Komponenty v testovacom počítači

Skrinka: Fractal Design Define S
Matičná doska: Asus Z170-K
PSU (Zdroj): Fractal Design Integra M 750W
CPU (Procesor): Intel Core i7 6700K
GPU (Grafická karta): Sapphire R9 380 DUAL-X NITRO OC
RAM: ADATA XPG Z1 DDR4 16GB
Disk: SSD ADATA SP550 128GB
Chladenie skrinky: 2 × Fractal Design Dynamic GP-12
Chladenie procesora: Fractal Design Kelvin S36

Daniel Paulini



Intel Core i7 6700K

Prémiový výkon za príplatok

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Intel
Dostupná cena: 390€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nízke teploty
+ malá spotreba
+ možnosti pretaktovania
+ slušné výsledky využitia všetkých jadier

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

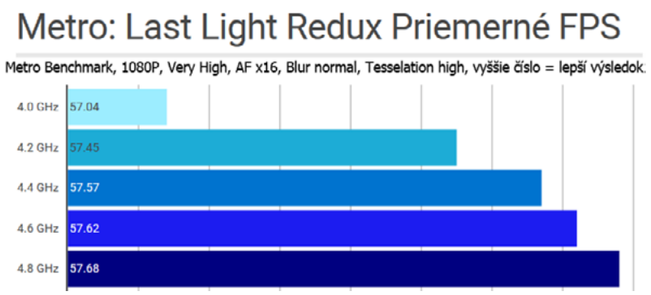
Základné informácie o procesore:
Označenie: i7-6700K
Názov socketu: LGA1151
Veľkosť cache: 8MB
Technológia výroby: 14nm
Počet jadier: 4
Počet vlákien: 8
Základná frekvencia: 4GHz
Turbo boost frekvencia: 4.2GHz
TDP: 91W
Maximálna veľkosť RAM: 64GB
Podporované typy RAM: DDR4, DDR3 a DDR3L
Maximálny počet kanálov: 2
Maximálna rýchlosť prenosu dát: 34.1GB/s
Podpora ECC pamäti: Nie

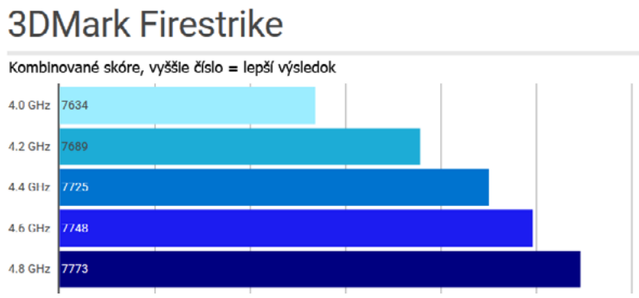
HODNOTENIE:

★★★★☆

Intel. Spoločnosť, o ktorej musel počuť asi každý, kto používa moderné technológie. Ešte nedávno bývali časy, keď mal Intel v segmente výroby procesorov akú-takú konkurenciu, posledných pár rokov však, hlavne s nástupom označení i3, i5 a i7, siahajú záujemcovia o stabilný výkon takmer výlučne po čipoch od modrého tímu. A modrá je, zdá sa, stále dobrá.

14nm architektúra Skylake už takmer nie je novinkou, stále viac hráčov a používateľov počítačov siaha po procesoroch s touto architektúrou. Dostať sa k tomu najlepšiemu, čo ponúka, však nie je jednoduché. Neviem presne, čo stálo za nedostatkom skladových zásob, či to bol príliš veľký dopyt, alebo stále rozbiehajúca sa výroba, ale na osobné zoznámenie sa procesorom, s výrobným označením 6700K, sľubujúcim samé dobré veci, som čakal pekných pár mesiacov. Malý kúsok kovu a kremíku ale konečne dorazil a ja som sa nemohol dočkať na zisťovanie toho, čo všetko dokáže.

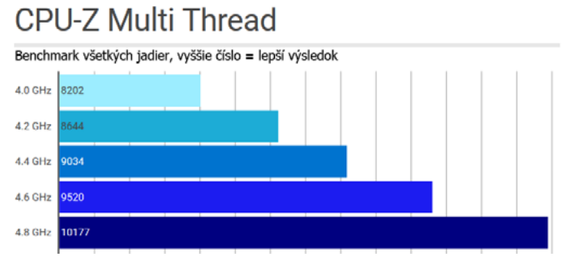


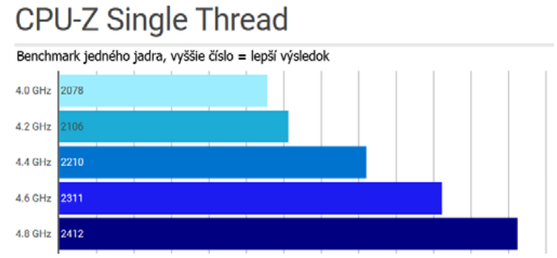


Trochu histórie

Skylake je kódové označenie šiestej generácie Core procesorov od spoločnosti Intel, využívajúci rovnaký 14nm postup výroby ako predošlá generácia s označením Broadwell. Intel svoje procesory vydáva v takzvanom TIK-TAK režime, v ktorom každá TIK generácia (v tomto prípade prechod na 14nm architektúru Broadwell) prináša významné zmeny, čo sa týka fyzického rozloženia, štruktúry a výrobného procesu, a každá TAK generácia (náš dnešný Skylake) pridáva iba rozličnú funkcionalitu a vylepšenia, no drastickejšie už nič nemení.

Obe verzie čipov, Broadwell aj Skylake, sa objavili v priebehu minulého roka, čo bolo spôsobené nečakaným predĺžením vývoja Broadwell architektúry a dolaďovaním výrobných postupov. Pre koncových zákazníkov to však neprinieslo žiadne veľké zmeny.





Balenie a jeho obsah

Fešná krabička s moderným dizajnom v sebe ukrýva bezpečne zabalený procesor a pár stránok dokumentácie. Kto sa už o odomknuté procesory Skylake zaujímal, nebude prekvapený hlavnou zmenou samotného obsahu balenia. Tou je totiž oproti predchádzajúcim generáciám procesorov začínajúcich na i, a nových procesorov bez písmena K na konci, absencia starého známeho Intel chladiča.

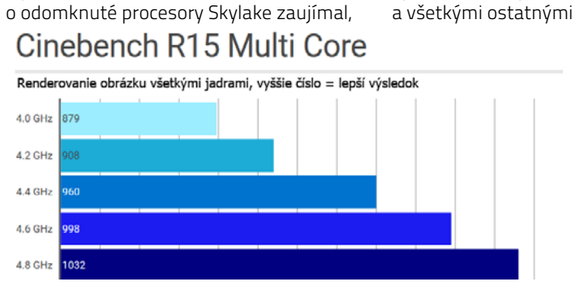
Pravdou je, že hoci je tento chladič funkčný a dá sa využiť nielen na otestovanie funkčnosti hardvéru, ale aj na prevádzku menej výkonných procesorov bez taktovania, k takémuto drahému kúsku určenému do výkonných mašín sa ho pribaľovať naozaj neoplatí.

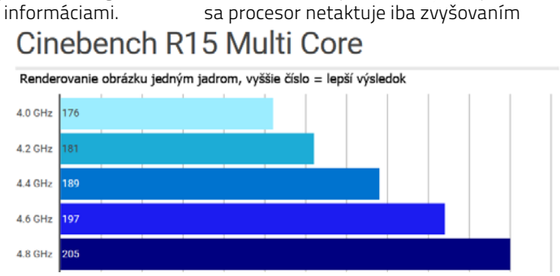
Základné takty, fakty a špecifikácie

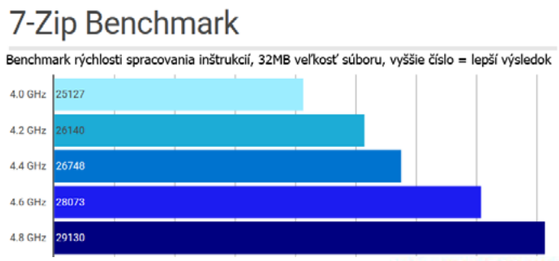
Nebola by to technologická spoločnosť, keby o svojom produkte nespísala dlhočizný list so všetkými špecifikáciami, použitými technológiami a všetkými ostatnými informáciami.

Testovanie a taktovanie

Samozrejme, že procesor s písmenom K za názvom nemožno nechať v základných nastaveniach, preto som sa vybavený kvalitnou matičnou doskou od MSI, stabilným zdrojom od Fractal Design a kúskom odvahy. Pustil som sa teda do zisťovania, kam až tento procesor dokážem potlačiť. Hodnota 4,0GHz, pod ktorou procesor normálne funguje, je v dnešnej dobe takmer nič. Preto som pri stálom zvyšovaní násobiteľa o 200MHz a dolaďovaní napätia ukončil svoju púť až na úctyhodných 4,8GHz pri 1,35 volta. Procesor som následne dokázal pomocou zvyšovania základného taktu dostať aj na stabilných 4,9GHz, ale to bolo dosiahnuté napätím až 1,44V, číslo príliš blízke hodnote 1,45, ktorú neodporúča ani Intel, ani výrobcovia matičných dosiek. Druhotným faktom je, že pokiaľ sa procesor netaktuje iba zvyšovaním







násobitel'a, ale mení sa aj základný takt, ovplyvní to nielen samotný procesor, ale aj PCIe zariadenia ako grafické karty a iné. To znamená, že hoci by bol procesor stabilný, pri taktovaní grafických kariet alebo aj pri bežnom hraní by sa stále mohli objavit' nepríjemní technickí gremlini. Procesor bol preto testovaný v taktoch 4.0, 4.2, 4.4, 4.6 až najvyššom stabilnom takte 4,8GHz, bez zasahovania do frekvencie základného taktu. Testy sme robili hlavne v programoch náročných na výkon procesora, ako je Cinebench R15 s renderovaním obrázkov, CPU-Z, ktorý ponúka vel'mi prehl'adný benchmark procesorov, a d'alšie. Na ukázanie dôsledkov taktovania pri hraní sme siahli aj po overenej kvalite – Metro: Last Light Redux a 3D Mark Firestrike.

Zhrnutie testovania

Ako sme predpokladali, tento nový top procesor od Intelu v mnohých smeroch zažiaril, hlavne čo sa týka výsledkov zat'ažovania viacerých jadier. V profi benchmarkoch zameraných hlavne na produktivitu a tvorbu obsahu sa môže porovnávat' s niektorými kúskami z rady Xeon a dokáže pritom ponúknut' aj stabilný výkon pri hraní. Čo mňa osobne zarazilo, je, ako vel'mi boli výsledky porovnatel'né napríklad s procesorom Intel Core i7 4790K, ktorý je už viac ako rok a pol starý. Pravdou však je, že 6700K prináša radu inovácií, podporu rýchlejších pamätí a dosahuje svoj výkon vo vel'mi príjemných teplotách. Oproti niektorým kúskom, s ktorými som mal čest' pracovat', ma naozaj prekvapilo, že procesor i7 6700K sa pretaktovaný na 4,8GHz s chladičom Fractal Design Kelvin S36, ktorý sa takmer nemusel snažit', držal v každej situácii bezpečne pod hranicou 60 stupňov. Takisto je celkom príjemným zistením aj nižšia spotreba elektriny, ktorá sa držala v pokojovej prevádzke pod 50W a pri zát'aži v rozmedzí 110 až 120 Wattov.

Celkové zhrnutie

Intel opät' preukázal, prečo je na poli procesorov špičkou. Tik-tak systém vydávania procesorov je ustálený, a tak neposkytuje žiadne vel'ké prekvapenia. Inovácia a napredovanie sa v ňom rozhodne nezaprie. Ak rozmýšl'ate o stavbe nového počítača, alebo nad výberom už zloženého kúska a plánujete z neho dostat' aj niečo viac ako len základný výkon, s procesorom i7 6700K chybu neurobíte. Ak však máte št'astie a v počítači vám už tróni kúsok ako i7 3770K alebo 4790K, na to malé vylepšenie, ktoré 6700K vo viacerých smeroch ponúka, tých takmer 400 eur míňat' nemusíte. Odporúčame radšej počkat' na d'alšiu generáciu s označením Kaby Lake, ktorej vydania by sme sa mali dočkat' už koncom tohto roku. i7 6700K je totiž silný, stabilný a šikovný procesor, avšak ktorý má, nanešt'astie, cenovku zvýšenú o prémiový príplatok.

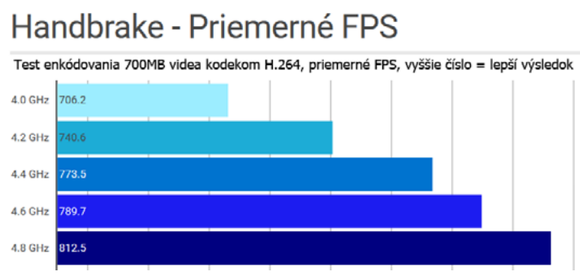
Integrovaný grafický procesor	
Označenie	Intel® HD Graphics 530
Základný takt	350MHz
Maximálny takt	1.15GHz
Maximálna pamäť	1.7GB
Podporované grafické výstupy	eDP/DP/HDMI/DVI
Podpora rozlíšenia 4K	Áno, pri 60Hz
Podpora DirectX	12
Podpora OpenGL	04.4
Intel® Quick Sync Video	Áno
Intel® InTru™ 3D	Áno
Intel® Insider™	Áno
Intel® Wireless Display	Áno
Intel® Clear Video a Clear Video HD	Áno
Maximálny počet obrazoviek	3
PCI Express	
Verzia	3.0
PCI Express konfigurácie	1×16, 2×8, 1×8+2×4
Maximálny počet PCI Express spojení	16

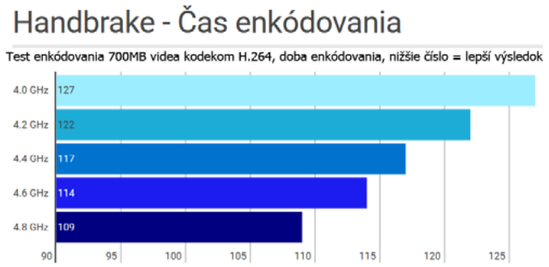
Pokročilé technológie	
Intel® Turbo Boost	2
Intel® vPro	Nie
Intel® Hyper-Threading	Áno
Intel® VT-x (podpora virtualizácie)	Áno
Intel® VT-d pre priame I/O	Áno
Intel® VT-x s podporou EPT	Áno
Intel® TSX-NI	Áno
Intel® 64	Áno
Podpora Idle States	Áno
Vylepšený Intel SpeedStep®	Áno
Tepelný monitoring	Áno
Intel® Identity Protection	Áno
Intel® Stable Image Platform Program (SIPP)	Nie
Intel® Small Business Advantage	Áno
Intel® Ochrana Dát	
Intel® AES New Instructions	Áno
Secure Key	Áno
Intel®SGX	Áno
Intel® MPX	Áno
Intel® Ochrana Platformy	
OS Guard	Áno
Trusted Execution Technology	Nie
Execute Disable Bit	Áno

Komponenty v testovacom počítači

Skrinka: Fractal Design Define S
Matičná doska: MSI Z170 Gaming M5
PSU (Zdroj): Fractal Design Integra M 750W
CPU (Procesor): Intel Core i7 6700K
GPU (Grafická karta): Sapphire R9 380 NITRO OC
RAM: ADATA XPG Z1 DDR4 16GB
Disk: SSD ADATA SP550 128GB
Chladenie skrinky: 2× Fractal Design Dynamic GP-12
Chladenie procesora: Fractal Design Kelvin S36

Daniel Paulini





logitech

G29 DRIVING FORCE™
PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

Volant G29 Driving Force, vyvinutý pre najnovšie tituly pre PlayStation®4 a PlayStation®3, je vybavený realistickým mechanizmom riadenia, napr. dvojmotorovou spätnou väzbou a tichými prevodmi. Ovládacie prvky na volante a LED indikátory otáčok/radenia vám pomáhajú robiť rýchle a plynulé zmeny prevodov, a pedále poskytujú rýchlu a vyrovnanú odozvu. Volant Driving Force bol vyvíjaný s dôrazom na pohodlie a odolnosť, s ručne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.

*Pre PlayStation®4 je k dispozícii voliteľný doplnok 6-rýchlostná manuálna rýchlostná páka Driving Force Shifter (predávaná samostatne) © 2015 Logitech. Logitech, logo Logitech a ďalšie značky Logitech sú majetkom spoločnosti Logitech a môžu byť registrované. PlayStation je registrovaná ochranná známka spoločnosti Sony Computer Entertainment Inc.

gaming.logitech.com/G29

Logitech® | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ TICHÁ

Hrajte rychleji a s vyšší přesností pro hlubší zážitek. Citlivé dotykové mechanické klávesy s aktivační silou 45 gramů přemění myšlenku v akci. Díky 110 klávesám s vlastnostmi zabraňujícími vzniku vad obrazu a funkcí snímání až 26 kláves najednou bude každý váš stisk klávesy naprosto přesný. Díky tichým spínačům kláves s přidanými tlumicími kroužky se budete moci plně soustředit na hru.

Klávesnice Logitech® G710+ poskytne přesně to, co vaše hra vyžaduje.

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce **Logitech.com/G710plus**

© 2012 Logitech. Logitech, logo Logitech a další značky Logitech jsou majetkem společnosti Logitech a mohou být registrovány. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2015, 182 min

Režie: Quentin Tarantino
Scénář: Quentin Tarantino
Kamera: Robert Richardson
Hudba: Ennio Morricone
Hrají: Samuel L. Jackson, Kurt Russell, Jennifer Jason Leigh, Walton Goggins, Demian Bichir, Tim Roth, Michael Madsen, Bruce Dern, James Parks, Dana Gourrier, Zoë Bell, Lee Horsley, Gene Jones, Channing Tatum, Quentin Tarantino (vyp.), Keith Jefferson, Craig Stark, Belinda Owino

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecké výkony
+ scénář
+ dialogy
+ kamera
+ atmosféra

- pár drobností v závěru
- nepříliš pasující Channing Tatum

HODNOTENIE:
★★★★★

Osm hrozných

KOLTY PROKLATĚ NÍZKO U PASU

Jen málokdo má v Hollywoodu v současnosti takové jméno jako režisér Quentin Tarantino. Osobitý tvůrce, který patří mezi nejoriginálnější autory současné zaoceánské tvorby, dokáže i v rámci přední produkce točit osobité filmy bořící zaběhlé trendy a žánrové stereotypy. Po dlouhém čekání do kin konečně přichází jeho novinka, už druhý western, s názvem Osm hrozných. Ten se kromě problematické cesty na stříbrné plátno může pyšnit také hvězdným obsazením a chytlavou propagací. Stojí za to na něj vyrazit do kina?

Krátká odpověď by v tomhle případě byla: „Ano, bez nejmenšího váhání." Ale proto tady nejsme, že? Nejdůležitější je však bezesporu připravit se na to, co se na vás v kině vlastně chystá. Čekáte-li totiž akčně položenou vypalovačku z divokého západu, tedy spíše v podobě mrazivého antiwesternu z Wyomingu, možná byste měli trochu upravit svá očekávání. Spíše než klasický western plný přestřelek a výrazných hrdinů totiž čekejte čistokrevně „tarantinovskou" konverzačku, která z westernu, jeho formálních a stavebních prvků, spíše vychází a ctí je, než že by je plně následovala. Více než dalšího Djanga tedy čekejte jistou obdobu Gaunerů kdesi na samotě u lesa s bandou pistolníků. A to je právě to, v čem Tarantino exceluje tak, jako nikdo jiný.

Olovo, sníh a krev

Osm hrozných otevírá správně absurdní a za vlasy přitažená příhoda o transportu zajatkyně před soud a zkasírování tučné odměny za její hlavu. Tuto situaci komplikuje hned několik náhod a nepravděpodobných setkání, které jen podtrhují absurditu a nadsázku situace, ve které se hrdinové filmu nacházejí. A přesně tohle je ideální výchozí pozice pro geniální dialogy, kterými vždy dokázal Tarantino své fanoušky dostat. A ani tady tomu není jinak. Skvěle napsané postavy využívající klasické westernové archetypy spolu konverzují v od civilizace odříznutém odpočívadle a jejich vzájemné interakce a rozhovory postupně odkrývají nejen jejich příběhy, ale také přiostřují už tak napjatou situaci v místnosti. Ta postupně graduje, až se dostává do pro Tarantina typické exploze absurdity, krve a za vlasy přitažených situací. Díky tomu tak film ani na moment

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

neucukne z naprosto pevných otěží, pomocí kterých diváka táhne příběhem od úvodních titulků až po samotný závěr.

Neméně důležitým faktorem, proč právě Osm hrozných tak výtečně funguje, je neskutečně padnoucí casting. Všichni z hlavních hráčů příběhu hrají naplno a jejich postavy je radost v tomhle absurdním mrazivém kolotoči sledovat. Tim Roth se svým proklatě úlisným katem a Samuel L. Jackson se svým lovcem odměn však přeci jen ostatní o ždibec převyšují. Ovšem ani v jejich případě bych se nebál užití slova dokonalý. Jediným, kdo tuhle iluzi herecké preciznosti tak trochu narušuje, je Channing Tatum v menší roli v závěru filmu, který svým moderním projevem tak trochu působí nemístně mezi jinak precizním obsazením. Avšak ne vyloženě špatně. Zvláště když i on využívá podmanivě přímočaré dialogy, které se místy nebojí zajít do výrazného extrému. Vždy však přesně padnoucí do dané situace a dohromady vytvářející iluzi precizně nakomponované jednoduché povídky, která nabere brutálního konce.

Preciznost v každém ohledu

Preciznost snímku každopádně dokresluje i audiovizuální stránka, jejíž krása je vidět nejen v interiérech, avšak také v mrazivých pláních Wyomingu, kde se tenhle western odehrává. Tarantino má moc dobře nakoukáno z filmové historie, což je krásně vidět na tom, co všechno divákům předvádí v rámci své novinky. Společně s kameramanem Robertem Richardsonem předvádí velice líbivou podívanou, která byť se odehrává v mrazu a sněhu, poctivě následuje vizuální stránku klasik westernového žánru. A nebýt několika přehmatů při digitální úpravě hloubky ostrosti v jedné ze závěrečných scén, neměl bych v podstatě ani po téhle stránce filmu co vyčítat. Zvláště když k tomu všemu hraje legenda filmové hudby a westernů obzvláště, pan Ennio Morricone.

Zkrátka na adresu tohoto snímku není moc co namítat. Pokud patříte mezi fanoušky Quentina Tarantina a máte nakoukáno z jeho předešlých filmů, víte zhruba, co vás čeká. Spíše než rozmáchlá podívaná na poli westernu, jakou byla jeho předešlá štace v tomto žánru, je Osm hrozných drsnou konverzační podívanou z ranku prvních filmů tohoto tvůrce, která oslní snad vším, co si pro vás tvůrce v průběhu necelých tří hodin připravil. Takhle jedinečná a precizně odvedená filmařina v kinech dlouhé měsíce nebyla a troufám si i tvrdit, že zase dlouho nebude. To si zkrátka nebudete chtít nechat ujít na velkém plátně.

„Quentin Tarantino natočil jeden ze svých nejlepších filmů, na kterém se těžko hledá něco špatného. Výtečně vystavěná dialogovka, která je přesně tak absurdní, stylová a scenáristicky precizní, jak by měla být."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Miss You Already, 2015, 90 min.

Réžia: Catherine Hardwicke
Scenár: Morwenna Banks
Hudba: Harry Gregson-Williams
Obsadenie: Toni Collette, Drew Barrymore, Dominic Cooper, Paddy Considine, Charlotte Hope, Tyson Ritter, Jacqueline Bisset, Noah Huntley, Mem Ferda, Eileen Davies, Honor Kneafsey

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecké obsadenie
+ humor
+ realistickost'

- záverečná štvrt'hodina

HODNOTENIE:
★★★★☆

Už teraz mi chýbaš

PRIATEĽSTVO Z BÚRLIVÝCH VÝŠIN

Ženské priatel'stvá sú často označované za komplikované. Jeden z populárnych mýtov je, že sa vieme rozhádat' pre mnoho vecí a naše priatel'stvá sa otriasajú v základoch už pri maličkostiach. Čo sa však stane, ak do celoživotného priatel'stva zasiahne rakovina? Práve príbehom, kde sú troma vrcholmi trojuholníka Jess (Drew Barrymore), Milly (Toni Collette) a rakovina prsníka, sa zaoberá najnovší film Catherine Hardwicke. Rakovina je v posledných rokoch často využívanou témou vo filmoch – ešte máme v čerstvej pamäti tínedžerskú dramatickú romancu Na vine sú hviezdy i o niečo staršie a menej známe 50/50. Ked' sa spojí vel'ká emotívna sila prameniaca z t'ažkej choroby s putom priatel'stva či láskou, výsledkom je zvýšená spotreba vreckoviek v publiku. Áno, ani Už teraz mi chýbaš v tomto nie je výnimočné. Ponúka však aj niečo navyše?

Jess (D rew Barrymore) a Milly (Toni Collette) sú kamarátkami, odkedy si len dokážu spomenút'. Vždy stáli jedna pri druhej a podporovali sa pri všetkých významných okamihoch, ktoré v ich životoch nastali. Napriek tomu, že sa už ako dospelé nachádzajú v rozličných životných situáciách, stále sú nerozlučné. Milly žije s manželom Kitom (Dominic Cooper) a ich dvoma det'mi v krásnom dome v meste, zatial' čo Jess sa márne snaží otehotniet' s priatel'om Jagom (Paddy Considine). Do Millinho idylického života však zasiahne nečakaná rana – diagnostikujú jej rakovinu prsníka. Milly, ktorá miluje nielen svoju rodinu, ale aj sama seba, sa tak musí vyrovnat' s množstvom prekážok, ktoré jej choroba pripravuje. Po svojom boku by potrebovala Jess, no v jej živote sa práve odohráva niečo diametrálne odlišné.

Rakovina je t'ažká téma a ak sa tvorcovia aspoň trochu snažia o spracovanie, ktoré bude pravdivé, často nechávajú divákov topit' sa v slzách bez toho, aby im dopriali malú úl'avu v podobe humoru. Je jasné, že humor nachádzajúci sa v príbehu, kde hrá hlavnú úlohu rakovina, musí byt' najčernejší z čiernych. A práve takýto humor je vel'kou devízou tohto filmu, pretože vo výraznej miere pomáha utvorit' charaktery postáv a taktiež pomáha divákom stotožnit' sa s nimi a obl'úbit' si ich a to aj za cenu, že sa bude často smiat' cez slzy.

Film je taktiež mimoriadne úprimný – zobrazuje záležitosti, ktoré s rakovinou bytostne súvisia, no často sú vo filmoch prehliadané. Je vynikajúce, že sa tvorcovia filmu nezastavili pri „povinnej jazde", akou je oholenie hlavy a výber parochne, ale ukázali tú škaredú pravdu rakoviny – dlhé čakanie pri chemoterapii, zvracanie do plastových kelímkov či jazvy po mastektómii. Už teraz mi chýbaš tak získalo vel'mi cenný prvok a to realistickost'.

Scenár taktiež úspešne nahliada do medzil'udských vzt'ahov a osobnostných zmien. Najväčšou prejde, samozrejme, Milly. Od (až príliš) zdravého sebavedomia prechádza cez fázu excesov až do pokorného prijatia samej seba, a v každej fáze ju vynikajúco stvárňuje Toni Collette. Nádherný moment filmu, kedy obe postavy tancujú vo vresovisku a Milly odletí parochňa, je priam očist'ujúci. V centre filmu je aj jej vzt'ah s Jess, ktorý je nám spočiatku prezentovaný ako dokonalé priatel'stvo, no pri silnej a skvele zahranej scéne na úpätí skaly zist'ujeme, že ako všetko, aj ich priatel'stvo má svoje chyby ako napríklad Millin narcizmus a Jessin prílišný altruizmus. Za skutočnú hviezdu obsadenia považujem Drew Barrymore ako Jess, pretože najmä ona vie vždy Milly - a divákov s ňou – vytiahnut' z melanchólie. Napriek tomu, že vzt'ahy oboch žien s ich partnermi sú trochu v úzadí, nedá sa nespomenút' výborná práca scenáru s problematikou narušenia partnerského vzt'ahu, do ktorého vstúpila choroba.

Napriek viac než sl'ubným trom štvrtinám film prichádza do ciel'ovej rovinky menej vydarene. Realistický pohl'ad vystrieda pohl'ad Hollywoodu a z príbehu sa miestami stáva až fraška, pričom záverečný voice-over by sa dal úplne vystrihnút'. Snímka tak dopláca na prílišnú snahu za každú cenu dopovedat' príbeh aj tam, kde by sa hodilo tiché vyznenie. Pristal by mu civilnejší koniec, no napriek tomu je film výnimočne dobre napísaný a zahraný. Zanechá totiž vel'ký pocit pokory a radosti zároveň a to aj napriek tomu, že bude plakat' celé kino.

„Film dá zabrat' nielen slzným kanálikom, ale aj brániciam vd'aka kombinácii tragického motívu a láskavého, trochu čierneho, humoru. Film stojí na kvalitnom scenári a hlavne krásnych výkonoch oboch hlavných predstaviteliek. "

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Bod zlomu, 2015, 115 min.

Réžia: Ericson Core
Scenár: Kurt Wimmer
Kamera: Ericson Core
Hudba: Junkie XL
Obsadenie: Luke Bracey, Teresa Palmer, Ray Winstone, Édgar Ramírez, Delroy Lindo, Tobias Santelmann, Bojesse Christopher

PLUSY A MÍNUSY:
+ výber lokalít
+ vizuál a niektoré akčné scény

- nevierohodný a nelogický príbeh
- plytké postavy a dialógy
- prehnaná „videoklipovosť"
- slabé 3D

HODNOTENIE:
★★☆☆☆

Bod zlomu

ADRENALÍN V KRVI

Jedným z dlhodobo populárnych trendov v Hollywoode je oživovanie starých značiek a divácky úspešných titulov s komerčným potenciálom. V poslednej dobe je táto móda opäť v centre pozornosti. Práve tento rok možno hovoriť o roku silných návratov hneď niekoľkých veľkých fenoménov filmového sveta. Podarilo sa to však i v prípade dnes už takmer kultovej akčnej snímky Bod zlomu?

Remake máva zmysel najmä vtedy, pokiaľ len neťaží z predlohy, ale aktualizuje ju a čímsi ju obohacuje alebo mení. Mnohí si ešte dnes veľmi dobre pamätajú na Bod zlomu režisérky Kathryn Bigelow z roku 1991, v ktorom sa proti sebe postavili Keanu Reeves ako agent v utajení a Patrick Swayze ako vodca skupiny nepolapiteľných bankových lupičov. Film sa stal citovanou klasikou a nikoho neprekvapilo, že k nemu odkazoval i druhý diel parodickej „cornettovej trilógie" Jednotka príliš rýchleho nasadenia. Skutočným prekvapením bolo, že sa naň dodnes nikto nepokúsil priamo naviazať - až kým režisér Ericson Core (Nepremožiteľný) svoju ideu nepredložil Warner Bros.. Zmeny, ktoré spolu so scenáristom Kurtom Wimmerom (Total Recall, Ctihodný občan) priniesli však nepovažujem za príliš pozitívne.

Nový Bod zlomu dáva od začiatku jasne najavo, že chce ísť v stopách originálu a zároveň byť sám sebou. V praxi tak zostáva visieť niekde medzi modernizáciou a repetíciou. Námet o agentovi FBI, ktorého úlohou je preniknúť do lupičského gangu a získať dôkazy proti jeho členom zostáva v jadre rovnaký, odlišné sú ale motivácie a ciele postáv. Johnny Utah (čo je tentoraz len prezývka hlavnej postavy) je v tejto verzii bývalým motokrosovým jazdcom, ktorý sa kedysi svojimi šialenými nebezpečnými kúskami preslávil na internete. Po nešťastnej smrti priateľa zanechal športu, vyštudoval právo a pridal sa k FBI. Jeho prvou úlohou je dopadnutie zločincov, ktorými sú podľa všetkého extrémni športovci, snažiaci sa o splnenie tajomnej „Ozakiho osmičky".

Odlišnosti v zámeroch a charakteroch postáv však vyvolávajú celý rad závažných problémov. Len ťažko uveriteľná situácia, v ktorej by nováčika s minulosťou nezodpovedného fanatika do extrémnych športov hneď na začiatku poverili takouto úlohou, patrí medzi tie menšie z nich. Johnny Utah je však čiastočne vinou slabej charakteristiky vlastností a psychológie postavy, čiastočne výberom predstaviteľa Luka Braceyho prakticky na nerozoznanie od zločincov, ktorých má dopadnúť. Dalo by sa namietnuť, že práve preto dokáže efektívne preniknúť do skupiny a získať si jej dôveru. Stráca sa tým však napätie medzi túžbou a povinnosťou, dvoma protichodnými pocitmi a opačnými stranami zákona, ktoré bolo príznačné pre pôvodný film a umožňovalo divákovi vytvoriť si vzťah k protagonistovi. Príbeh nedáva veľa dôvodov mysliť si, že Utah nie je totožným šialencom ako jeho súperi a snaha vykúpiť sa z vlastnej minulosti činnosťou FBI je veľmi nehodnoverná.

Podobne pôsobí i pozadie zločineckých aktivít za účelom „vyššieho dobra". Ekologický podtext a myšlienka vzdať hold našej planéte splnením ôsmich extrémne náročných skúšok, pomenovaných podľa vymysleného Japonca Ozakiho je umelo našróbovaná na dej. Miesto toho, aby dodala konaniu antihrdinov zmysel a prinútila diváka k zamysleniu, v skutočnosti tvorí len spojnicu chabo motivujúcu testosterónovú akciu. Ani otvorená kritika konzumnej spoločnosti postavenej na kapitále a získavaní popularity u más nepadá na úrodnú pôdu, keďže je vo výsledku tým istým - ľahko stráviteľným produktom pre bežného konzumenta. Nejde o výčitky vzhľadom na žáner celkom nemiestne. Bod zlomu má totiž ambície zaujať práve (absentujúcou) myšlienkovou hĺbkou, reflektovaním súčasnej spoločnosti a nejednoznačnosťou postáv. V každom z týchto bodov ale zlyháva. Na rozdiel od Bigelowovej, ktorá sa zameriavala na postavy a ich rozpoltenosť, sú pre Ericsona Corea tým hlavným veľkolepé a opulentné akčné sekvencie natočené moderným videoklipovým štýlom s dunivým hudobným podmazom. Zvyšok príbehu, plný jednoduchých a plytkých dialógov či veľľajších postáv, ktoré nemajú príliš veľké opodstatnenie, je len akoby nutnou vatou na vyplnenie prázdnych miest medzi týmito scénami. Zamrzí i takmer nevyužité 3D, ktoré miesto priestorovosti obrazu skôr často vyvoláva pocit, že sa miesto objektov v troch rozmeroch dívame len na stromy v popredí.

Zaoberať sa hereckými výkonmi v primárne akčnej snímke je zbytočné, zostáva možnosť vyjadriť sa k typovému obsadeniu. To je na prvý pohľad celkom odpovedajúce, ale zároveň veľmi zamenitеľné, keďže väčšina castingu pripomína partiu svalnatých modelov z amerického fitness centra (čo nie je myslené ako urážka). Žiaden z hercov svojim výkonom príliš neprevyšuje ostatných a nenarúšajú tempo filmu, utvrdzujú však jeho status ako produktu určenému len pre uspokojenie diváckych očí (väčšie nároky na hercov nevyvíja).

Bod zlomu sa teda nekoná a Coreov remake neašpiruje na novodobú stálicu v rebríčkoch najobľúbenejších žánroviek, ako tomu bolo u jeho predobrazu. Dáva však muníciu zarytým odporcom natáčania nových verzií starých „klasík" pre ďalšie generácie divákov. A práve na tieto nové generácie i so svojim módnym posolstvom cieľ. S najväčšou pravdepodobnosťou však naň i oni veľmi rýchlo zabudnú.

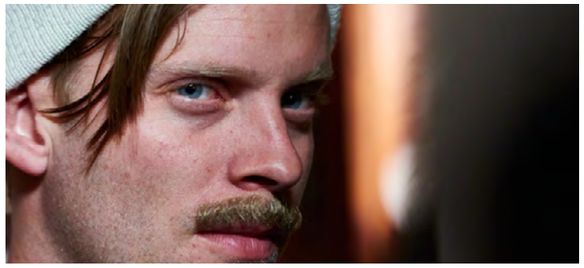
„Obľúbený žáner o policajtoch a zločincoch sa opäť vracia na plátna. Nový Bod zlomu je väčší a akčnejší, než slávny originál z roku 1991 zároveň ale pôsobí značne vykonštruovane a umelo."

Michal Baranovič

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
2015, 90 min.

Režia: Vojtěch Kotek
Scenár: Petr Kolečko
Hudba: Viliam Béreš, Patrik Karpentski
Obsadenie: Ondřej Pavelka, Marek Taclík, Jakub Prachař, Jiří Mádl, Vojtěch Kotek, Vilma Cibulková, Tereza Voříšková, Oldřich Kaiser, Jiří Schmitzer, Hana Vagnerová



PLUSY A MÍNUSY:
+ vypointovanosť
+ hlúpy humor
+ dobré filmové remeslo

- humor je dosť primitívny

HODNOTENIE:
★★★★☆

Padesatka

BYŤ PRIMITÍVOM NIE JE ĽAHKÉ

Pavka Bulák (Ondřej Pavelka) je bežkársky fanatik. Svojho syna nechal porodiť na bežkárskej stope a Trojkráľová päťdesiatka je preňho vždy vrcholom roka. Syn Jura (Jakub Prachař) je taktiež vášnivým milovníkom päťdesiatok. Myslí tým ale ženy v zrelom veku, čo pôsobí veľmi rozptyľujúco na jeho bežkársku kariéru a tak pretek zväčša nedokončí.

Režisér Vojtech Kotek a scenárista Petr Kolečko sa poznajú zo školy. Aj nápad na nakrútenie toho snímku vznikol v ich hlavách ešte počas školy.

A tak aj film vyzerá. V dobrom aj v zlom. Aj keď toho zlého som veľa nenašiel. Treba mať ale na zreteli, že ja sám som pod nánosom civilizácie v srdci veľký primitív, ktorého hlúpy humor jednoducho teší. A Kotekovi treba uznať, že sa svojho filmu zhostil priam s mladíckym nadšením.

„Pche, debilná komédia, to je tak ľahké. To dokáže natočiť každý," poviete si. A áno, máte pravdu. Za všetkých nech je príkladom slovenský Vojtech (2015), ktorý je Padesátke priamym konkurentom.

Medzi Vojtechom a Padesátkou je však jeden zásadný rozdiel. Tvorcovia Padesátky natočili svoj primitívny film zámerne. Padesátka prekračuje hranice vkusu veľmi elegantne, tak, že to aj náročnejšiemu divákovi neprekáža, ale baví sa spolu s filmom. Vojtech pôsobí naproti tomu ako slon v porceláne a jeho primitívnosť nie je zámerom, ale dôsledkom toho, že na viac nemá.

Padesátka je premyslená. Scenár dostal toľko lásky a času čo potreboval, čoho dôsledkom je napríklad aj to, že je naozaj skvelo vypointovaný. S tým súvisí aj veľmi vyvážená kadencia vtipov, pričom koniec filmu prináša nečakanú až mýtickú katarziu, ktorú by ste od filmu tohto typu neočakávali. Tvorcovia tiež dobre pracujú s gradáciou, nie nadarmo si najväčšiu prasačinu nechali až na úplný záver.

Postavy sú ďalším veľkým plusom. Nie sú napísané silene, naopak, niektoré majú v sebe pod nánosom hlúpych gagov nečakanú hĺbku. Herecké výkony sú prirodzené a profesionálne. Plátnu kraľuje Ondřejov Pavelkov Pavka Bulák. Jeho obsesia bežkami je veľmi zábavná a jeho bežkársku chatu budete milovať.

Nezaostáva ani syn Jura na svojej krížovej výprave za ušľachtilým cieľom vyháňania mrazu zo sŕdc postarších žien. Medzi otcom a synom to škrípe už od začiatku a keďže sme v Čechách a na horách, alkohol nemôže chýbať. Chľast sa tiahne celým filmom, pôsobí ako hnací motor konania postáv. Vzťahy medzi postavami, na ktorých je veľká časť humoru založená, sú značne prepálené, ale komu na tom záleží, keď sú tak zábavné...

Česi majú dar vo svojich komédiách presvedčivo zobrazovať lesk a biedu obyčajných ľudí v obyčajných situáciách a aj keď sa to časom zvrhne na absurditu, civilný pocit z filmu zostáva. To sa podarilo aj teraz, smejete sa v podstate na situáciách z reálneho života, len značne pritiahnutých za vlasy.

Padesátka do seba pasuje ako puzzle. Je premyslená do detailu a technicky je veľmi príjemne zvládnutá. Dobré remeslo cítiť aj z vycibreného scenára a množstva premyslených detailov, ktoré si možno na prvé pozretie nevšimnete. Film bude najlepším filmom roka pre vekovú skupinu dvanásťročných, zabaví sa ale aj dospelý. Len sa netreba prehnane hrať na intelektuála. Ak ale beztak chcete hrať formu a tváriť sa, že hlúpy humor nie je nič pre vás, remeselnú kvalitu filmu uprieť jednoducho nemôžete.

„Poctivo natočený film, ktorý nemá iné ambície ako zabaviť. Robí to svojim dosť primitívnym humorom, ktorý nemusí byť každému po chuti. Remeselná kvalita sa ale filmu určite uprieť nedá."

Adam Schwarz

GENERATION MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál BONTONFILM

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 156 min

Režie: Alejandro González Iñárritu
Předloha: Michael Punke (kniha)
Scénář: Alejandro González Iñárritu, Mark L. Smith
Kamera: Emmanuel Lubezki
Hudba: Rjúiči Sakamoto, Carsten Nicolai
Hrají: Leonardo DiCaprio, Tom Hardy, Domhnall Gleeson, Will Poulter, Forrest Goodluck, Paul Anderson, Kristoffer Joner, Lukas Haas, Brendan Fletcher, Robert Moloney, Javier Botet, Brad Carter, McCaleb Burnett, Artur Redcloud, Duane Howard, Vincent Lederc, Grace Dove
Produkce: Steve Golin

PLUSY A MÍNUSY:

+ herečtí představitelé
+ příroda
+ atmosféra
+ kamera
+ hudba

- nevyrovnaný scénář
- zbytečně dlouhé
- slabší momenty

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Revenant

NAPOSPAS DIVOKÉ PŘÍRODĚ A ŽIVLŮM

Loňský rok byl pro původem mexického režiséra Alejandra Gonzáleze Iñárritua velice úspěšným. Jeho poslední režijní počin, Birdman, získal čtyři ocenění Oscar a patřil mezi ty nejzásadnější filmy, které se loni dostaly do distribuce. S podobným úspěchem každopádně počítá i v případě své novinky Revenant Zmrtvýchvstání, která vstupuje čerstvě po vítězství na letošních Zlatých glóbech také do českých a slovenských kin. A právem je z toho první velká filmová událost letošní kinosezony.

Příběh lovce a stopaře Hugha Glasse, který snímek Revenant Zmrtvýchvstání v rámci svého vyprávěného příběhu volně adaptuje, zní téměř neuvěřitelně. Vážně zraněný stopař, kterého při průzkumu překvapila a potrhala medvědice bránící svá mlád'ata, byl zanechán svými druhy na pospas svému osudu a zaživa pohřben v mělké jámě v promrzlé nehostinné pustině Louisiany. Místo pomalé smrti na infekci a horečku se však rozhodl pomstít za vraždu svého syna, který svého vážně zraněného otce bránil až do posledního dechu. Jeho více jak dvě a půl hodiny dlouhá cesta za pomstou je pak strhujícím a mrazivě surovým příběhem člověka, který je motivován jen jedinou věcí. V tomhle film příběhu Hugha Glasse dělá čest.

Komorní a přitom velkolepé

Scény, které tvůrci v rámci filmu diváctvu předvádí, patří mezi ty, u nichž se budou o slabší povahy občas pokoušet i mdloby. Mimo ony surové detaily a vykreslení jednotlivých drobných nepříjemných zákoutí, kam při své pouti musí hlavní hrdina zajít, však film silně staví i na samotné přírodě a lokacích, v nichž se příběh odehrává. Velkolepé a impozantní vizuální kompozice, které kameraman Emmanuel Lubezki divákům v rámci filmu dopřává, jsou daleko před jakoukoliv konkurencí. Preciznost v každém ohledu vizuální stránky jen podtrhuje fakt, že byl film natáčen jen za použití přírodního světla, což se velice pozitivně projevuje na zvoleném stylu filmu. Je zkrátka radost sledovat onu obrazovou jedinečnost, se kterou film vypráví příběh zrazeného člověka toužícího po pomstě.

A právě tento příběh staví především na silných hereckých představitelích, kteří jeho klíčové hybatele ztvárnili. Především prominentní trojice Leonardo DiCaprio, Tom Hardy a Domhnall Gleeson předvádí hereckou extraligu. Hlavně pak DiCaprio zde opět dokazuje, proč by si už přeci jen zasloužil ono nejprestižnější ocenění za hlavní herecký výkon. Ostatní mu pak

zdatně sekundují, a herecky se tak jedná (byť by se pár výjimek našlo, především v případě představitelů domorodých obyvatel) o parádně zpracovaný film, jehož postavy ve vás budou rezonovat ještě nějakou chvíli po projekci.

Nesmírná preciznost i chyby zároveň

Co je však problém, je fakt, že samotný příběh a repliky, které postavy v jeho rámci pronášejí, místy nedosahuje kvalitativních standardů udávaných všemi ostatními aspekty filmu. I když totiž vizuálně působivé a skvěle zahrané scény mají potenciál film posunout někam dále, hned několikrát se film dusí přešlapováním na místě a zbytečným nastavováním vyprávěného příběhu. Díky tomu tak po projekci zůstává dojem zbytečných několika desítek minut, o které by se film dal s přehledem zkrátit. A to i přesto, že se trojice autorů Ryuichi Sakamoto, Alva Noto a Bryce Dessner, zodpovědná za hudební složku filmu, snaží dodat atmosféře ten správný náboj a udržet diváka co nejdéle v požadované poloze. I přes svoji nekomplikovanost a přímočarost totiž tyto kompozice a jednoduché motivy v rámci filmu (byt' by jejich rozmanitost mohla být o něco větší) fungují více než dobře.

V celkovém pohledu tak tedy z Revenanta přeci jen je ona filmová událost, na kterou se filmoví fanoušci po celém světě těšili. Nejedná se však rozhodně o dokonalý film. I přesto ovšem Alejandro González Iñárritu natočil jedinečný a v mnoha ohledech nesmírně precizní snímek, který i přes jeho nesporné kvality táhne ke dnu nedopilovaný scénář. Pokud jste však ochotni tolerovat přehmaty

na této úrovni, čeká na vás v kině dvou a půl hodinová podívaná, kterou s ničím jiným rozhodně nezaměníte.

„Revenant Zmrtvýchvstání je jedinečným filmovým kouskem, který si i přes jeho nedokonalost užijete. Vizuálně a herecky úchvatný, nicméně také zbytečně dlouhý s nedopilovaným scénářem."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2015, 133 min

Režie: Ryan Coogler
Scénář: Ryan Coogler, Aaron Covington
Kamera: Maryse Alberti
Hudba: Ludwig Göransson
Hrají: Michael B. Jordan, Sylvester Stallone, Tessa Thompson, Mauricio Ovalle, Ritchie Coster, Wood Harris, Mark Falvo, Phylicia Rashad, Andre Ward,

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecké výkony
+ Sylvester Stallone
+ kamera

- slabší první půlka
- místy scénář

HODNOTENIE:
★★★★☆

Creed

DALŠÍ GENERACE V RINGU

Když před lety vtrhl Sylvester Stallone do filmového ringu coby Rocky Balboa, vznikla z toho jedna z nejvýraznějších rolí tohoto herce a filmová série, na které vyrůstaly následující generace. Čas ovšem člověk nezastaví, každá sláva jednou pomine a nastane čas přenechat sportovní klání další generaci. Rocky se však k boxu přeci jen částečně vrátí, když se mu do cesty připlete nemanželský syn jednoho z jeho největších soupeřů...

Creed je docela zajímavým snímkem. Určité duchovní pokračování právě Rockyho série pomyslně uzavírá příběh nejslavnějšího amerického boxera, který se v tomto pokračování snaží dopomoci k cestě na vrchol Donniemu Johnosonovi (Michael B. Jordan), který je ve skutečnosti nemanželským synem Appolo Creeda, nejtěžšího soupeře, kterému Rocky (Sylvester Stallone) kdy za svoji kariéru čelil. A paradoxně, i když se jedná o značně jiný film, než jakým byla původní série, je zde mnoho společných bodů, díky kterým si Creed cestu k fanouškům bezesporu najde. A těm ostatním nabídne solidně natočené sportovní drama.

Jaký otec, takový syn

První půle tomu ovšem příliš nenapovídá. Příběh boxera další generace Creedovy rodiny se totiž zpočátku trochu hledá. Zaměření jen na mladého boxera v této části filmu působí trochu prázdně a za solidní řemeslnou stránkou a slušným hereckým projevem Jordana v hlavní roli schází ono něco, co má z filmu udělat jedinečnou záležitost. To však naštěstí přichází chvíli po půli filmu, kdy prominentní roli získává také stárnoucí Rocky Balboa. Rázem tato utvořená dvojice začíná fungovat, dynamika filmu nalézá to správné tempo, emoce začínají proudit a z jen slušně natočeného a precizně nasnímaného sportovního dramatu se stává něco více.

Ryan Coogler totiž ve svém snímku sleduje také další kapitolu v životě kdysi špičkového boxera, který je nyní už postarším zlomeným pánem a do příběhu mladého boxera se dostává vlastně nevinně. I to ovšem funguje a čím více se jeho osudy proplétají s potomkem jeho největšího nepřítele, tím více jsou na filmu vidět ony nostalgické momenty, kdy především fanoušci série budou na pokraji slz. A Cooglersi je toho dobře vědom.

Celý život v ringu

Tohle vše však funguje především díky výrazně dramatickému hereckému projevu od Sylvestera Stallonea, který by málokdo v takovéto míře od herce čekal. Díky tomu je po herecké stránce Creed podobně precizní, jako po té audiovizuální. Jediným výrazným problémem snímku je trochu slabší scénář, který úplně nezachrání ani silná vlna nostalgie, se kterou Creed operuje.

V souhrnu se tak jedná o velmi povedenou sportovní podívanou, která po úvodním zakolísání směřuje do strhujícího finále, které se neodehrává jen v ringu, ale i mimo něj. Slušná další kapitola osudů stárnoucího boxera se proplétá se začátkem kariéry nové generace boxerů v tomto nostalgií a emocemi nabitém dramatu, které bude pro fanoušky série naprostou povinností a pro ty ostatní solidní sportovní podívanou, která slušně zabaví na ty dvě a čtvrt hodiny, které v kině zabere.

„Střídání generací, emoce a nostalgie. Creed není dokonalým následovníkem, avšak i přes své výrazné chyby předvádí strhující závěr, který reputaci skvělého sportovního dramatu z většiny zachraňuje."

Lukáš Plaček

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Half wild - polodivý, 2015

Vydavateľ: YOLI
Rok vydania: 2015
Žánre: Sci-fi, Fantasy, Young Adult
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

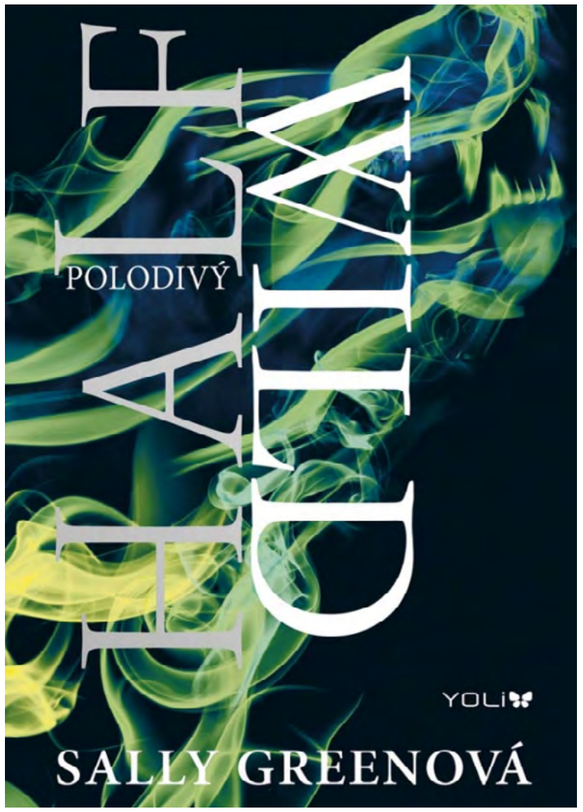
PLUSY A MÍNUSY:

+ autorkin štýl písania
+ skvelé hlavné postavy
+ nový svet

- priveľa očakávaní od niektorých postáv

HODNOTENIE:

★★★★★



Half Wild – Polodivý

DIVOKÁ JAZDA POKRAČUJE

Po vynikajúcom debute autorky Sally Greenovej prišlo pokračovanie. Čo sa stalo po strhujúcom finále v prvej časti Half Bad – Polozlý? Naučí sa Nathan ovládať svoj dar? Dokáže vás ešte niečo prekvapiť? Ja myslím, že áno. Veď uvidíte sami.

Jednotka ma naozaj milo prekvapila. Autorkin štýl sa mi veľmi páčil, priniesla niečo nové, čo vyvolalo veľký úspech. Postavy sú dosť realisticky napísané, až máte dojem, že tento svet skutočne existuje. A je na vás, či sa pridáte na stranu bielych, alebo čiernych čarodejníkov.

Keď ste biely čarodejník, neznamená to hneď, že ste ten dobrý. Tu nám to Sally Greenová perfektne ukázala. Niekedy sa mi tí bieli zdali horší ako čierni. Vytvárajú nové spoločenstvo, ktoré má vyhladiť čiernych z povrchu zemského. A v tejto časti sa im to darilo naozaj dobre. Čierni sa musia mať na pozore. Dochádza k masovým vraždám, ktoré spôsobujú ich pomalé vymieranie. Ale, samozrejme, nie všetci bieli súhlasia s týmito vraždami.

Po strhujúcej prvej časti sme dostali pokračovanie, ktoré je ešte lepšie ako jednotka. Nathan získal od otca mocný dar, ktorý sa musí naučiť ovládať. Zo začiatku to vôbec nie je ľahké a Nathan si uvedomuje, že jeho dar nad ním preberá kontrolu. Musí v sebe nájsť pevnú vôľu a prijať ho. Nezmení to, čím je.

Objavujú sa tu tie isté postavy ako v prvej časti. Aspoň tie, ktoré prežili. Určite si pamätáte Gabriela. Je to ten typ, ktorý máte radi, aj keď spraví nejakú hlúposť. Po odlúčení od Nathana v prvej časti sa ich cesty rozišli a je ťažké znovu ich prepojiť. Nathan prespáva v jaskyni, lebo sa dohodli, že sa tam stretnú. Ale Gabriela nikde a Nathan stráca nádej, že vôbec prežil. Navyše má za pätami lovcov, najmä Annalisinho brata Kierana. Ale v poslednej chvíli príde záchrana, ktorá mu pomôže uniknúť a dovedie ho ku Gabrielovi. Samozrejme, nebude to zadarmo.

Autorka sa s postavami nemazná. Každá má aspoň jednu zlú skúsenosť s nástrahami sveta. Niektorá menej a niektorá viac, ako napríklad Nathan.

Najprv je šikanovaný za to, že je miešanec (spolovice čierny a biely čarodejník), potom ho na dva roky zatvoria do klietky a nakoniec musí zachrániť svet pred nespravodlivosťou. Maličkosť.

Postavy používajú dosť zvláštny slovník a práve ten odlišuje tento príbeh od ostatných. V knihe nájdete dosť vulgarizmov, na môj vkus niekedy až príliš.

Celkom ma sklamala predstava Nathanovho otca Marcusa. V prvej časti je opisovaný ako najhorší čierny čarodejník zo všetkých, schopný zjesť srdcia svojich obetí, aby získal ich dary. No v dvojke po tom, čo trávi viac času s Nathanom a my máme tak väčšiu možnosť ho spoznať, sa zdá, že zmäkol.

Annalise mi bola už v prvej časti nesympatická a od začiatku som jej neverila. Ale keď je človek zamilovaný, nerozmýšľa. Teraz sa ju Nathan, ako správny hrdina, snaží vyslobodiť spod pazúrov Mercury, ktorá ju zakliala, a spoločnosť mu robí Gabriel. Pomôže im ich záchranca, ktorý bude za to niečo potrebovať.

Táto časť prekonala moje očakávania a čítanie som si užívala od začiatku až do konca. Vytvoril sa tu dosť zvláštny vzťah, ktorý ma milo prekvapil. Neuveriteľne sa teším na pokračovanie, ktorého sa však v najbližšej dobe nedočkáme, lebo autorka ho stále píše.

Ak sa vám páčila už prvá časť, tak táto si vás určite získa ešte viac. A pokiaľ stále váhate nad kúpou, musí vás presvedčiť aspoň krásna obálka.

„Dostaneš mocný dar, ale až podľa toho, ako ho budeš používať, sa uvidí, či budeš dobrý, alebo zlý."

Martina Fraňová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Zelené pahorky, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žánre: klasická literatúra – svetová klasika
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

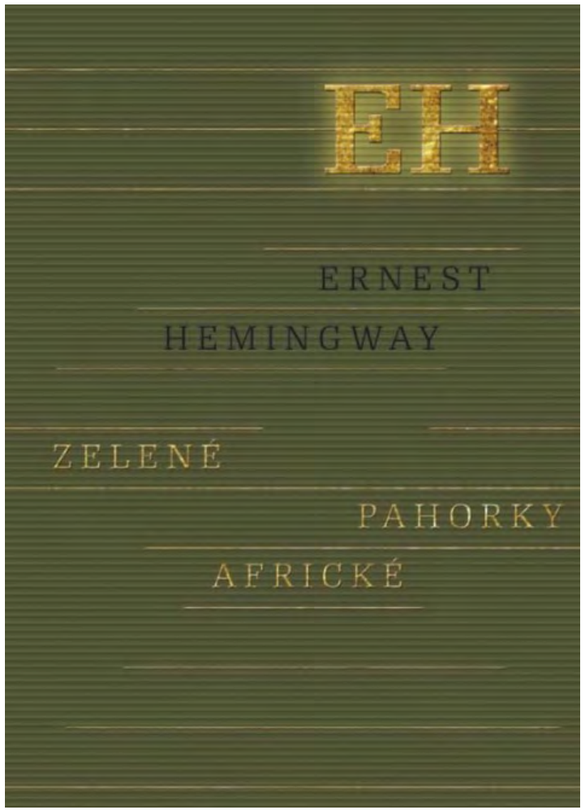
PLUSY A MÍNUSY:

+ zážitkovosť
+ Afrika a jej fauna
+ biografickosť
+ dialógy
+ téma literatúry

- nič

HODNOTENIE:

★★★★★



Zelené pahorky africké

WHISKY, NADÁVKY, LITERATÚRA A SLNEČNÁ AFRIKA

Ernest Hemingway vo svojom predslove ku knihe Zelené pahorky africké píše, že všetko, čo sa nachádza v tejto knihe, je pravdivé. Fantáziu spisovateľa odsúva nabok, aby sprostredkoval plný zážitok z cestovania po Afrike bez toho, aby do rozprávania vstupovali prvky fikčnosti. Tento pokus tak vyúsťuje do nádherného obrazu slnečnej Afriky, ktorý je doplnený primeraným množstvom alkoholu, debatami o literatúre a šťavnatými nadávkami pri poľovačkách.

Hneď zo začiatku treba čitateľa upozorniť na to, že Zelené pahorky africké nie sú o osudovej láske, ťažkom životnom osude či o spoločenskej dráme, ba naopak.

Dej knihy nemá presne vyhranený začiatok či koniec. Postavy sa nijak charakterovo neposúvajú ďalej a nenájdete tu žiadne napäté či dramatické situácie. Je to jednoducho poľovačka naprieč Afrikou. Na prvý pohľad by sa mohlo zdať, že sa čitateľ bude nudiť. Opak je však pravdou. Pamätáte sa na Cheryl z Divočiny či Camryn a Andrewa z Radšej vždy? Samozrejme, aj tí cestovali naprieč rôznymi krajinami, no to ich „putovanie" bolo naoko.

Brázdili kraje pre akýsi „vyšší cieľ", spoznávať seba samých. Hemingway nepotrebuje spoznávať seba. Vo svojom rozprávaní nebazíruje na premise hlbšieho poznávania zmyslu života. Na tomto exotickom mieste proste je a užíva si to so všetkým, čo mu krajina prináša a ponúka.

Obrázky z Afriky

Vyschnuté jazerá, západy slnka, brehy piesčitých riek, sedenie pri vatre, vysoké stromy či cesty obsypané veľkými kameňmi, všetky tvoria úžasnú veľkú farebnú panorámu starého kontinentu, naprieč ktorým si to Hemingway a jeho spoločníci ženú či už na štyroch kolesách, alebo pešo.

Prostredníctvom poľovania a taktického, strategického stopovania na kačky, husi, gepardy, kudu, losy a iné zverstvá, ktoré tvoria v próze doslova hlavné ciele postáv, má čitateľ možnosť nahliadnuť do najkrajších zákutí Afriky bez nejakého zbytočného spisovateľského pátosu či prebytočného prezdobeného opisu. Autor zručne, presne, zážitkovo, a hlavne detailne podáva obrázky z Afriky v takých dávkach, aby nepôsobili príliš zdĺhavo.

Intelektuálne v divočine

Zelené pahorky africké však neobsahujú len popis krásnej scenérie či lovy na (niekedy nedostihnuteľné a nedosiahnuteľné) exotické zvieratá, ale aj horlivé debaty. Pri vatre s dobrým jedlom a alkoholom (whiskey či nemecké chladené pivo) vedie Hemingway so svojimi spoločníkmi rozhovory nielen o nasledujúcich plánoch poľovačiek, ale hlavne o literatúre.

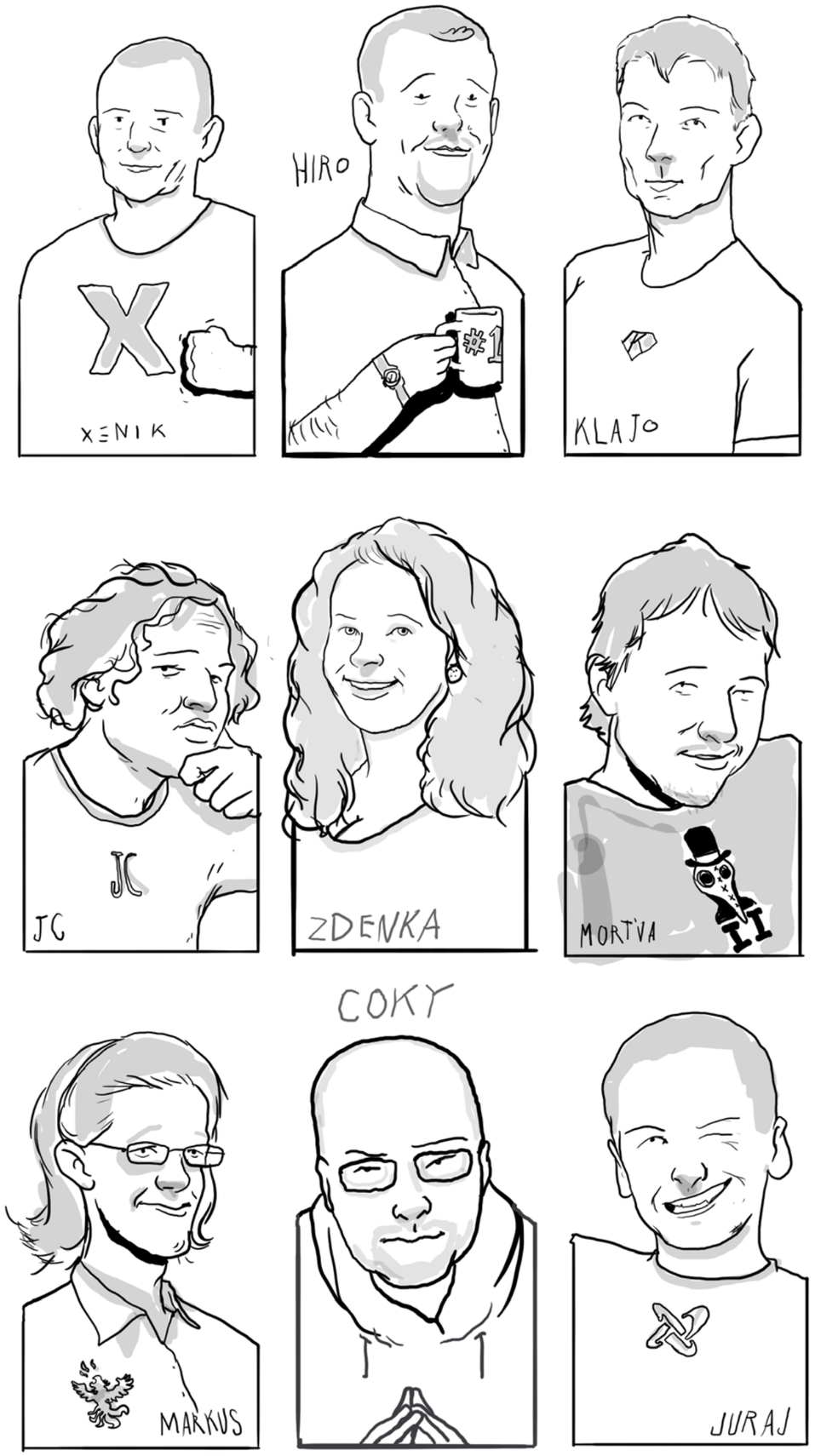
O jej význame i funkcii, o tom, kto je to vlastne ten dobrý spisovateľ a koho knihy aktuálne členovia expedície čítajú s tým, že rovno ich aj na mieste hodnotia. A keďže ide o dialógy o literatúre, nesmú v nich chýbať štipľavé nadávky, dávka pesimizmu a veľké nadšenie z čítania samotného.

Záver

Zelené pahorky africké sú zmesou zmyslovej a zmyselnej prírodnej exotiky, omamného ostrého alkoholu, dobrej literatúry a bohatosti nielen slova, ale aj úplne inej krajiny s diferentnou societou, mentalitou a kultúrou. Hemingway prostredníctvom svojich vlastných zážitkov vykresľuje obrázky z horúcej, zaujímavej Afriky tak, že spolu s ním sa čitateľ má možnosť neustále, každým čítaním ponárať do neobyčajnej, cudzokrajnej atmosféry.

„Zelené pahorky africké sú zmesou zmyslovej a zmyselnej exotiky, alkoholu, literatúry a bohatosti nielen slova, ale aj úplne inej krajiny s diferentnou societou, mentalitou a kultúrou."

Martina Fraňová



P.M. ČERVENIAK GS TALES P.M. ČERVENIAK

Február