Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 55 /júl 2016 | www.gamesite.sk

GENERATION

OTESTOVALI SME
ASUS GeForce GTX 1080 FE

HRA MESIACA
Mirror's Edge Catalyst

VIDELI SME
Warcraft: Prvý stret

Súťaž o hodnotné ceny

→ HRY MESIACA:
W3: WH - Blood and Wine
Dead Island: Definitive Edition
Sherlock Holmes: The Devil´s Daughter
Total War: Warhammer

→ HARDVÉR MESIACA:
Lenovo ThinkPad X1 Carbon
Genesis H70
TP-LINK Archer C2600 Dual Band
Lenovo X1 Yoga

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Alica v Krajine za zrkadlom
Ostrí chlapci
Ninja Korytnačky 2
Deň nezávislosti: Nový útok

→ TOP TÉMY:
Kniha - Budúcnosť
Kniha - Menivé oko
trendy - IMAX
trendy - GS TALES

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, Simona Beňová, Klára Šindelářová, Nikola Janková, Mária Danihelová, Andrea Cingelová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Tomáš Ďuriga, Mário Lorenc, Tomáš Kleinmann, Miroslav Konkoľ, Eduard Čuba, Richard Mako, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Juraj Vlha, Monika Záborská, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Maroš Hodor, Marcel Ilavský, Daniel Paulíni, Stanislav Jakúbek

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Martin Pročka, Marek Líška

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

Titulka
ASUS GeForce GTX 1080 FE

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

A je to tu! Nedá sa povedať, že by to bolo neočakávané. Scorpio ohlásené, Playstation 4 NEO oznámený. Silnejšie, výkonnejšie a drahšie verzie súčasných konzol. Aj keď nemáme dátumy vydaní, podstatné je, že konzolový biznis sa mení. Znamená to aj to, že súčasné konzoly boli vydané ako príliš slabé mašiny, ktoré už pri vydaní nestačili vtedajším trendom. A to len preto, že firmy odmietli vyrábať konzoly so stratou a chceli stlačiť cenu čo najnižšie.

No s vylepšenými verziami prichádzajú nové problémy. Aj keď sa Sony a Microsoft snažia tvárit', že staré konzoly ostanú podporované, prichádzajú dve otázky: Ako dlho? A v akej kvalite?

Odpoveď na prvú otázku je komplikovaná. Všetko podľa mňa závisí od toho, ako sa tieto vylepšené verzie budú predávať, no postupne sa to začne osekávať. A druhá otázka? V tomto to nevidím pozitívne. Hry budú šité na mieru výkonnejším verziám a následne brutálne osekávané pre staré konzoly. A to nie je dobrá vyhliadka do budúcnosti.

No kým prídu, prejde ešte niekoľko mesiacov. Počas týchto mesiacov hádam budete magazínu Generation nadálej verní. Aj tento mesiac máme pre vás prichystanú hromadu článkov a recenzií.

Prajem vám príjemné čítanie.

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.

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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

Nový Mass Effect začne odznova

Nech ste sa v Mass Effect 3 rozhodli pre akýkoľvek z jeho kontroverzných koncov, príbeh vášho hrdinu v Mass Effect Andromeda to neovplyvní. Potvrdil to riaditeľ štúdia BioWare, Aaron Flynn, a kreatívny riaditeľ Mass Effectu.

Nová hra má tak pôsobiť ako čerstvý štart značky. Hra sa bude odohrávať v úplne inej galaxii ako predchádzajúca trilógia, tým pádom by ani nemohla byť vôbec ovplyvnená koncom Mass Effect 3.

V Bioware geograficky hru zasadili za hranice Mliečnej sústavy a zaistil tak, že nebude potrebný ani určitý kanonický koniec Mass Effect 3, z ktorého by Andromeda vychádzala.
Stále však ostáva záhadou časové umiestnenie novej hry vzhľadom na starú trilógiu. Medzi fanúšikmi prevláda teória, že Andromeda sa odohráva po ME3, avšak loď Tempest s prieskumníkmi opustila priestory Mliečnej dráhy ešte pred koncom tretej časti série. BioWare to zatiaľ však nepotvrdil. Samozrejme, Andromeda nezahadzuje všetok lore z pôvodnej trilógie. Ako sa Walters vyjadril, chcú tam mať isté momenty a zmienky o postavách, ktoré hráči poznajú. Bohužiaľ, viac informácií ohľadom Mass Effect Andromeda uvedení predstavitelia BioWare nepriniesli. Ani na E3 konferencii EA sme sa toho veľa o novom pokračovaní série nedozvedeli. Predstavený bol krátky trailer, niekoľko základných informácií a meno hlavnej postavy. Tentoraz si zahráme za Rydera alebo Ryderovú.

Nový God of War na obzore

Boh vojny tentoraz ako Viking?

Kratos nám zostarol, je sprevádzaný (pravdepodobne) svojím synom a okolitý svet zasadený do severskej mytológie sa nám riadne rozrástol.

Z hry je cítiť voľnosť a zmeny sa dočkala aj kamera. Z klasického pohľadu zhora sa prevteľujeme do pohľadu tretej osoby, kde skvelá hudba, efekty a technické spracovanie naznačujú vysokú kvalitu. Hra nám dokonca v určitých momentoch dovolí ovládať Kratosovho syna a zmenami prešiel aj bojový systém. Vydanie je na pláne v priebehu budúceho roka exkluzívne na PlayStation 4. GoW vyzerá lepšie ako hocikedy predtým!

Kojima je späť!

Hideo ohlasuje novú hru

Kojimu pozná asi každý hráč. Po tom, ako dopadli problémy medzi Kojimom a Konami, sa mnoho ľudí bálo, že od neho už neuvidia žiadne ďalšie hry.

Našťastie jeho koniec v Konami neznamenal aj koniec v hernom svete, a tak vzniklo nové herné štúdio Kojima Productions. Tešiť sa môžeme na Normana Reedusa, ktorého väčšina ľudí pozná zo seriálu Walking Dead, v pripravovanom titule Death Stranding. Celková atmosféra vyzerá byť hororová a temne ladená, ale radšej sa zdržíme špekulácií a počkáme si na ďalšie informácie alebo gameplay videá, ktoré sa určite objavia už v blízkej dobe.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...Dead Rising 4 dorazí nakoniec aj na PS4.

Hra bola predstavená na minulomesačnej E3 a ide len o časovú exkluzivitu pre Microsoft, ako tomu bolo aj pri najnovšom diele Tomb Raider.

Táto exkluzivita má trvať približne rok.

...konečne sme sa dostali k dátumu vydania pokračovania skvelej FPS hry Titanfall 2.

Ten je naplánovaný na 28. októbra 2016 pre všetky platformy.

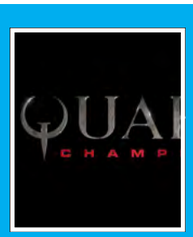
Druhou skvelou správou je, že všetky DLC balíčky máp do hry budú zdarma.

...štúdio Square Enix potešilo hráčov PC platformy správou, že ich novopripravované pokračovanie Star Ocean série možno uzrie svetlo sveta aj na PC.

Star Ocean 5: Integrity and Faithlessness vyjde 1. júla na PS4.

Nový Quake!

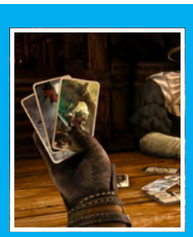
Legenda medzi FPS hrami sa dočká pokračovania.
Nesie názov Quake Champions, zatiaľ o ňom veľa nevieme, no nové informácie máme čakať na tohtoročnom Quakecone.



Gwent ako samostatná hra

Niektorý z nás v Zaklínačovi skúmali svet, iných očaril Gwent – kartová minihra, ktorá si medzi hráčmi získala obľubu.

Autori sa toho chytili na jeseň vyjde ako samostatná hra.



Spiderman je späť

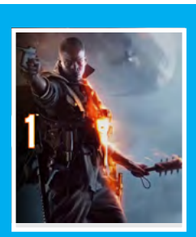
Je to už dlhšiu dobu, čo sme hrali Spider-Man hry a nie všetky z tých minulých boli úspešné.

Sony na E3 2016 oznámilo, že sa chystá nová Spider-Man PS4 exkluzívna hra.

Francúzi ako DLC

DICE sa rozhodlo, že minimálne jednu z armád pri vydaní Battlefield 1 vynechá a nakoniec to bude francúzska.

Bude do hry pridaná neskôr formou plateného DLC obsahu.



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Stanislav Jakúbek

NEWS FEED

Nový ADATA externý HDD

ADATA predstavilo dvojicu nových externých pevných diskov s označením HD700 a HV620S.

Disk HD700 je určený na použitie v náročných podmienkach s odolnosť ou voči prachu a vode (krytie IP56) a vysokou odolnosť ou voči nárazom, ktorá spĺňa armádne normy. Druhý disk HV620S je zoštíhlenou verziou najpredávanejšieho disku ADATA HV620 s elegantným lesklým zovňajškom a hrúbkou iba 11,5mm. Oba disky sú vybavené G-Shock senzorom, 256-bitovým AES šifrovaním dát a sú kompatibilné s Windows a Mac OS.

Samsung Galaxy Tab A (2016)

Samsung uvádza nový tablet Galaxy Tab A (2016) na slovenský trh.

Tablet vyniká najmä moderným minimalistickým dizajnom s veľkým jemným displejom a prepracovanými nástrojmi na rodinné využitie. K tabletu je možné zaobstarať polohovateľný obal Magnetic Book Cover na jednoduchú manipuláciu a nastavenie zobrazovacieho uhla.

Vylepšený displej WUXGA o veľkosti 10,1" (1920×1200) dosahuje v porovnaní s predchádzajúcim modelom až o 70% jemnejšie rozlíšenie. S hodnotou 224ppi totiž ponúka dvakrát toľko obrazových bodov ako ostatné HD displeje. Internú pamäť o veľkosti 16GB je možné ešte rozšíriť pomocou MicroSD kariet až do kapacity 200GB a vďaka nástroju OneDrive je možné po dobu dvoch rokov využiť ďalších 100GB úložného miesta v sieti. Tablet je vybavený dvoma pokročilými fotoaparátmi so svetelnosťou f/1,9 – 8Mpix na zadnej strane a 5Mpix na prednej strane. Kapacita batérie 7300mAh vydrží napríklad až 12 hodín sledovania videí.

V režime Multi-User možno nastaviť jednoduché profily pre každého člena rodiny a prispôsobiť tak aplikácie, hry i všetok multimediálny obsah a uchovať osobné informácie nadalej súkromné. Prepnutím do špeciálne navrhnutého Kids Mode 4.0 získajú používatelia bezpečné prostredie plné zábavy pre deti. Aplikácia ponúka širokú škálu obsahu od hier a detského fotoaparátu s využitím 3D prvkov až po kreslenie. Kids Mode 4.0 je navrhnutý tak, aby nedovolil deťom otvoriť nevhodné programy alebo odkazy. Kontrolné menu v tomto režime umožňuje nastaviť a riadiť dennú dobu používania tabletu, alebo vyberať len tie filmy a aplikácie, ktoré majú vhodný a bezpečný obsah.

Inteligentná funkcia Anti-Glare pomáha používateľom chrániť oči, pretože automaticky upravuje jas a kontrast obrazovky podľa aktuálnych svetelných podmienok v ich okolí. Funkcia Quick Connect umožňuje vďaka technológiám Bluetooth Low Energy a Wi-Fi Direct zdieľať a zrkadliť obsah televíznej obrazovky s tabletom. Párovanie obsahu trvá dokonca aj po vypnutí televíznej obrazovky. SideSync umožňuje kontrolovať obsah spárovaného smartfónu a odpovedať na oznámenia a SMS správy pomocou nástroja Quick Reply.

Samsung Galaxy Tab A (2016) bude v predaji začiatkom júla tohto roka vo verzii Wi-Fi aj LTE za odporúčané maloobchodné ceny 259€ a 319€ vrátane DPH.

Ide o nový koncept notebooku s matným 15" Full HD displejom, ktorý dizajnom vychádza z populárnej magnéziovej rady Tecra Z50. Novinka je zasadená do šasi vyrobeného z kombinácie hliníka a tvrdeného plastu.

Srdcom prvých dvoch konfigurácií Tecra A50-C, ktoré sú k dispozícii na našom trhu, sú procesory Intel Core i5-6200U a Core i7-6500U. Oba modely majú integrované 8GB operačnej pamäte, rýchly SSD disk s kapacitou 256GB a optickú DVD mechaniku. O grafické operácie sa stará dedikovaná karta NVIDIA GeForce 930m. Tecra A50-C má integrovanú sadu všetkých potrebných portov v plnej veľkosti ako HDMI, RGB a tiež konektor RJ-45 na pripojenie do siete pomocou kábla. Na rýchly prenos dát sú vstavané dva porty USB 3.0, ktoré dopĺňajú ďalšie dve rozhrania USB 2.0. To všetko dopĺňa spoľahlivý bezdrôtový modul pre WiFi a/b/g/n/ac a Bluetooth 4.0. Okrem toho je na spodnej strane notebooku vstavaný dokovací port, ktorý umožňuje pripojiť prístroj jedným krokom ku všetkým perifériám na stole.

ADATA Disk Premier SP550 M.2 2280

Napriek tomu, že má disk Premier SP550 M.2 2280 rozmery iba 22×80×3,5mm, k dispozícii je v až 480GB kapacite, ktorá je ako stvorená pre upgrade ultrabookov bez obmedzenia ich výkonu.

Jeho maximálne rýchlosti čítania a zápisu sú až 560/510 MB/s s náhodným čítaním 4K pri až 75K IOPS, ktoré dosahuje vďaka vysoko kvalitnému SMI kontroléru a SLC caching technológií.

To umožňuje disku Premier SP550 M.2 2280 pracovať v režime tzv. simulovaného SLC (single-level cell) pre zvýšenie jeho výkonu.

ASUS Travelair AC

ASUS Travelair AC umožňuje až trikrát rýchlejší prenos dát než bežné úložné zariadenia s rozhraním 802.11n. Dvojpásmové pripojenie (2,4GHz a 5GHz) zaručuje, že sa dokáže pripojiť k rôznym zariadeniam a zaistiť stabilný bezdrôtový prenos dát.

ROCCAT Sova Gaming Board

Sova je nové herné zariadenie od spoločnosti ROCCAT, ktoré otvára dvere do obývačky pre klávesnicu a myš. Disponuje dvoma USB portami a čalúnenou spodnou stranou. Mechanická verzia je v predobjednávkach dostupná za 200€, membránová verzia za 150€.

HyperX CloudX Pro

HyperX oznámil zahájenie dodávok tohto headsetu vychádzajúceho z dizajnu HyperX Cloud II s oficiálnou licenciou pre herné konzoly Xbox One. Jeho dizajn a konštrukcia zodpovedajú špecifickým aspektom pohodlia, praktickosti a štýlu týchto konzol.

NEWS

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

Jedna klávesnica pre akékol'vek zariadenie

Najnovšia klávesnica Logitech mení všetky pravidlá, ako písať v modernom pracovnom prostredí.

K780 Multi-Device je prvá plne vybavená bezdrôtová počítačová klávesnica s numerickou časť'ou pre rôzne zariadenia, ktorá zároveň funguje aj pre ovládanie smartfónov a tabletov. Tlačidlom Easy-Switch môžete ľahko prepínať medzi tromi súčasne pripojenými zariadeniami a klávesnica sa im prispôsobí, takže nech už máte počítač s Windows alebo iPhone, rozloženie kláves je prirodzené a dokonca môžete používať aj svoje obľúbené klávesové skratky. Je vybavená USB technológiou Logitech Unifying a zároveň aj Bluetooth Smart. Pochváliť sa môže výdržou batérií po dobu až 24 mesiacov, tichým chodom a citlivou odozvou.

K780 bude k dispozícii od júla za odporúčanú cenu 99,99€ vrátane DPH.

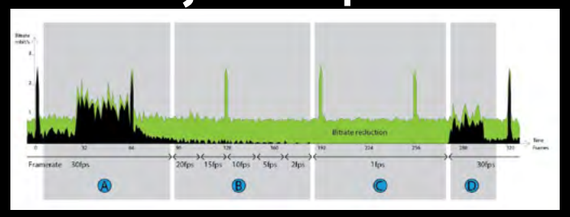
Wi-Fi router so SIM

Ak potrebujete byť neustále online a prekonať čo najjednoduchšie výpadky, potrebujete komplexný router.

Nový D-Link DWR-953 je vybavený aj slotom pre SIM kartu a môžete ho použiť aj ako bežný DSL alebo káblový modem. Gigabitový WAN port poslúži ako rozhranie pre širokopásmové káblové pripojenie k internetu, no funguje aj ako 4G LTE hotspot pre používateľov na cestách. Doma, alebo v kancelárii funkcia automatického prekonania výpadku zaistuje okamžité pripojenie k 4G LTE/3G sieti pri výpadku káblového internetového pripojenia. Mobilná 4G LTE/3G sieť poskytuje dobrú rýchlosť prenosu, no router podporuje aj súbežné pripojenie k mobilnej a káblovej širokopásmovej sieti pre dosiahnutie ešte vyššej rýchlosti. Vybavený je najnovšou Dual-Band technológiou, ktorá dovoľuje používať súčasne 2,4GHz a 5GHz frekvenčné pásmo. Na ochranu proti potenciálnym útokom z internetu používa DWR-953 dvojitý aktívny firewall (NAT a SPI).

DWR-953 je k dispozícii na Slovensku za odporúčanú maloobchodnú cenu 169,90€ vrátane DPH.

Efektívnejšia kompresia IP videa



Axis Communications predstavil významné rozšírenie svojej technológie Zipstream pre kompresiu videa z dohľadových kamier.

Zipstream teraz dokáže dynamicky meniť aj snímkovú frekvenciu a okamžite sa tak prispôsobiť akýmkoľvek zmenám v zábere. Práve táto schopnosť dynamickej úpravy snímkovej frekvencie je zdrojom významnej úspory nárokov na šírku pásma a úložnej kapacity aplikácií pre video dohľad, samozrejme bez straty forenzných detailov, ako sú napr. detaile tvárí, tetovania, alebo poznávacie značky vozidiel. Úspora je však obrovská a postačí vám úložisko s ovľa menšou kapacitou, ktorú je možné využiť efektívnejšie.

Podrobnejšie informácie sú k dispozícii na adrese ***www.axis.com/zipstream***

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.

gaming.logitech.com/G29

*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.

NEWS

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Tragická nehoda

Kvůli nešťastné náhodě a podle zákulisních informací také nevyhovujícímu stavu vozu již z výroby došlo 19. června k tragické nehodě, kterou nepřežil 27letý herec Anton Yelchin. Talentovaný mladý herec byl usmrcen vlastním vozem, který jej po selhání brzd natlačil na poštovní schránku u jeho domu. Herec zraněním na místě podlehl. V poslední době se nejvíce proslavil jako Pavel Čechov v nové filmové verzi Star Treku, v jehož třetím díle se objeví již zanedlouho. Mezi jeho další úspěchy patří role ve snímcích Charlie Bartlett, Nezapomenutelné dětství, Přežijí jen milenci nebo Terminator Salvation.

Videohry se nevzdávají

I když se pořád videoherním adaptacím nepodařilo prolomit kletbu, která je od počátku provází – ani nadějný Warcraft: První střet se neukázal být tím pravým, rozhodně to neznamená, že by filmoví producenti nad těmito látkami zlomili hůl. Právě naopak. Zatímco se totiž na svoji pout' kiny připravuje celovečerní adaptace série Assassin's Creed, v Ubisoftu už myslí na budoucnost. Podařilo se jim totiž upsat Jakea Gyllenhaala, který by se měl objevit ve filmovém zpracování nedávného hitu Tom Clancy's The Division. Nic bližšího o projektu zatím není známo, Gyllenhaal však není v tomto oboru žádným nováčkem, v roce 2010 se objevil v hlavní roli jiné adaptace, Princ z Persie: Písky času.

Castingové a filmové novinky :

- Jim Carrey se bude nadále zdržovat u vážnějších projektů, pod režií Eli Rotha si zahraje v adaptaci hororového komiksu Aleister Arcane.
- John Boyega se upsal pokračování Pacific Rim a také zatím nepojmenovanému projektu režisérky Kathryn Bigelow.
- Komik Hannibal Buress a herec a zpěvák Donald Glover se objeví v Spider-Man: Homecoming.
- Noomi Rapace se nakonec vrátí v Alien: Covenant.
- Bruce Willis se objeví v hlavní roli remaku Přání smrti, který bude režírovat Eli Roth.
- Laura Haddock se objeví v novém díle série Transformers.
- Judi Dench si zahraje královnu Viktorii ve filmu Victoria and Abdul.
- Helen Mirren si také zahraje ve Fast 8, osmém díle série Rychle a zběsile.
- Shrek se dočká dalšího pokračování.
- Adil El Arbi a Bilall Fallah budou těmi, kdo by nakonec měli režírovat dlouho odkládané pokračování komedie Policajt z Beverly Hills.
- Brad Peyton natočí film na motivy komiksu Malignant Man.
- John Williams napíše hudbu k osmým Star Wars a pátému Indiana Jonesovi.
- Elizabeth Banks a Cate Blanchett by se mohly objevit v ženském remaku Dannyho part'áků.
- Angelina Jolie jedná o své účasti v projektu nové verze Vraždy v Orient Expressu.
- Mel Gibson plánuje pokračování Umučení Krista.
- Mackenzie Davis se objeví v připravovaném pokračování Blade Runnera.
- Sasha Baron Cohen se objeví coby kouzelník Mandrake ve filmu Mandrake The Magician.
- Warner Bros. plánují moderní adaptaci Hraběte Monte Christo.
- Anthony Hopkins se objeví v Transformers: Poslední rytíř.
- Režisér Stefano Sollima se postará o režii pokračování filmu Sicario: Nájemný vrah, které ponese název Soldado. Vrátí se Benicio Del Toro a Josh Brolin.

Změny v datech premiér:

- Nová animovaná verze Grinche se zpozdí. Místo listopadu příštího roku se do kin dostane až o celý tok později, konkrétně 9. listopadu 2018.
- Ladíme 3 se do kin dostane se zpožděním až 22. prosince 2017.

CREATIVE

SOUND BLASTER X PRO-GAMING

CLEARER LOUDER HARDER BETTER

Sound BlasterX **H7**
7.1 HD HRÁČSKE SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM A PRIESTOROVÝM ZVUKOM S DUÁLNYM ZVUKOVÝM PODPISOM
USB konektivita ti umožní vychutnať si 7.1 priestorový zvuk pre jeho detail, presnosť a tiež pridanú dimenziu pozičného zvuku

Sound BlasterX **H5**
PROFESIONÁLNE HRÁČSKE KÁBLOVÉ SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM
Úžasne detailný zvuk s výkonnými basmi a ohromujúcou jasnosťou zvuku

Sound BlasterX **H3**
PRENOSNÉ HRÁČSKE KÁBLOVÉ SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM
Odolná skladacia konštrukcia, ktorá je zároveň ľahká a pohodlná

Sound BlasterX **P5**
VYSOKO VÝKONNÉ HRÁČSKE SLÚCHADLÁ DO UŠÍ
Vyladené 7mm FullSpectrum meniče s pokročilou izoláciou okolitého hluku a mäkkými špirálovo-rebrovanými štupľami do uší

Sound BlasterX **G5**
7.1 EXTERNÁ ZVUKOVÁ KARTA SO SLÚCHADLOVÝM ZOSILŇOVAČOM
120dB DAC & slúchadlový zosilňovač s 2.2Ω výstupnou impedanciou a programovateľnými zvukovými profilmi pre rýchlu aktiváciu

Sound BlasterX **G1**
7.1 HD PRENOSNÁ ZVUKOVÁ USB KARTA
Zvuková USB karta o veľkosti palca so skutočne 7.1 HD priestorovým zvukom a programovateľnými zvukovými profilmi pre vylepšenia zvuku na cestách

PC • MAC • ANDROID • iOS • PS4 • XBOX ONE

alza.sk https://www.alza.sk/search.htm?exps=blasterX

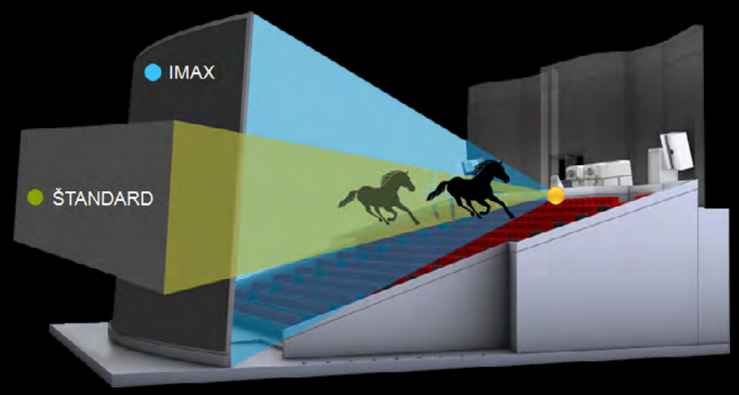
Zisti viac na BlasterX.com

Zažili ste už IMAX?

Táto technológia prináša v súčasnej dobe najväčší a najdokonalejší filmový zážitok. IMAX je inovátorom zábavných technológií kombinujúci software, architektonický dizajn a najmodernejšie technológie na dosiahnutie zážitkov, ktoré vás zdvihnú zo sedadla do sveta, aký ste si nevedeli ani len predstavit'.

Špičkoví filmári a štúdiá využívajú túto technológiu, aby sa so svojím publikom spojili na mimoriadnej úrovni. Práve preto celosvetová sieť IMAX patrí medzi najdôležitejšie a najúspešnejšie kino distribučné platformy pre tie najvýznamnejšie filmové udalosti celého sveta. Zatial' jediná IMAX kinosála na Slovensku sa nachádza v CINEMAX BORY v Bory Mall v Bratislave.

Predpokladom pre dokonalú projekciu a maximálny filmový zážitok je obrovské plátno. To bratislavské má šírku 23 metrov a výšku viac ako 13 metrov. Pre porovnanie doteraz najväčšie kinoplátno na Slovensku je takmer 2,6 krát menšie. Ďalším dôvodom je architektonický dizajn tejto sály, ktorá je navrhnutá tak, aby ste mali pocit, že sa nachádzate priamo v centre diania. Tu máte dojem, akoby ste pozerali celkom iný film. Neznamená to, že sa film iba „zväčšil", bol totiž kompletne pretransformovaný do iného formátu. IMAX úzko spolupracuje s tvorcami filmov a spolu tvoria filmy prostredníctvom procesu nazývaného DMR (IMAX Digital RE-mastering), aby dosiahli stovky malých detailov v každej jednej snímke. Výsledkom sú tak dokonalé detailné zábery, ktoré vyrážajú dych.



Nemenej dôležitým prvkom, ktorý ovplyvňuje filmový zážitok je práve zvuk, ktorého vylepšeniu venovali v IMAX špeciálnu pozornost'. Rovnako ako väčšina hudobných nástrojov, aj zvukový systém potrebuje dokonalé nastavenie, aby sa dosiahol želaný výsledok. Priestorový zvukový systém nXos2 od spoločnosti IMAX prináša väčšiu silu a presnost' pre maximálnu hĺbku zvuku. Bratislavský IMAX bol prvým kinom s týmto systémom v celom regióne EMEA.

Reproduktory IMAX navodzujú realitu pomocou technológie Proportional Point Source (PPS). Poskytujú tak úplné pokrytie publika a vytvorenie väčšieho zvukového „ohniska", vd'aka čomu je každé sedadlo v sále tým najlepším.

Na rozdiel od štandardného priestorového zvuku, IMAX dokáže vytvorit' zvuk, ktorý zdanlivo vychádza z nejakého konkrétneho bodu v hl'adisku, napriek tomu, že sa v tomto mieste nemusí nachádzat' žiadny reproduktor. V skutočnosti je každý reproduktor laserovo upravený, aby poskytol zvuk tak presne, že by vedel trafit' stred terča na vzdialenost' až do 30 metrov. To znamená, že nielenže ste schopní počut' spadnút' špendlík na uhom konci miestnosti, ale dokonca budete vediet', kam presne dopadol. Vidiet' film v IMAX je nezabudnutel'ným zážitkom pre každého filmového fanúšika. A ak ste tak ešte neurobili odporúčame vám to čo najskôr zmenit'. Aktuálne sa pre IMAX pripravujú filmy: Warcraft (9.6.), Legenda o Tarzanovi (30.6.), Suicide Squad (4.8.), vstupenky a viac info na **www.cine-max.sk**

Mirror's Edge: Catalyst

FAITH SA VRACIA, ABY UKÁZALA, ŽE S BOJOM NESKONČILA!

Vydanie prvej hry Mirror's Edge malo u hráčov neočakávaný úspech a EA trvalo dlhý čas, kým si uvedomilo, že chceme pokračovanie. Prešlo viac ako osem rokov a Faith sa vracia v pokračovaní príbehu, ktorý sa, snáď, vyrovná svojmu originálu.

Od úspechu prvého dielu v roku 2008 prešiel dlhý čas a EA nechápalo, čo hráči na Mirror's Edge tak milovali a ako to, že sa obyčajná parkourová hra stala takou populárnou. Komunita jasne a zretel'ne dávala najavo, že sa chce do Skleneného mesta vrátit' a napravit' krivdy, ktoré boli voči Faith spáchané.

Príbeh Mirror's Edge Catalyst nadväzuje na predchádzajúci diel a komixový príbeh, kedy sa Faith po neúspešnom behu dostáva do väzenia, v ktorom strávi dva dlhé roky. Faith ale stratila viac než len čas strávený za mrežami. Jej miesto nahradili iní bežci a nepodarený beh jej na krk uviazal obrovský dlh. To vám chlapík, ktorému peniaze dlžíte, pripomenie len čo vytiahnete päty z väzenia, a tak sa začína váš boj proti korporáciám Skleneného mesta.

Rovnako ako v prvej časti, aj teraz mestu vládnu korporácie, ktoré majú neobmedzenú moc, sú nedotknutel'né, majú absolútny prehl'ad o súkromí každého človeka, ktorého si zotročili a jediný, kto im vzdoruje, alebo ich skôr nezaujíma, sú bežci, a teda Faith. Príbeh nikdy nebol dôvodom, prečo si človek Mirror's Edge kúpil. Túto úlohu plnilo atmosférické behanie po strechách mrakodrapov, žeriavov, skákanie a život na hrane, kde každý krok znamenal rozdiel medzi chytením, alebo v tom horšom prípade, smrt'ou.

Catalyst v tomto nezaostáva, práve naopak. Hra ponúka z behu úžasný pocit odozvy. Každý skok, každé podliezanie prekážok alebo pád vám budú pripadat' reálne a budete mat' pocit, že ovládate skutočného parkouristu. Faith má tiež v rukáve niekol'ko nových trikov. Hra ponúka menší systém vylepšovania postavy a na výber máte z troch kategórií: Boj, Pohyb, Výbava. V prvej kategórii boja si môžete vylepšit' škody, ktoré spôsobujete údermi určitému typu nepriatel'ov, alebo zistit' informácie o silných a slabých stránkach každého z nich. K tomu je pridaných zopár bojových pohybov ako napríklad rýchle presunutie sa za chrbát nepriatel'a alebo zosilnenie sekvencie rýchlych úderov. Logicky, kategória pohybov odomyká nové možnosti prekonávania prekážok pri parkoure ako napríklad kotrmelec z pádu a iné, ktoré vám zaručia neprerušovaný beh a najvyššiu možnú rýchlost'. Tú budete pri plnení hlavných a bočných misií či pretekov potrebovat' a jej zvládnutie bude základným kameňom vášho úspechu. V Catalyste Faith disponuje schopnost'ou Runner's vision, ktorá po aktivácii ukazuje cestu k zadanému ciel'u. Zo začiatku budete nástroj určite vel'a využívat', no skôr alebo neskôr s tým budete musiet' prestat', a to hlavne v momente, kedy začnete odomykat' nové schopnosti. Runner's vision vám síce ukáže cestu, no nie vždy tú najrýchlejšiu. Venovat' čas bočným misiám a zbieraniu collectibles sa teda oplatí, pretože popritom spoznáte svoje okolie a nájdete nové trasy, ktorými si budete môct' skrátit' čas. Čím d'alej v hre budete, tým väčšie odluky od pôvodnej trasy budete robit' a skratky budú často nutnost'ou pre splnenie niektorých z úloh. K tomu vám budú dopomáhat' aj nástroje ako napríklad Grappling hook alebo Mag rope.

Najväčším trhákom Mirror's Edge bol ale vždy jeho svet a DICE v tomto nepol'avilo ani v Catalyst. Úžasne spracované Sklenené mesto ponúka more možností, skratiek, uličiek a vertikálnych prevýšení, medzi ktorými sa budete zo začiatku úplne bežne strácat' a mapa bude vaším najlepším priatel'om.

Výborne navrhnuté prostredia misií, hlavných ale aj bočných, ešte lepšie navrhnuté pretekárske dráhy a to všetko spojené s minimálnou časomierou, vyvoláva v hráčovi konštantné napätie z každej prekážky, kedy sa snaží neurobit' ani jedinú chybu a zároveň hl'adá každú možnost' skrátenia si cesty.

Bohužial', DICE sa ale nepoučilo z prvého dielu a aj ked' Faith už teraz nemôže dvíhat' zbrane nepriatel'ov, stále má mnoho možností, ako sa bránit'. Nová mechanizmus, založená na neprerušovanom pohybe, pomáha Faith vytvárat' fiktívny štít' a tak sa vyhýbat' gul'kám, čo je v rozpore s niektorými pasážami hry, v ktorých vás hra núti bojovat' s protivníkmi v uzavretom priestore až kým ich neporazíte.

To vyvoláva v určitých okamihoch hry nepríjemnú frustráciu a namiesto skvelých parkour kúskov dostanete bezduché bitky. Týchto situácií je ale, chválabohu, málo, no o to viac vyčnievajú a najhoršou z nich je snád' posledný Boss, kde naraz bojujete proti dvom najt'ažším protivníkom v hre a kde si prajete, aby vám do rúk spadla zbraň a mali ste to za sebou, lebo je to naozaj otrava.

Catalyst, ktorý využíva EA Frostbite engine beží pomerne stabilne na 60tich FPS, no sem – tam sa stane, že natrafíte na nejaký ten framedrop alebo náročnejšiu scénu. Okrem toho hra nemá žiadne vážnejšie problémy a zvláda nádherné prostredie a atmosféru Skleneného mesta s prehl'adom. Škoda, že strechy sú príliš prázdne a aj tých pár postáv, na ktoré v hre narazíte, je maximálne bezduchých a nezaujímavých.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: EA DICE
Zapožičal: ABC Data

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra Skleneného mesta
+ výborný parkour
+ hratel'nost'

- nútené boje
- posledný boss

HODNOTENIE:

★★★★☆

Verdikt:

Catalyst a EA sa určite nemá za čo hanbit'. Hráči chceli Mirror's Edge a aj ho dostali. O sklamaní sa určite hovorit' nedá, hra sa hrá a vyzerá výborne, ovládanie a parkour sú vel'mi prirodzené a bojový systém osloví každého fanúšika chmatov a rýchlych pohybov. Škoda niekol'kých nepríjemných pasáží, kedy si svoju cestu musíte nútene prebit', no tie sa dajú prežit' a ked' ich prejdete, pokračujete opät' v skvelej hre akou Mirror's Catalyst neodmyslitel'ne je. Hra tak beží viac – menej plynulo na 60 FPS. Vel'a vecí by sa dalo určite spravit' lepšie, svet by mohol byt' živší, príbeh pútavejší a mnoho iného, no nebudem hl'adat' problémy niekde, kde nie sú.

Richard Mako

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

Zaklínač 3: O víne a krvi

DATADISK O VÍNE A KRVI JE NÁDHERNÁ A DÔSTOJÁ BODKA ZA PRÍBEHOM GERALTA Z RIVIE, MÄSIARA Z BLAVIKENU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: simulátor
Výrobca: CD Projekt RED
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ fascinujúci a emotívny príbeh
+ originálne a zábavné vedľajšie úlohy
+ kopa nového obsahu a rôznych noviniek
+ 30 hodín zábavy
+ obrovská fantázia tvorcov

- niektoré zmeny mierne znížili prehľadnosť rozhrania
- zopár drobných bugov

HODNOTENIE:

★★★★★

Poznáte ten pocit, keď dopozeráte poslednú epizódu svojho obľúbeného seriálu a zrazu vás skľúči akási úzkosť? Kombinácia eufórie zo skvelého zážitku a smútku, že už nenávratne skončil. Presne taký pocit sme mali po dohraní druhého a zároveň posledného DLC k tretiemu Zaklínačovi.

Príbeh a prostredie

Ak ste čakali s hraním Sŕdc z kameňa až doteraz, bolo to zbytočné. O víne a krvi (OVAK) príbehovo nenadväzuje na základnú hru ani na prvé DLC. Aby sme boli presní, základnú hru musíte mať, aby ste si zahrali, ale nič viac nemusíte. Začať možno rovno hraním OVAK. Ak nemáte uloženú vlastnú postavu s levelom aspoň 35, hra vám ju dá aj s kompletnou výbavou na prežitie.

Príbeh sa začne tým, že Geralta povolá na pomoc krásna, no nie veľmi priateľská, jej výsosť, kňažná Anna Henrietta (alias Anarietta) do svojho kniežatstva Toussaint pomocou dvoch cnostných rytierov. Nebude to pre nič iné ako pre klasické odstránenie monštra, v tomto prípade zvaného Šelma. Problém je však v tom, že slovo klasické tu vôbec nie je na mieste. Šelma nie je nejaký bežný Topivec, ktorého skolíte jednou ranou. Občania Toussaint, ktorí ho videli zoči-voči, už „obhrýzajú reďkovky zospodu", takže nevedno ani to, akého je vlastne druhu. Tými občanmi boli rytieri...

Po príchode do kniežatstva začnete rozmotávať zamotané klbko až detektívnej hlavnej príbehovej línie. Teda hneď po tom, čo sa spamätáte z úplne nového prostredia, diametrálne odlišného od toho, čo sme v hre doteraz videli. Autori dali Toussaint a hlavnému mestu Beauclair veľmi prísťažlivý vzhľad. Vojnou zmietaný depresívny sever definitívne necháte za sebou a vkročíte do krajiny blahobytu, bujnej prírody a večného žúrovania, v ktorej sa Geralt už kedysi pohyboval, a tak ho tu všetci poznajú. Kochanie sa výhľadmi nás pri hraní neustále brzdilo. Obloha je viac modrá, voda viac mokrá, Slnko svieti jasnejšie, vtáčiky štebocú a veveričky... robia to, čo veveričky zvyknú robiť, ak na juhu vôbec nejaké žijú. Na uliciach sa nepoval'ujú mŕtvoly, aj keď sa tu poval'ujú opilci. Skrátka nádherné idylické prostredie francúzskeho vidieka plného viníc, lúk posiatych levandľou a smaragdovo modrých jazier. Nájsť tu trochu Fisstechu je ťažké, aj keď to nie je celkom nemožné. A aj tu sa predsa nájdu tmavé zákutia. Mapa Toussaint je dostatočne veľká a preskúmať ju celú vám potrvá dosť dlho. DLC obsahuje 90 questov a malo by vystačiť na 30 hodín čistého času hrania. My sme hlavný príbeh s časťou tých vedľajších dotiahli do konca za približne 17 hodín. Popri hlavnej línii, vedľajších úlohách a vyhľadávaní schém na výrobu zaklínačského vybavenia sem-tam dostanete požiadavku aj od majiteľov viníc, ktorí potrebujú vyčistiť svoje pivnice od monštier. Občas na vás zamávajú tiež bežní občania, ktorí privítajú pomocnú ruku zaklínača.

Priamo z deja neprezradíme nič, len to, že Geralt stretne niekoľko starých známych a žiadosť Anarietty o odstránenie Šelmy sa zamotá takým spôsobom, že až do konca hry si nebudete istí, či už viete, ako sa veci naozaj majú, kto čo zamýšľa a čoho je eventuálne schopný. Boja je v datadisku o čosi menej, ako to bolo v hlavnej hre alebo v prvom DLC. Všetko je to však v znamení zábavy a vôbec nám to teda nevadilo. Dostanete sa dokonca aj do... Ale to neprezradíme, možno si domyslíte podľa screenshotov.

Zmeny

Vo chvíli vydania OVAK hráči dostali aj nový významný patch 1.21, ktorý mení prakticky celé grafické rozhranie, ale aj kozmeticky upravuje herné postupy. Nové rozhranie postavy, rozvrhnutie inventára do skupín, nové zbrane, nové sady brnení, nové typy monštier, nové prostredie, nové animácie, nový výborný soundtrack, zmeny na mape, rýchle cestovanie loďami atď. Na čo si pomyslíte, to zaznamenalo zmenu kvôli patchu alebo DLC.

To však nemusí vždy znamenať zmenu k lepšiemu a v niektorých prípadoch sme mali pocit, že sa prehľadnosť úkonov a rozhrania s novými možnosťami trochu znížila. Napríklad parametre postavy, ako aj množstvo poškodenia, ktoré dokážete udeliť ocľovým či strieborným mečom, už nevidno v inventári, ale až po stlačení klávesi C, pričom dostanete oproti minulosti ovľa podrobnejšie štatistiky, vrátane odolností.

Pozitívne je, že v inventári vidíte postavu Geralta a môžete si na nej vzhľadovo vyskúšať aj predmety, na ktoré zatiaľ nemáte level.

V tomto prípade zrejme tvorcovia mysleli aj na hráčky, pretože niekoľkokrát narazíte na kompletné sady brnení a na každom kroku nájdete nádoby s farbami, ktorými môžete jednotlivé kusy výbavy zafarbiť. Budete teda chodiť zladení a vyzerať presne podľa svojho estetického

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

cítenia. Týka sa to však iba zaklínačského vybavenia, ostatné nezafarbíte. Ak sa teda zaujímate o to, či vám farebne ladia čižmy s účesom, prídete si na svoje.

Pochválit' musíme nový systém výroby predmetov u kováčov. Ak vám k výrobe konkrétnej veci chýba nejaká surovina, jedným kliknutím si ju môžete okamžite kúpit' priamo od majstra, ak ju má vo svojom obchode. Proces to podstatne urýchl'uje a zjednodušuje. Treba si však dat' pozor, pretože občas takéto kliknutie môže znamenat' aj kúpu vel'mi drahého materiálu potrebného na vel'majstrovský stupeň výzbroje.

Bez povšimnutia nesmie zostat' ani zmena v systéme mutácií. Mutagény, ktoré vám neboli doteraz od istého levelu postavy pramálo platné, môžete využit' na výskum nových schopností. Takéto mutácie môžete mat' aktívne štyri. Okrem toho pribudlo aj miesto na štvrtý mutagén, ktorý možno označit' za aktívny aj s troma d'alšími schopnost'ami. Malá rada: ak vám bude doručený list od Yennefer, splňte úlohu čo najskôr, aby ste si nové mutácie užili čo najviac.

Pri pohybe krajinou môžete narazit' aj na miesta, ktoré sú označené ako sídlo tlupy. Sú to opevnenia rôznych zločineckých bánd, na ktoré sa treba dobre pripravit', lebo zvyčajne ich na mieste bude niekol'ko desiatok a nebudú

vás šetrit'. Po zabití ich šéfa toto miesto oslobodíte. Nevel'ká zmena, trochu pripomínajúca Far Cry, ale poteší. Čo sa nezmenilo, je originalita každej úlohy, skvelá hratel'nost', strhujúci hlavný príbeh a štipka toho pravého zaklínačského sarkastického čierneho humoru.

Prečo je to také dobré?

O víne a krvi je hlavne o víne a o krvi. Určite si poviete, že to nie je žiadne závratné zistenie, no v porovnaní so Srdcami z kameňa je toto ovel'a výstižnejší názov. Duša alkoholika aj pracovníka transfúznej stanice tu zaplesá.

Víno a hrozno je všade okolo vás, rôzne odrody a značky nachádzate na každom kroku. Aby sme vás navnadili, prezradíme, že už na začiatku hry vám kňažná Anna Henrietta ako zálohu za vyriešenie prípadu Šelmy daruje starú vinicu Corvo Bianco (vraj to znamená Biely havran, čiže Biely vlk dostane Bieleho havrana).

Budete si teda môct' budovat' aj vlastnú „domácnost'". Vrátane detailov, ako je vystavenie trofejí vo svojej izbe, kúpa brúsneho kameňa na vylepšenie zbraní, stola na vylepšenie výzbroje či získania nových dočasných bonusov pomocou kúpy lepšej postele a stajne pre Plošticu... či Svába (ako by sa po slovensky mala volat' vaša kobyla Roach?) Víno v názve sme teda objasnili a prečo krv? Krv ako symbol pokrvného rodinného puta, krv ako podobenstvo s vínom, symbolom kraja, a krv ako obživa upírov. Tí zohrajú svoju významnú rolu v príbehu.

Verdikt

Posledný datadisk, ako sme už naznačili, je o kvapku (vína) viac zameraný na komplikovanost' príbehu a možno práve to ho robí ešte o kvapku (krvi) lepším, ako bola základná hra aj prvý datadisk. Ak ste hru hrali, viete, že toto je nesmierne odvážne tvrdenie, pretože Zaklínač 3 bol už bez DLC jedno z najlepších RPG, aké kedy vyšlo.

Príbeh OVAK je výrazne detektívny, emotívny, zamotaný, nejasný, krvavý, vínny, plný zvratov a zvratkov (l'udia na uliciach až prekvapivo často zvracajú, asi z prehnanej konzumácie vína) a bez otrepaných klišé.

Andrzej Sapkowski môže byt' hrdý a my len dúfame, že kdesi v tajných zákutiach CD Projektu sa potichu plánuje Zaklínač 4. Ak by to bola pravda, gigantický úspech hry by bol už dopredu nevyhnutný a istý.

Mimochodom, na konci príbehu si dajte mimoriadny pozor na svoje vol'by. My sme si záver zahrali radšej aj druhýkrát, aby sme boli s výsledkom spokojní.

Ak ešte stále váhate, či si nový datadisk kúpit', možno vás presvedčí, že budete chodit' po vode, jazdit' na jednorožcovi, hl'adat' ukradnuté genitálie sochy a po správnych rozhodnutiach zažijete aj novú romanticko-erotickú scénu.

Peter Vnuk

WEBGLOBE

Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií

WEBGLOBE.sk

Dead Island: Definitive Edition

DEAD ISLAND DEFINITIVE EDITION PRINÁŠA TO NAJLEPŠIE ZO SVETA ZOMBIE MASAKROV V JEDNOM BALÍČKU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčný zombie horor
Výrobca: Techland
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ PS4 grafika
+ co-op zábava

- Riptide ako st'ahovatel'ný obsah
- stále rovnaké bugy

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Dead Island nie je žiadna novinka, no na poli zombie hier mu jednoznačne patrí popredné miesto. Po pomerne dlhej dobe od vydania základnej hry a jej rozšírenia Riptide štúdio vydáva Definitive Edition so všetkým obsahom v jednej kope. Otázkou ostáva, či sa takáto kúpa oplatí.

Určite si mnoho z vás pamätá na prvý Dead Island trailer na E3 spred šiestich rokov, po ktorom ostalo široké obecenstvo ohúrené. Vývojári v tom čase sl'ubovali naozajstnú revolúciu v zombie hrách a sčasti sa im táto vízia podarila naplnit'. Ak zoberieme do úvahy, že Dead Island: Definite Edition ponúka za pomerne férovú cenu dve hry, prvú vydanú pred piatimi rokmi a Riptide rozšírenie o niečo neskór, hráči by nemali mat' krivého slova. Dead Island síce neprelomil rekordy predajnosti ani popularity, no nebol ani hrou, ktorá by nielen v žánri zombie hier, ale aj na celkovom poli herného sveta upadla do zabudnutia. Momentálny trh je síce viac než zombie tematikou nasýtený, no Dead Island stále ostáva hrou, ktorá si medzi zombie konkurenciou drží stabilné miesto. Neviem ako vy, ale ked' mne niekto povie „zombie hra", tak Dead Island bude určite jedna z prvých, ktorá mi napadne.Nielenže pôvodný Dead Island takpovediac počal éru zombie hier, bol to aj pomerne kvalitný počin. Určite si spomínate, alebo ste na internete narazili na množstvo gifov a obrázkov, ktoré ukazujú humorné situácie inšpirujúce sa bugmi z hry, no to už akosi k hrám s otvoreným svetom tak nejako patrí. Nikdy, alebo vel'mi výnimočne, to boli problémy, ktoré výrazným spôsobom ovplyvňovali hratel'nost' alebo kvalitu hry, no práve naopak, spôsobovali nezabudnutel'né okamihy a zábavné zážitky. Dead Island je naozaj kvalitná hra, no bez prítomnosti co-op módu by to bola len d'alšia zombie hra v poradí, ktorá by upadla do zabudnutia. Práve hranie s kamošmi a prechádzanie celého príbehu, ako aj preskúmavanie sveta tropického ostrova Banoi, sa stalo tým, čím sa hra posunula v rebríčku zombie hier o čosi vyššie. Odkedy som ju prvýkrát zapol s niektorým zo známych, nikdy som už hru nehral a ani nechcel hrat' sám. Hned' ako sa ale vaša partia rozrástla aspoň o jedného hráča, začalo sa to pravé orechové. Čo sa týka samotnej hratel'nosti, Definitive edition neprináša v podstate žiadne zmeny. Okrem opravenia niekol'kých bugov, mnohé stále ostávajú. Bojový systém ostal, vd'akabohu, nezmenený, a tak sa hráči môžu tešit' na šialené vyrábanie zraní od výmyslu sveta. Elektricko -ohnivé baseballové pálky, tlakovo-kyselinové sekery, no ved' to poznáte. Šialeným zbraniam, ktoré devastujú nepriatel'ov zblízka, sa medze nekladú a aj ked' v hre existujú aj strelné zbrane, svojou efektívnost'ou a nedostatkom munície sa na klasiku nehrabú. A ani sa nedostavuje pôžitok z dobre odseknutej zombíckej hlavy, ktorá horiaca odletí za horizont a tam ešte vybuchne. V rovnakom štýle sa nesie aj rozšírenie Riptide, hratel'nost' ktorého je okolo 30 hodín, pričom sa zväčšuje prostredie, možnosti a arzenál o pár naozaj kvalitných kúskov. Čo teda robí z Definitive Edition špeciálnu edíciu, do ktorej by mal hráč investovat'? Okrem všetkého obsahu na jednej kope (aj ked' rozšírenie Riptide je nelogicky pri hre pribalené ako st'ahovatel'ná hra z PlayStation Store, zatial' čo napríklad Xbox má obe hry priamo na disku) sa Definitive edícia vyznačuje hlavne prevodom z PS3 grafiky do vizuálu hodného PS4 generácie. Hra vyzerá naozaj pekne aj na dnešné hry a vel'mi dobre spracovanú atmosféru tropického ostrova zamoreného zombie apokalypsou si tak vychutnáte v pravom PS4 kabáte!

Verdikt

Dead Island: Definitive Edition ponúka za cenu 30 eur hlavnú hru a jej 30-hodinové rozšírenie, ktoré od svojho vydania prešli zmenou grafického spracovania hodného PS4 hier. Jedna z najzábavnejších zombie hier je tak teraz dostupná v novom kabáte so všetkým obsahom za férovú cenu. Vývojári síce v hre nič nezmenili, nepridali, no ani neodobrali. V konečnom dôsledku, prečo menit' niečo, čo je dobré?

Richard Mako

Ak sa vám tieto hry páčia, môžete si ich kúpit' na www.gameexpres.sk

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

1. cena - PC Valentino Rossi The Game
2. cena - PS4 Valentino Rossi The Game
3. cena - XBO Valentino Rossi The Game

46

Pretekárska séria MotoGP pre tento rok mení svoje meno na Valentino Rossi: The Game. Hra sa bude venovať primárne životu a kariére známeho majstra sveta, ale samozrejme bude obsahovať aj kompletnú sezónu MotoGP 16.

NOVÁ KARIÉRA
Na začiatku režimu kariéry sa hráč ihneď pridá k VR|46 Academy. Rovnako ako v realite, pretekár začína v Moto3. Počas šampionátu ho požiada samotný Valentino, aby sa s ním zúčastnil rôznych súťaží, ako je drift, plochá dráha, R1M, alebo rally, ktoré preverí jeho schopnosti. Mladý pretekár nakoniec získa prístup do kategórie MotoGP a bude môcť uskutočniť svoj sen, stať sa novým majstrom sveta MotoGP.

HERNÉ REŽIMY
Plochá dráha – Série súťaží na okruhu Misano a Valentino Rossi's Ranch.

Rally – Preteky s oficiálnym autom Valentina Rossiho na okruhoch Monza a Misano.

Drift – Súťaže založené na technike šmyku na okruhu Misano.

R1M only – Preteky, v ktorých jazdci VR|46 Academy používajú Yamahu R1M na okruhu Misano.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

The Devil´s Daughter

STARÝ LIŠIAK JE SPÄŤ VO VYNIKAJÚCEJ FORME!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: strieľačka
Výrobca: Bigben Interactive
Zapožičal: HYPERMAX

PLUSY A MÍNUSY:

+ pútavé zápletky prípadov
+ dobová atmosféra Londýna
+ akčné sekvencie
+ zmeny herného prostredia
+ nový, atraktívny Sherlock

- optimalizácia
- absencia uceleného deja
- dĺžka hry (cca 10 hodín)
- modely postáv
- lineárnosť vyšetrovacích metód
- príliš jednoduché pre náročných hráčov
- pomer cena/kvalita
- dlhé načítacie obrazovky

HODNOTENIE:

★★★☆☆

V literárnej predlohe Sherlocka Holmesa sa píše: „Keď vyradíte všetko, čo je nemožné, čokoľvek vám zostane – byť by to bolo nanajvýš nepravdepodobné – musí byť pravda". Táto logická dedukcia najznámejšieho detektíva všetkých čias sa dá aplikovať aj v prípade Diablovej dcéry; napriek mnohým nedostatkom, ktoré má v úvodnej časti hry ovalili ako smrad z márnice, je nová zbierka Holmesových prípadov ľahkým dezertom pre harcovníkov krimi a potešením pre nováčikov, ktorí do sveta zločinu vstupujú po prvýkrát.

Ak by som premýšľal nad tým, či si kúpiť alebo nekúpiť The Devil´s Daughter, určite by ma zaujímalo najmä to, aké prepracované sú detektívne mechanizmy a či sú poňaté atraktívnou formou. Predsa len, hra je stále len hrou a byť by predo mňa postavila akokoľvek ťažké výzvy, odmenou za úspech by mi bol len pocit zadosťučinenia z toho, že som prechytračil rafinovaného vraha – a v podstate aj celý Scotland Yard. V hrách vždy platí, že cesta je dôležitejšia než cieľ, takže ak mám nové dobrodružstvá Sherlocka Holmesa zhodnotiť správne, musím si položiť tú správnu otázku. Dostanem za 30 eur viac než len dobre napísanú interaktívnu detektívku?

„Nič nie je klamlivejšie než očividný fakt"

– Sherlock Holmes

Pre hráčov, ktorí už mali to potešenie s prechádzajúcimi časťami, nebude Devil´s Daughter veľkým prekvapením. Ani tentoraz nechýba Holmesov neodmyslitelný spoločník Watson, najlepší nos v Británii v podobe psíka Tobyho či uličník Wiggins, Holmesove oči a uši v úzkych uličkách Londýna. Comeback čaká aj obľúbené herné mechanizmy pevne späté s bohatou sériou „holmesoviek" – Sherlockova (ne)omylná dedukcia a spájanie faktov, bohatá predstavivosť kvôli rekonštrukciám prípadov a zber dôkazov a informácií pomocou rozhovorov a pozorovaní. Noviniek nie je veľa, ale stoja za zmienku. Po prvýkrát v sérii dostane hráč možnosť preskúmať mestské ulice, ktoré dýchajú viktoriánskou atmosférou a dobovým životom. Od pacholka oproti si môžete kúpiť noviny a zistiť, čo je nové, môžete sa prejsť ku konskému taxíku a zviezť sa na miesto činu a... mno, a to je asi tak všetko. Ak dúfate, že sa dočkáte menších úloh či iných aktivít nesúvisiacich s príbehom, je mojou nepríjemnou úlohou sklamať vás. Novinka v podobe „mestského života" je na prvý pohľad pôsobivá, no po desaťminútovej prechádzke Londýnom z 19. storočia zistíte, že ide len o prázdnu kulisu, na ktorú sa treba pozerať len z prednej strany. Inak riskujete, že odhalíte pravdu v podobe dverí, ktoré sa nedajú otvoriť a tvárí, ktoré sa nedajú osloviť. Nech sa na mňa nikto nehnevá, ale balansovať na latke ma skutočne baví len prvých desať sekúnd. Ukrajinskí vývojári zo štúdia Frogwares okrem samotnej mapy prepracovali aj ústrednú postavu, teda Sherlocka Holmesa. Kým v posledných dieloch detektívov imidž vychádzal z knižnej predlohy, v Devil´s Daughter je protagonista ovel'a modernejší a mladší, a už na prvý pohľad pripomína herca Roberta Downeyho Jr., teda predstaviteľa Sherlockovej najnovšej filmovej adaptácie (Sherlock Holmes a Sherlock Holmes: Hra tieňov). Zmeny sa, pochopiteľne, dočkal aj dabing, ktorý síce nevyniká, no ani nehaní výtvor dizajnérov. Nový Sherlock Holmes mi, úprimne povedané, sedí na prvý pohľad viac než jeho stará verzia, no v tomto smere ide naozaj o preferencie konkrétneho hráča. Mne sa Downey vo filmových „holmesovkách" páčil a to, že sa tvorcovia Devil´s Daughter zjavne inšpirovali úspechmi na striebornom plátne, mi ani v najmenšom neprekážalo.

Podobne ako v predchádzajúcej časti, aj teraz bude herný Sherlock čeliť morálnym dilemám, ktoré hráčovi umožňujú rozhodnúť o osude obvineného. Je vraždiaci psychopat zodpovedný za svoje činy, alebo za neho koná šialenstvo a pomätenosť? A je to vôbec okolnosť, ktorú by ste mali brať do úvahy? Element je fajn a musím priznať, že ma prinútil záver hneď prvého prípadu niekoľkokrát opakovať, pretože som si nebol istý svojím rozhodnutím – no v konečnom dôsledku to zasa nie je veľká veda. Nech sa už rozhodnete akokoľvek, vyšetrovanie je u konca a vy si môžete s Watsonom buchnúť šampanské. Či ste niekoho poslali za mreže alebo do blázinca, to vás už trápiť nemusí... a pravdepodobne ani nebude. Veď vás predsa čaká ďalší prípad. Reálny efekt svojho morálneho kompasu nebudete prežívať najmä preto, že príbeh je rozdelený do niekoľkých vzájomne nesúvisiacich prípadov. Namiesto jednej ucelenej dejovej roviny na vás čaká niekoľko menších a samostatných. V prvom, napríklad, budete riešiť príbeh chlapca, ktorému zmizol otec, v ďalšom sa zasa budete snažiť prísť na kĺb tomu, ako mohla kovová socha prebodnúť majetného archeológa. Na prvý pohľad možno fádne alebo otrepané zápletky, no ako to už v detektívkach býva, očividný fakt býva súčasne aj tým najzradnejším.

Potom tu je, samozrejme, Sherlockova dcéra, ktorú sem-tam uvidíte

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

v cut-scénach. Žeby to malo nejakú spojitost' s názvom dielu? Alebo nás autori chceli naschvál zmiast'? To už, priatelia, budete musiet' zistit' sami.

Pri vyšetrovaní zločinu, teda pri koreňovej aktivite celej hry, si budete pomáhat' niekol'kými, pre fanúšikov série dobre známymi mechanizmami. Vašou základnou menou, za ktorú si budete kupovat' d'alší postup v hre, budú informácie. Tie budete získavat' viacerými metódami, a jednou z najbežnejších bude zber dôkazov pomocou rozhovorov s podozrivými osobami a so svedkami. Získané údaje navyše budete musiet' roztriedit' na pravdu a lož. Sherlockova povestná všímavost' pri konverzáciách pomôže, aby vám neunikol ani ten najmenší detail. Ked' vám teda šéf prestížneho londýnskeho klubu, v ktorom sa stala vražda, povie, že o príchode obete na miesto činu nevedel, môžete ho konfrontovat' pomocou nájdeného telegramu od nebohého, v ktorom ho na svoj príchod vopred upozorňoval a ktorý ste našli práve na stole inkriminovanej osoby. Odmenou vám bude zistene, že dotyčná osoba klamala... ale prečo? Hm, hm...

Samozrejme, úspešná konfrontácia nie je nikdy zaručená. K dôkazom sa budete musiet' najprv dostat' a ked' nastane ten pravý čas, bude na vás, ktorý z nich použijete. Sherlock síce môže byt' neomylný, ale v prípade hráča stačí drobná nepozornost' alebo chyba v logickom uvažovaní, aby ste za hromženia načítavali poslednú uloženú pozíciu. Alebo aj nie, ked'že manuálne ukladanie hra nepodporuje a všetko funguje automaticky na báze „checkpointov". Každá nadobudnutá informácia predstavuje možný dôkaz o vine alebo nevine podozrivej osoby, a okrem selekcie na pravdu a lož a tiež na to, čo je relevantné a čo, naopak, nepodstatné, budete musiet' jednotlivé poznatky spájat' do dedukcií a tie následne do teórií. Sherlockov palác sa totiž nenachádza na Baker Street, ale v jeho hlave, a práve vstup do géniovej mysle na mne zanechal najväčší dojem.

Bez vyšetrovania v teréne sa síce nezaobídete, no zázrak poznania v podobne vyriešenia prípadu sa odohráva práve medzi detektívovými ušami. Z dvoch informácií vytvoríte dedukciu, z viacerých dedukcií teóriu a ked' všetko navzájom pospájate, vyjde vám určitý záver. Ten, samozrejme, nemusí byt' nutne správny – ak spravíte chybu pri dedukciách, nemôžete očakávat', že obviníte skutočného vinníka. Vzorec je vždy rovnaký, ale ak vymeníte premenné... Celý proces pripomína jednoduchú logickú minihru, v ktorej kombinujete informácie, vytvárate tvrdenia a tie následne spájate medzi sebou, aby ste vyvodili jednoznačný záver. Na(ne)št'astie, hra je zhovievavá a aj ked' spravíte chybu, nakoniec budete mat' vždy príležitost' prípad úspešne vyriešit'. Príbeh vás po celý čas drží za ručičku a ani zvýšenie obtiažnosti (v hre sú len dve) na vysokú to nezmení – len pri skúmaní osôb počas dialógov a vytváraní ich profilu budete mat' obmedzené množstvo času. Pri zbere dôkazov vás hra nepustí d'alej, pokial' nezozbierate všetko a následne vám poväčšine sama povie, kam máte d'alej íst' alebo čo máte spravit'. Ak sa pri konfrontácii pomýlite a nesprávne si spojíte tvrdenie s konkrétnym dôkazom, síce vám unikne nejaká dôležitá skutočnost', no nejakým spôsobom sa vždy posuniete d'alej tak, aby ste mohli svoje snaženie korunovat' úspechom. Ak sa máte niekam vkradnút' a prichytia vás, hra jednoducho vráti čas a dá vám šancu svoj postup zopakovat', tentoraz správne. Ak si o niekom vytvoríte nepresný profil, bude vás to mrziet', pretože sa to vrátit' nedá, ale aj tak si napokon z dôkazov a dedukcií vyskladáte cestičku k vrahovi.

Priznám sa, od Sherlocka Holmesa som očakával niečo komplexnejšie a lineárny prístup ma mierne sklamal, hoci vzhl'adom na predchádzajúce časti nejde o nič nové. Teraz máme rok 2016 a ak chce odo mňa niekto 30 eur za hru, poprosil by som viac než len starý model s niekol'kými dekoráciami navyše. Trúfam si dokonca tvrdit', že vývojári prepásli svoju šancu vytvorit' niečo naozaj pamätné a svojim priaznivcom ponúkli síce overenú, no stále rovnako chutnajúcu zmes lineárnej, vopred vydláždenej logiky, kde skrátka nemáte ako stúpit' vedl'a. A tu sa vraciam k Sherlockovmu palácu mysle, jedinému miestu v celej hre, kde niečo

môžete naozaj pokazit' bez toho, že by vám to hra nejakým spôsobom okamžite vyhodila pred oči. Dedukcie nie sú vždy jednoznačné a vy si budete musiet' vybrat', ako si kombináciu dvoch dôkazov vysvetlíte a čo vlastne znamenajú. Platí tu podobný princíp ako v matematike – ak v zložitom príklade spravíte byt' len jediný chybný výpočet, výsledok komplexnej operácie nebude správny.

Okrem dedukcie si budete pomáhat' aj predstavivost'ou a detektívnym šiestym zmyslom. Podstatné pre vás bude nielen to, čo vidíte, ale aj to, voči čomu je bežný človek slepý. Ako Sherlock Holmes si neraz budete musiet' domysliet', čo asi viselo na prázdnom háčiku na stene alebo ako sa vlastne celá vražda odohrala. Zistenia budete opät' musiet' porovnávat' s inými získanými informáciami a výsledkom bude už spomínaná dedukcia. Žial', aj v tomto prípade platí, že každý váš krok koordinuje neúprosná vôl'a tvorcov. Šiesty zmysel či predstavivost' síce môžete aktivovat' kedykol'vek, ale pokial' sa nebudete nachádzat' presne v tej pravej situácii, kedy vás hra sama upozorní, že teraz je ten správny moment, bude vám to nanič. Nadiktovaný a lineárny postup vás budú sprevádzat' vždy a všade, takže vo výsledku budete mat' pocit, že skôr než vy Sherlocka ovláda on vás. V literárnej detektívke by to bola samozrejmost', ale v hre by som si prosil, aby mi dala možnost' niečo skutočne dokašl'at'. V logickej hitparáde by mal predsa každý mat' šancu niečo pokazit', alebo to, naopak, spravit' po svojom.

Ak si odmyslíme zaujímavé, no povrchne spracované herné mechanizmy detektívneho zmyslu a predstavivosti, zostanú nám dva dôležité aspekty, bez ktorých sa dnes žiadna hra nezaobíde – technické spracovanie a príbeh. Ked'že absentuje celistvá dejová línia a samotná hra sa skladá z viacerých samostatných kriminálnych prípadov, nemôžeme očakávat' grandiózny zážitok ako pri čítaní diel od svetoznámych autorov detektívok. Je to škoda, určite by som si vedel predstavit' gameplay, ktorá sa točí okolo jedného hlavného a pekelne zložitého vyšetrovania, ktoré by sa niekol'kokrát nečakane zvrtlo a prípadne aj rozvetvovalo do viacerých „bočných" mini prípadov. Nielenže by som sa vedel do hry viac „zažrat'", ale aj zážitok z hrania za Sherlocka Holmesa by bol osobnejší a záživnejší. Táto fiktívna postava má nepochybne svoju vlastnú auru, vlastný charakter, a objavovat' jeho originálne aspekty by bolo viac než zaujímavé. Takto, žial', vnímam Sherlocka Holmesa ako médium, cez ktoré objasňujem zločin, a nie ako prvotriedneho detektíva a l'udskú bytost' s vlastnými návykmi, fóbiami a danost'ami.

Príbehy jednotlivých dejstiev sú však, našt'astie, decentné a z môjho pohl'adu im niet čo vytknút' – možno len dĺžku. Nechýbajú zvraty, bez ktorých sa nezaobíde žiadna kvalitná detektívka, osobné motívy či nadprirodzené javy – každý si nájde to svoje a trúfam si tvrdit', že väčšina hráčov bude s kompozíciou prípadov a pozadím vrážd spokojná. Na strane druhej však nedám ruku do ohňa za to, že ostriel'aných fanúšikov Hercula Poirota a jemu podobných niektoré Sherlockove závery neprekvapia. Ja som bol spokojný, ale zase... pred Vraždou v Orient exprese som vždy uprednostňoval fantastiku a sci-fi. Oproti predošlým dielom sa zmenila aj vizuálna stránka, a to k lepšiemu. Textúry sú krajšie, modely postáv uveritel'nejšie a celkovo vzaté ide o pokrok. Tým ale chvála za technickú stránku viac-menej končí, pretože ak si grafiku hry porovnám s inými tohoročnými titulmi, jednoducho nemôžem byt' absolútne spokojný. Celkovo to vyzerá pekne, to áno, ale pri bližšom a najmä náročnejšom pohl'ade badat' zastaranost'. Modely Sherlocka a Watsona oku ešte dokážu ulahodit', no inak je dizajn postáv tesaný príliš hrubým dlátom. Dobovú viktoriánsku Britániu, na strane druhej, treba pochválit'. Má svoju atmosféru a krásne dotvára prostredie Sherlocka Holmesa. Škoda len, že to tvorcovia nepohnali d'alej a uspokojili sa len s už spomínanou kulisou.

Samozrejme, vizuálna stránka, ktorá o niekol'ko rokov zaspala dobu, zväčša nepatrí medzi najväčšie prekážky k vysokému hodnoteniu. Optimalizácia ale áno a v prípade Devil´s Daughter sa Ukrajincom podarila mimoriadne odfláknutá práca. Snímky za sekundu, teda fps (frames per second), klesajú ako teploty v Rusku, a to najmä počas rozhovorov a cut-scén, vertikálna synchronizácia je nastavená na polovicu bežnej obnovovacej frekvencie monitora, teda na 30 fps, a trhanie obrazu (screen tearing) je bez nej oči trhajúce. Aby som získal uspokojivý výkon bez nejakých grafických kompromisov, musel som zabudovanú VS vypnút' a nasilu ju pretlačit' cez kontrolný panel nVidia. Skúšal som hru zapnút' aj na niekol'ko rokov starom notebooku a ani pri znížení z Full HD len na HD (1280x720p) som z hry nevyžmýkal viac než 20 fps. Problémom som sa nevyhol ani na GTX 780, kde častý a nevysvetlitel'ný pokles snímkov za sekundu neraz zapríčinil, že namiesto zážitku som si z hry odnášal len frustráciu.

Tŕňom v oku mi, okrem skokov v fps, boli aj zbytočne dlhé načítacie časy. Ak by sa väčšina hry neniesla v duchu „chod' do bodu A, pozbieraj dôkazy a potom chod' do bodu B", prešiel by som to mlčaním, no podstatnú časť vyšetrovania strávite premiestňovaním sa po mape Londýna. Výhodou je aspoň to, že počas jazdy v kočiari si môžete spätne prechádzat' nájdené dôkazy a vyhodnocovat' ich, no ak ich náhodou nebudete mat' dost', čaká vás jednoducho mŕtvo strávený čas. Napriek všetkému som si nového Sherlocka užil, a to ani nepatrím k najväčším priaznivcom detektívok. Technické nedostatky sú neprehliadnutel'né, no dajú sa odpustit', ak sa sústredíte na atraktívne a, chvalabohu, rôznorodé prostredie a postupne gradujúcu zápletku a rozuzlenie série samostatných prípadov. Monotónne vyšetrovacie postupy autori sem-tam okorenili dramatickými situáciami, v ktorých pôjde hlavnej postave o život, alebo „stealth" prvkami, ktoré by ste možno v takejto hre nečakali. Summa summarum je Sherlock Holmes: The Devil´s Daughter zaujímavou a zábavnou hrou, ktorá výrazne neodbáča z kol'ají predošlých častí, no ani ich nejako zásadne nerozširuje. Za nás trojka, aj ked' s hviezdičkou.

Verdikt

Sherlock Holmes: The Devil´s Daughter pokračuje v šl'apajach populárnej detektívnej série a zachováva si jej kvality. Hráči sa môžu tešit' na známe detektívne gameplay mechaniky, ktorým ale, žial', chýba vol'nost' využitia, čo hru stavia do zbytočne lineárnej pozície. Práve takáto strnulost' je na vine tomu, že titul pôsobí v mnohých ohl'adoch spiatočnícky a po celý čas vás drží až príliš za ruku. Výsledkom je dojem, že nejde o vysoko kvalitný počin, ale interaktívnu detektívku s neraz plytkými, aj ked' krátkodobo zaujímavými interaktívnymi postupmi, kde však hráč nemá kontrolu nad Sherlockom, ale naopak. Nalinajkovaný postup pri vyšetrovaní ale zmierňuje vkusné viktoriánske prostredie, dobová atmosféra a dostatočne pútavé zápletky Sherlockových prípadov, vd'aka čomu môžeme hru odporučit' ako fanúšikom série, tak i nováčikom, aj ked' nie za úvodnú cenu 30 eur.

Mário Lorenc

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

Total War: Warhammer

KEĎ TRAFIA KLINČEK PO HLAVIČKE. PORIADNYM KLADIVOM

Pri sérii Total War som vždy chcel, aby sa odohrávala vo svete bud' Pána prsteňov, alebo v kontexte druhej svetovej vojny. Viete si predstavit', ked' oznámili tento kúsok! Srdce mi tak zabúšilo, že ma skoro...

Zahrat' si Total War vo fantasy svete s obrovskými príšerami a mágiou bolo požehnaním. Séria potrebovala nádych niečoho čerstvého. Niečoho, čo by skalným fanúšikom zmenilo pohl'ad na sériu. A vydarilo sa. Aj ked' posledný Attila ponúkal množstvo nových mechanizmov, dokonalejšie boje a krajšiu grafiku, stále chýbalo niečo, čo by ma pri ňom udržalo dlhšie. Myslel som, že ide hlavne o strategickú časť, čo dostala na frak neustálym zjednodušovaním, ale po prejdení Total War: Warhammer (TWW) môžem skonštatovat', že to tak nie je. Štúdio Creative Assembly sa rozhodlo íst' cestou boja, nie ekonomiky a diplomacie. A spravili dobre.

Celý TWW sa sústredí hlavne na boj a vd'aka novému svetu odomyká nespočetné množstvo nových možností boja. Lietajúce jednotky dodávajú taktike úplne nový nádych, nehovoriac o obrovským monštrách, ktoré mecú pechotu krížom-krážom. Obrovské výbuchy artilérií a kúziel dodávajú atmosféru naozaj epických bitiek. Ale začnime pekne od začiatku.

TWW ponúka na začiatku štyri rasy (neskôr budú vychádzat' DLC s d'alšími rasami, a áno, „day one" DLC sa opät' vyskytlo) – Empire (+Bretons, ktorí sú vel'mi podobní), Vampire Counts, Greenskins a Dwarfs. Na štandardy série pomerne málo, no má to svoje opodstatnenie. Každá rasa sa hrá inak, má iných hrdinov, úplne iné jednotky, iné kúzla a iné budovy. Do toho všetkého si vyberáte svojho „vládcu" – hrdinu so sériou questov, ktoré odomykajú zbrane, brnenie a inú výbavu. Zameranost' viac na hrdinov prináša množstvo kustomizácie nielen na začiatku, ale hlavne počas každej kampane. Okrem toho vám hrdina prirastie k srdcu ovel'a viac ako historické postavy. Problém je, že strategická časť bola značne, čo sa mechanizmov týka, okresaná. Diplomacia síce ostala nezmenená, no budete mat' ovel'a menej možností uzatvárat' obchod, riešit' aliancie a obchodné cesty. „Family Tree" bol z hry úplne vyradený a pokial' nehráte Empire či trpaslíkov, ekonomiku riešit' tiež moc nebudete. No viete čo? Vtip je v tom, že to vôbec nevadí! Creative Assembly pri tejto značke zmenilo množstvo vecí, aby sedela do daného sveta. Je cítit', že nepopulárne rozhodnutia značne premysleli a snažili sa ich nahradit' niečím iným a lepším. Náboženstvo napríklad u takých Vampire Counts bolo nahradené rýchlejším šírením pliagy, ktorá zraňuje nepriatel'ské vojská, vytvára nepokoje a naopak, vaše lieči. Týmto spôsobom hráte túto rasu úplne odlišným spôsobom, ako napríklad Greenskins, ktorí pobehujú po mape a ničia všetko, čo im príde do cesty.

Pri strategickej mape inovácie nekončia. Boje, hoci sa koncepty armád nezmenili, prešli neskutočnou zmenou, a to vd'aka novým druhom jednotiek a pridaním kúziel. Mali ste ma vidiet', ked' som hral prvú bitku. Bol som úplne mimo! Vd'aka týmto zmenám sa môžete učit' úplne nové taktiky, ako by išlo o inú hru. Pravdaže veci ako kopije verzus kone stále platia, ale čo sa stane, ked' priletí obrovský drak či priskočí vel'ký pavúk? Gyrokoptéry? Obri? Netopiere?! V tom tkvie sila TWW! Je to niečo nové, čo vás udrží pri monitore ovel'a dlhšie ako už zastarané taktiky z čias prvého Shoguna.

Prezentácia sa, pravdaže, drží fantasy štýlu Warhammeru, jednotky zblízka vyzerajú tak, ako majú, a animácie, s tými sa vyhrali autori neskutočne. Ked' uvidíte armádu nemŕtvych animovaných kostier pochodovat' ako jeden s neprirodzeným pohybom, viete, že tieto jednotky poslúchajú na slovo.

Takí orkovia pred kolíziou s druhou armádou začnú skákat' hlava-nehlava a metat' sekerami ako zmyslov zbavení. Pri Total War sérii bol vždy jemný problém sledovat' jednotky zblízka bez toho, aby ste nemali pocit umelosti.

Tento problém nevymizol, ale určite sa posunul o kus vpred. Na druhej strane sú mapy často fádne, bez nápadu. Tvorcovia síce vytvorili niekol'ko krásnych lokalít (hlavne pri úlohách, ktoré odomykajú nové veci pre hrdinov), ale v kampani ich nie je vel'a.

TWW ponúka aj niekol'ko módov pre multiplayer. Je zvláštne, že hoci z hry cítit' majoritné zameranie na bitky, hra pre viacerých hráčov je sústredená na kampaň. Hráči môžu hrat' kompetitívne, ale aj kooperatívne celú kampaň, avšak herný mód zo Shoguna 2, kde ste získavali levely, vylepšovali hrdinov a odomykali nové jednotky, sa tu, bohužial', nenachádza. Práve vo svete Warhammeru by sa obzvlášť hodil. Nuž, budete si musiet' vystačit' s klasickými skirmishmi a leaderboardami.

Značka Warhammer v kombinácii so sériou Total War skrátka funguje. A funguje skvelo. Ako poznáme Creative Assembly, o titul sa budú ešte dlho starat', hoci si budú fanúšikovia musiet' zaplatit'. Pokial' ste oddaní hráči Total War alebo Warhammer, nebudete určite sklamaní.

Pri hraní jednoducho nadobudnete pocit, že boli stvorené jedna pre druhú. A hoci sa v hre nenachádza množstvo vecí, na ktoré sme boli zvyknutí, a rás je pomenej, nové univerzum vás udrží pri monitore ovel'a dlhšie, ako už opakované historické bojiská..

Tomáš Kleinmann

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: TBS/RTS/4X stratégia
Výrobca: Creative Assembly
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ rôzne štýly hrania
+ atmosféra
+ stvárnenie Warhammer značky

- bojiská
- drobné AI chyby
- zjednodušenie kampane

HODNOTENIE:

★★★★☆

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

Kirby: Planet Robobot

KIRBY OPÄŤ ZACHRAŇUJE POPSTAR

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: Arkáda
Výrobca: HAL Laboratory
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ vel'ké množstvo obsahu
+ Kirby!
+ audiovizuálne spracovanie
+ zábava

- príliš jednoduché
- nie je vhodné pre hardcore hráčov

HODNOTENIE:

★★★★☆

O mojej láske k chutnej ružovej gul'ôčke menom Kirby som sa rozpísal už v predchádzajúcej recenzii na hru Triple Deluxe. Po dvoch rokoch sa Kirby na 3DS vracia, a to v poriadnej sile. Tentoraz sa pripravte na Kirbyho ovládajúceho mohutného robota.

Aj ked' sa zdá, že si Kirby na svojej domovskej planéte Popstar konečne užije chvíl'ku pokoja a oddychu, opak je pravdou. Kým Kirby spokojne spí v tieni stromov, začne sa invázia robotických stvorení, ktoré ovládnu celý Popstar. Napriek všetkým pokusom o obranu je Kirby jedinou nádejou na záchranu. Už od samého začiatku hry je jasné, že ide o klasický titul s ružovým hrdinom plný farebných a hravých úrovní.

Herná náplň je vel'mi podobná Triple Deluxe a ponúka klasickú Kirby hratel'nost', čiže skákat', bojovat' a hlavne nasávat' všetko v okolí. Pokial' ste prechádzajúci diel hrali, budete sa cítit' ako doma. Ovládanie je intuitívne a od samého začiatku je tempo hry na úrovni. Klasických nepriatel'ov môžete nasat' a využit' ich schopnosti, ktoré sa pri každom z nich odlišujú. Vd'aka prídavku robotov je noviniek dostatok, a tak sa stereotyp počas hrania nedostaví. Robotický oblek dáva Kirbymu dokonca aj možnost' využívat' dvojskok a doslova ničit' prostredie údermi. Potešia aj jednoduché, ale zábavné úlohy, pri ktorých si na chvíl'ku oddýchnete a dáte mozgu šancu zapojit' sa do hrania. Vývojári ich navyše vel'mi šikovne striedajú s pasážami, ked' Kirby vstúpi do spomínaného robotického obleku. Väčšina úloh síce nie je povinná, ale vd'aka ich splneniu sa dostanete k tajným pasážam alebo úkrytom, za čo vás hra odmení zberatel'skými predmetmi. Tými sú nálepky, ktoré je možné aplikovat' na Kirbyho robotický oblek.
A povedzte mi, kto by si ho nechcel polepit' podl'a vlastných predstáv? Podobne ako v Triple Deluxe aj v Planet Robobot je bonusového obsahu neúrekom. Okrem príbehového módu v hre nájdete aj bonusové minihry, a to Kirby 3D Rumble a Team Kirby Clash. Prvý menovaný otestuje vašu rýchlost' a presnost' v niekol'kých úrovniach, kde bude vaším ciel'om čo najrýchlejšie porazit' všetkých nepriatel'ov a udržat' si čo najdlhšie kombo. V druhej minihre ide o súboje s hlavnými bossmi z príbehového módu, no s inými schopnost'ami. Tým pádom je dôležitá taktika a výber schopností Kirbyho. Okrem toho, v tomto režime si môžete zahrat' až s tromi d'alšími kamarátmi. Navyše, ked' celú hru dokončíte, odomkne sa vám aj Aréna, v ktorej sa postavíte bossom s iba jedným životom a speedrun mód s názvom Meta Knightmare Returns. V prípade, že vlastníte aj niektoré z figúrok Amiibo, môžete ich využit' na zmenu schopností Kirbyho. Stačí položit' postavičku na displej a Kirby sa zmení rovnako, ako keby nasal niektorého z nepriatel'ov. Hra Planet Robobot je postavená na rovnakom engine ako hra Triple Deluxe, čo znamená, že vyzerá vel'mi pekne, rozprávkovo a farebne. Zároveň však máte pocit, že ide len o akési rozšírenie staršieho titulu. Našt'astie, zachraňuje to nielen hratel'nost', ale aj diverzita prostredí a nepriatel'ov. Aj ked' textúry nepatria k najdetailnejším, v jednoduchosti je krása. 3D režim je v hre Planet Robobot výrazný a pôsobí efektne, no má citel'ný dopad na framerate. Väčšinu času som mal 3D tým pádom vypnuté. Hudba je rovnako vel'mi milá a veselá, čo ku Kirbymu naozaj patrí. Verím, že decká nebudú vediet' od hry odtrhnút' oči. Planet Robobot si berie to najlepšie z Triple Deluxe a vd'aka novinkám ponúka perfektnú hratel'nost' v kvalitnom audiovizuálnom kabáte. Herného obsahu, či už v príbehovom móde, minihrách, alebo nových módoch po prejdení hry je neskutočne vel'a a hra vám vydrží dost' dlho. Hardcore hráčom a hlavne fanúšikom plošinoviek pravdepodobne príde Planet Robobot ako príliš jednoduchá záležitost', vynahradí to však vynikajúcim spracovaním a rozmanitost'ou. Samozrejme, nesmieme zabúdat', že je to hra orientovaná najmä na mladšie publikum a tí si nového Kirbyho jednoznačne zamilujú.

Juraj Vlha

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

Shadow of the Beast

REMAKE VERNÝ ORIGINÁLU

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná plošinovka
Výrobca: HSEL
Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuálne spracovanie
+ a boje s bossmi

- nie príliš zábavná hratel'nost'
- stereotypné boje

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Hra Shadow of the Beast vyšla v roku 1989 pre počítače Amiga. V roku 2016 sa vo forme remaku vracia na platforme PlayStation 4. Bohužial', zmenila sa iba grafická stránka.

Tá je moderná a vývojárom ani konzole PlayStation 4 hanbu nerobí. Pekne vyniknú prestrihy v 3D, samotná hra sa však odohráva v dvoch priestoroch. Rovnako ako v pôvodnej verzii, aj v remaku budete chodit' sprava dol'ava a zl'ava doprava.

Základom hratel'nosti je boj s príšerami, ktorý je pomerne priamočiary. Útoky treba správne načasovat', vtedy máte polovicu úspechu zaručenú. Druhú polovicu získate po naštudovaní jednotlivých typov nepriatel'ov. Každý z nich má špecifické správanie. Boje sú však z dnešného pohl'adu priemerné a nezaujímavé. Z ukážok sme usudzovali, že Shadow of the Beast sa bude hratel'nost'ou skôr približovat' sérii God of War, no, bohužial', to tak nie je. Boju chýba variabilita, neprišli sme mu na chut'.

Autori sa snažia zabezpečit' variabilitu hratel'nosti logickými hádankami a jednoduchými prvkami plošinoviek. Funguje to dobre, ale hre niečo chýba. Pri jej hraní sme mali pocit, ako by sme hrali originál s novým vizuálom.

Hratel'nost' pôsobila zastarane a nezaujímavo. Možno nám iba tento žáner nesadol, ale napr. Batman: Arkham Origins Blackgate nás bavil viac, aj ked' to tiež nebolo bohvieaké herné dielo. Shadow of the Beast možnože ocenia znalci originálu, ale, popravde, čakali sme od tohto remaku viac.

Novinkou PS4 verzie je režim, ktorý ponúka neobmedzené životy. Vd'aka tomu hru dokončí väčšina hráčov a ak nie, tak to nebude kvôli ich nešikovnosti, ale len kvôli tomu, že ich Shadow of the Beast prestalo bavit'. Mimochodom, hra ponúka systém bodovania, ako to bolo

v 80-tych rokoch bežné. Shadow of the Beast nie je v princípe zlá hra. Je však priemerná, nevýrazná, hratel'nost'ou mierne zastaraná.

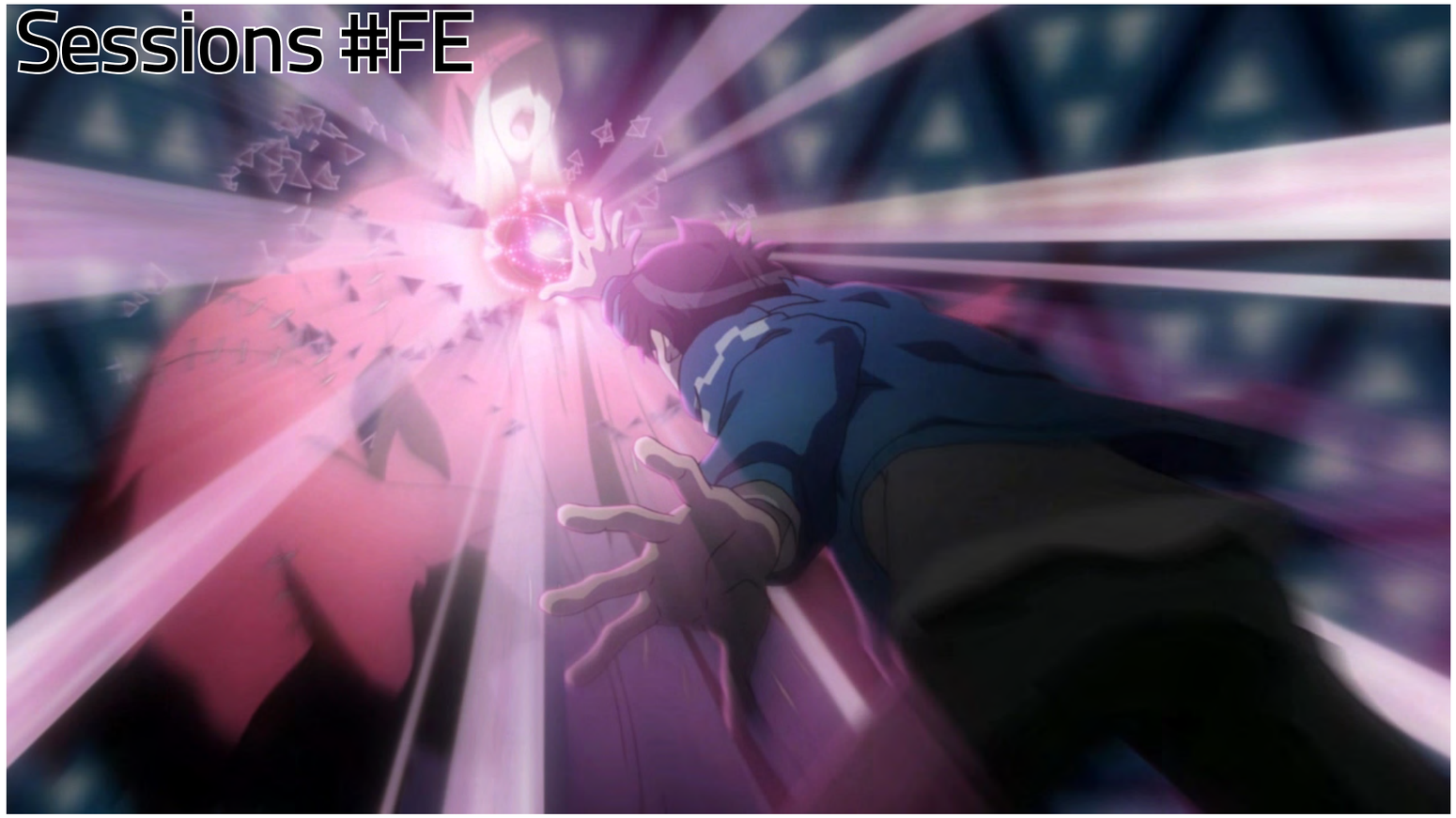
Zaujme pravdepodobne iba znalcov originálu, takže je odsúdená do zabudnutia. Je škoda, že sa autori výraznejšie nevyhrali s bojom, ten nás sklamal najviac. Chválime však niektoré súboje s bossmi, ktoré sú nápadnejšie ako len rýchle načasovanie a správny výber akcie v štýle kameň – papier – nožnice, čo je činnost' tvoriaca gro akcie.

Remake hry Shadow of the Beast, ktorá vyšla v roku 1989 síce prináša niektoré novinky, ale nezaujal nás. Pôsobí mierne zastaraným dojmom, boje s nepriatel'mi by mohli byt' zábavnejšie. Grafické spracovanie využíva možnosti moderných technológií, ostáva však verné originálu. Táto hra pravdepodobne zaujme iba nostalgikov.

Roman Kadlec

Tokyo Mirage Sessions #FE

SHIN MEGAMI TENSEI × FIRE EMBLEM



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: WII U
Žáner: RPG
Výrobca: Atlus
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásna grafika
+ skvelé postavy a netradičný príbeh
+ parádne dungeony
+ fantastický súbojový systém
+ zaujímavý rozvoj schopností postáv
+ zábavné vedľajšie príbehové linky
+ bezkonkurenčný soundtrack

- príliš lineárny RPG systém
- pár nepríjemností v hrateľnosti

HODNOTENIE:

★★★★☆

Spojenie dvoch legendárnych sérií sledovali so zatajeným dychom všetci fanúšikovia oboch táborov, stratégovia vyžívajúci sa v nekompromisnej hrateľnosti Fire Emblem, ktorej dominuje trvalá smrť vašich postáv, a náladotvorcovia obľubujúci Shin Megami Tensei a jeho temný svet démonov. Je to presne také, aké sme chceli, aby to bolo. Je to totiž úplne odlišné, než sme čakali. A to je na tom to najlepšie. Samozrejme, reklamná kampaň prezradila mnohé, čo mimochodom nebolo po chuti mnohým konzervatívcom, no práve tá sviežosť a odlišnosť námetu robí z Tokyo Mirage Sessions #FE také nezameniteľné dielo.

Dajte zbohom klasickej fantasy či stredovekým reáliám, na scénu prichádza nablýskaný zábavný šoubiznis, ktorý predstavuje spevákov predbiehajúcich sa vo svojich srdcervúcich výkonoch, hercov namyslene snívajúcich o sláve v Hollywoode a modelov, ktorých uprený pohľad zmrazí aj ortuť. Súčasné Tokyo je plné módy, spevu a neustálych koncertov speváckych hviezd, o ktorých rozpráva doslova celé mesto. V obchodoch počuť najnovšie hity, na obrovských mrakodrapoch sa prezentujú najnovšie hudobné talenty a ľudia sa dorozumievajú prostredníctvom SMS správ zvaných Topic.

Za rúškom zábavy a zdanlivej bezstarostnosti sa však ukrýva temné nebezpečenstvo. Zatiaľ čo si obyčajní ľudia žijú svoj život v sladkej nevedomosti, skupina mladých, umelecky talentovaných ľudí schopných ovládať tajomné bytosti Mirage sa snaží zastaviť ich zlú odnož. Zatiaľ čo sa ľudia na koncertoch bavia, tak v pozadí prebieha urputný boj proti nemilosrdným démonom snažiacim sa z ľudí vysať nielen všetko šťastie, radosť a životné farby, ale predovšetkým umelecký talent. Aj z toho dôvodu útočia predovšetkým na umelcov a kradnú im tvorivú schopnosť známu ako Performa.

Tokyo Mirage Sessions #FE je mixom sérií Shin Megami Tensei a Fire Emblem a práve po stránke príbehu sa inšpiruje prvou spomínanou. Aj v tomto titule je totiž základnou myšlienkou tajný boj proti démonom, zatiaľ čo bežná verejnosť nemá ani tušenie, že sa niečo také deje. Tento systém fungoval tam a funguje aj tu. Pomaly ako tichí superhrdinovia robíte svet lepším, pomáhate talentom, ktorých z ničoho nič postihla kríza, a krôčik po krôčiku sa snažíte zistiť, čo alebo kto za tým všetkým stojí. A kto ste vlastne vy? Ste obyčajný mladý študent Itsuki Aoi, ktorý sa do tohto šialeného ukrývaného sveta dostal úplnou náhodou. Ako inak na koncerte. Pomaly sa zoznámite s celou situáciou, spoznáte postavy, ktoré bojujú proti démonom už nejaký ten čas a zistíte, že slávna agentúra Fortuna Entertainment je len zásterkou v boji proti nepriateľským bytostiam a umelci pod ňu spadajúci, predtým vo vašich očiach v úvodzovkách len veľké hviezdy, sú zároveň aj odvážnymi bojovníkmi proti zlu.

Skvelé dialógy, krásne situácie, rôznorodé typy postáv. Jednou z fascinujúcich vecí na tejto hre sú charaktery s hĺbkou a vlastnou originalitou. Z hľadiska archetypov nejde na jednej strane o nič objavné, no na druhej strane, ak je aj klasika spravená s nadhľadom, niet čo namietať. Itsuki Aoi je typickým hlavným hrdinom, rozvážny a ochotný pomôcť, Tsubase Oribe je mladá a trochu naivná talentovaná speváčka, ktorá si na začiatku až tak veľmi neverí a skolabuje zakaždým, keď je jej meno spájané s megastar Kiriou Kuruno. Touma Akagi je vychádzajúci herecký talent vrhajúci sa do každej výzvy, nehľadiac na možné následky, a napríklad Eleonora Yuzimiru je trocha namyslená herečka, ale zároveň to vôbec nie je zlé dievča. V hre nájdete omnoho viac postáv a každá z nich je svojím spôsobom jedinečná.

Títo umelci „bojovníci" sú zviazaní s bytosťami Mirage, a vďaka tomu môžu využívať celú plejádu schopností. Mirage sa v bojoch transformujú do zbraní a tie obsahujú niekoľko skillov, ktoré sa získavaním skúsenostných bodov učíte. Aby ste sa dostali k novým zbraniam, musíte zozbierať rôzne typy materiálov, z ktorých si vyrobíte zbrane na špeciálnom mieste. Práve tu mi troška prekážal fakt, že nikdy nemáte napísaný presný typ materiálu, ktorý potrebujete na výrobu. Typ sa vám ukáže, až ten materiál získate, čo vo mne evokovalo určitý prvok náhody a nie skvelý pocit z toho, že po dobe prieskumu získate to, čo ste vedeli, že chcete získať, aby ste si tú novú zbraň konečne vyrobili.

Každá z postáv má na základe Mirage vlastnú bojovú triedu – povolanie – a od toho sa odráža aj nárast vašich štatistík po každom dosiahnutom leveli a rovnako tak schopnosti, ktoré sa môžete zo zbraní naučiť. Je načase prezradiť, že Mirage sú vlastne známe postavy zo série Fire Emblem, ako napríklad Chrom, Cain, Tharja či Draug, a teda vzhľadom na to, že Itsuki bije jednu bandu s Chromom, tak je zameraný hlavne na boj s mečom a schopnosti tomu prislúchajúce. Hoci každý môže používať svoju vlastnú mágiu, širokú škálu výberu v rámci jednotlivých postáv nečakajte. Spomínaný Itsuki

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

využíva hlavne blesky a napríklad Kiria je zameraná priamo na mágiu, ale je expertkou hlavne v l'adových útokoch.

Hru musím pochválit' a zároveň skritizovat'. Chválim to, že väčšinu času si môžete vyrobit' viac zbraní naraz a pred ich použitím kalkulovat', ktorú zbraň vziat' do ruky skôr, aby ste si odomkli požadovanú schopnost'. Následne si môžete prehodit' do ruky d'alšiu zbraň, ktorá obsahuje rovnakú schopnost', čím sa vám schopnosti spočítajú a jej účinnost' sa zvýši. Chválim taktiež nekompromisnost' v budovaní vašich postáv. Postavy môžu používat' len obmedzený počet schopností a tie, ktoré sa im po naučení rozhodnete nepriradit', sa nadobro stratia. Musíte teda dopredu rozmýšl'at' a uvažovat', akým smerom ich chcete posúvat' vpred.

To sa ešte viac skomplikuje, ak dostanete možnost' menit' bojové triedy Mirage, respektíve ich po vzore série Fire Emblem upgradovat' na vyššie verzie pomocou raritnej veci Master Seal. Tá dokáže poriadne zamiešat' štatistikami, pretože, napríklad, na fyzický útok zameraná Chromova trieda Lord sa po vylepšení na Great Lord mení na vyvážený mix útoku a mágie a zrazu môžete v bojoch poriadne podkúrit' nepriatel'om omnoho silnejším použitím mágie ako predtým. Alebo sa rovno stat' slušným liečitel'om. Zmena triedy teda prináša aj vlastné nové zbrane, ku ktorým sa inak nedostanete.

Vopred avizovanou kritikou som narážal na výrobu zbraní. Tá až privel'mi závisí od toho, kam ste už v príbehu postúpili, pretože mnohé suroviny nenájdete nikde inde len v nových dungeonoch, tu nazvaných Idolasphere. A nové sa vám neotvoria nijako inak, než posunutím príbehovej linky vpred. Takéto zväzujúce obmedzenie nemá v žánri RPG vôbec čo hl'adat', pretože tým trpí prvok prieskumu prostredia a zároveň vám hra nedáva na výber. Kvôli tomu, samozrejme, utrpí aj samotný rozvoj postáv, ked'že nové schopnosti sa nenaučíte, kým nemáte nové zbrane.

Okrem výroby zbraní objavujete nové schopností ukryté vo vašom vnútri. Deje sa to hlavne prostredníctvom vedl'ajších príbehových liniek. Tie sú často len príbehmi s malou dobou skutočného hrania, no, našt'astie, sú napísané vel'mi humorne a zažijete s nimi skutočne zaujímavé situácie (balenie žien, skúšobné rande, nájdenie banánovo-čokoládovo-karamelovej sladkosti, nájdenie lieku na opicu po prehýrenej noci). Odmenou sú vám schopnosti vyplývajúce priamo z danej situácie. Vysvetlím to na príklade poslednej menovanej opice po prehýrenej noci, ktorú ráno zažíva vaša šéfka Maiko. Nakoniec vysvitne, že tá strávila celú noc popíjaním na schôdzkach s rôznymi vplyvnými l'ud'mi, aby pre vás získala lepšie ceny v obchodoch. Po úspešnom skončení tejto linky tak zrazu za veci budete platit' menej.

Čo taktiež poteší, je, že hraním týchto vedl'ajších liniek vám otvárajú postavy svoje vlastné vnútra, odkrýva sa tým ich charakter, pozadie, vyjadrujú túžby, pocity či priania. To všetko je typický prvok japonských RPG hier. Nebát' sa zahrat' na citlivú strunu a ukázat' l'udskú stránku herných postáv. Nanešt'astie, aj tieto vedl'ajšie príbehy sa vám otvárajú s priamym postupom príbehu, no na rozdiel od predchádzajúceho prípadu to až tak nevadí. Hra je doslova napchaná obsahom, a preto vám celá vydrží krásnych pät'desiat až šest'desiat hodín čistého herného času.

Jednoznačne najlepšími prvkami hry sú dungeony a súbojový systém. Začnime tým prvým. Už vyššie spomínané Idolasphere sa objavujú na rôznych miestach v Tokyu a predstavujú akúsi alternatívnu realitu vychádzajúcu zo skutočných reálií. Dungeon, ktorý sa objavil v TV stanici počas nakrúcania reklamy, má tému filmových kulís visiacich zo stropu alebo pripevnených k zemi. Hned' druhý v poradí sa odohráva v budove Shibuya 106 a má niekol'ko poschodí šikovne poprepájaných obrovskými šatami, ktoré vám umožňujú prechádzat' po poschodiach cez ich rukávy. Tie však budete často rôznorodo natáčat', aby ste si vytvorili prechod d'alej.

Každý jeden dungeon má svoj vlastný štýl, svoju vlastnú nezamenitel'nú štruktúru a atmosféru. Občas je to dost' mrazivé, ako ked' v jednom dungeone

stopujete posadnutého fotografa a cestu vám lemujú desiatky fotografií nič netušiacich dievčat, jeho nič netušiacich obetí. Vždy je to však o poriadnom blúdení, prekonávaní pascí, spĺňaní rôznych úloh a premýšl'aní o postupe. Do každej z Idolasphere sa budete často vracat' aj po jej zdolaní, a to bud' počas spomínaných vedl'ajších príbehových liniek, alebo pri spĺňaní nezáživných fetch questov. Rozumej, questy typu chod' tam, prines mi toto a toto a ja t'a odmením.

Súbojový systém je skutočnou lahôdkou. Je plne t'ahový a vychádza zo Shin Megami Tensei, respektíve z podsérie Persona, hoci prináša aj tradičný trojuholník z Fire Emblem (meč poráža sekery, sekery porážajú kopije a kopije zase meče). V bojoch budete používat' naučené skilly, rôzne podporné veci, využívat' špeciálne útoky a taktiež ten najkl'účovejší prvok v súbojoch, ret'azové akcie zvané Sessions. Nepriatel'ov vidíte pekne na obrazovke a môžete sa im vyhnút' útekom alebo zrazením na zem mečom.

Každý z nich (ale zároveň aj vy) má svoje silné a slabé stránky a ak zaútočíte na slabú stránku korešpondujúcu so schopnost'ou, tak automaticky na ten úder nadviaže iná postava, ktorá má korešpondujúci „session' skill, a na to hned' nadviaže d'alšia a d'alšia postava. Vytvoríte ret'azovú reakciu, ktorá s nepriatel'mi poriadne zatočí. Dám príklad. Nepriatel' má slabost' voči ohňu, vy na neho zaútočíte kúzlom oheň, d'alšia postava, ktorá pozná schopnost' „Fire-Lance', automaticky po predchádzajúcom útoku ohňom zaútočí kopijou, d'alší bojovník so schopnost'ou „Lance-Wind' zaútočí po predchádzajúcom útoku mágiou vetra. A tak d'alej.

V súbojoch môžete mat' najviac troch borcov, aj ked' si medzi nimi môžete prepínat', ako to bolo napríklad vo Final Fantasy X. Spomínate na schopnosti, ktoré vo vás driemu? Tak jedna z nich je aj taká, ktorá postavám umožní zúčastnit' sa takýchto ret'azových akcií, hoci nie je priamo na bojisku, ale len v zálohe. Tento systém je premakaný, umožňuje neskutočné množstvo strategických možností a núti hráča rozmýšl'at'. Tieto spoločné akcie totiž používajú aj nepriatelia, a preto je kl'účovým prvkom k úspechu poznat', proti komu stojíte a ako dokážu kombinovat' svoje útoky.

Tokyo Mirage Sessions #FE je asi jediné RPG svojho druhu, ktorej rôzne druhy oblečenia nemajú absolútne žiaden zmysel. Môžete navštevovat' obchody s oblečením a kupovat' si ich za hriešne drahé sumy, no efekt na štatistiky nemajú absolútne žiadny. Ak si dobre spomínam, rovnakú vec som kritizoval aj v recenzii Pokkén Tournament. Nie som si istý, či toto začína byt' v Japonsku trendom, ale pre hráča ako takého, ktorý sa snaží čo najlepšie vylepšit' svoje postavy, je to úplná strata času.

Hra nepodporuje Off-TV hranie z patričného dôvodu. Na obrazovke sa vám okrem máp odohrávajú aj dialógy medzi postavami prostredníctvom už spomenutého systému Topic. Tento prvok dáva svetu pulz. Spoločníci vám často napíšu a komentujú dianie rôznych situácií, aj ked' sa ich sami vôbec nezúčastnili. Zamýšl'ajú sa nad rôznymi problémami a hl'adajú súvislosti. To v hráčovi evokuje pocit, že aj ked' sa len tak sami flákate

po uliciach Tokya, tak niekde tam sú vaši spoločníci z Fortuna Entertainment, žijú si svoje životy a rozmýšl'ajú nad tým, čo sa navôkol nich deje.

Graficky vyzerá Tokyo Mirage Sessions #FE fantasticky. Či už ide o postavy, alebo o prostredie, všetko je nádherne detailné a ostré. Hra je vel'mi farebná, doslova žiari, a v spojení s dynamickým J-popom sa stane letným herným hitom tohto roka. Hra nemá príliš vysoké rozlíšenie, ale aj napriek tomu sa tvorcom zdarne darí maskovat' typickú zubatost' hrán Wii U grafiky. Dokonca by som sa titul nebránil označit' aj za jeden z najkrajších vôbec v rámci platformy.

Zvláštne uznanie si jednoznačne zaslúžia nádherné scény v kreslenom anime štýle, ktoré z času na čas potešia oči počas ukážok videoklipov. Taktiež chválim tvorcov za odvážny krok zobrazit' postavy pohybujúce sa po uliciach len vo forme rôznych sviežich farieb. Niektoré postavy, s ktorými prebehne interakcia, vyzerajú ako skutoční l'udia, no drvivá väčšina l'udí je len farebnou výplňou l'udsky vyzerajúcich plôch. V tomto vidiet' pekný kontrast, ked' Mirage napadnú l'udí, vtedy hra stemnie a predtým radostné farebné postavy sa zrazu menia na sivočierne mátohy bez duše a života.

Samostatným zlatým klincom sa ani na sekundu nezdráham označit' herný soundtrack, ktorý spĺňa tie najvyššie možné kritériá. Ak ste si zamilovali hudbu hier The World Ends With You či Shin Megami Tensei: Devil Survivor, zamilujete si ju aj tu. Či už ide o roztopašné j-popové piesne, elektronickú hudbu alebo vkusne, do moderného štýlu upravené klasické motívy Fire Emblem, hudba vás dokáže napumpovat', rozradostit', privolá vám smútok alebo aj melanchóliu. Motívy ako podmaz pri bojoch, pri prieskume okolia (hlavne téma Shibuya je božská) alebo pieseň Feel, ktorú spieva Inori Minase (hlas Tsubasa Oribe), nemôžem dostat' z hlavy.

Bohužial', tak ako aj mnoho iných hier, ktoré prichádzajú z Japonska do našich končín, sa ani Tokyo Mirage Sessions #FE nevyhlo cenzúre. Nepoznám presný zoznam všetkých cenzúrovaných problémov, ale ide predovšetkým o úpravy oblečenia, ktoré by mohli našu konzervatívnu spoločnost' pobúrit'. Dievčatá sú o niečo viac zahalené, niektoré šaty majú upravené a podobne. Upravené boli podl'a všetkého aj niektoré dialógy a texty piesní. Osobne s tým však nemám vel'ký problém, ak je teda zachovaná pôvodná myšlienka slov v japončine.

Maroš Goč

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

ASUS GeForce GTX 1080 Founders Ed.

Otestovali sme najvýkonnejšiu jedno – čipovú grafiku na svete!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Datacomp
Dostupná cena: 775€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ spotreba
+ podpora množstva nových technológií (ANSEL, simuntálna multi-projekcia)
+ backplate

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

GPU: Pascall
Výrobný proces: 16nm
Počet CUDA jadier: 2560
Počet ROP: 64
Počet TMU: 160
Takt jadra: 1607/1733MHz
Takt pamäti: 10 GHz
Šírka zbernice: 256bit
Typ pamäťe: GDDR5X
Veľkosť pamäťe: 8GB
TDP: 190W

HODNOTENIE:

Dočkali sme sa novej vlajkovej lode spoločnosti Nvidia, tak sa na ňu pod'me spoločne pozriet'.

Prvé dojmy a úvod

Do redakcie k nám dorazilo plnohodnotné balenie, ktoré je možné nájst' aj na policiach obchodov. Čo sa týka príslušenstva, v škatuli sa nachádza Manuál a CD s ovládačmi (odporúčame však stiahnut' najnovšie z internetu).

Grafika je v škatuli dobre upevnená a asi päť minút som sa trápil, než som ju vytiahol, čo je iba dobré, pretože sa netreba obávať neopatrnej prepravy. Redukcie sa v škatuli nenachádzajú žiadne, no ak si kúpite takúto grafiku, zrejme nebudete používať CRT monitor či zdroj, ktorý ešte nemá 8 – pinové PCI-e napájanie. Hoci ide o referenčný model (Founders Edition), na grafike sme v porovnaní so staršími GTX980 či Titánmi našli jeden rozdiel. Žiadna referenčná grafika od Nvidie nikdy backplate nemala, no tejto zmene sa rozhodne tešíme. Hoci je iba plastový, a tak moc chladeniu napomáhať nebude, po dizajnovej stránke v počítači rozhodne zažiari.

Pod'me sa pozriet' na chladič. Ten sa od prvého GTX Titanu veľmi nezmenil. Výrobca sa nad'alej spolieha na chladič založený na komore Vapor – Chamber, ktorá funguje v podstate rovnako ako Heatpipe trubice. Po dizajnovej stránke sa chladič zmenil iba minimálne, konkrétne sa pridali polygonálne tvary. Na chladiči by ste hľadali plasty iba márne, pretože telo je vyrobené z hliníkovej zliatiny. Na zadnej strane sa nachádza trojica DisplayPort výstupov, HDMI a klasický DVI-D konektor. Na napájanie využíva grafika iba jeden 8-pinový konektor, čo už napovedá, že grafika sa nebude dať porovnávať s jadrami Fermi, ku ktorým sa mal po správnosti pridávať miniatúrny jadrový reaktor.

Rozmerovo je grafika so svojimi rozmermi 26,6×11,1×3,8cm relatívne priemerná, preto by nemal byť problém zmestiť ju do väčšiny bední.

Mnohí budú zrejme namietať, že kupovať grafiku s referenčným chladičom je hlúposť, keďže čoskoro budú dostupné grafiky s lepšími chladičmi, ktoré budú efektívnejšie a, samozrejme, PCB budú tiež mnohom lepšie. Za normálnych okolností by som súhlasil, no v tomto prípade nebudem. Prečo? Mnoho ľudí chce v dnešnej dobe stavať počítače v miniatúrnych bedniach, kde je minimálny prietok

vzduchu. Grafika s výduchom do bedne by bola teda nepoužiteľná kvôli veľkým problémom s prehrievaním, ktoré by nezasiahlo iba grafiku, ale aj procesor. Práve vtedy sú grafiky so zadným výduchom riešením, pretože do bedne vydávajú iba minimum tepla. Samozrejme, riešením by bolo tiež vodné chladenie, no to nebudem brať do úvahy vzhľadom na finančné náklady a celkovú zložitosť.

Detailné špecifikácie

Posledná generácia bola vyrobená 28nm výrobným procesom, no rada GTX 1000 je už vyrobená značne pokročilým 16nm FINFET výrobným procesom, vďaka ktorému môže jadro pracovať na vyšších frekvenciách pri výrazne nižšej spotrebe. Zaujímavosťou zostáva, že GTX 1080 má menej CUDA jadier ako GTX 980Ti, pretože výrobca mohol do jadra zmestiť 7200M tranzistorov, čím dosiahol vyššiu efektívnosť na watt a tým pádom mohol drasticky zvýšiť pracovné frekvencie.

Pôvodne sa odhadovalo, že GTX1080 bude disponovať pamäťou HBM 2.0, no nakoniec tomu tak nebolo a Nvidia využila pamäte typu GDDR5X, ktoré sú v porovnaní s GDDR5 výrazne efektívnejšie, majú vyššie takty a tým, samozrejme, aj priepustnosť a vyššiu kapacitu. Samozrejme, každý rád vidí písmena X, pretože viac X znamená viac Adidas, no nie?

Testovacia zostava a metodika

- CPU: Intel Core i5 3570K@4,8GHz
- 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
- OS: Windows 10 Pro+ všetky dostupné aktualizácie

V dobe testovania bol najaktuálnejším WHQL ovládačom 368.39. Všetky testy boli uskutočnené na monitore Dell P2312H s rozlíšením 1920×1080 (FullHD). Na testovanie pri rozlíšení 1440p a 4K sme využili technológiu DSR (Dynamic Super Resolution).

Prevádzkové vlastnosti

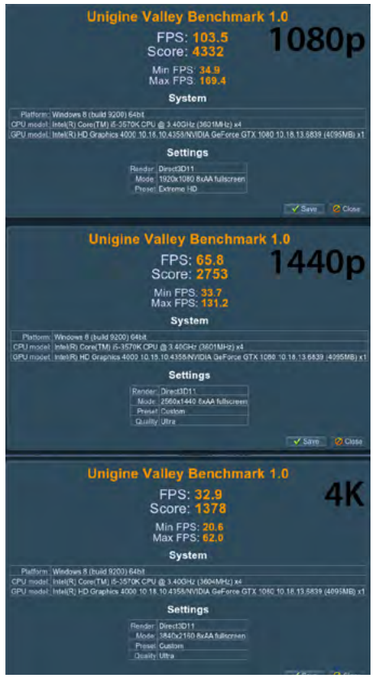
Keď som prvýkrát videl použitý chladič, prvé na čo som si spomenul boli moje „úžasné" zážitky s referenčnou GTX 480-kou, ktorá, úprimne, hučala pri záťaži ako vysávač a, samozrejme, sa prehrievala ako reaktor Černobyľu. Keď som na zahraničných portáloch videl správy o prehrievaní a Throttlingu, moje očakávania klesli, no pod'me sa radšej pozriet' na realitu.

Počas testovania sa teplota v miestnosti pohybovala v rozmedzí 24 – 26°C. Pri bežnej práci či surfovaní po internete sa teplota grafiky pohybovala na úrovni príjemných 38 – 42°C, ventilátor grafiky išiel na 30% otáčok a grafika bola prakticky bezhlučná.

Pod'me však z 2D do 3D režimu. V prvom teste sme vyskúšali pustiť Crysis 3 so zapnutým DSR na 4K a hrali sme približne tri hodiny, aby grafika dostala poriadne do tela. Teplota sa počas hrania pohybovala v rozmedzí 76 – 82°C, čo nie je málo, no vzhľadom na použitý chladič sme čakali vyššie teploty. Celú dobu šiel ventilátor v priemere na 55 – 65% otáčok (cca. 2200rpm). Grafika síce nebola bezhlučná, no hluk bol na úrovni šepotu (PC sa nachádza približne 50cm od ucha). Na záver sme grafiku trochu potýrali nereálnou záťažou v podobe Furmarku, aby sme videli, či sa skutočne dočkáme prehrievania a následného zníženia taktov. Test sme nechali bežať' približne 20 minút, aby sa teploty ustálili. Aký bol výsledok? 85 – 87°C, čo už rozhodne nie je málo, no takty sa stále držali na 1750+ MHz. Ventilátor už bežal na 70% otáčok, čo bolo v porovnaní s hrami počuť výraznejšie, no úroveň hlučnosti bola stabilná a po chvíli sme si to prestali všímať.

Na meranie spotreby sme využili zásuvkový wattmeter, pre upresnenie sme, samozrejme, najprv zmerali spotrebu PC samotného bez akejkoľvek grafiky, resp. iba s integrovanou Intel HD4000. Na zmeranie záťaže samotného PC sme využili Prime95, ktorý vyťažuje iba CPU. Záťaž grafiky sme merali pomocou Furmarku, ktorý vyťažuje iba GPU (herné testy sme vynechali kvôli ovplyvneniu výsledkov v dôsledku záťaže CPU).

Na záver musíme uznať, že sme zo spotreby grafiky zostali milo prekvapení. Vzhľadom na jej výkon, hlavne ak si musíte platiť za elektriku sami, rozhodne oceníte, že nebudete potrebovať mini elektráreň na záhrade, aby ste nezbankrotovali. Mne osobne sa veľmi



páči predstava, že moderný High-End počítač spotrebuje v zát'aži tol'ko elektriny ako tri priemerné notebooky.

Pretaktovanie – Overclocking

Najprv sa pozrieme na základnú dosku, teda PCB, konkrétnejšie na napájaciu kaskádu (VRM), ktorá sa skladá z 5+1 fáz (tá jedna je pre VRAM). Ako regulátory slúžia bežné DrMos (DriverMosfety), ale ked'že som nemal povolenie na rozoberanie grafiky, presnejšie parametre či označenie neviem, a tak som si musel vystačit' s obrázkami z internetu.

Celkovo je PCB relatívne jednoduché a dizajnovo sa od doby GTX 780 vel'mi nezmenilo, no to neprekáža, ked'že na bežné používanie a mierne pretaktovanie bude rozhodne stačit'. Teda, ak si pod mierným pretaktovaním nepredstavujete tekutý dusík (ako napríklad ja).

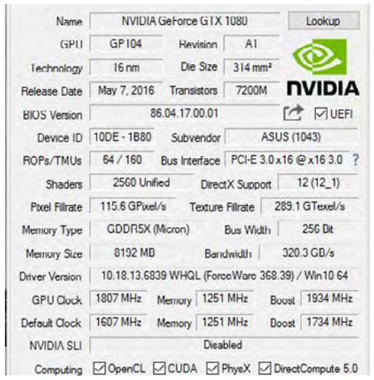
Moja metodika taktovania je jednoduchá. Zvýšil som Power Limit zo 120% na 110 a zvýšil offset o 150Mhz, grafika tým pádom musela zvýšit' takt jadra o 150Mhz.

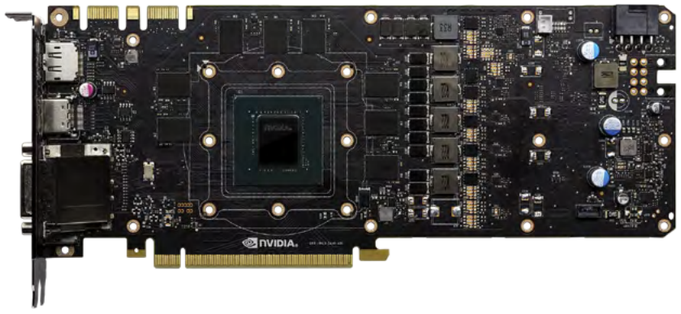
Ak nejavila žiadne problémy s taktom a teploty sa stále držali na úrovni bezpečných hodnôt (za bezpečnú teplotu som si určil max. 90°C), posunul som sa d'alej na 225Mhz, čo už v prepočte znamenalo takt na úrovni 2100Mhz. Žial', ani po zvýšení limitu na 120% som nedokázal udržat' grafiku stabilnú a skončil som s artefaktmi a následným pádom ovládačov. Postupne som znižoval offset na 200MHz, kedy som konečne dosiahol stabilného taktu. Po chvíli testovania som limit znížil spät' na 110% a nezaznamenal som žiadne problémy. Výsledná frekvencia teda bola približne 2050 – 2076MHz, čo je v porovnaní s ostanými celkom slušný výsledok. Samozrejme, do napätia som žiadnym spôsobom nezasahoval.

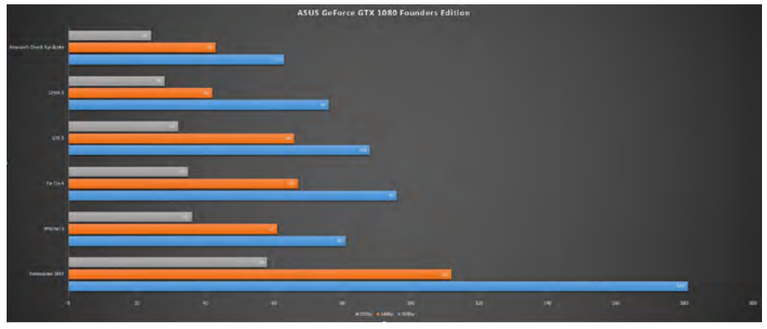
Vrhol som sa teda na GDDR5X pamäte. Ak je niečo rýchle a výkonné, môže to byt' ešte rýchlejšie a výkonnejšie. V praxi pretaktovanie pamätí nemá na hry skoro žiaden efekt, no prečo z nich neskúsit' vyžmýkat' nejaké pekné čísla? Spočiatku som pridával offset po 100Mhz, no pri 800MHz som zastavil, pretože som spozoroval výrazné artefakty. Offset som znížil na 700MHz, čím som dosiahol takt 5700Mhz, čo v praxi znamená, že z pôvodných 10GHz som získal 11,4GHz. Bol som prekvapený, pretože som neočakával, že takto vysoko taktované pamäte budú mat' nejakú rezervu, no mýlil som sa. Ako na tom boli teploty? Počas testovania v 3Dmarku sa teploty pri 75% otáčkach ventilátoru zastavili na 85°C. Vo Furmarku to bolo horšie, pretože teplota sa až príliš rýchlym tempom vyšplhala na 90°C, a tak som musel manuálne zvýšit' otáčky ventilátora na 100%.

Vd'aka tomu som sa dostal na stabilnú teplotu 88°C, no, samozrejme, za cenu výrazne zvýšeného hluku. S výsledkom pretaktovania som celkovo spokojný a rozhodne som vel'mi zvedavý, čo nám Subwendori (ASUS, MSI, Gigabyte, EVGA atd...) prinesú. Dosiahneme limit jadra GP 104 so značne upraveným PCB, lepším napájaním a lepšími chladičmi? Radi sa necháme prekvapit'.

Marcel Ilavský







Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Kingston Micro SDHC Class 10 UHS-I U3 Action Camera:

■ Pamäťová karta micro SDHC od spoločnosti Kingston je špičkovým produktom. Je tým správnym médiom na fotky, hudbu alebo akčné videá. Vysoko výkonná karta vám garantuje rýchlosť čítania až 90 MB/s a zápisu 45 MB/s. Trieda Class 10 je vhodná pre záznam videí v kvalite Ultra HD, 3D či 4K. Avšak toto úložisko môže byť podrobené aj extrémnym podmienkam, pretože je vodeodolné, nárazuvzdorné a dokonca vydržia aj extrémne horúčavy a mráz.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Natec Genesis PV58

Lacný, bezdrôtový, fungujúci gamepad?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ príjemné prevedenie
+ jednoduchá inštalácia
+ podpora v hrách
+ dosah

- absencia slotu na prijímač
- príliš silné LED bez možnosti vypnutia

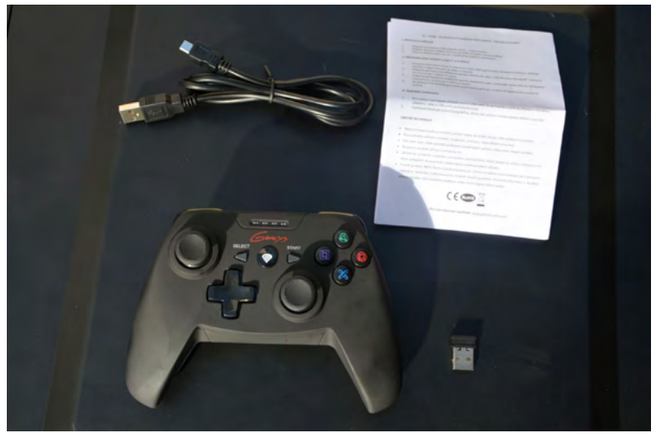
ŠPECIFIKÁCIE:

Podporované platformy: PS3, PC (Windows XP a novšie)
Pripojenie: Bezdrôtové
Dosah: 10 metrov
Počet tlačidiel: 12
Podpora vibrácie: Áno

HODNOTENIE:

Už zopár rokov propagujem myšlienku, že netreba robit' konzolové vojny, alebo sa nebodaj hádat' o tom, či je lepší počítač, alebo konzoly. Každý človek môže mat' svoj názor a viac nás spájajú herné svety, ako rozdel'ujú prostriedky, vd'aka ktorým sa do nich vydávame. Pravdou stále ostáva, že niektoré hry fungujú na konzolách, respektíve s konzolovým ovládačom lepšie ako pri ovládaní klávesnicou a myšou.

Už dlhú dobu pokukujem po bezdrôtových ovládačoch, pretože v mojej knižnici hier na Steame mi zapadalo prachom viacero skvelých titulov, o ktorých som vedel, že bez ovládača by bol môj zážitok menej kvalitný. Doteraz ma odrádzala cena kvalitnejších kúskov a tých pár nekvalitných, ktoré som si nanešt'astie zaobstaral, boli asi tak na dve veci a nie na vychutnanie si hier. A požičiavat' si každý druhý mesiac gamepady od známych mi už tiež prišlo nevhodné. Preto som sa potešil, ked' sa nám do redakcie dostal bezdrôtový gamepad značky Natec, ktorý ponúka rozloženie tlačidiel a konštrukciu takmer na nerozoznanie od Xboxového ovládača. Natec Genesis PV58 sl'ubuje bezdrôtové hranie na počítačoch s operačným systémom Windows a konzolách Playstation 3. O prenos signálu sa stará 2,4GHz vysielač a malý USB prijímač, na aký sú zvyknutí napríklad aj používatelia bezdrôtových myší. Ďalej som teda nečakal a pripojil som ovládač k počítaču. Pri testovaní na operačnom systéme Windows 10



bolo pripojenie otázkou sekúnd, pokial' sa nainštalovali ovládače a Windows si začal mysliet', že je k nemu pripojený Xbox One ovládač. Menšie problémy ma stretli pri zapojení do počítača bežiaceho pod Windows 7, ale tie vyriešilo opätovné prečítanie manuálu a podržanie Genesis tlačidla (ktoré nahradzuje Xbox tlačidlo) na 8 sekúnd, kým sa gamepad neprepol z X-input do D-input režimu.

Ako som tento gamepad testoval? Dvoma slovami – vel'mi relaxačne. Takýto kúsok hardvéru sa na rozdiel od komponentov, ktoré sa mi častejšie dostávajú pod ruky, nedá testovat' nejakým vedeckejším spôsobom. Mohol by som odmerat' priemer a parametre všetkých tlačidiel, ich zdvih, alebo teplotu plastu, ktorú dosiahol po hodine hrania. To ale nič nevypovie o kvalite prevedenia, alebo hernom zážitku. Presné hodnoty sa naozaj hodia iba ku komponentom, ako sú matičné dosky, grafické karty či procesory. Takže som si dal na pár dní pauzu od presného testovania v kontrolovaných podmienkach a zapisovania všetkých výsledkov do excelových tabuliek a "donútil" som sa do hrania hier. Väčšinu času som strávil pri piatich hrách, ktoré som sa snažil vybrat' tak, aby som podchytil čo najviac žánrov. Hlavnou hviezdou bol určite titul Rocket League, pretože bez ovládača je v ňom takmer nemožné dosiahnut' dobré výsledky. Z pretekárskychhier som skúsil aj Forza 6: Apex. Z akčných hier som behal po vyprahnutom svete Mad Maxu a osviežil si spomienky na bezkonfliktný parkúr v Mirror's Edge, ked'že pokračovanie príbehu Faith je už takmer za rohom.

"Testovanie" gamepadu som završil peklom menom I am Bread a na počudovanie som v ňom nebol až tak nešikovný ako s klávesnicou. Páčilo sa mi, že počas celej doby, čo som s PV58 hral, som nemal pocit spotených rúk. Hoci leto ešte neudrelo v plnej sile, niektorým hráčom sa určite potia ruky viac ako iným. Pogumovaný povrch je vel'mi príjemný na dotyk a celková stavba sa pričinila o to, že ani po niekol'ko hodinových herných posedeniach som nechytal kŕče do prstov a aj po vypnutí hry som mal pocit, že by som vedel pokračovat'. Navyše, zabudované vibračné motory poskytovali príjemnú masáž.

Čo sa týka batérie a jej výdrže, výrobca udáva 12 hodín herného času za pomoci 1200mAh článku a ja osobne môžem potvrdit', že ovládač zvládol asi 11 hodín hrania bez nutnosti nabíjania. Takisto aj dosah sa mi potvrdil ako dostatočný, dosah 15 metrov mám vlastnoručne odskúšaných a možno by stačil aj d'alej, ale pri väčšej vzdialenosti som už nemal výhl'ad na monitor so spustenou hrou.

Podarilo sa teda spoločnosti Natec priniest' kvalitný gamepad za viac ako polovičnú cenu originálu? Áno aj nie. Z hl'adiska ovládania, pocitu z ovládača a dosahu nie je tomuto kúsku čo vyčítat'. Avšak trpí dvoma neduhmi, kvôli ktorým si odo mňa nezaslúži plný počet bodov. Prvým je absencia akejkol'vek možnosti pripevnit' bezdrôtový USB prijímač ku gamepadu. Pre niekoho, kto si plánuje ovládač brávat' so sebou, to znamená bud' riskovat' stratu takého malého komponentu, ktorý je pre správne fungovanie vitálny, alebo kúpu obalu, do ktorého sa dá zavriet' ovládač spolu s prijímačom. Druhou nepríjemnost'ou, ktorú som si na začiatku nevšimol, je intenzita, s akou svietia červené diódy umiestnené na ovládači. Nevšimol som si to preto, lebo prvých pár dní som hrával iba počas dňa, no hned' ako som sa ponoril do hry podvečer alebo v noci, môj zrak bol prit'ahovaný do červených reflektorov. Samozrejme, kúsok čiernej lepiacej pásky vyriešil jeden z problémov a nalepovací suchý zips by vyriešil problém s potenciálnou stratou prijímača, ale oba neduhy sa dali určite jednoduchšie vyriešit' už počas navrhovania zariadenia.

Zhrnutie

Ako teda Natec Genesis PV58 obstál? Tento gamepad patrí do stredu, kde sa na jednej strane nachádzajú nekvalitné ovládače, ktoré nefungujú a sú iba zbytočne vyhodenými peniazmi, a na strane druhej originálne kúsky od ustálených spoločností, ktoré ale stoja nemalý peniaz. Z hl'adiska hratel'nosti je PV58 viac ako postačujúci a počas hrania som skúsil viac ako 30 hier podporujúcich ovládače bez najmenšieho problému. Nanešt'astie mi celkový pocit z tohto zariadenia pokazili dve maličkosti. Ich riešenie je jednoduché a nebude stát' viac ako pár eur, takže Genesis PV58 môžem bez výčitiek odporučit' ako začínajúcim gamepadovým hráčom, tak aj tým, čo potrebujú náhradu za pokazený ovládač, alebo chcú skúsit' Xboxové rozloženie ovládacích prvkov na konzolách od Sony.

Daniel Paulini

Teclast TPad X10 3G

„Exotika" z Ázie

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Teclast
Dostupná cena: 125€

PLUSY A MÍNUSY:

+ „phablet"
+ sympatický dizajn
+ predajná cena
+ batéria
+ slovenská podpora

- slabší fotoaparát
- niektorým aplikáciám chýba preklad
- nutnosť objednania z Číny
- poplatky spojené s nákupom zo zahraničia
- absencia slúchadiel v balení
- „chyba pri nahrávaní" videa

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 260mm x 163mm × 9,6mm
Hmotnosť: 567g
Displej: 10,1" IPS displej, rozlíšenie 1280 ×800Px
OS: Android 5,1
Procesor: štvorjadrový procesor MediaTek 8392 s taktom 4×1,4GHz
Operačná pamäť: 1GB RAM
Vnútorná pamäť: 16GB
Slot pre karty: microSD/SDHC
Grafika: Mali-450MP
Zadná kamera: 2Mpx, HDR
Predná kamera: 0,3Mpx
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, DC port
Batéria: 5800mAh

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Aj napriek tomu, že už sme produkt od spoločnosti Teclast v minulosti recenzovali, meno tohto výrobcu vám zrejme nebude hovoriť nič. Bodaj by nie, v slovenských e-obchodoch ho nenájdete a jedinou alternatívou je zahraničný obchod. Či má zmysel tento phablet vyhľadať, sa dočítate v recenzii.

Balenie

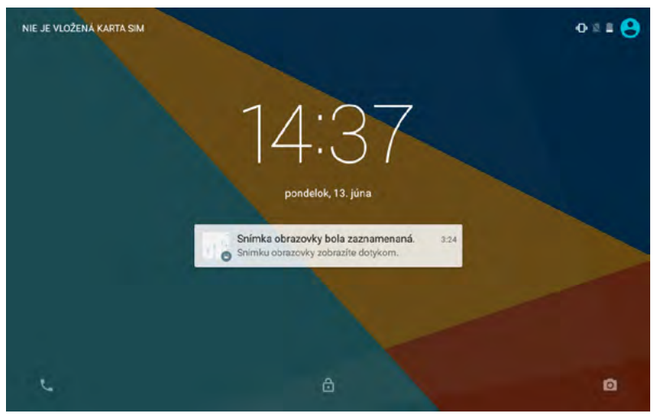
Balenie pozostáva zo škatuľky, aké sa bežne vyskytujú pri tabletoch alebo phabletoch, manuálu a trojice káblov. Ďalej sa v balení nachádza microUSB kábel, slúžiaci na dobíjanie, predĺžovací microUSB kábel a nabíjací DC kábel s USB koncovkou. Slúchadlá alebo telo nabíjacieho adaptéra, ktoré sa vkladá do elektrickej zásuvky, však v balení budete hľadať márne. Zámer s adaptérom chápem, keďže existuje veľa druhov elektrických zástrčiek a sietí, absencii slúchadiel však nerozumiem.

Dizajn, prevedenie

Aj napriek tomu, že Teclast Tpad X10 je phablet, teda akýsi hybrid medzi tabletom a smartfónom, zariadenie sa vymyká väčšine dostupných phabletov. Je to predovšetkým vďaka svojim rozmerom 260163×9,6mm a hmotnosti 567g. Na základe toho sami vidíte, že Teclast TPad má rozmery tabletu s funkciami telefónu. Či je komfortné telefonovať s takýmto zariadením a nosiť ho neustále pri sebe, je na zvážení každého potenciálneho zákazníka. Proste Teclast prišiel s takouto víziou a je len na vás, či ju budete akceptovať, alebo nie. Čo sa dizajnu a prevedenia týka, TPadu dominujú prevažne ostrejšie hrany a zaujímavá zadná časť, ktorá má štruktúrovaný povrch, zabezpečujúci dobrú manipuláciu a držanie v rukách. Ovládacie prvky sú umiestnené na hornej hrane. Postupne zľava doprava, blokovacie tlačidlo a dvojtlačidlo na reguláciu hlasitosti. Obe tlačidlá vystupujú von tak akurát a ich ovládanie je bezproblémové. Ďalej sa na hornej hrane nachádza slot pre microSIM kartu a pamäťovú kartu typu microSD (výrobca udáva pamäťovú kartu TF, ide ale o ten istý typ karty). Pravá hrana prázdna, spodná hrana prázdna, na ľavej hrane sa nachádzajú tri porty, microUSB na dobíjanie a prenos dát, DC na dobíjanie a 3,5mm jack na pripojenie slúchadiel. V zadnej časti sa nachádza fotoaparát a reproduktor.

Konektivita

O káblovej konektivite som hovoril v predošlej kapitole, bezdrôtovo Teclast TPad komunikuje pomocou dvojpásmového Wi-Fi štandardov 802.11b/g/n, Bluetooth 4.0. Nechýba GPS, LTE či NFC tu nenájdete. V phablete po stránke konektivity nájdete teda taký základ.



Displej

Obrazovku tvorí IPS displej s uhlopriečkou 10,1" rozlíšením 1280×800px a pomerom strán 16:10. Opäť, pri tabletoch tejto triedy je to štandard, aj keď, pre mňa je takéto rozlíšenie na 10-palcovú uhlopriečku slabé, pretože či pri bližšom pohľade sú písmenká, ikonky, ale aj všetko ostatné trochu kostrbaté, proste chýba im ostrosť. Takisto pokrivkáva aj vernosť farieb, ktoré sú ladené trochu do svetla. Samozrejme, TPadu chýba ochranné sklo Gorilla Glass a na ochranu displeja bolo použité neznáme sklo, preto v takýchto prípadoch odporúčam siahnuť po tvrdenom ochrannom skle. Phabletu chýba svetelný senzor a tým pádom aj automatická regulácia jasu, preto si jas budete musieť neustále nastavovať, čo už v dnešnej dobe nie je najkomfortnejšie. Maximálna úroveň jasu nie je síce nejaká extrémna, no čitateľnosť na slnku je obstojná.

Hardvér

Srdcom phabletu je osemjadrový procesor MediaTek 8392 s taktom 1,4GHz. Sekunduje mu 1GB operačnej pamäte RAM, vnútorné úložisko má kapacitu 16GB a je rozšíriteľné o spomínané microSD karty až do kapacity 128GB. Grafickú stránku zabezpečuje čip Mali-450MP. Výkon zariadenia neohúri, je skôr priemerný a poslúži prevažne len na jednoduchú prácu. Na predstavu si môžete pozrieť výsledok z benchmarkového nástroja Antutu. Ťahúňom TPadu môže byť zabudovaná batéria s kapacitou 5800mAh, ktorá mu vzhľadom na prítomný hardvér a displej dáva výborné predpoklady aj na niekoľkodňovú výdrž batérie.

Softvér

Teclast TPad beží pod operačným systémom Android 5.1 Lollipop a nechýba mu dokonca aj podpora slovenčiny. Aj keď, niektoré predinštalované aplikácie obsahujú čínske názvy a aj ich prostredie je v čínštine, sú de facto nepoužiteľné. Pri niektorých sa mi dokonca nepodarilo identifikovať, na čo by mali slúžiť. Čo som prekvapený, v phablete sa nachádza klasické menu, čo je už v dnešnej dobe málo vídaným javom. Zo zamknutej obrazovky máte zrýchlený prístup k fotoaparátu a telefónu. Stiahnutím notifikačnej lišty zase získate klasický prístup k rôznym nastaveniam. Neviem o tom, že by mal TPad nejakú vlastnú nadstavbu operačného systému, no musím povedať, že systém bežal spoľahlivo, bez nejakých pádov, mrznutí alebo zaváhaní, takže v tomto smere bola spokojnosť.

Multimédiá

TPad disponuje vlastnými prehliadačmi a prehrávačmi obrázkov, videa aj zvuku. Súčasťou galérie je aj prehrávač videí. Usporiadanie jednotlivých priečinkov je logické a jednoduché, v jednom máte fotografie, v ďalšom screenshoty, videá a podobne. Prehliadač obrázkov poskytne aj rôzne editory na úpravu obrázkov. Hudobný prehrávač ponúkne síce základný dizajn, no zato je dostatočne prehľadný a nachádza sa v ňom dokonca aj ekvalizér. Ten ponúkne voľbu hudobného režimu, nastavenie jednotlivých frekvencií, zosilnenie basov, priestorový zvuk a predvolenú ozvenu. Zvuk z reproduktora síce kvalitou nevyniká, no nie je to nejaká veľká tragédia. Pripojením kvalitnejších slúchadiel získate trošku lepší zvuk a budete vedieť identifikovať aj jeho jednotlivé zložky.

Fotoaparát

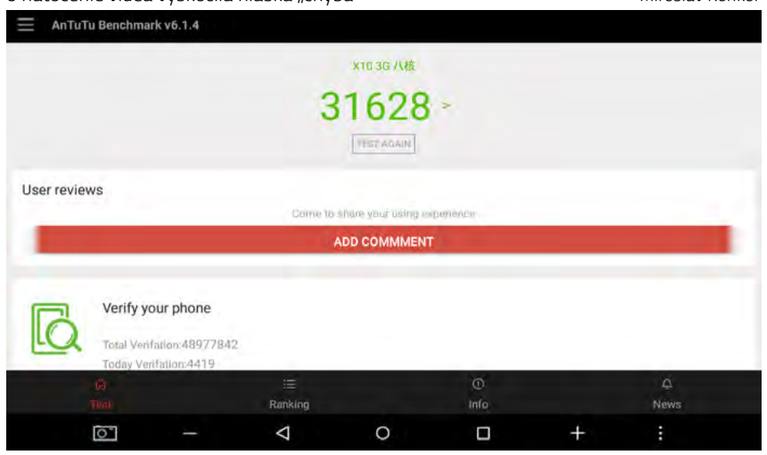
Phablet disponuje zadným, hlavným fotoaparátom s pravekým rozlíšením 2MPx, no v nastaveniach fotoaparátu máte k dispozícii len jednu úroveň nastavenia rozlíšenia, 1MPx. Žiadna sláva to nie je ani s predným fotoaparátom, jeho rozlíšenie je 0,3MPx. Pri natáčaní videa ste zase odkázaní na škálu hodnotenia jeho kvality na úrovni „nízka, stredná, vysoká a jemné". Teda, ak sa vám vôbec niečo podarí natočiť. Na mňa pri pokuse o natočenie videa vyskočila hláška „chyba pri nahrávaní" a už som aj donatáčal. Veru nepoteší. Absentuje i prisvetľovacia dióda, takže už aj tak zlé fotky budú v horších svetelných podmienkach ešte horšie. Prostredie fotoaparátu a ani nastavenia neponúknu nič svetoborné, nájdete tu zopár režimov ako HRD, režim krásnej tváre, panorámu, nastavenie expozície či vyváženie bielej farby. Väčšia využiteľnosť všetkých týchto vecí je aj tak otázna, pretože rozlíšenie je 1MPx.

Záverečné hodnotenie

Som čiastočne na pochybách, ako ohodnotiť tento phablet. Čo sa týka výkonu, ten je porovnateľný s obdobnými tabletmi, Teclast TPad má však výhodu v podobe možnosti telefonovania. Aj keď je to síce vrcholne nepraktické, telefonovať s 10-palcovým phabletom, slot na SIM kartu viete vyžiť iba na dátové služby. Len proste pri tomto phablete mi chýba akýkoľvek rys, ktorý by vás vyslovene prinútil kupovať si niečo takéto z Číny, platiť DPH a dúfať, že vám vôbec dorazí, lebo také prípady sa stávajú. Oproti konkurencii ponúkne TPad horší fotoaparát, v balení napr. nenájdete slúchadlá či adaptér do zástrčky, v phablete je predinštalovaných množstvo aj možno užitočných aplikácií, ktoré sú len v čínštine a otravujú vás čínskymi notifikáciami.

Našťastie sa však dajú odinštalovať. Nejde vyslovene o zlý tablet či phablet, predajná cena je nastavená celkom dobre, jeho najväčšou nevýhodou je však to, že nemá oficiálnu slovenskú distribúciu a musíte si ho zadovážiť len z Číny, čím vám narastú náklady o platbu DPH.

Miroslav Konkoľ



TP Link Archer C2600

Výkonný a nabitý funkciami

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP Link
Dostupná cena: 190€

PLUSY A MÍNUSY:

+ solídny výkon v 5GHz pásme
+ funkčná podpora MU-MIMO

- slabší dosah a rýchlosti v 2.4 GHz pásme
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rýchlosť: 2 533Mb/s (800Mbps 2,4GHz, 1733Mbps 5GHz)
Štandardy: 802.11a/802.11b/802.11g/802.11n/802.11ac
LAN: 4×
WAN: 1×
Konektory: USB 2×
Počet antén: 4×
Gigabit LAN: áno

HODNOTENIE:

★★★★☆

V dnešnej bezdrôtovej dobe, ked' sú Wi-Fi pripojením obdarené aj predmety ako rúry na pečenie, detské hračky a hodinky, pre bežných používatel'ov sa ukazuje stále častejšie jeden a ten istý problém. Frekvencia 2,4GHz, v ktorom väčšina týchto zariadení komunikuje, je preplnená množstvom signálov zo zariadení, a tak môže dochádzať k spomaleniu rýchlostí alebo rovno celkovým výpadkom pripojenia. Ak si hovoríte, že vy predsa nemáte doma 20 zariadení, ktoré okolo seba každým smerom šíria neviditel'né vlnenie, ešte nemáte vyhrané. Ak totiž bývate v bytovke, je ovel'a väčšia šanca na takéto nepríjemnosti, a to kvôli všetkým zariadeniam s bezdrôtovým pripojením a vel'kej koncentrácii routerov, ktoré môžu používať vaši susedia.

Balenie

Netreba zúfať, technológia za posledných pár rokov pokročila, a routery, ktoré podporujú takzvaný dual-band, sú už cenovo dostupné aj pre bežných zákazníkov, nielen pre IT korporácie. Zariadenie s typickým menom na štýl routerov "AC2600" od spoločnosti TP Link je už druhým s touto funkcionalitou, ktoré sa nám dostalo do redakcie. Osobne som sa nevedel dočkať, či a ako obstojí pri testovaní a pri bežnom používaní.

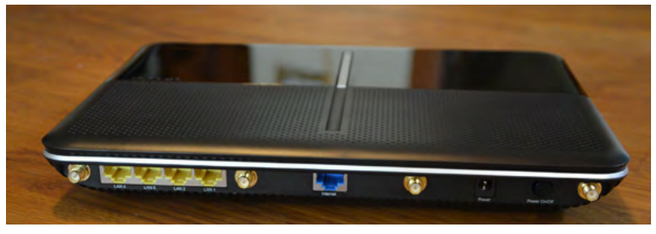
Obal a jeho obsah

Pri obaloch od spoločnosti TP Link som si už dávno zvykol na nie vel'mi prevratné, do zelena ladené krabice, ktoré síce neohúria dizajnom, ale ponúknu tie najdôležitejšie informácie aj s náhl'adom samotného produktu. Pravdou je, že vyčítať praktickosť obalu, v ktorom sa ukrýva produkt, alebo komponent, ktorého definíciou je práve praktickosť, sa nedá.

Vnútri sa ukrýva router a príslušenstvo pozostávajúce zo štyroch odnímatel'ných antén, krátkeho LAN kábla, zdroja a z pár pamfletov s manuálmi a všade potrebnými upozorneniami. Routery od TP LinkU sa na rozdiel od niektorých spoločností nesnažia tvárit' ako výsledok búrlivej noci raketoplánu s transformerom, takže ako umeleckú inštaláciu si ho do obývačky asi nikto neumiestni, na druhej strane, pekný čierny dizajn sa hodí takmer všade a ani v tých najmodernejších obydliach by nebol ako päsť na oko.

Vnútro routera

AC2600 je zameraný hlavne na použitie v domácnosti a v malých firemných priestoroch, čomu zodpovedajú aj komponenty, ktoré sa v ňom ukrývajú. Rozumom celého zariadenia je 2-jadrový procesor



Qualcomm IPQ8064 s taktom 1,4GHz. O jeho dostatočný výkon sa starajú 512MB RAM a 32MB úložného priestoru typu flash. Ako switch poslúžil Qualcomm Atheros QCA8337, o 2,4GHz pásmo sa stará 4-streamový vysielač QCA9980 802.11ac MU-MIMO s napájaním Skyworks SE2623L 2.4 GHz x4 a frekvenciu 5,0GHz má pod palcom d'alší vysielač QCA9980 802.11ac MU-MIMO, tentoraz s napájaním Skyworks SKY85405 5GHz x4. Som si vedomý, že vel'a l'ud'om tieto označenia takmer nič neprezradia, tou hlavnou informáciou aj pre laikov je, že ide o kvalitné komponenty od ustáleného výrobcu a vo svojich routeroch ich nepoužíva iba TP Link, ale napríklad aj Google či Linksys.

Funkcie

Samozrejme, v zariadení môžu byť akokol'vek kvalitné a výkonné komponenty, ale treba ich aj vediet' naplno využiť. AC2600 neponúka iba bežný základ, ako podaktoré dvojpásmové kúsky, ale vel'mi potešitel'nou správou pre bezdrôtových nadšencov môže byť skratka MU-MIMO (Multi-User Multiple Input Multiple Output).

To pre tento router totiž znamená, že pri pripojení až troch rôznych zariadeniach nepracuje router iba s dátami pre jedno a následne d'alšie, ale dokáže ich prijímať, odosielať a spracovávať simultánne, čím znižuje čas, ktorý musí každé zariadenie na svoje dáta čakať.

Zaujímavosť ou je, že funkciu MU-MIMO podporuje AC2600 až pre štyri pripojenia, ale jedno z nich je permanentne alokované pre samotný router a slúži na monitorovanie všetkých pripojení a ich optimalizáciu. Ďalšou príjemnou správou je podpora aplikácie TP Link Tether pre mobilné zariadenia fungujúce na platformách iOS alebo Android. Vd'aka tejto aplikácii sa dá router nastavovať a kontrolovať aj z druhého konca sveta a v menu nastavení sa dá nájsť napríklad zriad'ovanie SSID, hesiel a internetových nastavení pre pripojené zariadenia, blokovanie neautorizovaných používatel'ov, správa oprávnení a rad d'alších. Poslednou vychytávkou, ktorá ma zaujala, je výrobcom avizovaná funkcia lokácie zariadenia a vysielania signálu práve tým špecifickým smerom, v ktorom sa nachádza.

Tým by malo byť pripojenie stabilnejšie a takisto aj rýchlosti prenosu majú byť vd'aka tejto schopnosti o niečo vyššie. Nanešťastie ale nevlastním zariadenie, ktoré by mi zobrazilo tieto neviditel'né kuželi vlnenia, a tak som musel verit' TP Linku, že si túto informáciu nevymysleli pre technológie chtivých zákazníkov.

Testovanie

Routeru sme v testovaní dali poriadne zabrať. Síce som myslel, že prvou časťou testovania bude pripojenie routera a jeho uvedenie do prevádzky, ale nakol'ko mi celý proces nezabral ani 10 minút a za asistencie rýchleho návodu by to zvládol aj úplný laik. Webové rozhranie je naozaj príjemne prehľadné a kto už náhodou niekedy inštaloval router, nebude mať problém s orientáciou. Na testovanie som si nakoniec prizval starší notebook od MSI s bezdrôtovým adaptérom Ralink RT2700E 802.11n a/b/g a jeden z najnovších ultrabookov od spoločnosti Lenovo, ktorý v tomto modeli ponúka Intel Dual Band Wireless-AC 8260. Tretím počítačom bol, samozrejme, testovací desktop, ktorý bol k routeru pripojený LAN káblom a z ktorého som posielal dáta na notebooky, alebo naopak, dáta prijímal. Pri testovaní som sa zameral na tri scenária, ktoré sa d'alej rozvetvili podľa vzdialenosti od routera a prenášal som zložku plnú videí, dokumentov a hudby, ktorá mala celkovo okolo 3GB. V móde s jedným používatel'om sa mi pri použití Lenovo notebooku vo vzdialenosti menej ako dva metre od routeru na 5GHz pásme podarilo dosiahnuť úctyhodných 319Mbps a pri fungovaní na 2,4GHz pásme už menej zaujímavých 51Mbps. So zväčšením odstupu na desať metrov klesli rýchlosti prenosu na 85Mbps pri 5GHz a 44Mbps cez 2,4GHz frekvenciu.

Ďalšie dve scenária som vyhradil situácii s viacerými používatel'mi na sieti a rozdelil ich podľa toho, či bola funkcia MU-MIMO zapnutá alebo nie. Pri režime SU-MIMO sa rýchlosti simultánneho prenosu na oba notebooky držali na hranici 80Mbps v blízkosti routeru a tesne pod 40Mbps vo vzdialenosti desať metrov. Konečne som zapol režim MU-MIMO, vd'aka ktorému by sa mali rýchlosti pri viacerých užívatel'och zvýšiť a TP Link našťastie nesklamal. Pri vzdialenosti 1 meter dosiahli rýchlosti takmer 140Mbps a 10 metrov od routera sa stále držali nad 60Mbps.

Zhrnutie

Smerom dual-band systémov sa pomaly, ale isto uberajú všetci ustálení dodávatelia routerov a je to len a len dobre. Pri použití 5GHz pásma sú rýchlosti prenosu naozaj slušné, hoci nedosahujú hodnôt špičiek na poli routerov.

Čo ma potešilo menej, boli rýchlosti pri použití 2,4GHz frekvencie a hlavne ich nižšia stabilita a hodnoty pri väčšej vzdialenosti od zariadenia a po postavení prekážok, ako stena, alebo dve, medzi router a zariadenie. Nikto predsa doma nepoužíva notebook, alebo mobil tak, že stojí nad routerom a nie každé zariadenie podporuje 5GHz WiFi.

Čo ale tento router stavia nad bežnú konkurenciu, sú, okrem prehľadného a jednoduchého menu a spravovania, funkcie, ktoré dokážu jednak ul'ahčiť používatel'om život a, aspoň z hľadiska prenosových rýchlostí, ho aj mierne urýchliť.

Ak rozmýšľate nad kúpou nového routera do domácnosti, alebo do kancelárie, či už ako upgrade staršieho kúsku, alebo ako základ úplne novej infraštruktúry, model C2600 určite nesklame. Len sa treba pripraviť na o niečo vyššiu cenu, oproti podobne výkonným kúskom, ktoré však vo väčšine prípadov neponúkajú rovnako vyspelú funkcionalitu.

Daniel Paulini

Natec Genesis RX69

Lacná a jednoduchá herná klávesnica, za ktorú nie je potreba sa hanbit' na LAN párty.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ cena

- zbytočne vysoká základňa
- nevýrazné podsvietenie

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
482×189×42mm
Hmotnosť: 1050g

HODNOTENIE:

Cenovo dostupná podsvietená klávesnica od menej známeho výrobcu Natec Genesis.Stojí za to?

Balenie

Klávesnica k nám dorazila v štandardnom predajnom balení. Ako ochranný materiál pri preprave zvolil výrobca mäkkú penu. S výnimkou samotnej klávesnice sa v balení nachádzal už len stručný návod. Inštalačné CD s ovládačmi výrobca prekvapivo nepridáva.

Dizajn a konštrukcia

Po dizajnovej stránke je klávesnica jednoduchá, moderné prevedenie vyzerá oslnivo a minimalisticky, mierne skosené hrany pridávajú klávesnici šmrnc.

Z konštrukčného hl'adiska je klávesnica ešte jednoduchšia. Plastová základňa v kombinácii s matným čierným hliníkom vyzerá v skutku dobre a klávesnica tým tiež získala značnú pevnost'. Pod každým tlačidlom sa nachádza výrazný výstupok, ktorý dost' pripomína telo mechanického spínača. Po vytiahnutí klávesu sme zostali sklamaní, no nie prekvapení, vzhl'adom na cenovú kategóriu klávesnice. Klávesy aj napriek vysokému profilu majú relatívne nízky zdvih, a to približne 4mm. Podsvietenie na klávesnici je regulovatel'né štyrmi úrovňami, jeho intenzita nám prišla dost' nízka, ked'že sme počas slnečného dňa nevedeli rozoznat', či podsvietenie vôbec fungovalo. V noci je situácia síce lepšia, no aj tak by sme uvítali vyššiu intenzitu. Rovnomernost' podsvietenia je dobrá, pričom podsvietenie je viditel'né iba na klávesoch a podložke na zápästia. Okolie klávesov je bez podvietenia, čo vo výsledku vyzerá dobre a podsvieteným klavesom pridáva na kontraste. Napriek márnym snahám nájst' ovládač sme neuspeli, pretože skrátka žiaden neexistuje.

Dojmy z používania

Osobne sa mi páči dizajnové spracovanie tela ako takého, aj ked' mi spočiatku nesadla zbytočne vysoká základňa, ktorá namiesto zvýšenia komfortu robí presný opak. A tak po pár hodinách používania som pomaly začal chytat' kŕče do zápästí. Pre používatel'ov notebookov vysoký profil klávesov môže vyzniet' odpudzujúco, no po chvíl'i zvyku som si na vysoký profil v kombinácii s relatívne nízkym zdvihom zvykol.

Prvé preklepy mi prišli dost' nepríjemné, zvlášt' ked' som narazil prstom o hliníkovú základňu. Hlučnost' klávesnice je v norme, no rozhodne by som si nedovolil nazvat' ju tichou, písanie na nej je značne hlučné, obzvlášt' ked' sa nachádzate v tichom prostredí. Podsvietenie klávesnice ma dost' sklamalo, pretože je skrátka nevýrazné a zle viditel'né, navyše nedisponuje možnost'ou RGB, a tak nie je možné nastavit' si l'ubovol'nú farbu. V tomto prípade je limit sedem farieb na rôznych zónach klávesnice.

Marcel Ilavský

Headset Natec Genesis H70

Priaznivá kvalita aj cena

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Genesis
Dostupná cena: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ pohodlné materiály, dizajn
+ cena

- nepresné ovládanie hlasitosti
- kvalita mikrofónu
- slabší výkon cez niektoré zariadenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 40mm
Hmotnosť: 280g
Pripojenie 3,5mm Stereo
Mikrofón: áno
Odnímateľný: nie
Dĺžka kábla: 2,4m
Frekvenčná odozva (slúchadlá): 20 – 20000 Hz
Impedancia slúchadiel: 32Ohm
Citlivosť slúchadiel: 107dB/mW

HODNOTENIE:

Natec Genesis H70 sú profesionálne slúchadlá pre hráčov, ktorí požadujú vysokú kvalitu zvuku, ovládania a komfortu počas dlhých herných seáns a taktiež obľubujú počúvanie hudby.

Technológie

▪ **Multiplatforma**

Slúchadlá potešia hráčov, ktorí nie sú obmedzení na používanie jednej platformy. Vďaka pribalenému adaptéru môžete slúchadla zapojiť k akémukoľvek zariadeniu podporujúcemu audio jack 3,5mm a budú vám fungovať bez výhrad.

▪ **Citlivý mikrofón a čistý zvuk**

Citlivý mikrofón a vysokokvalitné reproduktory slúchadiel H70 poskytujú vynikajúcu kvalitu zvuku bez šumu a skreslenia. Mikrofón má na otáčateľnom ramene možnosť nastavenia uhla uchopenia, nakoľko je vyrobený čiastočne aj z gumy.

▪ **Ovládací panel na kábli**

Headset obsahuje ovládanie hlasitosti a mikrofónu priamo na kábli slúchadiel. To vám pomôže pri hraní či inej aktivite.

▪ **Štýlové a pohodlné**

Červené prevedenie niektorých prvkov zvýrazňuje originalitu a atraktívny vzhľad slúchadiel, vysoký komfort pritom zabezpečuje mäkká výstelka na hlavovom moste a náušníkoch.

Dizajn

Slúchadlá H70 sú vyrobené prevažne z plastových častí matnej a lesklej farby. Matný čierny hlavový most má mäkkú hlavovú opierku potiahnutú imitáciou čiernej kože. Je zakončený čiernymi úchytmi

s nápisom Genesis. Hlavový most je prepojený s meničmi pomocou dvoch červených kovových výstuží. Vďaka tomuto systému je možné nastaviť výšku slúchadiel a sčasti aj ich rozpätie.

40mm meniče sú kruhového tvaru, ktoré vypĺňa niekoľko menších kružníc. Meniče na svojej vonkajšej časti obsahujú úchyty s červeným orámovaním a červeným logom Genesis. Čierne meniče majú širokú a mäkkú penovú výstelku taktiež z čiernej „kože".

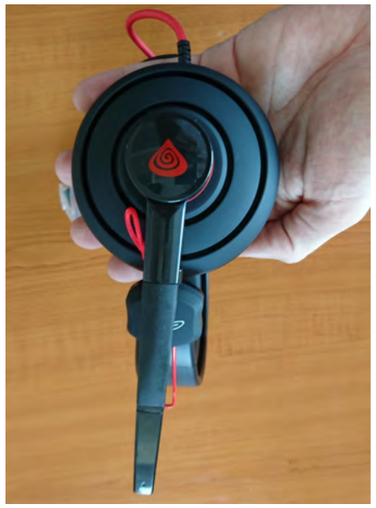
Ľavý menič obsahuje otáčateľný čierny mikrofón zhruba v 310-stupňoch, ktorý je sčasti pogumovaný, a tak zabezpečuje miernu ohýbateľnosť. Z meniča ešte vystupuje audio kábel. Červený audio kábel má dĺžku 2,4m, je pogumovaný a vo vzdialenosti približne 30cm od slúchadiel obsahuje ovládanie hlasitosti. Ovládač má hranatý tvar čiernej farby a obsahuje nápis Genesis, potenciometer na ovládanie hlasitosti a prepínač mikrofónu.

Test

Slúchadlá sme skúšali hlavne na počítači a smartfóne. Ako prvé sme zistili, že zosilňovač v smartfóne nie je dostatočný a slúchadlá hrali o približne tretinu slabšie ako pri pripojení cez zvukovú kartu počítača. Slúchadlá mali dostatočne dobrý pomer výšok a stredov, basy absentovali až po úroveň približne 80% maximálnej hlasitosti headsetu. Pri hraní či sledovaní filmu sme vďaka hmotnosti 280g a pohodlnej mäkkej opierke hlavy dokázali odpozerať film či odohrať hernú seansu bez značnej bolesti hlavy. Meniče neeliminovali okolitý ruch, no boli veľmi pohodlné. Vďaka dobrému nastavovaciemu mechanizmu meničov bol taktiež dobrý aj prítlak k ušiam. Slúchadlá nám tak padli ako uliate a uši sa nám potili len minimálne.

Pri komunikácii cez Skype či TeamSpeak nás druhá strana počula len veľmi slabo a bolo počuť veľké množstvo okolitého ruchu. Citlivosť mikrofónu a eliminácia ruchu boli slabé. Prepínač vypnutia a zapnutia mikrofónu fungoval bez výhrad, no výhrady sme mali k potenciometru ovládania hlasitosti. Potenciometer reagoval stroho. Hlasitosť sa pri pridávaní neposúvala lineárne, ale buď hrali slúchadlá potichu, alebo príliš hlasno.

Pri nastavovaní hlasitosti bolo potrebné točiť potenciometrom pomaly, a tak nám to zabralo viac času. Taktiež pri ovládaní hlasitosti vypadávala



občas jedna strana reproduktorov. Táto situácia nastala len zriedka a aj to pri nízkych úrovniach hlasitosti.

Hodnotenie

Počas testovania slúchadiel sme zaznamenali mnoho nedostatkov, ale nakoniec sme boli so slúchadlami celkom spokojní. Radosť nám nerobila len kvalita potenciometra a mikrofónu. Výkon headsetu, pohodlnosť a kvalita konštrukcie boli na slušnej úrovni. Príjemná cena okolo 20 eur zo slúchadiel robí kandidáta na kúpu.

Lukáš Libica

Moto X Force

Smartfón sa len tak niečoho nezl'akne!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 700€

PLUSY A MÍNUSY:

+ odolnost'
+ batéria
+ displej
+ výkon

- chýbajúci snímač odtlačkov prstov

ŠPECIFIKÁCIE:

Čipset: Qualcomm Snapdragon 810
Operačná pamäť: 3GB
Displej: 5,4' 2560×1440 (QHD) AMOLED
Interná pamäť: 16GB, 32GB
Pamäťové karty: áno, do 200GB
Fotoaparát: 21Mpx, 5Mpx
Batéria: 3760mAh
Konektivita: LTE, WiFi a/b/g/n/ac (dual band), Bluetooth 4.1, A-GPS, GLONASS, NFC

HODNOTENIE:

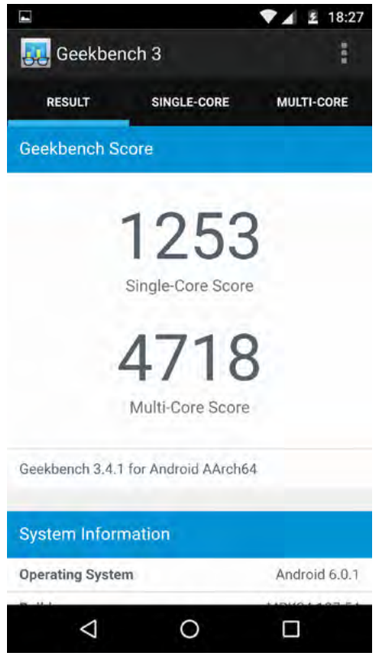
Je to už nejaký dávnejšie, čo spoločnost' Motorola vydala nový smartfón. Ich nový kúsok nás láka svojím nerozbitným displejom. Je skutočne nerozbitný?

Úvod

Model X Force k nám dorazil v bielo-oranžovej krabičke, v ktorej sa nachádzala Turbopower nabíjačka a všetky potrebné manuály a dokumenty. Bežne sa v balení nachádzajú ešte slúchadlá, v našom prípade chýbali.

Dizajn a konštrukcia

Na vrchnej hrane sa nachádza audio jack spoločne so zásuvkou na nanoSIM a microSD kartu, na spodnej hrane nájdeme iba microUSB konektor. Na pravej hrane sa nachádzajú tlačidlá hlasitosti a vypínač, ktorý má jemnú textúru, aby sa dal l'ahšie rozoznat' hmatom. Ten sa vzhl'adom na rozmery smartfónu nachádza vyššie, ako sme zvyknutí. Na prednej strane hore na hrane sa nachádza fotoaparát s rozlíšením 5Mpx a nezvyčajným LED bleskom, dole sa nachádza len mikrofón spoločne s reproduktorom (mikrofón sa nachádza nal'avo). Vzadu nájdeme 21Mpx fotoaparát s dvojitým LED bleskom a dvojicou mikrofónov na potlačenie šumu, priehlbina s logom výrobcu môže pripomínat' snímač odtlačkov prstov, no tým smartfón nedisponuje. Nosný rám smartfónu je vyrobený z jedného kusu hliníka. Jediné miesto, kde sa rám rozdel'uje, je navrchu, a to kvôli príjmu signálu. Zadný kryt je vyrobený z neuveritel'ne odolného balistického nylonu, ktorý sa používa ako základ vojenskej výzbroje. Škrabancov sa rozhodne obávat' netreba, navyše textúra je príjemnú na dotyk a zabraňuje kĺzaniu z rúk. Displej chráni Moto ShatterShield, čo je v podstate mnohovrstvové sklo, ktoré je vel'mi odolné voči prasklinám či inému poškodeniu. Jeho presné zloženie materiálov nepoznáme. Telo smartfónu je teda vel'mi odolné voči hrubému zaobchádzaniu. Vŕzgania či krútenia tela sa rozhodne obávat' netreba... Teda, ak nie ste práve Rambo!



Po funkčnej stránke je dizajn bez chýb, no mnohým bude pripomínat' smartfón z roku 2012, preto by sme v budúcnosti privítali osvieženie dizajnu.

Displej

Prečo sa uspokojit' s priemerom, ked' je možnost' toho najlepšieho? 5,4" AMOLOED displej disponuje krásnym rozlíšením QHD 2560×1440. Áno, takéto rozlíšenie má aj Samsung Galaxy S7 Edge. AMOLED displeje sa vyznačujú najmä výborným podaním farieb, a skutočnou čiernou a tento nie je výnimkou. Rovnomernost' podsvietenia netreba riešit' vôbec, ked'že displej žiadne nepotrebuje. Nemáme žiadnu výhradu, je skrátka výborný!

Hardvér a výkon

Srdcom smartfónu je známy čipset Qualcomm Snapdragon 810, ktorý sme mali možnost' vidiet' v nejednej vlajkovej lodi. Výkonovo je to s ôsmimi jadrami „trhač asfaltu". Štyri jadrá sú ARM Cortex-A57 s taktom 2GHz, zvyšné zvyšné sú ARM Cortex-A53 s taktom 1,5GHz. Spoločnost' mu robí 3GB RAM, čo je stále nadpriemer. Na výber sú dve možnosti pamäte, konkrétne 16GB a 32GB, my sme mali na test verziu s 32GB pamät'ou.

Telefón disponuje týmito bezdrôtovými pripojeniami: LTE, WiFi a/b/g/n/ac (dual band), Bluetooth 4.1, A-GPS, GLONASS a NFC, chýba FM rádio, zaujímavost'ou je možnost' bezdrôtového nabíjania.

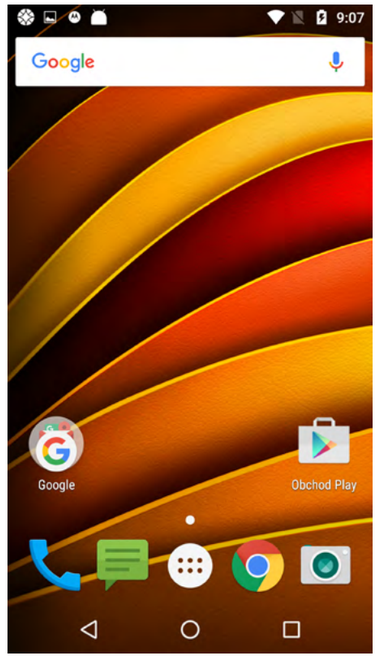
Výkon sme merali trojicou zát'ažových testov: 3DMark Slingshot ES 3.1, Antutu Benchmark-64bit a Geekbench 3. Ako môžeme vidiet' z výsledkov, Moto X Force rozhodne nie je práve čajíček. Ba práve naopak, v niektorých testoch sa dokonca dot'ahuje na bývalú vlajkovú lod' Samsung Galaxy S6! Z minulosti už máme odskúšané, že Snapdragon 810 je vskutku pažravý čip, ktorý sa tiež nehanbí poriadne zakúrit', s čím malo mnoho smartfónov problémy, ked' počas hrania či testovania postupne degradoval výkon kvôli nedostatočnému chladeniu. V tomto prípade to však nie je žiaden problém, pretože hliníkový rám slúži ako rozvádzač tepla, preto sme aj počas dlhšieho hrania cítili značné zohrievanie rámu, no teplota nikdy neprekročila na dotyk nepríjemnú úroveň 40°C.

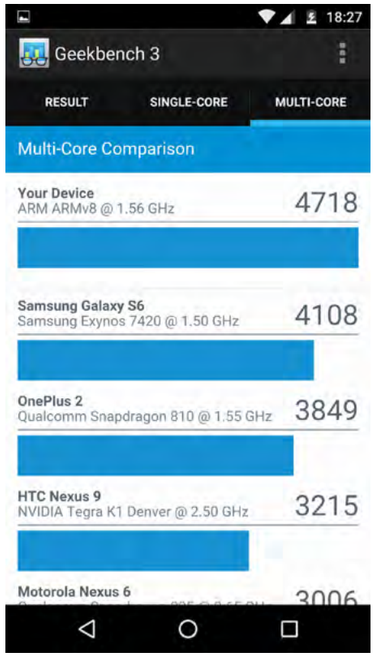
Operačný systém

Obyčajne sa v smartfóne nachádza Android 5.1.1 Lollipop, no k nám dorazil už s najnovšou aktualizáciou – Androidom 6.0.1 Marshmallow. V prípade Moto X sa v operačnom systéme nenachádza žiadna softvérová nadstavba, ba dokonca ani zbytočné aplikácie, ktoré mnoho výrobcov obl'ubuje predinštalovat'. Jedinou výnimkou je Motorola Connect. Celkovo sme radi za čistý systém, v ktorom sa dokonca nenachádza ani prehrávač hudby. Systém je vyladený nad očakávania a počas celého testovania sme nemali potrebu telefón ani raz reštartovat', jediný reštart sa udial, ked' sme vybili batériu tak, že sa telefón vypol sám. Počas testovania sme zámerne nechali na telefóne pustený zát'ažový test na procesor, nahrávanie obrazovky a aby toho nebolo málo, pustili sme hru Real Racing 3. A výsledok? Telefón ani na sekundu nezaváhal a reakcie na akékol'vek úlohy boli spomalené iba minimálne. Vel'mi slušné!

Fotoaparát

Zadný fotoaparát disponuje na dnešné pomery stále nadpriemerným rozlíšením 21Mpx. Spoločnost' mu robí dvojica LED bleskov, z ktorých jeden je s teplou bielou a druhý, naopak, studenou. Dôvodom je lepšie vyváženie farieb pri fotení v zlých svetelných podmienkach. Predný fotoaparát tiež disponuje slušným rozlíšením 5Mpx a pre smartfóny neobvyklým predným bleskom (čo som osobne ešte nevidel v praxi). Kvalita fotografií je v dobrých svetelných podmienkach bezchybná, v horšom osvetlení nie je problém upravit' svetlost' manuálne podl'a potreby. Kvalita s horšími podmienkami klesá, no rozhodne nie na úroveň vtáčieho





zobu (zrnenie). Dvojica bleskov značne pomáha pri fotení v zlých podmienkach, no ostrosť nemusí byť vždy dokonalá.

Čo sa týka natáčania videí, to mohlo byť lepšie. Podpora 4K je fajn, no škoda chýbajúcej možnosti natáčania 1080p pri 60fps, možnosť spomalených záberov je tiež výborná vlastnosť, no celkovo sú možnosti nastavenia celkom malé.

Batéria a výdrž

Azda najväčším problémom dnešných smartfónov je výdrž batérie, pretože výrobcovia musia mnohokrát „napratať" batérie do supertenkého tela. V tomto prípade je telo hrubé 9,2mm, preto nemusel výrobca ustupovať tak drasticky a doprial smartfónu batériu s mierne nadštandardnou kapacitou 3760mAh s technológiou Li-ion. Medzi

podporované módy nabíjania patrí TurboPower, keď dodávaná nabíjačka dokáže „tlačiť" do telefónu 2,85A, a preto nie je problém oživiť vybitý smartfón na osem hodín iba za 15 minút nabíjania.

Áno, môže to byť dosť drastické, pri nabíjaní sa telo telefónu zahrievalo na 40°C, čo z hľadiska životnosti batérie nemusí byť ideálne. Preto som skúšal nabíjať aj na počítači, kde je výkon nabíjania ekvivalentom 1A nabíjačky. Nabíjanie síce trvalo celú noc, no za cenu výrazne nižšieho opotrebúvania batérie. Smartfón dokonca podporuje možnosť bezdrôtového nabíjania. Je škoda, že výrobca vzhľadom na cenu smartfónu bezdrôtovú nabíjačku nepridáva.

Počas celého testovania som mal zapnutú WiFi a LTE pripojenia, prvý deň som sa s výnimkou telefonovania poväčšine hral a testoval výkon. Výsledok bol taký, že večer po štrnástich hodinách som mal už len 20% batérie.

Na druhý deň som však obmedzil hranie a testovanie na minimum a väčšina využívania bola iba telefonovanie, občasné písanie správ, prehliadanie či GPS navigácia. Večer, opäť po štrnástich hodinách, som zostal na úrovni 54%. Preto som sa rozhodol vynechať nabíjanie, či smartfón zvládneme celý ďalší deň. Po ôsmich hodinách v práci som sa dostával na úroveň 15% a bolo načase zapnúť úsporný režim. A keď som sa po vrátil domov, smartfón už bol na úrovni 2%.

Celkovo je výdrž smartfónu na výbornej úrovni, preto rozhodne dávame za výdrž výrobcovi jednotku!

Je to vážne odolný smartfón! CrashTest!

Ešte predtým, než sa vrhneme do násilia, trhania a ničenia, upozorňujem, že ešte som nikdy nerozbil jediný telefón, takže môj test odolnosti treba brať s určitou rezervou, pretože som smartfón testoval naozaj brutálnym spôsobom, ktorý, prosím, nikdy neskúšajte! Je to nebezpečné či už pre vás, telefón, alebo aj ostatných účastníkov cestnej premávky.

Prvým testom bolo „nechcené vypadnutie telefónu z ruky" približne vo výške hlavy (napr. pri telefonovaní). Výsledok? Nič, jedine upozornenie, že ak nechcem rozbiť podlahu, mám ísť testovať von. Pád priamo na plochu displeja zrejme smartfónu žiadnym zásadným spôsobom neprekáža. Myslím, že je na čase trochu pritvrdiť. Vyhadzovať telefón zo siedmeho poschodia mi neprišlo dostatočne zaujímavé, tak som sa rozhodol vytiahnuť motorku. Veď prečo nie?

Poďme sa teda pozrieť, ako to dopadlo. Prvý test prebiehal na poli, kde dopad pri 40km/h nebude nijako drastický... Telefón dopadol na zadnú stranu, stačilo ofúkať prach zo zadného krytu a smartfón bol nedotknutý. Stačilo zastaviť nahrávanie. Azda každý uzná, že dopad bol do mäkkého podkladu, ktorý nebol nič extra.

Ako druhý test som už trochu pritvrdil a presunul sa na asfalt. Začal som na 50km/h a opäť vyhodil telefón so zapnutým natáčaním. Aj napriek hrozivo vyzerajúcemu odrazeniu od kolesa motorky som sa nedočkal žiadneho výrazného poškodenia. Mierne odreniny na ráme sa dali očakávať, no nič, čo by ovplyvňovalo používanie či funkciu smartfónu.

80km/h! Zistíme, či je displej skutočne nerozbitný, alebo ide o šikovný reklamný ťah. Prvý, druhý, tretí a, konečne, štvrtý prevodový stupeň, plný plyn a ide sa! Hups, pekné kotrmelce, ale čo displej? Po chvíľke napätia dvihnem telefón zo zeme, ktorý je, čuduj sa svete, plne funkčný, ba dokonca ešte so zapnutým nahrávaním, akurát v následku pádu vyžadoval zadanie PINu pre SIM kartu, po zadaní sa neobjavil akýkoľvek problém. Po náraze je vidieť prvá kozmetická chyba, hrana krycieho sklíčka je viditeľne odlúpená. No po miernom zatlačení prstom nebolo vidieť takmer nič okrem jemného prehybu na hrane.

Samozrejme musím upozorniť, že smartfón už mal pred testovaním približne 70 pádov za sebou, a tak už mal mierne kozmetické vady, ku ktorým som už len značne prispel. Na záver vskutku som zostal milo prekvapený a čo vy?

Marcel Ilavský

Huawei P9 Lite

Prekoná Huawei P9 Lite vel'ké očakávania?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Vlastný telefón
Dostupná cena: 275€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ snímač odtlačkov prstov
+ 3000mAh batéria
+ výkon
+ Full HD displej
+ dual SIM
+ fotoaparát
+ výdrž batérie

- absencia Gorilla Glass
- 1A nabíjačka v balení
- absencia audio ekvalizéra

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 146,8×72,6×7,5mm
Hmotnosť: 147g
Displej: 5,2"Full HD IPS displej
OS: Android 6.0
Procesor: osemjadrový procesor Kirin 650 s taktom 4x2GHz a 4x1,7GHz
Pamäť: operačná: 2GB RAM, vnútorná: 8GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Grafika: Mali-T880MP2
Bezdrôtové pripojenie: LTE, Wi-Fi 802.11 b/g/n, Bluetooth 4.1, GPS+GLONASS, NFC
Fotoaparát: zadná kamera: 13Mpx, LED dióda, automatické ostrenie, HDR, Full HD záznam videa; predná kamera: 8Mpx
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, TV výstup: MHL 2.0
Batéria: 3000mAh

HODNOTENIE:

★★★★★

Model P9 Lite prichádza už tradične ako odl'ahčená a výrazne lacnejšia verzia vlajkovej lode, Huawei P9. Spoločnosť Huawei nastavila latku vysoko už minulý rok, keď sa do tejto doby predalo vyše desať miliónov kusov modelu P8 Lite. Huawei P9 Lite má výborné predpoklady, aby rekordy v predaji prekonal. Či sa mu to podarí, to ukáže až čas, v recenzii si však prečítate, či má k prekonaniu tejto méty P9 Lite aspoň „našliapnuté".

Balenie

Balenie prešlo oproti minulému roku výraznejšou zmenou. To si všimnete hned' ako prvé, ked' si telefón doveziete z obchodu domov, prípadne, ked' vám ho donesie kuriér. Namiesto vysokej a úzkej krabičky vás čaká široká, no o polovicu nižšia. Prvý plusový bod má Huawei za usporiadanie obsahu balenia, resp. príslušenstva k telefónu, ktoré sa nachádza v malých krabičkách a kvôli lepšej orientácii je označené piktogramami. Toto riešenie je vel'mi praktické, pretože kedykol'vek otvoríte balenie, vždy bude všetko na svojom mieste a nikdy v ňom nebudete mat' neporiadok v podobe posplietaných káblov a podobne. Obsah samotného balenia je viac-menej štandardný. Okrem telefónu sa v ňom nachádzajú slúchadlá, USB kábel a USB nabíjačka, no a, samozrejme, papieriky.

Dizajn, prevedenie

Je samozrejmé, že pri modeli P9 Lite vychádza základ dizajnu z jeho predchodcu – však by bol aj výrobca hlúpy, keby výrazne menil niečo, čo je osvedčené a extrémne populárne. Dizajnové zmeny sa niesli hlavne v rozdielnom umiestnení viacerých funkčných prvkov. Na prednej strane je asi najviditel'nejšou zmenou okrem nárastu uhlopriečky rámček displeja, ktorý je podstatne menší, a displej siaha skoro až k okraju telefónu. Mierne zmeny sa udiali aj nad displejom – predný fotoaparát a svetelný senzor sú nal'avo od slúchadla, notifikačná LED dióda sa nachádza napravo od slúchadla a splýva s rámom telefónu. Zmeny neobišli ani zadnú stranu. Šošovka fotoaparátu si vymenila miesto s prisvetl'ovacou LED diódou a na mieste, kde bolo logo výrobcu pri modeli P8 Lite, pribudol snímač odtlačkov prstov (o

tom bude reč neskôr). Zmenil sa dizajn zadného krytu, aj ked' nejde o kryt v pravom slova zmysle, pretože nie je odnímatel'ný. Na kryte sa už nenachádza imitácia hliníka, ale je hladký, ladený do matného odtieňa. Ak spomínam odtieň, Huawei P9 Lite je, resp. bude dostupný v bielej, čiernej a zlatej farbe. Ja som si vybral bielu farbu, či už kvôli okamžitej dostupnosti (čierna a zlatá farba budú dostupné v júni), ale hlavne aj preto, lebo telefón v bielej farbe pôsobí elegantnejšie.

Na pravej hrane sa nachádza tlačidlo na blokovanie a dvojtlačidlo na reguláciu hlasitosti. Sloty pre SIM kartu a pamäťovú kartu zmizli, teraz ho nájdete na l'avej hrane v hornej časti. Zámerne hovorím „ho", pretože na založenie SIM kariet alebo pamäťovej karty slúži len jeden slot. Tak ako aj pri P8 Lite, aj tu máte na výber dve možnosti. Ak chcete používať dve SIM karty, pamäťovú kartu do telefónu už nenapcháte a budete sa musieť uspokojiť len s internou pamäťou. A naopak, ak chcete používať aj pamäťovú kartu, podporu dual SIM nebudete môcť využiť.

Spodná hrana je v podstate totožná. V strede sa nachádza microUSB port na dobíjanie alebo komunikáciu s počítačom, po jeho bokoch sú malé „dierky" signalizujúce umiestnenie reproduktora, no reproduktor sa nachádza len na jednej strane. Druhá strana je síce falošná, ale dizajnovo to pôsobí zaujímavejšie.

Na hornej hrane sa 3,5mm jack port aj sekundárny mikrofón posunuli doprava, smerom k okraju telefónu.

Ak sa zameriate na rámik, ktorý lemuje hrany smartfónu, všimnete si, že pri modeli P9 Lite je matnejší a dokonca je zhotovený z leteckého hliníka. K celokovovému prevedeniu P9 to má ešte d'aleko, ale v tomto prípade mi plast vôbec neprekáža, pretože telefón vyzerá po dizajnovej stránke naozaj dobre. Jeho konštrukcia je pevná, všetko pekne lícuje, nič nevŕzga, neodstáva. Vďaka matnému zadnému krytu sa telefón dobre drží v ruke a nelieta v nej.

Model P9 Lite je o niečo vyšší a širší, no zároveň užší. Hmotnostne je na tom trošku horšie, pribral o 16g. V číselnom ponímaní, rozmery zariadenia sú 146,8×72,6×7,5mm a hmotnosť 147g.

Ovládacie prvky, konektivita

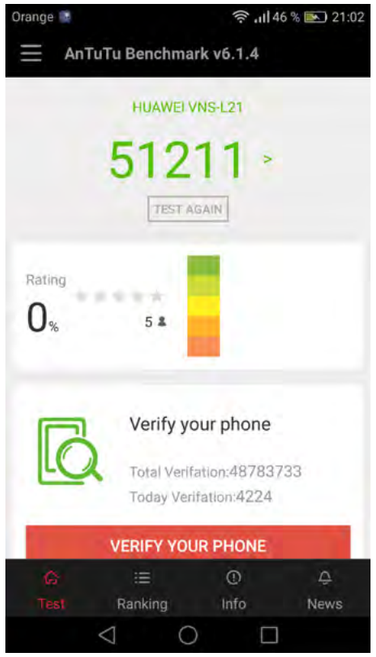
Väčšina ovládacích prvkov už bola spomenutá v predošlej kapitole. Tlačidlo blokovania sa nachádza tesne nad stredom pravej hrany, dvojtlačidlo na reguláciu hlasitosti je vyššie. K tlačidlu blokovania máte bezproblémový prístup, no k dvojtlačidlu na reguláciu hlasitosti je trochu horší, preto na jeho komfortné ovládanie budete musieť telefón v ruke prehmatávať. Na hornej hrane sa nachádza 3,5mm jack port na slúchadlá, na spodnej zase „len" microUSB port na dobíjanie. Slovíčko „len" uvádzam preto, že vlajková loď Huawei P9 má nabíjací port typu USB-C. Nemusíte však zúfať. Výhodou obyčajného microUSB môže byť to, že príslušenstva je viac a je lacnejšie, no keby ste bez USB-C nemohli vydržať, dá sa zakúpiť redukcia microUSB->USB-C.

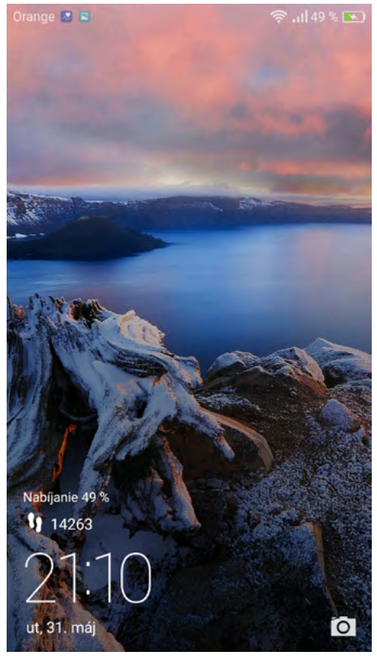
Ďalším ovládacím prvkom je snímač odtlačkov prstov, umiestnený na zadnej strane telefónu. Okrem toho, že pomocou neho odomknete telefón, môžete ho využívať aj v rámci niektorých aplikácií, napr. na posúvanie fotografií, sťahovanie notifikačnej lišty nadol, snímanie fotky/videa, na zdvihnutie hovoru či vypnutie budíka. Na odomknutie telefónu je potrebné použiť prst, ktorého odtlačok ste si predtým nasnímali v nastaveniach, na použitie v aplikáciách však môžete využiť hociktorý prst. Odomknutie odtlačkom prsta sa pritom kombinuje s iným ochranným prvkom v prípade, že by ste z nejakého dôvodu nemohli naskenovať váš prst. Snímač funguje vel'mi dobre, aj ked' väčšinou sa mi stane, že telefón pomocou neho odomknem až na druhý alebo tretí raz. Pripisujem to skôr tomu, že sa s telefónom ešte len zoznamujem. Snímač odtlačkov prstov nájdete, samozrejme, aj na vlajkovej lodi, je však obrovským plusom, že výrobca ho použil na modeli Lite, pretože je jednoducho skvelý.

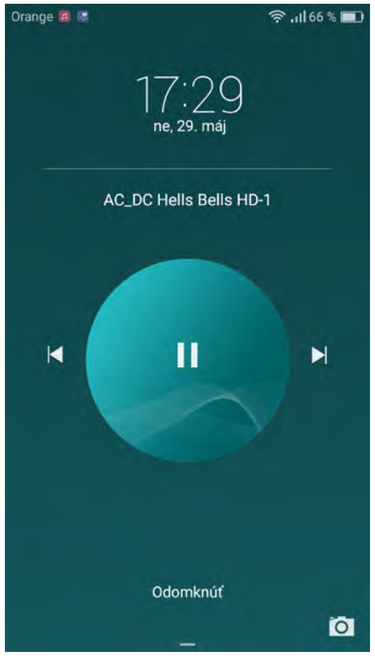
Huawei P9 Lite bezdrôtovo komunikuje prostredníctvom Wi-Fi 802.11 štandardov b/g/n, Bluetooth 4.1, nechýba vytváranie hotspotov, NFC, GPS s Glonass či LTE. Je tu teda všetko podstatné.

Displej

Oproti minuloročnému modelu nastali zmeny aj na displeji. Či už pozitívne, alebo negatívne. Začnem tými pozitívnymi, tých je viac. Mierne sa zvýšila uhlopriečka, o dve desatiny palca, presnejšie na 5,2". Podstatne však narástlo rozlíšenie, z HD na Full HD, a tým pádom aj jemnosť displeja, z 294ppi na 424ppi. Opäť je tu paralela s vlajkovou loďou, totožné rozlíšenie, čiže P9 Lite nezaostáva ani v tomto smere, aj ked' maximálna úroveň







jasu je o niečo nižšia. Typ panela ostal rovnaký, teda IPS. Sklamaním je však použitie obyčajného skla namiesto Gorilla Glass, preto by spolu s telefónom bolo zrejme rozumné zakúpit' si ochranné sklo.

Full HD sa modelu P9 Lite naozaj hodí. Obraz je krásne jemný, podanie farieb je vel'mi dobré, rovnako aj pozorovacie uhly. Dobrá je aj čitatel'nosť na slnku, ktorej dopomáha svetelný senzor, ktorý reaguje promptne.

Hardvér

Srdcom Huawei P9 Lite je osemjadro s taktom 4×2000MHz a 4×1700MHz, Kirin 650, vlastnej výroby. Sekundujú mu 2GB operačnej pamäte a grafický čip Mali-T880MP2. V tomto smere ma však hnevá politika spoločnosti Huawei a akási diskriminácia slovenského zákazníka, ktorému sa dostane do rúk len hardvérovo okliešťená verzia – v zahraničí je totiž k dispozícii verzia s 3GB operačnej pamäte.

Na svoju triedu má síce telefón výkonu dostatok, no je škoda, že sme nedostali možnosť vybrať si sami, čo si kúpime. Z kapacity operačnej pamäte máte vždy k dispozícii maximálne kúsok pod 1GB. S narastajúcim počtom spustených aplikácií toto číslo klesá, ale aj tak zatiaľ P9 Lite pracuje bez zásekov či iného zaváhania. Vnútorná pamäť je 16GB, z čoho máte reálne k dispozícii niečo málo cez 10,5GB. Niečo si vezmú aplikácie, takže výsledné číslo sa pohybuje pri 8GB.

V telefóne nájdete pevne zabudovanú batériu s kapacitou slušných 3000mAh. V závislosti od používania vám telefón vydrží vyše troch dní, ako mne po poslednom nabíjaní, pri intenzívnejšom používaní je to niečo vyše dňa.

Výdrž batérie si viete do určitej miery predĺžiť pomocou optimalizácie výkonu a softvérových nastavení správy batérie. Čo ma však hnevá, je nabíjačka. Tá je len jednoampérová a telefón dobije z „nuly na sto" približne do troch hodín. Oproti dvojampérovej nabíjačke, ktorá sa dodáva k P9, je to značný rozdiel.

Softvér

Huawei P9 Lite beží pod operačným systém Android 6.0 Marshmallow s vlastnou nadstavbou EMUI 4.1, ktorá je aktuálne najvyššou verziou výrobcu. Telefónu už tradične nemá klasické menu, všetko sa teda sústredí na domovské obrazovky. Ja osobne nie som zástancom takéhoto riešenia, ale smartfóny s takýmto prostredím na trhu dominujú. Maximálny počet domovských obrazoviek je deväťnásť, nechýba ich vlastná organizácia, vytváranie priečinkov a podobne. Nechýba ani možnosť vol'by matice ikon, a to v rozložení 4×4 alebo 4×5.

Systém ako taký je odladený vel'mi dobre a vd'aka nadstavbe EMUI 4.1 mu v podstate nič nechýba. Reakcie telefónu sú okamžité, prechod medzi obrazovkami je bez zaváhaní, systém pracuje svižne. V tomto smere nie je P9 Lite vel'mi čo vytknúť.

Poteší zopár funkcií a vychytávok, ako kompas, aplikácia Zdravie, ktorá sa podobá na Shealth od Samsungu. „Zdravie" meria prejdenú vzdialenosť počas dňa, počet krokov, a nastavujete si podľa nej individuálny cvičebný plán. Mňa osobne potešilo duálne zobrazenie počasia vo widgete, v ktorom sa vám okrem domovského mesta zobrazuje teplota aj v mieste, kde sa momentálne nachádzate.

Multimédiá

V telefóne je zastúpený vlastný prehrávač/prehliadač z každého druhu. Začnem prehliadačom fotografií, resp. „galériou", ako je v telefóne označená. V domovskej obrazovke sa nachádza režim zobrazenia fotografií alebo albumov. Fotografie obsahujú všetky obrázky, pri albumoch sú vyselektované fotografie z fotoaparátu, snímky obrazovky či obrázky, ktoré sa striedajú ako pozadie pri zamknutej obrazovke. Štandardné zobrazenie sú štyri obrázky v riadku a počet stĺpcov závisí od množstva obsahu. Okrem toho je možné náhľady obrázkov zmenšiť do mriežky deviatich obrázkov v riadku × počet stĺpcov v závislosti od obsahu. Fotografie môžete zdieľať, pridať do obľúbených, upravovať, pridať k nim poznámku či dokonca vytlačiť. Prehliadač fotografií obsahuje dokonca jedno vylepšenie – ak prejdete po obrazovke prstom smerom nadol, v hornej polovici sa spustí fotoaparát a môžete tak okamžite fotiť.

Podobne riešený je hudobný prehrávač. Domovská obrazovka obsahuje zoznam skladieb a ich ďalšie delenie podľa interpretov, albumov a priečinkov. Nechýba ukladanie skladieb do zoznamu obľúbených či zopár nastavení, väčšinou nepodstatných.

Prehrávaču chýba ekvalizér, rovnako si zvuk neupravíte ani v nastaveniach, a tak ste buď odkázaní na zvuk, ktorý vychádza z reproduktora, alebo si stiahnete prehrávač z marketu.

Trochu skromnejšie riešený je prehrávač videí, ktorý obsahuje len zoznam videí či nahrávok a je obmedzený v podstate iba na zdieľanie či zmazanie videa.

V telefóne sa nachádza dokonca aj rádio, k jeho fungovaniu sú však potrebné slúchadlá.

Kvalita samotného zvuku je priemerná. Chýbajú tu akékoľvek nastavenia zvuku či ekvalizér, no po inštalácii nejakého hudobného prehrávača z marketu si ho viete celkom pekne vyladiť a zlepšiť. Jednoducho, nie je to žiadny zázrak, ale ani úplná katastrofa.

Fotoaparát

P9 Lite nemá duálny fotoaparát ako plnokrvník P9, ale prostredie fotoaparátu je vel'mi podobné. Rozlíšenie zadného fotoaparátu je 13Mpx, predného 8Mpx. Zadnému fotoaparátu nechýba LED blesk, z funkcií automatické ostrenie, režim skrášlenia, časozberné snímanie, spomalenie, špeciálne efekty, detekcia tváre, HRD, panoráma či prepracovaný manuálny režim, ktorý v telefóne nájdete pod názvom Pro Photo Camera. Rovnaký režim nájdete aj pri natáčaní videa. Tento režim vám sprístupní pokročilé manuálne nastavenia v podobe nastavenia ISA, nastavenia bielej farby, expozície či regulácie rýchlosti uzávierky. Ak tomu trochu rozumiete, máte dostatok trpezlivosti a vo fotografovaní sa vyžívate, určite sa vám podarí vyfotiť lepšie snímky ako pomocou automatu.

Fotoaparát fotí v maximálnom rozlíšení len v pomere 4:3, ale výsledné fotografie sú na slušnej úrovni. Podanie farieb je dobré a pri originálnej vel'kosti fotografie, keď sa snímka dobre zachytí, je vel'mi dobrá i ostrosť. Celkom obstojne si Huawei P9 Lite poradí aj s protisvetlom. Snímky nie sú zlé ani pri horšom svetle, keď na scénu nastúpi blesk. Prostredie fotoaparátu je spracované vel'mi šikovne a obsahuje množstvo nastavení a režimov (tie som spomínal už v úvode kapitoly). Posunutím obrazovky smerom dol'ava sa vám sprístupnia nastavenia, ak posuniete obrazovku doprava, zobrazí sa vám celá plejáda režimov. Fotoaparát je v Huawei P9 Lite spracovaný na dostatočne vysokej úrovni.

Záverečné hodnotenie

Predstihol Huawei P9 Lite svojho predchodcu? Určite áno, a výrazne. Huawei vsadil na overený dizajn, ktorý ešte mierne upravil a vylepšil. Ak chytíte Huawei P9 Lite do ruky, máte pocit, že držíte telefón vyššej triedy. Na tom staval už jeho predchodca a verím tomu, že minimálne rovnako populárny bude aj tento model.

Veď má na to najlepšie predispozície. Či už je to spomínaný dizajn, kvalitné prevedenie, výborný snímač odtlačkov prstov, Full HD IPS displej, batéria s kapacitou 3000mAh, alebo odladený operačný systém a rovnako aj dostatočný výkon. To všetko hrá P9 Lite do karát a láka vás, aby ste si ho kúpili. Na druhej strane je tu aj zopár negatív, ale, našťastie, sa dajú minimalizovať.

V prvom rade je to sklo neznámej výroby, ktoré určite nezaručí ochranu podobnú Gorilla Glass. Ochrániť displej však môžete zakúpením ochranného skla, ktoré nalepíte na displej. Nejde síce o vel'kú položku, len pár eur, no zaujímalo by ma, prečo pri modeli P9 Lite upustil Huawei od Gorilla Glass. Ďalšia investícia vás čaká, ak nebudete spokojní s nabíjačkou, resp. s dobou nabíjania. K telefónu sa dodáva len ampérová nabíjačka, ktorá dobije telefón doplna približne behom troch hodín. Dá sa to vyriešiť kúpou výkonnejšej nabíjačky, no opäť to ide do peňazí. Do peňazí však nepôjde ďalšie negatívum – zvuk a absencia akýchkoľvek zvukových nastavení.

Z tohto dôvodu si budete musieť stiahnuť alternatívny prehrávač s ekvalizérom, vďaka ktorému si budete môcť upraviť zvuk na lepšiu úroveň. Je ten Huawei P9 Lite lepší, oplatí sa prejsť naň z P8 Lite? Určite áno. Tento rok Huawei priblížil odľahčenú verziu ešte viac k vlajkovej lodi, či už Full HD displejom, snímačom odtlačkov prstov, alebo prostredím a funkciami fotoaparátu, preto máte ešte väčší pocit, že v rukách držíte naozaj kvalitný telefón s dobrými parametrami, ktorého kúpou určite nič nepokazíte. Odporúčaná cena je dosť vysoká, no telefón sa dá kúpiť na internete aj o 40€ lacnejšie, vďaka čomu je výsledná cena príjemnejšia.

Miroslav Konkoľ

Lenovo ThinkPad X1 Carbon

Ultrabook od Lenova na istotu

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 2050€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná a l'ahká konštrukcia z uhlíkových vlákien
+ podsvietená klávesnica
+ kvalita reproduktorov
+ výdrž batérie
+ najnovší hardvér
+ výborný IPS LCD

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

LCD Displej: 14" LCD IPS 2560×1440 pix lesklý
Procesor: Intel Core i7-6500U Skylake 2× 2,5GHz – Boost 3,1GHz
Grafická karta: Intel HD Graphics 520
Operačný systém: Windows 7PRO
Farba: čierna
Operačná pamäť: 8GB DDR3L
Pevný disk: SSD 256GB
Hmotnosť: 1180g
Kapacita batérie: 52Wh
Rozmery:
Šírka 333mm
Hĺbka 229mm
Výška 16,5mm

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ultral'ahký a ultrapevný. Pre priemerný ultrabook to znie ako nemožné. Ale nový X1 Carbon je viac ako priemer. Obsahuje konštrukciu z karbónových vlákien, ktoré prešli pokročilými testami stability a zát'aže v rôznych podmienkach. Navyše prináša viac ako jednodňovú výdrž batérie. Prichádza taktiež s rýchlejším hardvérom, dátovým úložiskom a inovatívnym bezdrôtovým dokom v balení.

Dizajn a konštrukcia

Carbon využíva tenkú konštrukciu vyrobenú z uhlíkových vlákien. Dizajn je prémiový, s otočitel'ným displejom do 180 stupňového uhla. Ultrabook je hrubý len 16,5mm a spája v sebe matné plasty, špičkový displej a povrch, ktorý nezanecháva odtlačky prstov. Pri použití všetkých materiálov sa hmotnost' zariadenia ustálila na hodnote 1180g, čo je skutočne nízka hodnota.

Z vrchnej časti vyzerá ultrabook klasicky, má matný rovný povrch, dopĺňajú ho nápisy ThinkPad a Lenovo.

Na spodnej strane sa nachádza informačná nálepka a odvetrávacie mriežky a po bokoch dva malé podlhovasté reproduktory. Ultrabook je vyvýšený pomocou štyroch gumičiek – predné gumičky sú nižšie a zadné gumičky vyššie na lepší prietok vzduchu. Ľavá hrana zariadenia obsahuje napájací konektor, OneLink konektor na prepojenie na LAN kábel, mini DisplayPort a USB 3.0. Pravá hrana zariadenia obsahuje d'alšie USB 3.0 porty, Audio jack 3,5mm a HDMI port. Na palmreste je umiestnený indikátor nabíjania zariadenia v podobe ThinkPad LED-ky. Palmrest ešte obsahuje zapínacie tlačidlo so zelenou LED-kou.

Zadná hrana obsahuje dve odvetrávacie mriežky na ventilátor, ktorý fúka horúci vzduch priamo do LCD displeja, čítačku kariet a SIM slot.

Chladenie ultrabooku bolo dostatočné aj pri spustených náročných aplikáciách. Ultrabook sa zahrieval už pri prehliadaní webu a hladina zvuku bola výrazne vyššia. Počas testu sa nám neustále zahrieval stred ultrabooku a pravá dolná časť LCD displeja.

Displej

O zobrazenie obsahu sa stará špičkový 14-palcový IPS panel s rozlíšením 2560×1440 pixlov. Displej je matný, má výborné pozorovacie uhly a verné zobrazenie farieb. Svietivost' displeja je dostatočne silná aj na priamom slnečnom svetle, v tme je najnižšia intenzita jasu príjemne nízka. Displej je uložený v tenkom ráme, a tak je jeho plocha dostatočne dobre využitá.

Klávesnica a touchpad

Klávesnica zariadenia je mierne utopená v strede zariadenia a chýba jej numerická časť. Rozloženie kláves je rovnomerné a pri písaní vhodne rozmiestnené. Klávesnica je podsvietená bielymi LED svetlami, ktorých intenzita sa dá regulovat' v dvoch stupňoch svietivosti. Klávesnica je taktiež odolná voči poliatiu. Nechýba tu ani klasický trackpoint červenej farby, ktorému prislúchajú aj tlačidlá touchpadu.

Matný touchpad, umiestnený v strede zariadenia, je jednoliaty, 2-tlačidlový a reaguje po jeho celej ploche. Odozva touchpadu je výborná aj vzhl'adom na použitú konštrukciu.

Hardvér a výkon

Procesor je úsporný CPU Intel 6500U z rodiny SkyLake s taktom 2,5GHz so zapnutým TurboBoost do 3,1GHz. Operačná pamäť zariadenia je 8GB DDR3L

s nízkym napájacím napätím. Grafika je v tomto prípade len integrovaná Intel HD Graphics 520, ktorá zvládne staršie a menej náročné hry a, samozrejme, prehrávanie obsahu vo vysokom rozlíšení. Pri našom teste ultrabook zvládol hru Battlefield 4 v rozlíšení 1920×1080 pri minimálnych detailoch na približne 45FPS. Pri hre Need for Speed: Most Wanted 2013 sa situácia opakovala. Hry ako League of Legends bežali plynulo aj na vyšších detailoch a komplikácie nenastali ani pri zobrazení 4k obsahu. Intel HD 520 mal problémy zvyčajne so zobrazením efektov – s výbuchmi či dymom z kolies.

Úložiskom dát je rýchly SSD disk M.2 Liteon s kapacitou 256GB, ktorý má priemerné čítanie 418MB/s a prístupový čas 0,128ms. O ozvučenie sa stará dvojica reproduktorov. Reproduktory hrajú vel'mi príjemne. Maximálna hlasitost' je dostatočne vysoká a kvalita reproduktorov je výborná, i ked' absentujú basy. Kvalita HD webkamery bola primeraná a obraz plynulý a dostatočne zretel'ný aj pri video hovoroch.

Nechýbala tiež výbava ako 5GHz Wi-Fi 802.11ac Intel AC8260, Bluetooth v 4.1,HDMI, 3× USB 3.0, mini DisplayPort, OneLink, snímač odtlačkov prstov a Combo Audio Jack.

Operačný systém

Vstavaný operačný systém je v tomto prípade Microsoft Windows 7 Professional v slovenskom vydaní. Pri práci so zariadením sme boli spokojní s chodom OS. Pri inštalovaní niektorých programov bol potrebný extrémne dlhý čas kvôli ich kompletnej inštalácii, a to aj napriek tomu, že OS bol nainštalovaný na rýchlom SSD disku. Wi-Fi pripojenie bolo rýchle a malo výbornú odozvu. Napriek niektorým zaváhaniam pracoval ultrabook svižne, no štart OS trval viac, ako by sme čakali, okolo 15 sekúnd. Prijali by sme preto skôr predinštalovaný OS Windows 8.1.

O správu systému sa staral aj Lenovo Power manager, ktorý inteligentne spravoval napájanie a dokázal tak výrazne ušetrit' energiu.

Vypočítal spotrebu v reálnom čase, ba aj vypol TurboBoost. O zabezpečenie OS a dát sa starala čítačka odtlačkov prstov. Správa zabezpečenia je na vysokej úrovni a snímač reaguje taktiež výborne.

V balení sme našli aj bezdrôtový dok, ktorý ponúkal USB3.0 porty, HDMI a DP plus napájací adaptér. Dok sa po zapnutí automaticky spároval s X1-tkou. Počas testu sa nám dok niekol'ko ráz sám od seba odpájal a vypisoval, že má slabé pripojenie. Prenosové rýchlosti boli primerané a dok dokázal prehrat' BluRay film či spustit' hru s USB kl'úča bez sekania a výraznej odozvy.

Batéria a výdrž

Poháňanie ultrabooku má na starosti 52Wh batéria. Počas testu sme notebook podrobili rôznym zát'ažiam. Pri nabití na 100% kapacity batérie, pri zapnutom jase na 90% a so zapnutým Wi-Fi sme surfovali na internete, pozerali dva filmy na štyridsat'percentnej intenzite zvuku. Po približne šiestich hodinách prevádzky zariadenia sa batéria vybila na 20%. Pri surfovaní po internete bez vedl'ajších operácií sa výdrž batérie predĺžila ešte o približne hodinu, čo hodnotíme vel'mi pozitívne.

Záverečné hodnotenie

Nový X1 Carbon má v seba vel'a výkonného a moderného hardvéru, ktorý je zapracovaný v tele z uhlíkových vláken. Ultrabook je odolný zvonku (pevná konštrukcia, vodovzdorná klávesnica), ale i zvnútra – čítačka odtlačkov prstov či vstavaný Intel TPM. Je to typický príklad ultrabooku na biznis účely.

Dlhá výdrž, LCD s výbornými pozorovacími uhlami a rozlíšením a rýchle úložisko, ktoré dopĺňa ešte aj pribalený bezdrôtový dok a permanentné online pripojenie. X1 Carbonu ani nie je čo vytknút', ked'že stavil na istotu aj s OS Windows 7. V tomto prípade si ale poriadne priplatíte, pretože azda jediné výrazné mínus je prepálená cena, ktorá presahuje 2000 EUR.

Lukáš Libica

Lenovo Vibe X3

Multimediálny elegán

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 400€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn a konštrukcia
+ displej
+ stereoreproduktory
+ vyladený systém

- chýba optická stabilizácia
- horšie fotky v šere a v tme
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

OS: Android 5.1.1 Lollipop
CPU: Qualcomm MSM8992 Snapdragon 808
GPU: Adreno 418
RAM: 3GB
Úložisko: 32GB/64GB, microSD do 256GB
Rozmery: 154×76,5×9,3mm
Hmotnosť: 175g
Displej: IPS LCD: 5,5' uhlopriečka, 1080×1920 bodov
Fotoaparát: 21 MP, f/2.0, 27mm, dual-LED blesk, video 2160p@30fps
WLAN: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, Wi-Fi Direct
Bluetooth: v4.1, A2DP, LE
Baréria: 3500 mAh, Quick Charge 2.0

HODNOTENIE:

Dnešná recenzia ponúkne pohľad na ďalší prírastok v modelovej rade smartfónov od spoločnosti Lenovo, na model Vibe X3. Ten sa radí do vyššej strednej triedy.

Balenie

Vo farebnej podlhovastej škatuli so smartfónom nájdeme okrem telefónu aj 2a nabíjačku (s celkovým výkonom 10,4w), ihlu na vytiahnutie zásuvky pre sim kartu, usb 2.0 Kábel a slúchadlá s mikrofónom a tlačidlom na ovládanie hovorov na kábli. Toto vcelku štandardné príslušenstvo nájdeme aj u iných výrobcov smartfónov. V balení sa nachádza aj originálny priesvitný plastový kryt na telefón, ten po nasadení ochráni pred pádmi najmä zadnú časť a pravý a ľavý bok telefónu. V balení nakoniec nájdeme aj tenkú ochrannú fóliu, ktorú je možné nalepiť na displej. Fólia v balení určite poteší, no viac by sme uvítali nalepovanie tvrdené sklo, ktoré by poskytlo vyššiu mieru ochrany v porovnaní s fóliou.

Dizajn a konštrukcia

Vibe x3 na prvý pohľad zaujme svojím symetrickým a elegantným dizajnom. Smartfón má rozmery 154×76,5×9,3mm a hmotnosť 175 gramov. Vyššiu hmotnosť nie je pri držaní výraznejšie cítiť, väčšie rozmery však môžu niekomu prekážať. Napriek tomu padne smartfón do ruky veľmi dobre, môže za to najmä jeho zaoblená zadná časť a tenkosť zariadenia. Hrúbku 9,3mm má lenovo vo svojom najhrubšom mieste a smerom k ľavému a pravému okraju sa hrúbka rovnomerne stenčuje. Telo smartfónu tvorí kombinácia kovu, plastu a skla. Prednej strane dominuje 5,5-palcový ips lcd displej s rozlíšením 1080×1920 bodov, ktorý pred poškriabaním chráni sklo gorilla glass 3. Pod displejom sa nachádza trojica kapacitných tlačidiel na navigáciu a pod tlačidlami je umiestnená mriežka jedného z dvojice stereo reproduktorov. Rovnakú mriežku ukrýva druhý reproduktor, ktorý nájdeme nad displejom. Medzi displejom a horným reproduktorom je umiestnený predný fotoaparát s rozlíšením 8 megapixlov. V spoločnosti predného fotoaparátu nechýba ani senzor intenzity osvetlenia okolia, snímač priblíženia a notifikačná dióda.

Okraje smartfónu tvorí hliníkový rám, ten sa tiahne po obvode celého tela. Vďaka kovovému rámu je telo smartfónu veľmi pevné, ani pri použití väčšej sily sa telefón neprehýba, ani nikde nič nevŕzga. Daňou za pevnejšiu konštrukciu je neodoberateľný zadný kryt, batériu tak nie je možné jednoducho a rýchlo vymeniť. Na vrchnej strane smartfónu sa nachádza 3,5mm výstup na pripojenie slúchadiel a infraport slúžiaci na ovládanie podporovaných spotrebičov v domácnosti. Na ľavej strane nenájdeme žiadne tlačidlo, nachádza sa tu však vysúvateľný slot pre dvojicu nano-sim kariet, namiesto druhej sim karty je možné vložiť pamäťovú kartu do veľkosti až 256GB. Na pravej strane je umiestnené zdvojené

tlačidlo na ovládanie úrovne hlasitosti a tlačidlo na vypínanie a zamykanie obrazovky. Na spodnej strane nájdeme usb 2.0 Port. Zadnú stranu tvorí plast s jemne pogumovaným povrchom, vďaka čomu sa smartfón tak ľahko nevyšmykne z ruky, v prípade testovaného modelu je plast bielej farby, v predaji je aj variant v čiernom farebnom prevedení. Celistvosť zadného krytu narúša modul fotoaparátu kombinovaný s led bleskom a čítačkou odtlačkov prstov. Časť s fotoaparátom mierne vystupuje nad okolitý povrch, sklíčko fotoaparátu je tak náchylnejšie na poškriabanie, v tomto prípade sa hodí pribalený plastový kryt.

Hardvér

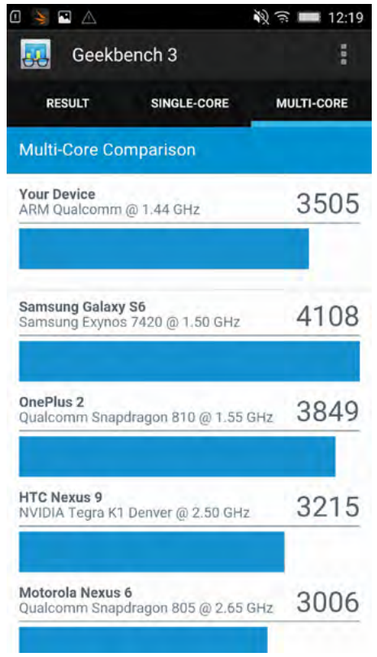
Displej telefónu využíva ips lcd technológiu a má rozlíšenie 1080×1920 bodov. Dnes už týmto rozlíšením lenovo nikoho neohúri, no vzhľadom na uhlopriečku 5,5 palca je stále viac než dostatočné. Použitie nižšieho rozlíšenia v porovnaní s konkurenciou má aj svoje výhody v podobe nižšej záťaže na procesor a grafickú kartu, čo by sa malo odzrkadliť na dlhšej výdrži batérie. Kvalitou obrazu je displej na veľmi dobrej úrovni a v prípade farebného podania či pozorovacích uhlov mu nie je veľmi čo vytknúť. Displej by však mohol dosahovať o niečo vyššiu úroveň jasu, čo by prispelo čitateľnosti po vystavení displeja priamemu slnku. Srdcom zariadenia je 6-jadrový procesor snapdragon 808 od qualcommu, ktorého štvorica menej výkonných jadier beží na frekvencii do 1,2GHz a dvojica výkonných jadier môže bežať až na 1,8GHz.

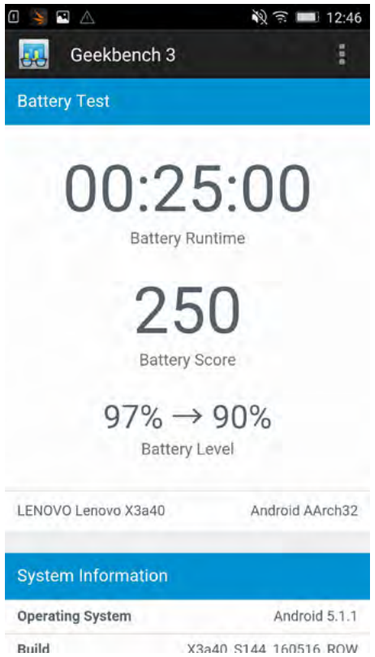
O grafické výpočty sa stará grafický čip adreno 418. Vnútorná pamäť zariadenia dosahuje (podľa modelu) 32GBb alebo 64GB, testované zariadenie bolo vybavené 32GB úložiskom, z ktorého celkovej kapacity si operačný systém odkrojí necelých 8GB. V prípade nedostatku pamäte je možné jej kapacitu rozšíriť pamäťovou kartou microsd do veľkosti až 256GB, v tomto prípade, tak ako aj u mnohých iných dual sim telefónov, nie je možné použiť druhú sim kartu súčasne s pamäťovou kartou – obe totiž zdieľajú jeden spoločný priečinok. Veľkosť operačnej pamäte je viac než dostatočná a dosahuje 3GB.

Hlavný fotoaparát má rozlíšenie 21 megapixlov, nechýba mu rýchle automatické zaostrovanie ani duálny led blesk. Okrem fotografií umožňuje nahrávanie videa aj v 4k rozlíšení (3840×2160 bodov) s frekvenciou 30 snímok za sekundu. Na výber pri nahrávaní sú, samozrejme, aj nižšie rozlíšenia a nechýba ani možnosť záznamu slow motion videa s frekvenciou 120 snímok za sekundu. Tak ako sa na moderný smartfón patrí, ani v prípade lenovo vibe x3 nechýba široká podpora bezdrôtových technológií, v 3g sieťach dokáže smartfón surfovať rýchlosťou do 42mbps, v prípade lte až do rýchlosti 300mbps. K dispozícii je podpora wifi štandardov a/b/g/n/ac, nechýba bluetooth 4.1, Nfc, infračervený port a o zistenie aktuálnej polohy sa okrem systému gps využíva aj glonass. Batéria nie je používateľsky jednoducho vymeniteľná a má kapacitu 3500mah, v prípade batérie poteší podpora rýchleho nabíjania, ktoré ju dokáže nabiť na 60% z jej celkovej kapacity behom 30 minút. Rýchle nabíjanie však funguje len s dodávanou nabíjačkou, prípadne je možné použiť inú s podporou technológie quick charge 2.0.

Softvér

V zariadení je nainštalovaný operačný systém android vo verzii 5.1.1 Lollipop, na aktualizáciu na najnovšiu verziu 6.0 Si však musíme ešte nejaký ten čas počkať. Potešujúcou správou je, že sa lenovo nepúšťalo do žiadnych experimentov s prostredím operačného systému, prostredie je tak z veľkej časti podobné, prípadne takmer navlas rovné s prostredím, ktoré nájdeme v „čistej" verzii androidu na nexus zariadeniach. Nachádza sa tu však niekoľko malých zmien a vylepšení, notifikačná lišta po





vysunutí napríklad zobrazí väčší počet ikon – celkovo až 13, a nechýba ani posuvný ovládač intenzity podsvietenia. Ďalším prídavkom je podpora tém, ktorých zmena sa uskutočňuje v aplikácii centrum tém. Jednotlivé témy umožňujú nielen zmenu pozadia, ale aj ikon a zvukov smartfónu. Po prvom zapnutí nájdeme v menu aj niekol'ko predinštalovaných aplikácií, konkrétne ide o shazam, mcafee security, uc browser, wps office, twitter, evernote, skype a navigáciu route 66, žial', len v 30-dňovej skúšobnej verzii. Tieto aplikácie idú, našt'astie, jednoducho odinštalovat'. Medzi aplikáciami, ktoré sú súčast'ou operačného systému, sa nachádza jednoduchý kompas, krokomer, aplikácia peel smart remote na ovládanie zariadení prostredníctvom infraportu, shareit na zdiel'anie akéhokol'vek obsahu v telefóne (dokonca aj aplikácie), syncit na zálohovanie kontaktov, sms správ a zoznamu hovorov.

Výkon, výdrž a multimédiá

Po výkonnostnej stránke sa pri používaní neobjavili žiadne vel'ké problémy, pohyb v menu, v aplikáciách, ako aj ich spúšt'anie je plynulé a rýchle bez viditel'ného sekania alebo spomalenia. Aj ked' benchmarky nedajú vždy obraz o plynulosti a výkone zariadenia pri každodennom používaní, na jednoduché porovnanie výkonu sme na zariadení spustili benchmark antutu, v ktorom vibe x3 dosiahol skóre 71370 bodov. Ocitol sa tak na rovnakej úrovni, ako napríklad samsung galaxy a9 pro alebo smartfón oneplus 2. Batéria s kapacitou 3500mah dokáže udržat' telefón zapnutý celý deň aj pri náročnejšom používaní. Pri nonstop používaní s nastavením automatického jasu displeja a pri surfovaní na internete alebo počúvaní hudby sa výdrž pohybuje na úrovni okolo siedmich hodín. Pri menej náročnom používaní tak nerobí smartfónu problém ani dvoj- – trojdňová prevádzka bez nutnosti pripojenia na nabíjačku.

Vibe x3 sa na svojom zadnom kryte pýši označením dolby atmos, ktoré by malo znamenat' vylepšený zvukový výstup. Vd'aka dvojici stereo reproduktorov na prednej strane je bez problémov možné sledovat' filmy aj bez slúchadiel, zvuk je kvalitný a reproduktory dokážu hrat' dostatočne nahlas. Najväčšou výhodou je, že ani pri hraní s telefónom orientovaným na šírku sa mriežky reproduktorov nepodarí zakryt' ani väčšími rukami natol'ko, aby sa to negatívne prejavilo na zvukovom výstupe.

Predný fotoaparát s rozlíšením 8Mpix je dostatočne kvalitný na selfie fotografie, no zamrzí jeho užší uhol záberu, pri širšom uhle by sa do záberu dostalo viac obsahu. Zadný 21Mpix fotoaparát používa senzor od sony a okrem statických fotografií dokáže zaznamenat' aj video v 4k rozlíšení. Video je dostatočne kvalitné, má dobré farebné podanie aj kontrast, najviac mu však škodí chýbajúca optická stabilizácia obrazu.

Záverečné hodnotenie

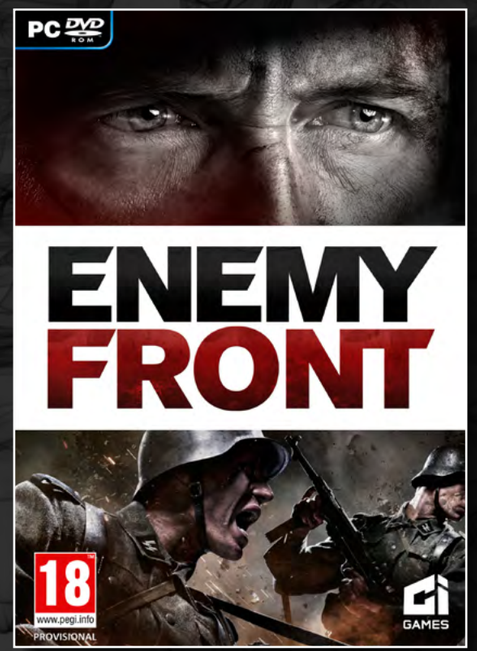
Lenovo vibe x3 zaujme najmä svojím kvalitným spracovaním a pevnou kovovou konštrukciou. Aj napriek väčšej uhlopriečke displeja padne vel'mi dobre do ruky. K plusom patrí aj dvojica vhodne umiestnených reproduktorov, kvalitný displej a slušná výdrž batérie.

Poteší prítomnost' snímača odtlačkov prstov, ten funguje vel'mi dobre a je ho možné použit' aj na odomknutie obrazovky displeja bez potreby zadávania akéhokol'vek kódu – pri vypnutom displeji stačí položit' prst na snímač a telefón sa v momente odomkne. K deficitom patrí chýbajúca aktualizácia na najnovšiu verziu androidu, chýbajúca optická stabilizácia obrazu a iba priemerná kvalita fotografií pri horších svetelných podmienkach. V neposlednom rade trochu zamrzí aj vyššia cena začínajúca na úrovni 400€, aj ked' ide o vel'mi vydarený smartfón, mohla by byt' o niečo nižšia.

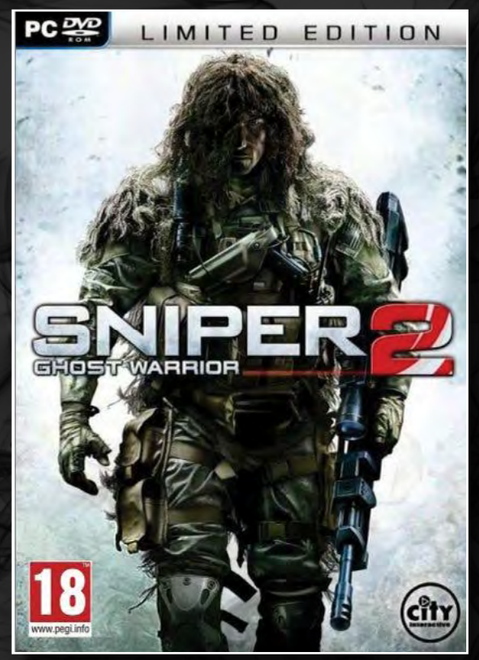
Tomáš Ďuriga

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

1. cena



2. cena



3. cena

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Lenovo X1 Yoga

Nenápadná prestíž, ktorá nesklame!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 2200€

PLUSY A MÍNUSY:

+ váha
+ triezvy dizajn
+ kvalitné materiály a spracovanie
+ dotyková obrazovka a stylus

- cena
- priemerná výdrž batérie

ŠPECIFIKÁCIE:

Procesor: Intel Core i7-6500U 3.1 GH z 4MB ISC 2
Grafika: Intel HD Graphics 520 0 MB Integrovaná
Pamäť: 8GB 1866MHz LPDDR3
HDD: 256GB SSD SSD M.2
Displej: 14" 16:9 WQHD (2560×1440) IPS, Anti-Glare
Dátové mechaniky: bez mechaniky
Rozmery: 333,0mm x 229,0mm x 16,8mm
Batéria: 4-článková Lithium-Polymer 65W
Operačný systém: Windows 10 Professional
Váha: 1,36kg

HODNOTENIE:

Krása počítačov spočíva v tom, že každý je iný a spoločnosti v dnešnej dobe ponúkajú naozaj všetko. Obrovské stolné počítače, ktoré dokážu výkonom konkurovať menším serverom, mobilnejšie zariadenia, ktoré ale stále zastanú prácu desktopu či ultramobilné kúsky, ktoré neponúkajú len dlhú výdrž batérie, ale dokážu zastúpiť aj funkciu dizajnového doplnku. Po akom zariadení ale siahnuť, keď túžite po výkone, výdrži a odolnosti?

Posledných pár rokov tomuto segmentu notebookov a ultrabookov určených pre praktických používateľov dominuje spoločnosť Lenovo so svojou radou ThinkPad a X1 notebookov. Do modelovej rady X1 zariadení pribudol aj 2v1 ultrabook s prívlastkom Yoga.

Obal a jeho obsah

Jednoduchá kartónová škatuľa, v ktorej X1 Yoga dorazila, ale ktorá dostatočne ochránila obsah pri prevoze, ma najskôr sklamala. Našťastie sa v jej vnútri ukrývalo druhé balenie, ktoré bolo oveľa krajšie a premyslenejšie. Hovorí sa nesúď knihu podľa obalu, ale pri prémiových zariadeniach si zákazník naozaj zaslúži byť vizuálne rozmaznávaný, ešte pred rozbalením samotného výrobku.

Obal ale nie je to najlepšie, čo potenciálneho zákazníka čaká. Vo vnútri balenia, ktoré ku mne dorazilo, sa okrem notebooku ukrývalo pár brožúrok, handrička na čistenie, SIM karta Lenovo connect, nabíjačka a ethernetový adaptér, keďže normálny port na sieťové pripojenie sa na notebook kvôli jeho rozmerom nezmestilo.

Prvé dojmy a spracovanie

Absolútne prvá vec, ktorá ma na tomto ultrabooku príjemne prekvapila bola jeho váha alebo skôr jej absencia. Nie nadarmo sa Lenovo chváli, že s celkovou váhou 1360g ide o momentálne najľahšie 14 palcové zariadenie typu 2v1. To sa podarilo hlavne vďaka použitiu karbónových vláken na displeji a zliatiny magnézia na spodnej časti zariadenia.

Aj vďaka týmto pevným materiálom nie je na zariadení pociťovať takmer žiadne prehýbanie. Za vonkajšie matné prevedenie si X1 Yoga získala u mňa veľký palec hore. Potešila aj klávesnica, ktorá si svoju prácu odviedla rovnako kvalitne, či už cez deň, pri horších svetelných podmienkach alebo aj v noci, a to vďaka podsvieteniu, ktoré dokonca ponúka viacero stupňov intenzity. Napravo od touchpadu sa nachádza čítačka odtlačkov prstov, ktorú určite ocenia zákazníci, ktorí si neprajú nechávať svoje dáta nezabezpečené, ale nechce sa im vždy vyťukávať heslo. Zaujímavý je takisto pravý bok notebooku, na ktorom sa okrem HDMI, dvoch USB portov, 3,5mm jacku ukrývajú aj tlačidlá ovládania zvuku a tlačidlo na vypnutie/uspanie zariadenia.

S umiestnením tohto tlačidla som mal trochu problém, lebo mi pár minút trvalo, kým som prišiel na to, ako Yogu zapnúť, ale rýchlo som si na to zvykol. Čo sa ale nedá povedať o špecialite, ktorou sa pýšia viaceré notebooky od spoločnosti Lenovo, a tou je zámena tlačidiel Fn a Ctrl (Fn je umiestnené na úplnom kraji).

Ak by bol Lenovo notebook jediným zariadením, ktoré by som využíval, pokojne by som toto nastavenie nechal i tak. Ale kvôli tomu, že bežne pracujem denne aj na troch počítačoch, z ktorých má väčšina CTRL umiestnené úplne naľavo, som si radšej spravil malú zastávku v BIOS nastaveniach a nastavil som si tlačidlá Ctrl a Fn tak, aby som mal na všetkých zariadeniach rovnaké rozloženie.

Parametre

Model, ktorý nám bol poskytnutý na testovanie, nesie hrdé označenie 20FQ0041XS a ponúka procesor i7-6500U s architektúrou Skylake, 8GB LPDDR3 RAM, 256GB M.2 SSD disk a 14" WQHD IPS monitor s maximálnym rozlíšením 2560×1440 pixlov. Samostatná grafická karta kvôli tenkosti a určenia notebooku neprichádza do úvahy, ale v 90% prípadov postačí aj integrovaná Intel HD Graphics 520. Zo začiatku sa mi zdalo, že za tú cenu v ňom mohlo byť pokojne 16GB RAM, ale počas používania a testovania som ani raz nenarazil na problém, ktorý by bol

spôsobený nedostatkom pamäte. Pre tých, ktorí si myslia, že ju budú potrebovať, je tu možnosť vylepšiť si RAM na 16GB. Okrem týchto najdôležitejších častí ponúka Yoga samozrejme aj bežnú radu portov, ako napríklad 3 USB 3.0, OneLink + dokovací konektor, 3,5mm jack na slúchadlá či mikrofón. Čo už také bežné nie je, aspoň nie pre väčšinu notebookov, je čítačka MicroSD kariet, ktorá sa dá využiť aj na rozšírenie úložného priestoru a zásuvka na SIM kartu, vďaka ktorej si X1 Yoga definitívne zaslúži označenie ultra-mobilného zariadenia.

X1 Yoga ako tablet

Yoga nie je obyčajný ultrabook, pretože ide o zariadenie 2v1. To znamená, že monitor nie je iba pekný, ale je aj dotykový a dá sa na pántoch otočiť o 180 stupňov. Zaujímavosťou Lenovo dizajnu je, že všetky klávesy sa pri úplnom otočení displeja a používaní v móde tabletu zasunú do tela, a tak nedochádza ku náhodným dotykom. Notebook je preto ovľa príjemnejší na používanie v porovnaní s inými zariadeniam typu 2v1, ktoré túto schopnosť nemajú. Ku tabletovému módu nesmiem zabudnúť, že Lenovo sa snaží týmto zariadením oslovit' hlavne profesionálov, ktorí dotykovú funkcionalitu plánujú využívať hlavne v programoch ako je Adobe Photoshop. Preto sa v tele notebooku ukrýva aktívne grafické pero, ktoré je také tenké, že nemohlo byť ani napájané tužkovými baterkami. Pero v sebe ukrýva zabudovanú batériu, ktorá sa nabíja za pomoci dvoch kontaktov vždy po zasunutí naspäť do notebooku. Pri používaní stylusu či prstov som nepostrehol žiadne oneskorenie, a dokonca som sa pristihol pri tom, že pri bežnom používaní (pozeranie videí, prehliadanie internetu, atď.) som siahal skôr po obrazovke, ako po touchpade.

X1 Yoga ako notebook

Väčšinu času som X1 Yoga používal v móde notebooku a ani z tohto hľadisku mu nie je veľmi čo vyčítať. Samozrejme, nové hry sa na ňom vo 1440p rozlíšení hrať nedajú, ale v bežnom 1080p sa na ňom dokážu odreagovať všetci hráči titulov ako Dota 2, LoL a CS: GO, ktoré nevyžadujú samostatnú grafickú kartu. Klávesnica je jedna z tých kvalitnejších. Poteší aj osvedčený trackpoint umiestnený v strede a druhý pár pravého a ľavého tlačidla nad touchpadom. Možno jedinou výčitkou pri používaní X1 Yoga ako notebooku je príliš tenký a ostrý okraj spodnej hrany, ktorá sa mi pri polohe ležiac a písaní nepríjemne zarezávala do rúk. Pri sedení ale takéto problémy nehrozia, takže tento fakt neberiem ako radikálny nedostatok. Z hľadiska výdrže batérie som očakával mierne vyššie výsledky. S cca 6 hodinami bežného používania so zapnutou Wi-Fi je od moderných ultrabookov viac-menej zlatým štandardom. Výkon, ktorý Yoga poskytuje je potešiteľný, aj keď neoslní tak, ako niektoré kúsky od konkurencie. Celkovo je ale Yoga všestranným ultrabookom.

Zhrnutie

Notebook X1 Yoga je nateraz najľahším 14-palcovým 2v1 pomocníkom. S určitosťou vieme, že si túto priečku neudrží naveky. Čo je na tomto ultrabooku ovľa trvácnejšie je jeho telo z kvalitných materiálov, ktoré vydržia aj menej šetrné zaobchádzanie. Dizajn, ktorý ulahodí oku, ale pritom nekričí do sveta, zaujme hlavne praktickú skupinu ľudí. Dotykový monitor a aktívny stylus posúvajú toto zariadenie z hľadiska zábavy a produktivity na novú úroveň. Všetky výčitky, ktoré by som naňho mal mať či nedostatky, ktoré som si všimol pri používaní, sú natoľko nedôležité, že na ne môžem s čistým svedomím zabudnúť. Nanešťastie má ale X1 Yoga pre bežných konzumentov jeden veľký nedostatok, a to je cena. Áno, za kvalitu a výkon sa platí, ale model, ktorý som testoval, by si za tých 2200€ zaslúžil už aspoň 16GB RAM a možno aj väčší úložný priestor. Komu ale nevadí dať za kvalitu trochu viac peňazí a je ochotní neskôr investovať do vlastných komponentov na vylepšenie, kúpu X1 Yoga neoľutuje.

Daniel Paulini

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, 2016, 123 min

Režie: Duncan Jones
Scénář: Duncan Jones, Charles Leavitt
Kamera: Simon Duggan
Hudba: Ramin Djawadi
Hrají: Ben Foster, Travis Fimmel, Dominic Cooper, Paula Patton, Toby Kebbell, Robert Kazinsky, Daniel Wu, Clancy Brown, Ben Schnetzer, Ruth Negga, Burkely Duffield, Daniel Cudmore

PLUSY A MÍNUSY:
+ CGI postavy
+ akce
+ soundtrack
+ daptace virtuálního světa

- drtivá většina obsazení
- scénář
- postavy

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Warcraft: První střet

OPATRNÉ PŘEDSTAVENÍ VELIKÁNA

Warcraft je fenomén jako málokterý. Už se dávno nejedná o sérii videoherních strategií – díky úspěchu knih, spin-offů a především stále populárnímu online MMORPG World of Warcraft má tahle značka po celém světě miliony fanoušků. Proto je docela s podivem, že cesta tohohle fantasy velikána na stříbrná plátna byla tak spletitá a zdlouhavá. Po více jak deseti letech dohadování a příprav se nicméně pouští tato značka i do filmových fanoušků ve snímku Warcraft: První střet. Stojí ale tahle výprava do světa nekonečného sporu orků a lidí za vaši pozornost, nebo se jedná o záležitost primárně pro zatvrzelé fanoušky?

Režisér Duncan Jones byl poměrně zajímavou volbou na pozici toho, kdo by měl tuhle velkolepou a nesmírně populární ságu nakonec zfilmovat. Nejen že má za sebou dvě parádní sci-fi Moon a Zdrojový kód, je především věrným fanouškem a důsledným pařanem World of Warcraft. A koho lepšího pustit k otěžím takto náročného snímku, než fanouška, který už dokázal, že umí točit. Právě díky němu totiž výsledný film nedopadá jako vyložený průšvih, nebot' značnou část neduhů filmu zachraňuje alespoň režijní důslednost právě Jonese. Problém ovšem je, že příliš mnoho důvodů k radosti vám film také nedodá.

Kvalita a stylizace vstříc masám

I přes všechny chyby filmu ale nemohu říct, že bych byl z výsledného produktu vyloženě naštvaný. Jen zkrátka člověk čeká v závislosti na úrovni kvality a stylizace, se kterou Blizzard své značky prezentuje (stačí se podívat například na cutscény z jejich produktů, především pak na samotné scény z World of Warcraft) něco víc než jen stěží nadprůměrné fantasy.

Samotné zpracování není vyloženě průšvih. Úroveň grafických triků a CGI postav je na dobré úrovni a těch několik lapsů by se dalo s přehledem odpustit. Podobně je na tom i vcelku zajímavá kamera Simona Duggana, který dává místy vzpomenout na svůj předešlý projekt 300: Vzestup říše a místy vyloženě potěší i pár záběry. K tomu hraje příjemně adrenalinová kompozice od Ramina Djawadiho, která byt' postrádá vyloženě originální náboj, svoji práci plní dokonale a epické bitvy díky ní mají tu správnou „šťávu". Celkově tak i přes zjevnou stylizaci, která je mířena převážně na mladší publikum, není v samotném zpracování problém (byt' by si látka zasloužila možná poněkud dospělejší a surovější háv, stačí se podívat například na cinematic video k datadisku Warolds of Draenor, které v podstatě představuje alternativní verzi toho, co vám nabídne film).

Důvěrně známé prostředí

To, v čem ovšem snímek trestuhodně míjí svoje publikum, jsou samotné postavy. Jistě, když hrdinové projíždějí důvěrně známými lokalitami, které vzbudí nostalgii v každém divákovi, který měl s předlohou kdy co dočinění (někteří mohou až ve filmu zjistit, že předlohu vlastně před lety hráli), srdce až zaplesá. Problém je, že tyto postavy úplně nefungují, což platí dvojnásob pro lidské hrdiny. Travis Fimmel v roli Lothara působí trestuhodně mimo a plochost jeho postavy je zřetelná v každém momentu, kdy se na plátně objeví. Několik snah o jakýsi emocionální rozvoj jeho uchopení ikonického hrdiny Aliance většinou působí až přehnaně vykonstruovaně a divně. Nejhůře je na tom ovšem Ben Foster. Jeho Strážce je ve své filmové podobě neskutečně hloupě podaný, jeho postava nedává moc smysl (a to i pro lidi znalé této postavy) a přehrávající Foster v napodobenině Ježíše jednoduše celou postavu táhne ke dnu a spolu s ní celou skupinu dalších lidí. Paradoxně o něco lépe na tom jsou orci, jejichž slušné CGI a o něco lépe vystavěné postavy alespoň dávají prostor k nějakému osobnímu projevu a vývoji v rámci dvou hodin, které vám film v sále zabere.

Když ovšem nefungují hrdinové a samotné postavy v rámci děje, poté logicky nefunguje ani samotný děj. Film, který pokrývá v podstatě dva klíčové momenty z historie této značky a přepracovává je k obrazu svému, totiž nad rámec slušných akčních scén nedodává tu správnou epickou podívanou, která by se slušela. Jistě, vše vypadá dobře a efektně, nicméně samotný děj vlastně docela nudí, divák má trochu problém stíhat všechno, co se ve filmu děje, a ve výsledku se tak drtivá většina filmu z hlavy vykouří hned po projekci. Nemluvě o tom, jak fyzicky náročný kvůli tomu všemu film ve výsledku je. Spíše než rozsáhlý epický příběh nově vznikajícího sporu mezi dvěma soupeřícími stranami totiž diváci v kině dostanou dvě hodiny dlouhou představovačku světa, mytologie, postav a samotného konfliktu a pro nějaký příběh už víceméně nezbývá místo. Po pár dílčích sporech a jedné trochu větší, avšak relativně kratší bitce je vlastně po všem. Díky tomu je tak dojem z Warcraft: První střet spíše rozpačitý, nebot' film samotný působí spíše jako prequel k velkým věcem, které se budou dít poté, než jako samostatný snímek, který má nakopnout filmovou sérii.

Služba především pro fanoušky

Na druhou stranu, patříte-li mezi fanoušky série, kteří mají celý kánon tohoto univerza zmáknutý na jedničku, nemá moc smysl vám návštěvu kina rozmlouvat. Film se totiž i přes své výrazné odchylky drží předlohy celkem věrně a účast mnoha klíčových hráčů potěší především právě skalní fanoušky. Ti, kdo ovšem načteno a nahráno tolik nemají, se místy budou ztrácet a to je problém, na kterém bude potřeba pro případné pokračování zapracovat.

Ve výsledku je tak Warcraft: První střet poněkud rozpačitým snímkem. Nad čistým průměrem film drží notná dávka nostalgie a slušné zpracování, které ve světle fantasy pokusů posledních let patří k tomu lepšímu, co kinematografie nabídla. Přesto spousta hrdinů, kterým byste měli fandit, je vám ve výsledku ukradená, příběh samotného filmu moc nefunguje a předtím, než se film pořádně rozjede, vlastně skončí. Těch pár nelogičností a úkroků od dospělosti k dětské naivitě bych ještě byl ochoten přejít. Pro fanoušky je to přesto povinnost, vy ostatní však zvažte návštěvu. O velkých věcech a překonání kletby videoherních filmů totiž ani tentokrát nemůže být řeč. Tak třeba příště.

„Příliš dlouhá předehra a odrazový můstek k dalším dobrodružstvím, který úplně stoprocentní zdaleka není. Filmový Warcraft je slušné akční fantasy, jež ke dnu táhne mizerné obsazení a scénář, který i ze zajímavého filmu udělá po dvou hodinách fyzicky náročnou podívanou, která kromě představení světa a jeho hrdinů vlastně moc nepředvede."

Ivan Bernát

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 113 min

Réžia: James Bobin
Predloha: Lewis Carroll (kniha)
Scenár: Linda Woolverton
Kamera: Stuart Dryburgh
Hudba: Danny Elfman
Hrajú: Mia Wasikowska, Johnny Depp, Helena Bonham Carter, Anne Hathaway, Sacha Baron Cohen, Rhys Ifans, Matt Lucas, Lindsay Duncan, Leo Bill, Geraldine James, Andrew Scott, Richard Armitage, Ed Speleers, Alan Rickman, Timothy Spall

PLUSY A MÍNUSY:
+ hravé prostredie

- príbeh
- slabé postavy
- chýbajúca logika

HODNOTENIE:
★★☆☆☆

Alica v krajine za zrkadlom

CESTOVANIE ČASOM S ALICOU

Dnes už skoro nenájdete rozprávku či populárny príbeh, ktorý by nebol sfilmovaný. A ako idú roky dopredu, mnohé z nich dostávajú nové, vizuálne atraktívnejšie tváre. Tak sa stalo aj Alici, v roku 2010. Chytil sa jej Tim Burton a po vcelku priemernom prvom diele sa do Krajiny zázrakov vracia znova. Ako to s ňou vyzerá tentokrát?

Alica (Mia Wasikowska) už nie je tou osôbkou, čo bývala kedysi. Vždy v sebe síce mala semienko otcovho dobrodružného, trošku šialeného ducha, avšak to semienko plne vyklíčilo až po prvej návšteve Krajiny zázrakov. Po svojom návrate sa z nej namiesto paničky, ktorou ju všetci chceli mat', stala kapitánka lode. Problém ale nastáva, ked' sa jej matka ocitá vo finančnej núdzi a ako jediné východisko vyzerá predaj Alicinho dedičstva po otcovi - jej lode. Pred reálnym svetom Alica znova náhodou uniká do pestrofarebnej krajiny, kde nič nie je príliš šialené, tentoraz nazvanej Krajina za zrkadlom.

Zápletka je oproti prvému dielu ovel'a komornejšia a citlivejšia. Už nejde o žiadne monštrum alebo Srdcovú král'ovnú (Helena Bonham Carter) – hoci tá aj v Krajine za zrkadlom robí vel'a šarapaty, ide o Klobučníka (Johnny Depp). Ten je presvedčený, že je jeho rodina nažive, hoci sám v minulosti tvrdil, že tragicky umreli. Ked' zist'uje, že ani jeho najmilšia Alica nechce uverit', že prežili, vnára sa do depresie, ktorá ho pomaly, ale isto zabíja. Preto je Alica postavená pred nel'ahkú úlohu, musí íst' za samotným Časom (Sacha Baron Cohen), získat' od neho chronosféru, prístroj, ktorý poháňa plynutie času, a pomocou nej sa vrátit' v čase a zachránit' Klobučníkovu rodinu. Každé malé diet'a ale vie, že zahrávat' sa s časom sa nevypláca, a tak Alica svojimi činmi ohrozí nielen celú Krajinu zázrakov, ale aj bytie ako také.

Na to, že témou filmu je cestovanie časom, je príbeh maximálne lineárny a neinovatívny. To, čo ste videli v traileroch je z vel'kej časti iba úvod filmu. Jadro tvorí Alica cestujúca časom, ktorá nevie pochopit', že svojím konaním ohrozuje celý vesmír a nehodlá sa dohodnút' na rozumnejšom riešení situácie a Čas, ktorý ju naháňa, a snaží sa zachránit', čo sa dá. Samotné cestovanie do minulosti a jeho dôsledky sú využité minimálne, až na nezmyselný zákon, že ak niekto v minulosti uvidí sám seba, začne sa kvôli tomu rúcat' realita. Vtipných momentov je tu tiež vel'mi málo, a celú túto podpriemernú kašu dopĺňa mnoho logických chýb.

Zaujímavost'ou je, že Alica v Krajine za zrkadlom je posledný film, v ktorom si zahral (resp. zadaboval) Alan Rickman. Tento britský herec milovaný hlavne za rolu Snapea v Harrym Potterovi zomrel pred piatimi mesiacmi a naposledy svoj hlas prepožičal práve motýl'u Absolemovi. Absolem však vo filme spolu s d'alšími mnohými postavami zaujíma iba vedl'ajšie role. Vel'kú časť príbehu t'ahá iba Alica – Mia Wasikowska a Čas Sacha Baron Cohen, známy napríklad z filmov ako Borat, ale aj Hugo a jeho vel'ký objav či Bedári. Cohen si so svojou rolou celkom poradil, ale ostatné herecké výkony sú vel'mi priemerné.

Veci nedopomáhajú ani zle napísané postavy. Alica sa za celý film vo svojom osobnom vývoji nikam neposunie, a jej postup riešenia problémov reálneho sveta pomocou Krajiny zázrakov je len opakovaním toho, čo už sme videli v prvom diele. Srdcová král'ovná je oproti svojej minulej podobe ovel'a miernejšia, a jej sestra, Mirana (Anne Hathaway), sa správa nelogicky, proti svojej povahe. Malým svetielkom znova ostáva trochu hlúpy a úprimný Čas, hoci nemá zmysel, aby sa postava takejto dôležitosti tak slabo starala o ochranu jednej z najdôležitejších vecí pre existenciu sveta, a aby bola taká neschopná.

Čo bolo a znova je osviežujúce a typické pre Alicu, sú farby. Snímka sa nemusí hanbit', aspoň čo sa týka vizuálu. Hoci ničím výrazne nevyniká, znova nám prináša pestré farby, hravost' a vel'a efektov.

Okrem toho ale Alica v Krajine za zrkadlom ostáva nepodareným filmom. Ani mená ako Tim Burton či Johnny Depp nepomohli tomu, aby sa Alica stala niečím, na čo, pokial' sa ešte nezabudlo, tak sa zabudne o týždeň.

„Alica v Krajine za zrkadlom nedosiahla po latku nastavenú prvým dielom. Práve naopak, nevyniká takmer ničím a l'udí láka iba slávnymi menami a známym príbehom."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 116 min

Režie: Shane Black
Scénář: Shane Black, Anthony Bagarozzi
Kamera: Philippe Rousselot
Hudba: David Buckley, John Ottman
Hrají: Russell Crowe, Ryan Gosling, Angourie Rice, Matt Bomer, Margaret Qualley, Yaya DaCosta, Keith David, Beau Knapp, Lois Smith, Murielle Telio, Gil Gerard, Daisy Tahan, Kim Basinger, Jack Kilmer,
Kostýmy: Kym Barrett

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvělé obsazení
+ humor
+ atmosféra
+ akce
+ scénář

- místy střih
- pár slabších momentů

HODNOTENIE:

★★★★★

Správní chlapi

SEX, DROGY A DISCO

Poslední skaut, Smrtonosná zbraň, Poslední akční hrdina, Iron Man 3, Kiss Kiss Bang Bang, přesně to je výčet filmů, na kterých se ať už režijně nebo scenáristicky podílel Shane Black. Ten ovšem předtím, než se vrhne na další díl v sérii Predátor (v jehož prvním díle si mimo jiné zahrál také jako herec), stihl natočit neonoirovou kriminálku Správní chlapi, která slibovala už od prvních propagačních materiálů podívanou, která se v dnešní době v kinech už moc nevidí. Podařilo se jí naplnit očekávání?

Čekáte-li snímek, který je svými kvalitami jak z jiné doby a svým nábojem a atmosférou připomíná ty nejzábavnější kriminální filmy z osmdesátých a devadesátých let, pak jste na správné adrese. Shane Black ve své novince servíruje přesně to, na co jsou jeho fanoušci zvyklí již z minula, a v tomto ohledu jde ještě dále než jeho celovečerní režijní debut Kiss Kiss Bang Bang. I přesto, že jsou totiž Správní chlapi v podstatě zástupcem žánru, který je posledních x let na ústupu, peníze na nich jdou zatraceně vidět a to je jen a jen dobře. Díky tomu se totiž do kin dostává prvotřídní a nekompromisní žánrovka v precizním audiovizuálním hávu, ve kterou nedoufali už snad ani skalní příznivci.

Ti správní chlapi na stopě

Všechno začíná u perfektní volby hlavních dvou představitelů. Russell Crowe je i přes nadbytečná kila zase po letech neskutečně cool a úspěšně vzpomíná na všechny ty drsňáky, na kterých si postavil svoji kariéru v minulosti. Naproti tomu Ryan Gosling pomocí svého trochu neortodoxního detektiva jen ukazuje, jak obrovský komediální potenciál v něm dřímá. Společně pak dávají dohromady jednu z nejsympatičtějších buddymovie dvojic, která okamžitě aspiruje na velikány tohoto žánru. Jejich vzájemná chemie je skvělá – budou vás bavit celé dvě hodiny a na konci filmu budete chtít přídavek.

Titulní dvojice totiž hraje podle skvěle navrstveného a do značné míry nekompromisního scénáře, který se nebojí jít do probírané látky naplno. Krev, sex, akce, porno, drogy, alkohol a ne úplně tak velcí dobráci, jak by se zdálo. Všechno tu je. Navíc v hutné stylizaci pozdních sedmdesátých let, která na vás dýchá dobovou atmosféru na každém kroku. Potěší také hned několik odkazů, náznaků a přímých využití dobové mentality a populárních artefaktů tehdejší společnosti, stejně jako vystavění děje filmu okolo poměrně archaické zápletky. Přičtěte si k tomu hned několik památných momentů, které se rázem zapíšou mezi nejlepší scénky v tomto žánru, a máte před sebou podívanou, která se nepodobá ničemu, co šlo v posledních letech do kinodistribuce. A to je zatraceně dobře.

Osobité každým coulem

Tenhle nádech let dávno minulých totiž v současnosti funguje naprosto skvěle, neboť si mnoho tvůrců takhle přímočarou a v mnohém nekorektní zábavu jednoduše nedovolí. Tím samozřejmě nechci říct, že by Správní chlapi využívali humor jdoucí za hranice dobrého vkusu (tak jako to dělá každá druhá americká komedie v poslední době), nicméně humor filmu se opírá spíše o společensky nepříliš vhodný a černý humor, tak jako to dělal například Joe Hallenbeck v Posledním skautovi. Říká-li vám tedy něco méně korektní a černý humor, značná porce nadsázky a sarkazmus, v téhle novince se rozhodně nezklamete.

Lví podíl na tom má i audiovizuální zpracování, ve kterém se kameraman Philippe Rousselot opírá o klasiky noir žánru a vytváří jednoho z nejpříjemnějších zástupců moderního neonoir, který svou značně civilní a kontaktní akcí jednoznačně potěší. Zvláště když probíhající akci doprovází důvěrně známé motivy a skladby, které dala dohromady dvojice John Ottman a David Buckley.

Jako za starých časů

Zkrátka, pokud jste vyrůstali, podobně jako já, na drsných hrdinech z osmdesátých a devadesátých let, kteří se sice vymykají společenskému řádu a pro suchou hlášku nejdou daleko, ale v jádru se jedná o dobráky, tímto snímkem si je můžete připomenout. Shane Black přináší do kin silně sympatický snímek, kterému odpustíte i občasnou nedůraznost a slabší části. Protože v místech, kde funguje naplno, jen těžko nachází konkurenci.

Snímek Správní chlapi najdete v nabídce českých (Freeman Entertainemnt) a slovenských (Forum Film) kin od 2. června. Film je přístupný od 15 let.

„Precizní dobová žánrovka servírující nekompromisní humor z úst jedné z nejsympatičtějších dvojic posledních dvaceti let. Pokud jsou drsnější kriminálky plné humoru vaší parketou, neváhejte ani na moment."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Money Monster, 2016, USA, 95 min.

Režia: Jodie Foster
Scenár: Alan DiFiore, Jim Kouf, Jamie Linden
Kamera: Matthew Libatique
Hudba: Dominic Lewis
Obsadenie: George Clooney, Julia Roberts, Jack O´Connell, Dominic West, Caitriona Balfe, Christopher Denham, a ďalší

PLUSY A MÍNUSY:
+ hviezdne obsadenie
+ akcia od začiatku po koniec
+ satirické pasáže

- béčkový záver
- prílišné nať ahovanie času

HODNOTENIE:
★★★★☆

Hra peňazí

AKÚ HODNOTU MÁ VÁŠ ŽIVOT?

Populárna šou zo sveta financií je narušená poslíčkom Kyleom Budwellom (Jack O´Connell) počas živého vysielania. Budwell na základe rád moderátora Lee Gatesa (George Clooney) príde o všetky svoje životné úspory, a tak si z neho spraví rukojemníka. Ako sa situácia vyvíja, Budwell a Gates odhaľujú tajné praktiky zo sveta bankovníctva.

Money Monster, Hra peňazí, je najnovším filmom pod režisérskou taktovkou dvojnásobnej Oscarovej herečky Jodie Foster. Po Little Man Tate, Home For The Holidays a The Beaver je toto už jej štvrtá dráma na režisérskej stoličke.

Ohnisko celého príbehu je zamerané na Lee Gatesa. Egocentrický, arogantný nafúkanec, ktorý ani len nepočúva rady svojej producentky Patty Fenn (Julia Roberts), jeho dlhoročnej nariadenej, ktorá musí trpieť povýšenecké maniere moderátora. Môžeme to badať v prvých scénach filmu, kedy ju počas príprav relácie vôbec nepočúva, a dokonca ani počas samotného priebehu show nedá dopustiť na svoje veľavravné ego. Až keď je jeho život v ohrození, začína si uvedomovať, aký nudný a prázdny život má. Hoci väčšinu času na plátne strávi s Jackom O´Connellom, divák môže badať zaujímavý vzťah medzi Leem a Patty. Hoci väčšinou len cez odposluch, vzťah sa počas celého filmu postupne vyvíja a nenápadne pripomína ich spojenie v Dannyho jedenástke (2001).

Jodie Foster sa umne pohrala so scenárom filmu. Dlhé scény sú natoľko dôležité a zaujímavé, že nedovolia divákovi zavrieť oči čo i len na chvíľu. Zápletka sa divákovi postupne predostiera a každý okamih prinesie novú, významnú informáciu o celom prípade. Typické, dramatické či trilerové scény striedajú chvíľkové, jednoduchšie humorné pasáže s až satirickými dialógmi. Príkladom môže byť Lee Gates, keď dobrovoľne nahradí svoje bežné, sympatické vystupovanie pred kamerami hraním sa na hlupáka. Pamätná je aj scéna Budwella s jeho priateľkou, ktorá ho pred celým národom absolútne zhodí. Prirovná ho k darmožráčovi, ktorý nikdy neposkladal ani len skrinku, no zrazu vie skladať bomby.

Napriek tomu, že nám Hra peňazí neukazuje nič nové – chamtivosť boháčov na úkor bežných ľudí – nejde o typické spracovanie plné bezduchých žvástov . Dialógy sú silné a nútia diváka zamyslieť sa nad podstatnými, životne dôležitými otázkami, akými môžu byť zodpovednosť za seba a druhých, hodnota vlastného života či dôležitosť priateľstva. Mimochodom, skvelé herecké obsadenie je už samo o sebe zárukou kvality. Jediné, čo stačilo, bolo, aby Clooney a Robertsová zahrali svoje bežné, okúzľujúce predstavenie.

To, že je film plný akcie, sa nedá zaprieť. Čo už sa divákovi páčiť nemusí, sú niekedy až príliš pretiahnuté dialógy a scény. Dá sa im však porozumieť, keďže Gates hrá o čas, aby pomohol svojim kolegom, ktorí sú postupne evakuovaní. Režisérka sa stále snažila o akčnosť scén, čo bolo vyzdvihnuté už vyššie, napriek tomu ide miestami o nať ahovanie, aby sa film pretiahol aspoň cez povinnú, jeden a pol hodinovú dĺžku. Dopomôcť si spokojne mohla novými scénami, kde by obšírnejšie vysvetlila niektoré skutočnosti, ktorými sme počas filmu doslova len preleteli.

Hoci je film o finančnom podvode výborne natočený, záver mi prišiel ako z akčného béčka. Ak sa celý čas Fosterová snažila čo najreálnejším spôsobom poukázať na problematiku finančných podvodov, finále nespadá do tejto kategórie .

Napriek všetkému je Hra peňazí príjemným večerným spestrením. Ak ste zvyknutí na množstvo nadávok a miestami nevhodné scény pre diváka mladšieho ako osemnásť rokov, tento film je pre vás to pravé orechové.

„ Film, plný akcie od začiatku až po koniec v spojení s hereckou elitou. Téma Wall Street a finančného sektoru je už síce vo filme stálicou, napriek tomu má však stále čím prekvapiť. "

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
2016, USA, 112 min.

Réžia: Dave Green
Scenár: Josh Appelbaum, André Nemec
Kamera: Lula Carvalho
Hudba: Steve Jablonsky
Obsadenie: Megan Fox, Will Arnett, Laura Linney, Stephnen Amell, Noel Fisher, Jeremy Howard a ďalší

PLUSY A MÍNUSY:
+ vtipné hlášky
+ akčné scény
+ kamera

- minimálna zápletka
- záver ako z nepodarených Avengers

HODNOTENIE:
★★☆☆☆

Ninja korytnačky

MODERNÍ BLOCKBUSTER PODLE STARÝCH NOT

Je jen málo populárních značek, které se v poslední době nedočkaly nové verze, pokračování nebo restartu. Je proto až s podivem, že na pokračování pro mnohé fanoušky kultovního akčního katastrofického snímku Den nezávislosti od Rolanda Emmericha jsme čekali dvacet let. Nyní ovšem kariéra tohoto německého mistra destrukce schytala několik bolestivých neúspěchů, a tak je na čase se vrátit ke svým kořenům. Otázkou ale zůstává: Budete u toho i vy?

Tyhle návraty jsou rizikové. A právě Den nezávislosti: Nový útok je toho bohužel docela zářným příkladem. Roland Emmerich se totiž se svým druhým příspěvkem v této sérii vrací k tomu, na čem si udělal jméno a i přesto, že se na všechny strany snaží působit moderně a aktuálně, jeho nový film hraje podle starých pravidel a jako by zamrzl právě v tom desetiletí. Tím samozřejmě nechci tvrdit, že by byly devadesátky špatné (ostatně velké množství mých oblíbených filmů a filmů, které formovaly můj vkus, vyšlo právě v této době), nicméně takovýto prominentní zástupce žánrové tvorby v devadesátých letech a nyní o dvacet let později, to jsou dva úplně odlišné filmy. Doba se změnila, společnost se změnila a celkové chápání světa i lidí okolo nás se za těch dvacet let docela posunulo. Den nezávislosti ovšem ne.

Jistě, dalo by se argumentovat tím, že já osobně nepovažuji jedničku za kdovíjak povedený či revoluční film (spousta prvků, díky kterým je film glorifikován určitou částí publika, byla provedena jinde a lépe), přesto je to kulturní událost, která je srovnatelná s těmi nejslavnějšími filmovými kusy právě z konce minulého století. A i přes své stáří film překvapivě slušně zestárl a některé z motivů, které původní Den nezávislosti rozebíral, fungují i dnes. A zde přichází na řadu letošní pokračování, které po vzoru několika podobných projektů bere samotnou kostru filmu a několik navrátilců, přidá do výsledného mixu několik nových postav, ideálně s břemenem minulosti, a výsledek prodává jako plnohodnotné pokračování. Prošlo to jiným, proč by to nemohlo projít právě Emmerichovi.

Jenže v tom je právě ten problém. Ať už se totiž Den nezávislosti: Nový útok snaží sebevíc, ta snaha docela přichází vniveč. Emmerich servíruje částečně modernizovanou variaci na to, s čím přišel před dvaceti lety, aniž by se snažil se svým materiálem někam posunout nebo jej upravit pro současné publikum. Přeci jen to, co prošlo bez problémů v devadesátkách, nemusí úplně dobře fungovat v současném filmu, který se navíc vše snaží prodat naprosto cílevědomě. Jenže právě ty postavy, na kterých by tenhle film měl stát, ve výsledku vlastně nefungují. Pokud postavy prodělají vývoj, tak maximálně formou těžkého konstruktu, který má k přirozenosti nebo logice daleko. To ovšem podrývá potom i jejich heroické akce, osobní momenty nebo případné sebeobětování, protože jsou vám takové postavy ve výsledku vlastně úplně ukradené.

Nejhorší na tom všem je však samotný scénář a s tím související dialogy a chování postav v rámci fiktivního světa filmu. Jistě, od blockbusteru podobného ražení není na místě čekat nějaké silně sofistikované momenty, nicméně když postavy s naprosto vážnou tváří přednášejí repliky, nad kterými by kroutil hlavou i páťák, dělají prázdná gesta a nakonec se ještě vrhnou na čiré vykrádání prvního filmu sprostým kopírováním památných momentů, je to už na pováženou.

Takovýhle blockbuster zkrátka bolí a na ploše dvou hodin toho moc nad rámec slušně natočené akce, na které jdou utracené peníze zatraceně vidět, nenabídne. Hloupé postavy, nepříliš povedená výstavba děje a prázdné momenty, to je něco, co se neodpouští jen tak snadno. Na druhou stranu ale chápu, že fanoušci původního filmu mají k podobným věcem trochu větší toleranci, a proto je pro ně tahle novinka jistou malou domů. Pokud ovšem od nového blockbusteru Rolanda Emmericha čekáte něco víc než jen efektivní akční výplach všeho, co mu jakž takž fungovalo posledně před dvaceti lety, budete v kině nakonec zklamáni.

„Nezáživný film, ktorý ale možno pobaví vaše deti tak, ako kedysi vás bavil kreslený seriál z 80. rokov."

Ivan Bernát

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 90 min

Réžia: Andrew Stanton
Scenár: Andrew Stanton
Kamera: Jeremy Lasky
Hudba: Thomas Newman
Hrajú: Ellen DeGeneres, Albert Brooks, Diane Keaton, Eugene Levy, Ty Burrell, Kaitlin Olson, Ed O'Neill, Willem Dafoe, Producenti: Lindsey Collins
Strih: Axel Geddes

PLUSY A MÍNUSY:
+ postavy
+ dabing

- príbeh

HODNOTENIE:
★★★★☆

Hľadá sa Dory

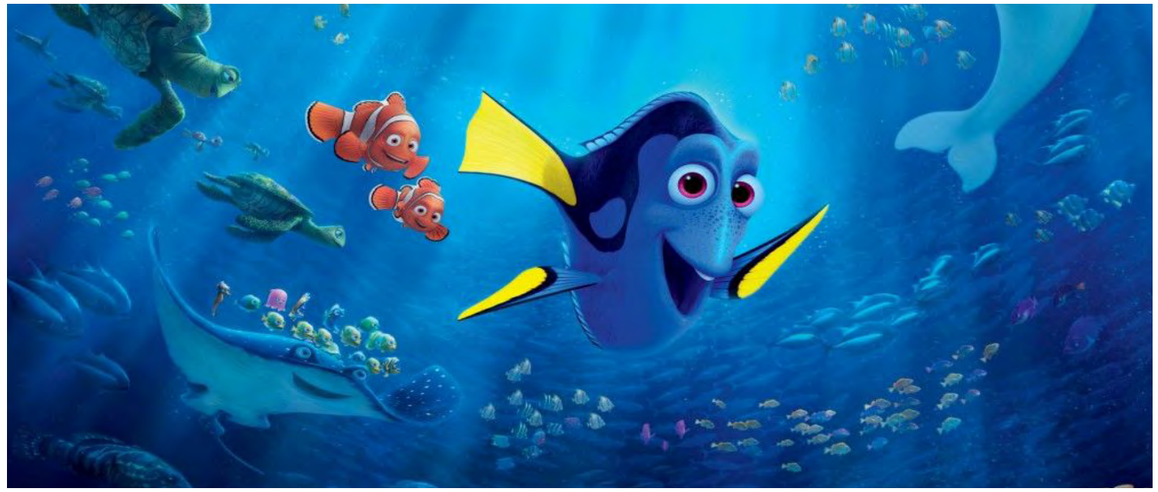
BEŽNÝ PRÍBEH ŠPECIÁLNEJ RYBIČKY

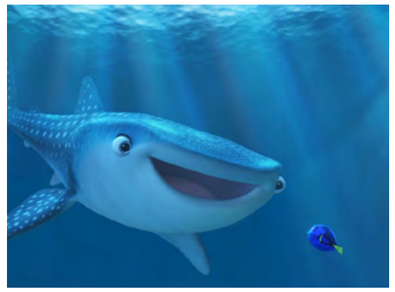
Trinásť rokov ubehlo, odkedy sa obľúbené rybky prvýkrát objavili na filmových plátnach. Trinásť rokov sa čakalo na pokračovanie jedného z najznámejších animákov, Hľadá sa Nemo (2003). Preto nečudo, že Doryin príbeh vyvolával veľké očakávania. A naozaj, keď sa Hľadá sa Dory objavila v kinách, rekordy padali ako českí turisti v Tatrách. Už len v deň premiéry Dory získala rekord za najväčší zárobok počas jedného dňa ($55M) a v lámaní rekordov stále pokračuje. Pozrime sa spoločne na to, či si toľko slávy naozaj zaslúži.

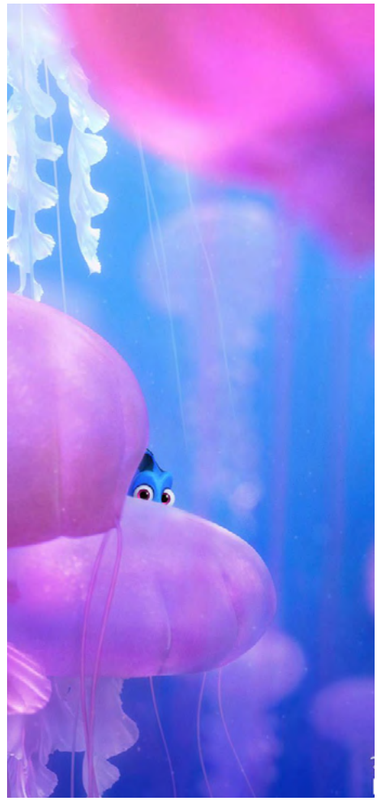
Dory nie je typická rybička. Okrem jej bláznivej povahy má ešte jednu zvláštnosť. Trpí stratou krátkodobej pamäte. To v skratke znamená, že zhruba každých desať sekúnd zabudne, na čo myslela. Avšak niektoré spomienky sa dokázali usadiť aj v takejto narušenej pamäti. A preto, hoci sa mohlo zdať, že Dory na svoju minulosť zabudla, opak je pravdou a bolo len otázkou času, kedy si spomenie. Trinásť rokov sme čakali na tú chvíľu, a Dory si konečne spomenula. Na to, že má rodinu, že sa im v detstve stratila, a že jej veľmi chýbajú. A hoci v reáli je medzi Hľadá sa Nemo a Hľadá sa Dory veľký časový sklz, vo filmovom svete ubehol iba rok a my sa môžeme tešiť na ďalšie oceánske hľadanie, tentokrát Doryiných rodičov.

Hľadá sa Dory sa snaží nepodobať sa na Nema. Dej sa presúva do liečebného inštitútu pre morské zvieratá v Kalifornii a na scénu prichádzajú nové postavy. Avšak koncept príbehu a posolstvo ostávajú rovnaké, zrecyklované z prvého dielu. Stále ide o rodinu, prekonávanie nemožných prekážok (ktorých má v sebe Hľadá sa Dory také množstvo, že vám po chvíli bude jasné, že táto modrá rybka prežije všetko), myšlienky typu „nesúď knihu podľa obalu" a podobne. Hoci nenudí, dej neprekvapí, čo je najvýraznejšie hlavne ku záveru filmu. Snímka takisto nie je výrazná ani po humornej stránke, hoci mnohých potešia časté narážky na Hľadá sa Nemo či na ostatné pixarovské filmy.

Veľmi však potešia postavy. Dory je ako hlavná hrdinka výnimočná a ľahko obľúbiteľná. Je zaujímavé sledovať cez jej osud, aké rozličné problémy spôsobuje strata krátkodobej pamäte. Dory ale na plátne nie je sama, okrem starých známych, Nema a Marlina, film dopĺňajú aj nové sympatické postavy. Do oka hneď udrie chobotnica Hank, prototyp „navonok drsnej, vo vnútri jemnej" postavy, a k nemu sa ešte pridáva milá dvojica krátkozrakej žraločice Viery a belugy Baileyho. Veľká škoda je, že tieto postavy nedostali žiaden priestor na osobný rozvoj, a ak aj nejaký vývoj postavy nastal, pôsobil veľmi povrchne a plocho.







Animácia Pixaru si opäť drží svoju úroveň. Voda je krásna, dizajn rybičiek sa podobá tomu z 2003, takže mnohé rybky vyzerajú trochu retro či dokonca až zastarane. Nie je to však nič, čo by rušilo filmový zážitok. Veľmi zaujímavo je animovaná chobotnica Hank. Vedúci dizajnu a animácie postáv Jeremie Talbot sa vyjadril, že zanimovať pohyb chobotnice bolo veľmi náročné. Na Hankovom pohybe pracovali animátori vyše dva roky. Takisto aj vytvorenie scény, v ktorej Hank po prvýkrát stretne Dory, trvalo vyše dva roky. Výsledkom je jeho zaujímavý spôsob pohybu, ktorý môžete vo filme obdivovať.

Pri filmoch so slovenským dabingom (čo bývajú zväčša rozprávky) vždy vzniká rovnaký problém. Kto už bol na nejakom predabovanom animáku, vie, o čom hovorím. Tým problémom je samotný dabing. Nejde ani tak o nekvalitu hercov, skôr o zle preložené repliky, z ktorých následne uniká všetok vtip a film stráca na kvalite. Našťastie, a som veľmi rád, že to môžem napísať, u Dory tomu tak nebolo. Či už ide o texty postáv, alebo nápisy v scénach, slovenský preklad je v tomto filme naozaj slušný. Nápisy na značkách sú na plátne preložené a dopracované, aby vyzerali prirodzene, niektoré mená sú preložené na slovenské verzie. Najkrajšie je na tom to, že to všetko dáva zmysel.

Dory mala naozaj ťažkú úlohu. Už navždy bude porovnávaná so svojim predchodcom, velikánom Hľadá sa Nemo. Túto úlohu splnila len čiastočne. Hoci Nema nezahanbí, svojím obsahom sa radí iba ku priemeru toho, čo nám vie Pixar ponúknuť.

„Hľadá sa Dory sa veľmi snažila, aby sa vyrovnala svojmu predchodcovi. A hoci na Nema nemá, stále je to medzi animákmi kvalitné dielo, ktoré sa pozerá ľahko a príjemne."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Conjuring 2 USA, 2016, 133 min.

Režia: James Wan
Kamera: Don Burgess
Strih: Kirk Morri
Hudba: Joseph Bishara
Hrajú: Vera Farmiga, Patrick Wilson, Madison Wolfe, Frances O'Connor, Lauren Esposito

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh s dobrým záverom
+ kamera
+ strih
+ hudba
+ sympatické postavy
+ dobré herecké výkony
+ strašidelnost'

- hororové klišé

HODNOTENIE:

★★★★☆

V zajatí démonov 2

ŠTEDRÁ DÁVKA STRACHU

Pokračovanie úspešného hororu V zajatí démonov, opäť v podaní Jamesa Wana, známeho z minulosti hororm ako Saw či Insidious, nám ponúka d'alšiu štedrú dávku strachu.

V službách objasňovania duchárskych záhad sa k slovu opäť dostáva renomovaný manželský pár Lorraine a Ed Warrenovci, ktorý tentokrát zavíta až do d'alekého Londýna, v snahe dokázať alebo popriet' démonickú aktivitu. Film má dve základné línie. Jedna línia rozvíja príbeh a vzt'ah Warrnerovcov a druhá sleduje príbeh rodiny sužovanej démonom. V úvode sa dostávame do nedobrej predtuchy Lorrain, ktorá nás navnadí na hororovú atmosféru. Nevidíme, čo sa presne stalo, ale tušíme, že je to niečo hrozné, nakol'ko Lorrain chce, aby so svojou prácou skončili. Preto spočiatku manželia nechcú zobrat' ani záhadný londýnsky prípad.

Terčom hrôzy sa stáva rodinný dom v Enfielde, v ktorom posadne zlý duch iba 11-ročné dievčatko. Prípad sa stáva čoraz viac medializovaný, pretože svedkami nadprirodzených javov neboli len členovia rodiny, ale aj susedia, policajti a neskôr aj filmový štáb. Warrenovci nakoniec prichádzajú na tri dni pozorovať rodinu a pokúšajú sa zistiť, či náhodou nejde o podvod.

Film sa necháva inšpirovať skutočným príbehom zo sedemdesiatych rokov, známym ako Enfieldský poltergeist, čo robí filmový zážitok ešte intenzívnejším. Ak si predstavíte, že čo i len časť z videného môže byť pravda, chĺpky sa vám stavajú dupkom. A ak aj by sme si odmysleli tento fakt, film v kinosále vel'mi úspešne vyvoláva nepríjemné pocity strachu a hrôzy z nepoznaného. Stotožňujeme sa so sympatickými hlavnými hrdinami, chápeme ich konanie a neostávame chladnými voči ich osudom. Film nás vt'ahuje do deja a strácame pojem o čase, aj napriek jeho dĺžke (134 minút). Pri hororoch som sa častokrát stretla s hluchými pasážami, ktoré neposúvajú príbeh d'alej, nudia alebo obsahujú zbytočne dlhé akčné sekvencie, ktoré tým pádom strácajú na sile. V tomto prípade sú však takéto pasáže eliminované. Tvorcovia nás nenechávajú čakať, informácie dávkujú presne tam, kde treba, bát' sa budete však skoro stále. Príbeh nerozvíja iba zúfalstvo a démonickú posadnutosť jednej osoby, ale sleduje aj d'alšie postavy a ich skúsenosť s nel'udskou bytosťou. Aj vedľajšie postavy majú svoju motiváciu. Film sa tak výborne vyhýba hluchým scénam. Samozrejme, so súmrakom sa všetko zhoršuje a vtedy začína ten pravý horor. Cez deň sa zas hrdinovia snažia o rozlúsknutie záhady. Páči sa mi línia médií, ktoré zohrávajú dost' vel'kú úlohu v živote oboch rodín. Na konci sa dočkáme pekného záveru, ktorý má pointu, ktorú u vel'a hororov nenájdeme.

Miernou výhodou je síce vidieť prvý diel, tam sa zoznámite s dvojicou Warrenovcov a ich predchádzajúcim prípadom, ale nie je to nevyhnutné k tomu, aby ste dvojke pochopili a užili si ju. Navyše prvý diel je oproti druhému ovel'a slabší, aj keď získal vysokú popularitu a zarobil okolo 300-tisíc eur. Výborný strih a podmanivá kamera, ktorá tajomne kĺže po dome, nájazdy na tvár, ktoré nás s odjazdom presúvajú do iného priestoru a času a mätúce uhly kamery vyvolávajú pocity úzkosti, na ktoré sa jednotka jednoducho nechytá.

Čomu sa však nevyhneme sú opäť hororové klišé, ktoré sa objavujú už od 90-tych rokov. Hrôzostrašné mníšky, strašidelné detské postavy, hracia skrinka, duch v skrini a staré dobré l'akačky. Mám pocit, že by sa už hororová tvorba mohla posunúť d'alej. Dokonca si môžeme vypočuť aj zopár patetických rozhovorov o láske a kráse krest'anského manželstva. Stále to však funguje a Wan má všetko dokonale remeselne zvládnuté.

Film v Zajatí démonov 2 je svetlým bodom v súčasnej, hororovej tvorbe. Nevsadil iba na efekt a pripúta vás do kresla. Dá vám dôvod, prečo sa bát' a ako bonus ukáže zábery zo skutočného prípadu.

„Známy hororový režisér James Wan nám uštedril d'alšiu kvalitnú, duchársku nádielku. Film V zajatí démonov ukazuje, že dobrý horor sa stále dá urobiť a určite poteší fanúšikov mainstreamového hororu."

Iva Szábová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Flaskepost fra P, 2016, 112 min.

Režia: Hans Petter Moland
Scenár: Nikolaj Arcel, Jussi Adler - Olsen
Kamera: John Andreas Andersen
Hudba: Nicklas Schmidt
Obsadenie: Nikolaj Lie Kaas, Fares Fares, Pål Sverre Hagen, Jakob Ulrik Lohmann, Johanne Louise Schmidt, Jakob Oftebro

PLUSY A MÍNUSY:
+ záver snímku

- slabé dialógy
- zdĺhavosť
- „cool momenty"

HODNOTENIE:
★★★★☆

Odkaz vo fľaši

MODERNÝ EURÓPSKY FILM

Keď sa k detektívom Carlovi Mørckovi (Nikolaj Lie Kaas) a Assadovi (Fares Fares) dostane 8 rokov starý odkaz vo fľaši s volaním o pomoc, začína sa pre slovenského filmového diváka netypické dobrodružstvo. Mieša sa v ňom viera s filozofiou a akcia s dlhými, chladnými zábermi. Zároveň je odkaz vo fľaši filmom ukazujúcim smer, ktorým by sa mohla európska kinematografia v nasledovných rokoch uberať.

Úprimne, Odkaz vo fľaši nie je filmárskym veľdielom. Avšak pokiaľ niekedy platí, že cesta je dôležitejšia ako cieľ, teraz je to naopak. V kinosále asi príde doba, kedy sa budete nudiť, v konečnom dôsledku pri odchode z kinosály však budete radi, že ste film videli.

Detektívna zápletka rozprávajúca o tajomnom psychopatovi unášajúcom deti ich hlboko veriacim rodičom nie je podaná veľmi originálnym spôsobom. Asi do dvoch tretín sa nestane nič nečakané, čo by diváka dokázalo prekvapiť. Určite za to môžu aj nie práve najšťastnejšie napísané dialógy. Nie že by boli vyslovene zlé, ale nedokážu vás pripútať k postavám, chýba im iskra, vďaka ktorej by u diváka vzplanul skutočný záujem. Assad s Carlom sa v priebehu filmu často rozprávajú o viere. Assad je veriacim moslimom, naproti tomu je Carl zatrpknutým ateistom. Tieto dialógy mohli byť vrcholom filmu, žiaľ, chýba im hĺbka. Zväčša kĺžu po povrchu a neprinášajú do večného sporu o podstate sveta žiadne nové zaujímavé argumenty

Ďalším problémom scenáru je veľké množstvo postáv bez významnejšej role v príbehu. Knižnú predlohu som nečítal, no verím, že v nej majú svoje opodstatnenie, vo filme sa im však nevenuje dostatok priestoru, a preto nie sú vykreslené dostatočne do hĺbky. Preto pôsobia trochu zbytočne. Namiesto dvoch postáv, o ktorých sa beztak veľa nedozvieme, by som ocenil skôr jednu, ale za to komplexnejšiu.

Škandinávci nie sú k svojim hrdinom práve milosrdní, a krvou sa v Odkaze vo fľaši veľmi nešetrí. Fanúšikom gore sa budú niektoré scény veľmi páčiť. Pokiaľ je akcia dostatočne surová, pôsobí zábavne a zaujímavo, nanešťastie však tvorcovia niekedy skĺzali k veľkolepým záberom à la Cobra 11, ktoré pokladám za nepatričné.

Hudba si zväčša plní svoj účel, a tým je budovanie temnej a tajomnej atmosféry. Vďaka kontraproduktívnej snahe o coolovosť však v jednej scéne zaznie aj pesnička Bar In Amsterdam od skupiny Katzenjammer, a ten, kto ju pozná určite dokáže pochopiť, že tajomnosť je nenávratne stratená. Celý záber následne pôsobí ako nalepený z úplne iného filmu

Za pozornosť však určite stojí kamera. Kameraman perfektne pracuje s veľkými celkami, na Dánsku krajinu sa pozerá krásne. Chladná estetika typická pre kinematografiu severnej Európy môže na Slováka pôsobiť veľmi osviežujúco. Žiaľ, dlhé zábery spolu s nezáživnými dialógmi netvoria práve najšťastnejšiu kombináciu. Táto nevyváženosť pôsobí zdĺhavo, pri dĺžke skoro dve hodiny až odstrašujúco. Oplatí sa však vydržať.

Posledná tretina snímku je totižto nečakane podarená. Film zrazu naberá na hĺbke a divák prekvapene zistuje, že mu na postavách naozaj záleží. Naplno je vyžitý motív krstu a vody, ktorý sa tiahne celým filmom a dlhé zábery konečne začínajú fungovať tak, ako by mali. U diváka sa dostavuje katarzia, v ktorú v polovici filmu ani len nedúfal.

Dnešná spoločnosť je myšlienkovo rozdelená na konzervatívcov a liberálov, tento film by sa však mohol páčiť obidvom skupinám. Tým, že hlavným hrdinom je veriaci moslim, je vodou na mlyn nadšencom multikulturalizmu, téma viery v závere snímku zas poteší konzervatívne krídlo populácie. Odkaz vo fľaši teda spája dva svety, ktoré si na prvý pohľad vôbec nerozumejú. A to je dobre. V konečnom dôsledku je filmom, ku ktorému treba byť milosrdný a vydržať ho pozerať až do konca. Oplatí sa to.

„Film je priemernou kriminálkou, snažiacou sa o umelecký presah, čo sa nie vždy podarí, s perfektným záverom, na ktorý sa oplatí si počkať."

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 120 min

Režie: Roland Emmerich
Scénář: Nicolas Wright, James A. Woods, Dean Devlin, Roland Emmerich, James Vanderbilt
Kamera: Markus Förderer
Hudba: Harald Kloser, Thomas Wanker
Hrají: Maika Monroe, Joey King, Jeff Goldblum, Liam Hemsworth, Bill Pullman, Vivica A. Fox, William Fichtner, Jessie Usher, Charlotte Gainsbourg, Brent Spiner,
Producenti: Roland Emmerich,

PLUSY A MÍNUSY:

+ slušné triky
+ množství akce

- scénář
- dialogy
- postavy
- děj

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Den nezávislosti: Nový útok

MODERNÍ BLOCKBUSTER PODLE STARÝCH NOT

Je jen málo populárních značek, které se v poslední době nedočkaly nové verze, pokračování nebo restartu. Je proto až s podivem, že na pokračování pro mnohé fanoušky kultovního akčního katastrofického snímku Den nezávislosti od Rolanda Emmericha jsme čekali dvacet let. Nyní ovšem kariéra tohoto německého mistra destrukce schytala několik bolestivých neúspěchů, a tak je na čase se vrátit ke svým kořenům. Otázkou ale zůstává: Budete u toho i vy?

Tyhle návraty jsou rizikové. A právě Den nezávislosti: Nový útok je toho bohužel docela zářným příkladem. Roland Emmerich se totiž se svým druhým příspěvkem v této sérii vrací k tomu, na čem si udělal jméno a i přesto, že se na všechny strany snaží působit moderně a aktuálně, jeho nový film hraje podle starých pravidel a jako by zamrzl právě v tom desetiletí. Tím samozřejmě nechci tvrdit, že by byly devadesátky špatné (ostatně velké množství mých oblíbených filmů a filmů, které formovaly můj vkus, vyšlo právě v této době), nicméně takovýto prominentní zástupce žánrové tvorby v devadesátých letech a nyní o dvacet let později, to jsou dva úplně odlišné filmy. Doba se změnila, společnost se změnila a celkové chápání světa i lidí okolo nás se za těch dvacet let docela posunulo. Den nezávislosti ovšem ne.

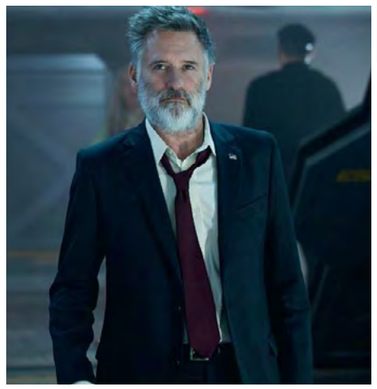
Jistě, dalo by se argumentovat tím, že já osobně nepovažuji jedničku za kdovíjak povedený či revoluční film (spousta prvků, díky kterým je film glorifikován určitou částí publika, byla provedena jinde a lépe), přesto je to kulturní událost, která je srovnatelná s těmi nejslavnějšími filmovými kusy právě z konce minulého století. A i přes své stáří film překvapivě slušně zestárl a některé z motivů, které původní Den nezávislosti rozebíral, fungují i dnes. A zde přichází na řadu letošní pokračování, které po vzoru několika podobných projektů bere samotnou kostru filmu a několik navrátilců, přidá do výsledného mixu několik nových postav, ideálně s břemenem minulosti, a výsledek prodává jako plnohodnotné pokračování. Prošlo to jiným, proč by to nemohlo projít právě Emmerichovi.

Jenže v tom je právě ten problém. At' už se totiž Den nezávislosti: Nový útok

snaží sebevíc, ta snaha docela přichází vniveč. Emmerich servíruje částečně modernizovanou variaci na to, s čím přišel před dvaceti lety, aniž by se snažil se svým materiálem někam posunout nebo jej upravit pro současné publikum. Přeci jen to, co prošlo bez problémů v devadesátkách, nemusí úplně dobře fungovat v současném filmu, který se navíc vše snaží prodat naprosto cílevědomě. Jenže právě ty postavy, na kterých by tenhle film měl stát, ve výsledku vlastně nefungují. Pokud postavy prodělají vývoj, tak maximálně formou těžkého konstruktu, který má k přirozenosti nebo logice daleko. To ovšem podrývá potom i jejich heroické akce, osobní momenty nebo případné sebeobětování, protože jsou vám takové postavy ve výsledku vlastně úplně ukradené.

Nejhorší na tom všem je však samotný scénář a s tím související dialogy a chování postav v rámci fiktivního světa filmu. Jistě, od blockbusteru podobného ražení není na místě čekat nějaké silně sofistikované momenty, nicméně když postavy s naprosto vážnou tváří přednášejí repliky, nad kterými by kroutil hlavou i páťák, dělají prázdná gesta a nakonec se ještě vrhnou na čiré vykrádání prvního filmu sprostým kopírováním památných momentů, je to už na pováženou.

Takovýhle blockbuster zkrátka bolí a na ploše dvou hodin toho moc nad rámec slušně natočené akce, na které jdou utracené peníze zatraceně vidět, nenabídne. Hloupé postavy, nepříliš povedená výstavba děje a prázdné momenty, to je něco, co se neodpouští jen tak snadno. Na druhou stranu ale chápu, že fanoušci původního filmu mají k podobným věcem trochu větší toleranci, a proto je pro ně tahle novinka jistou malou domů. Pokud ovšem od nového blockbusteru Rolanda Emmericha čekáte něco víc než jen efektivní akční výplach všeho, co mu jakž takž fungovalo posledně před dvaceti lety, budete v kině nakonec zklamáni.



„Druhý Den nezávislosti je velkolepý a akční blockbuster, který i přes snahu působit moderně táhne ke dnu devadesátkový přístup a nesmírně hloupý scénář. Pro fanoušky originálu to asi bude stačit, ale pokud čekáte alespoň trochu solidní letní sci-fi blockbuster, hledejte jinde.

Michaela Medved'ová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

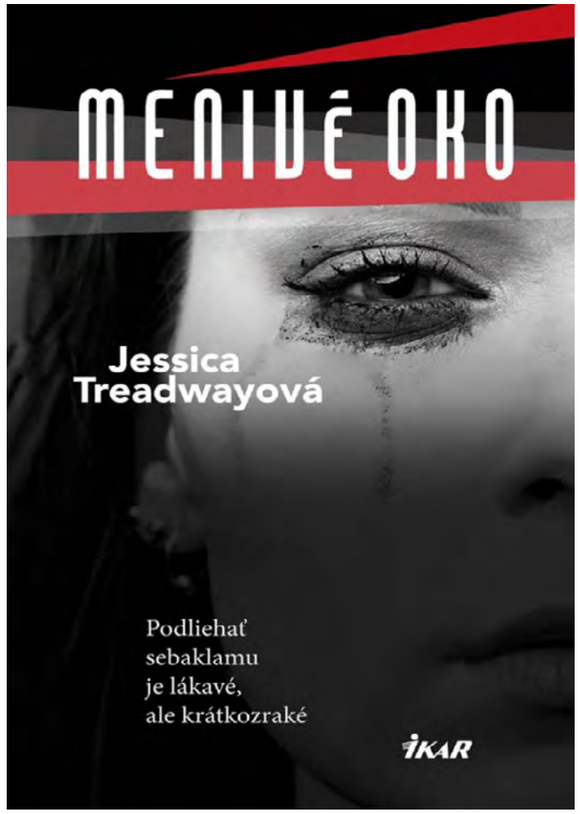
Jessica Treadwayová – Menivé oko

Rok vydania: 2015
Žáner: Beletria pre dospelých, dobrodružstvo, thriller
Počet strán: 360

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavá zápletka
+ rozbehnutie deja v druhej polovici knihy

- neustálená retrospektíva
- ignorovanie zjavnej pravdy hlavnou hrdinkou
- nezáživný začiatok
- knihe chýba dynamika
- autorka nejde do hĺbky



HODNOTENIE:

★★★☆☆

Menivé oko

OČIVIDNÁ PRAVDA

Sú skutočnosti, ktoré sú silnejšie, väčšie ako pravda. Ak sa na tieto skutočnosti upneme, čo potom, ked' prestaneme rozlišovať, v čom pravda naozaj tkvie? Čo ak je všetko inak, ako si myslíme?

Hlavná hrdinka Menivého oka, Hanna, to v živote nemá l'ahké a dalo by sa povedat', že ako tínedžerke sa jej nedostalo poriadnej výchovy – jej otca totiž zavreli do väzenia kvôli bankovým podvodom, čím jej matka utrpela nielen psychicky, ale aj fyzicky; a tak sa mladá Hanna ocitá sama proti svojmu osudu.

Ten jej postaví do cesty Joa, budúceho manžela, s ktorým sa napriek všetkému snažia dobre vychovávat' svoje dve dcéry. Jednej z nich, Dawn, však diagnostikujú nepríjemnú očnú vadu – lenivé oko alebo inak tupozrakost', ktorá jej zmení život. Dawn to nemá l'ahké nikde, kde príde, pretože všade je svedkom toho, ako ju iní posudzujú. Takýto problém je jednoznačne dôležitým faktorom vo formovaní psychiky mladého človeka, no je škoda, že sa k nemu autorka nestavia rovnako.

Namiesto toho len prostredníctvom Hanniných spomienok opisuje šikanu, ktorú Dawn musela kvôli tomuto postihnutiu zažívat', ale nezachádza do väčšej hĺbky, v ktorej by sa postave venovala komplexnejšie.

Do tejto situácie je zasadený dejotvorný prvok príbehu, a to pokus o vraždu. Ním sa príbeh v skutočnosti začína, hlavná hrdinka objasňuje skutočnosti z večera, ked' ktosi zaútočil na ňu a Joa kladivom, ktoré sa napokon stalo pre jej manžela osudným. Hanna však prežila, i ked' s mizernými spomienkami na túto udalost' a teraz stojí pred dôležitými otázkami – Kto to urobil? Čo ho k tomu viedlo? – na ktoré si nedokáže sama odpovedat'. Napriek tomu, že je pravda očividnejšia ako slnko v horúci letný deň, až na naliehanie okolia začne (po troch rokoch od nehody!) uvažovat' nad vinníkom, ktorý jej nielenže zabil manžela, ale pripravil ju aj o (a to doslova) vlastnú tvár.

Začiatok knihy je prevažne spomienkového charakteru, to znamená, že Hanna sa retrospektívne vracia do minulosti, a musím poznamenat', že táto čast' knihy je vel'mi t'ažkopádna a nudná. Dej príbehu sa rozbehne vtedy, ked' Hanna pozýva spät' do svojho domu Dawn, ktorá je jednou z podozrivých zo spáchanej vraždy, a opät' sa rozhodne nepripisovat' vel'kú váhu skutočnostiam, ktoré si plnou mierou uvedomuje a vníma, no ktoré sú čitatel'ovi hned' jasné.

Rovnako nešt'astná je už spomínaná retrospektíva. Ovel'a efektívnejší by bol progresívnejší typ deja, čiže taký, v ktorom by jedna udalost' striedala druhú. Navyše, Hanna pri rozpamätávaní sa loví v pamäti rôzne časové úseky, ktoré tým pádom pôsobia chaotickým dojmom.

Nakoniec by som ešte rada upriamila pozornost' na žáner tejto knihy, ktorým je podl'a označenia dobrodružstvo a thriller, no s ktorým sa nemožno stotožnit'.

K tomu, aby sme ho mohli zaradit' k thrillerom, románu chýba viac napätia; to, že sa v ňom nachádza krimi zápletka, ho taktiež ešte nerobí krimi príbehom; a nedalo by sa ani povedat', že ide o psychologický román, pretože plytké vykreslenie postihnutej osoby na to nestačí. Román teda hrá na viacerých ihriskách, ale ani na jednom svoj zápas nevyhráva.

„Príbehu, ako je tento, nechýba zaujímavá zápletka, ktorá je dokonca ozvláštnená postavou s fyzickým postihom, no napriek tomu pôsobí neúplne a nedotiahnuto. Navyše, najväčším objavom z čitatel'ovej strany je, že to nie Dawn trpí menivým okom (ako familiárne nazývali jej postihnutie), ale samotná Hanna tým, že si odmieta pripustiť pravdu, ktorá je každému od začiatku jasná."

Ivana Vrabl'ová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Budúcnost', 2015

Autor: Dmitry Glukhovsky
Žáner: Svetová, súčasná; Sci-fi, fantasy
Počet strán: 528
Rok vydania: 2015

PLUSY A MÍNUSY:

+ postava Jana
+ paralely v súčasnosti
+ zápletka

- zobrazovanie násilia
- strata irónie
- náročné na psychiku

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Budúcnost'

VEČNÝ ŽIVOT

Ako by sa Vám páčilo byť nesmrtel'ným? Vnímať čas ako niečo zanedbatel'né a prechádzat' sa storočiami ako izbami v byte? Nie, nemusíte pit' l'udskú krv ani absorbovat' žiarenie kryptonitu. Téma nesmrtel'nosti je leitmotívom vedecko-fantastického románu Budúcnost'.

Predstava by to bola celkom prijatel'ná, keby sa netýkala celého l'udstva. Lekári vynašli protilátku na starnutie a „nakazili" ňou celú Zem. Avšak nie je všetko také dokonalé, ako by sa mohlo zdat'. Takmer žiadne straty na životoch znamenajú premnoženie l'udského druhu, preto sú l'udia nútení žit' v obrovských vežiakoch s minimom životného priestoru.

Diferencie v obyvatel'stve však nezmizli; bohatí bývajú na najvyšších podlažiach v nepredstavitel'nom luxuse a priestore, kým chudobnejší hrdlačia od rána do večera a ešte k tomu naveky. K tejto bilancii si pripočítajte aj obmedzenie pokračovania svojej rodovej línie. Inak povedané – zákaz plodit' deti a ak sa vám niečo také „pritrafí", dostanete vy alebo váš partner injekciu starnutia, po ktorej zostanete žit' cca 10 rokov. Z našej rovnice ako výsledok vyplýva znepokojivá vízia o l'udstve.

Hlavná postava, Jan, je členom Falangy, ktorá odhal'uje nezákonne narodené deti. Falanga pozostáva práve z takýchto pôvodne nezákonných členov spoločnosti, ktorých izolovane vychovávali v internátoch a podnecujú ich k nenávisti k vlastným rodičom. Jan to teda nemal a ani nemá l'ahké.

Psychiku človeka by určite poznačili už brutálne praktiky internátu, ale aj segregovanie detí a ich rodičov, ktorým potom vstreknú injekciu smrti. Postava Jana nie je dokonalá, nie je to žiadny superhrdina, ktorý by v zlomku sekundy vedel, čo má robit'.

Glukhovsky zobrazuje aj jeho temnejšiu stránku či konanie, ktoré sa nemusí zhodovat' s morálkou čitatel'a. Autor postavu nestavia do výhodnejšej pozície len kvôli tomu, že je rozprávačom príbehu. Naopak, jeho postavenie by sa dalo prirovnat' k chudobným l'ud'om žijúcich na najnižších poschodiach. No aj ked' to navonok nie je samozrejmé, Jan sa od väčšiny (chudobných či bohatých) odlišuje – nezlomnou mysl'ou a vierou v l'udskost'.

Autorov ironický pohl'ad, vd'aka ktorému sa díva Janovými očami, je vel'mi trefný, najmä v súvislosti s politickou situáciou vo svete. Bohužial', irónia sa postupne z textu vytráca a zostáva rozčarovanie postavy z reality. Keby autor pokračoval v ironickom štýle, možno by som si našla dôvod, aby som knihu dočítala.

Ďalším viditel'ným problémom knihy je striedanie prítomnosti a minulosti. Ked' už sa dej začína celkom slušne rozbiehat', tak sa postava Jana ponorí do minulosti a líči svoje otrasné skúsenosti z internátu. Chápem, že autor chcel zobrazit' nel'ahkú pozíciu budúcich členov Falangy, ale nepomáha to napredovaniu deja.

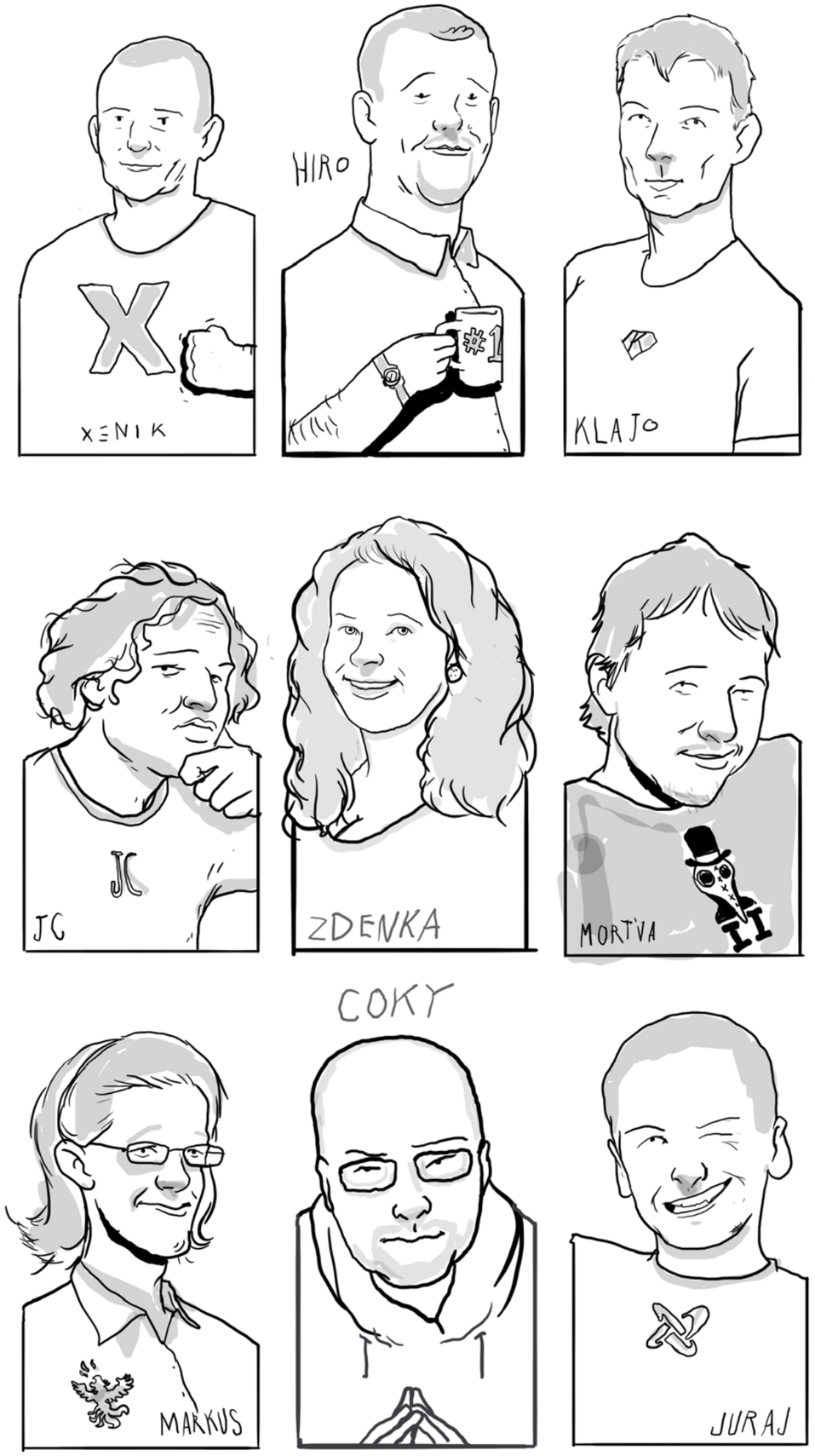
Myslím, že podobný motív sa vyskytuje aj v románe D. Browna – Da Vinciho kód, aj ked' v zmenenej podobe. Brown totiž rozdelil súčasnost' na rôzne deje odohrávajúce sa na rôznych miestach. Preto ste si museli prečítat' aj menej záživnú čast', aby ste sa dostali znova k tej nervydrásajúcej časti, ktorá vás práve zaujímala (ak ste teda nepreskakovali kapitoly).

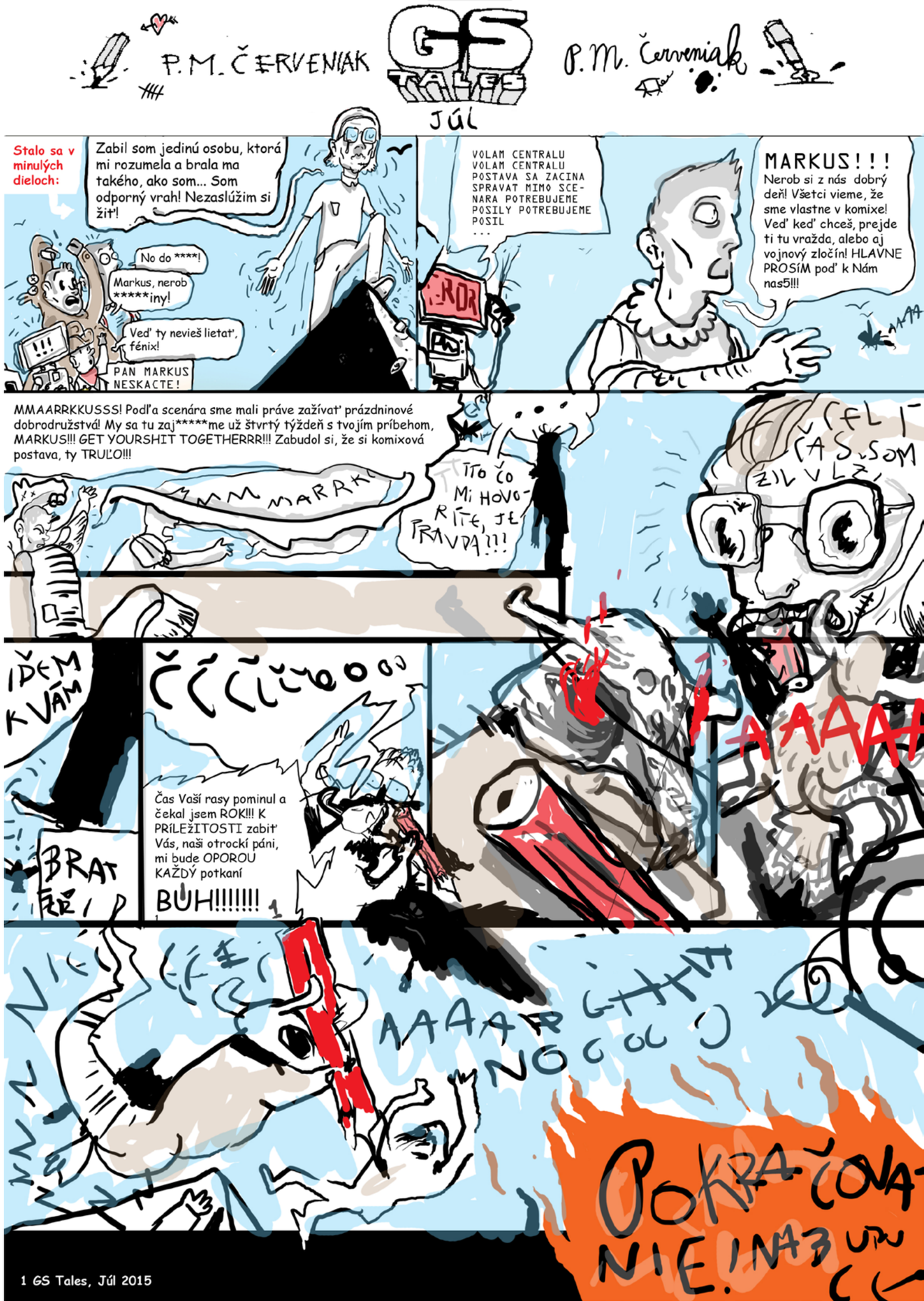
Možno ste si povedali: Fajn, teraz rýchlo prečítam túto kapitolu a potom sa znova dostanem do toho deja, o ktorom chcem čítat'. Lenže aplikovat' túto myšlienku analogicky na román Budúcnost' jednoducho nejde. Časti o minulosti sú natol'ko psychicky t'ažké, že ich nedokážete prečítat' rýchlo. Podobne ako na Jana, aj na vás bude doliehat' jeho minulost'.

Čitatel'a môže odradit' aj miera zobrazenia násilia. Osobne si myslím, že autor prekročil únosné hranice vykreslenia brutality. Zastávam názor, že by sa nemalo písat' až tak explicitne. Čitatel'ove oči by niektoré veci nemali prečítat' v texte, ale mali by byť vykreslené v jeho mysli.

„Príliš rozt'ahané sci-fi so psychologickým nádychom, miestami pěknými myšlienkami, no čoraz viac sa stupňujúcim násilím."

Kristína Gabrišová





1 GS Tales, Júl 2015