Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 58 /október 2016 | www.gamesite.sk

GENERATION

VYSKÚŠALI SME
For Honor (Alpha

VIDELI SME
Bitka o Sevastopo

OTESTOVALI SME
Acer Predator Z650

SÚŤAŽ
Herný Notebook DELL Alienware 17 R3

→ HRY MESIACA:
Battlefield 1 BETA
Resident Evil 4
Deus Ex: Mankind Divided
Seasons after Fall

→ HARDVÉR MESIACA:
Gigabyte RX480 Gaming G1
Notebook MSI GS73VR 6RF
ROCCAT ISKU
Sony Xperia X

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Pete a jeho drak
Smrtiaci príliv
Buchty a klobásy
V mene krvi

→ TOP TÉMY:
Kniha - Cudzinec
Kniha - Jeden musí z kola von
trendy - Komix
trendy - Hardvérové novinky

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
FOR HONOR

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

4K sem, 4K tam. VR tu, VR tam. Zdá sa, že aj Sony a aj Microsoft už opustili klasický model „vydáme konzolu a päť rokov sme ticho", a že konzolový trh smeruje k viacerým výkonnostným stupňom. A k podpore VR.

Blíži sa vydanie Playstation VR, na vydanie čaká Playstation 4 PRO a budúci rok sa dočkáme aj Xbox Scorpio. Ako sa bude zákazníkom páčiť, že z konzol sa postupne stávajú PC s pravidelnými upgradami, to je otázka, na ktorú snáď budeme poznať odpoveď na budúci rok.

Tento rok sa musíme „vyrovnať" s ďalšou obrovskou nádielkou hier. Po relatívne suchých letných mesiacoch prišiel september a noša sa roztrhla. A recenzie na tieto tituly si budete môcť v magazíne prečítať. Najpernejšie obdobie pre herných recenzentov však ešte len prichádza. Aj napriek absencii série Assassin's Creed bude prídel každoročných adeptov na vydanie dostatočne veľký, čo doplnia ďalšie veľké tituly ako Gears 4 či Titanfall 2. Dúfajme, že všetky splnia naše očakávania, lebo sklamaní bolo na tento rok už dosť.

V každom prípade, hrajte sa, čítajte a fandite Gamesite.sk. Všetok obsah tvoríme pre vás a sme radi, že ste nám verní. Budeme sa snažiť vašu vernosť oceniť kvalitnou prácou.

Prajem vám príjemné čítanie.

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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design · msi · intel · SAPPHIRE · logitech

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

logitech

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

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

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

gaming.logitech.com/G29

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

Spoločnosť SONY oficiálne predstavila PlayStation 4 Pro

Je to tu! Po všetkých tých únikoch či po rôznych „zaručených" informáciách sme sa konečne dočkali odhalenia záhadného vylepšeného modelu konzoly PlayStation 4, ktorý v internetových kuloároch vystupoval pod prezývkami PlayStation Neo a PlayStation 4.5. V SONY ho nazvali jednoducho – PlayStation 4 Pro.

Výkonnejší model PlayStation 4 Pro nám spoločnosť SONY predstavila na svojom avizovanom evente v New Yorku spoločne so Slim verziou, ktorá vlastne nahradí pôvodné PlayStation 4 konzoly.

Prekvapením však bolo, že SONY nešpecifikovala výkon konzoly v číslach. Len potvrdila akýsi line-up, kde predstavila už vydané hry, ktoré budú využívať dodatočný výkon Pro verzie. V rade vyčnievali možno zábery z nového Mass Effectu: Andromeda.

V základe počítajte s natívnou podporou 4K rozlíšenia a HDR efektom. Mimochodom, HDR-ko dostane v nadchádzajúcej aktualizácii každá PlayStation 4 konzola. Sklamaním je však absencia 4K UHD Blu-Ray mechaniky. Náplasťou má byť podpora služby NETFLIX v 4K rozlíšení a rovnako aj v rámci YouTubu.

PlayStation 4 Pro s 1TB HDD dorazí na trh už 10. novembra 2016, a to v prívetivej cene 399€. Pokiaľ si teda chcete priplatiť 100€ za pár efektov, lepšie rozlíšenie a snímky za sekundu, nech sa páči.

ReCore je už v predaji

Novinka od tvorcov Mega Mana

Microsoft vydal očakávanú akčnú adventúru ReCore, ktorá je prvým vydaným titulom programu Play Anywhere vôbec.

Hru vytvoril tím z Microsoftu, Keidži Inafune (Mega Man, Mighty No. 9) a tvorcovia Metroid Prime, ktorí ReCore pojali ako strieľačku odohrávajúcu sa v otvorenom púštnom svete plnom nástrah, fyzikálnych hlavolamov a súbojov s bossmi.

Cyberpunk 2077 je obrovský

Na hre pracuje viac ľudí než na 3. Zaklínačovi

José Texiera z CD Projektu tento rok vyhlásil, že je štúdio stále v procese zhromažďovania tímu na vývoj Cyberpunku 2077.

Hra bola pritom ohlásená už v roku 2013. Na fóre určenom pre akcionárov sa však objavila informácia, že na tomto RPG pracuje viac ľudí, ako na hre Witcher 3 v jej najintenzívnejšom období.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...Seasons After Fall, ktorá začiatkom mesiaca očarila PC hráčov svojím perfektným mixom žánru plošinoviek a puzzle prvkov, dorazí aj na konzoly PlayStation 4 a XBOX One, a to začiatkom budúceho roka.

...The Last Guardina bol opäť odložený. Jedna z najočakávanejších PlayStation exkluzívit vôbec sa dočkala ďalšieho odkladu. Tentoraz si to odnesie 6. december 2016.

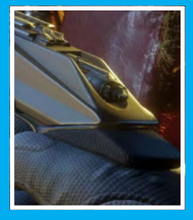
...dvojica hier Batman: Arkham Asylum a Batman: Arkham City prídu v jednom balení Batman: Return to Arkham po dodatočnom odložení nakoniec 18. októbra 2016 na PlayStation 4 a Xbox One.

Beta Battlefield 1

EA sa rozhodla vydať informácie o tom, aké závratné čísla táto beta dosiahla. Beta Battlefieldu 1 zaujala neuveriteľných 13,2-milióna hráčov, ktorí proti sebe bojovali na Sinajskej púšti.

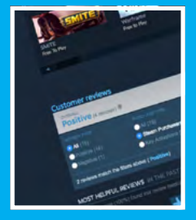
Od tvorcov Metra 2033

Štúdio 4A Games, známe predovšetkým vďaka hrám Metro 2033 a Metro: Last Night, ktoré sú inšpirované Glukhovského románmi s rovnakým názvom, naznačuje príchod novej hry.



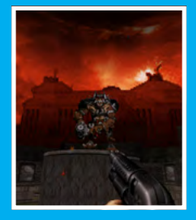
Valve proti podvodníkom

Nový spôsob hodnotenia hier na Steame umožňuje spísať recenziu len v prípade, že ste si ju kúpili priamo cez Steam Store.

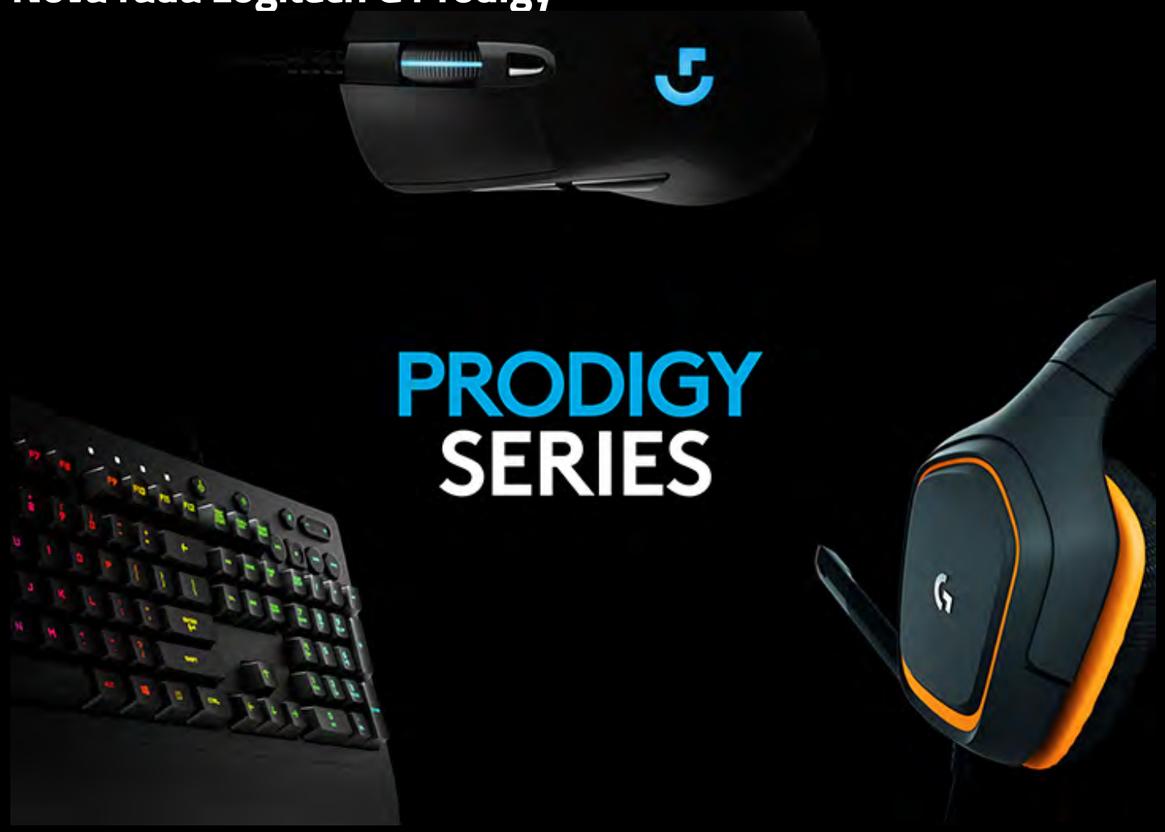


Duke Nukem 3D sa vracia

Po 20 rokoch konečne dospejeme k definitívnemu rozuzleniu hry. Nová verzia bude totiž obsahovať aj úplne novú 5. kapitolu s ôsmimi levelmi. Čakajte pôvodnú grafiku, hudbu aj dabéra. Vydanie je na pláne 11.10. 2016.



Nová rada Logitech G Prodigy



Produktová rada Prodigy bola navrhnutá s ciel'om rozšírit' možnosti vášho hrania na počítači. Tvoria ho dve myši, klávesnica a headset.

Herná myš G403 Prodigy Gaming Mouse a jej bezdrôtová verzia Logitech G403 Prodigy Wireless Gaming Mouse poskytujú pohodlie vd'aka odl'ahčenému ergonomickému dizajnu. Pogumované úchopy na l'avej aj pravej strane vám zaistia lepšiu kontrolu a pomocou priloženého 10g závažia, ktoré možno vybrat', si môžete l'ahko upravit' hmotnost' myši podl'a svojich preferencií. Tieto myši sú vybavené najvyspelejším herným optickým snímačom pohybu na svete, PMW3366, ktorý preferujú najlepší svetoví hráči eSports. Bezdrôtová herná myš G403 Prodigy Wireless je osadená maximálne optimalizovaným bezdrôtovým pripojením v pásme 2,4GHz, takže prenos informácie o pohybe trvá len 1ms.

Klávesnica G213 Prodigy je navrhnutá pre hráčov všetkých úrovní a vyznačuje sa štíhlou konštrukciou, ktorá je odolná proti poliatiu tekutinami, je pohodlná a vel'a toho vydrží. Má integrovanú opierku na zápästia a nastavitel'né nožičky, aby ste si mohli zvolit' ideálnu polohu aj na dlhé herné súboje.

Konštrukcia umožňuje „vnímat'" stlačenie viacerých klávesov súčasne (má tzv. „anti-ghosting gaming matrix") a je vyladená pre optimálny herný výkon. G213 Prodigy má pät' zón s RGB podsvietením, ktoré si môžete upravit' podl'a seba a vyberat' pritom z 16,8-milióna farebných odtieňov. Svetelné efekty môžete synchronizovat' s inými zariadeniami Logitech G pomocou obslužnej aplikácie Logitech Gaming Software.

Navyše má samostatné tlačidlá na ovládanie multimédií, takže môžete spustit' alebo pozastavit' prehrávanie, preskakovat' skladby a upravovat' hlasitost' stlačením jediného tlačidla.

Vd'aka neodymiovým driverom s priemerom 40mm poskytuje headset G231 Prodigy vysoko kvalitný stereo zvuk, ktorý vás pri hraní na PC alebo konzole pohltí od začiatku až do konca. Náušníky sú potiahnuté starostlivo vybranou tkaninou a dajú sa l'ahko zložit' a vyprat'. Konštrukcia náušníkov je tenká a l'ahká a nenarušuje kvalitu zvuku. Smerový mikrofón s krištál'ovo čistým zvukom na ramienku je možné umiestnit' tak, aby snímal iba váš hlas, ktorý tak bude zniet' zretel'ne a čisto. A ked' ho práve nebudete potrebovat', môžete mikrofón sklopit' dozadu k slúchadlám.

HTC Desire 10 Lifestyle

Telefón si vd'aka jeho vysoko kontrastným kovovým kontúram v odleskoch zlata určite nepomýlite.

Inšpirované štýlom Art Deco tieto krivky ohraničujú a definujú matný povrch celého zariadenia a taktiež jasne definujú 5,5" HD displej zariadenia. Svetovo známy zvukový systém HTC BoomSound Hi-Fi Edition z vlajkovej lode HTC 10 si zamilujete aj v tomto smartfóne, a to vd'aka podpore High-Res zvuku prehrá vašu obl'úbenú hudbu, filmy a aj hry prostredníctvom externých slúchadiel alebo reproduktorov s krištál'ovo čistým zvukom. HTC Desire 10 Lifestyle ponúka 3GB pamäti a 32GB úložného priestoru s podporou až 2TB microSD kariet.

Smartfón poháňa 4-jadrový procesor Qualcomm Snapdragon 400, ktorý sa stará o to, aby všetko bežalo čo najsvižnejšie. Navyše sa nie je treba bát' ani o výdrž batérie, smartfón disponuje batériou s kapacitou 2700mAh, čo znamená množstvo hodín zábavy bez nutnosti nabíjania. Telefón bude dostupný v dvoch farebných variantoch – Stone Black a Polar White.

ASUS predstavil dva nové ZenBooky

ZenBooky UX310 a UX510 majú elegantné, kovové šasi so zužujúcimi sa hranami a ikonický dizajn sústredených kruhov. Oba modely sú vybavené displejmi s najvyšším rozlíšením, ktoré sú dostupné na trhu pre jednotlivé vel'kosti. 13,3-palcový displej modelu ZenBook UX310 má široké pozorovacie uhly, rozlíšenie QHD+ (3200×1800) a o vykresl'ovanie vizuálov sa stará grafická karta NVIDIA GeForce 940MX. ZenBook UX510 je vybavený 15,6-palcovým displejom so širokými pozorovacími uhlami a rozlíšením 4K UHD (3840×2160). Výkonná grafická karta NVIDIA GeForce GTX 960M výborne dopĺňa tento úžasný displej.

SteelSeries Rival 500

Novinka je navrhnutá s dôrazom na efektivitu, presnost' a výkon v MMO/MOBA hrách. Ponúka unikátne tlačidlá okolo palca vrátane spínačov, ktoré sa aktivujú pohybom prsta smerom nadol. Myš je vybavená senzorom PixArt 3360 s citlivost'ou až 16 000 CPI.

Razer Ornata

Nové spínače Razer Mecha-Membrane spájajú to najlepšie z membránovej základne s výhodami mechanických klávesov, vd'aka čomu ponúkajú mäkký a príjemný stisk, sprevádzaný jasnou hmatovou odozvou. K dispozícii je aj verzia s RGB podsvietením Chroma.

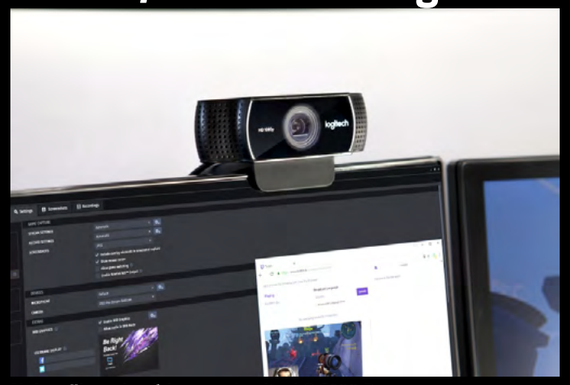
Trust GXT 353

Headset je osadený výkonnými, 40mm aktívnymi meničmi s vypínatel'nými vibračnými basmi a odnímatel'ným mikrofónom. Jeho dominantou sú okrúhle náušníky s podsvietením na vonkajších stranách, zaručujúce maximálny komfort vd'aka mäkkému polstrovaniu.

NEWS

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

Ukážte, ako hráte – Logitech C922 Pro Stream Webcam



Najnovšia webová kamera Logitech® C922 Pro Stream Webcam je navrhnutá s cieľom splniť nároky všetkých, čo berú streamovanie naozaj vážne.

Umožní vám streamovať a zaznamenávať života plné a realistické videá s rozlíšením 1080p pri snímkovej frekvencii 30 fps alebo v rozlíšení 720p pri 60 fps, má softvér pre dynamické nahradenie pozadia od firmy Personify a trojmesačnú prémiovú licenciu na ukladanie a streamovanie videí od spoločnosti XSplit. Webová kamera C922 tiež prichádza so stolným polohovateľným statívom, ktorý vám pri streamovaní umožní nastaviť kameru do toho najvhodnejšieho uhlu.

„Počas ostatných rokov došlo k prudkému rozvoju sociálnych video platforiem, ako napríklad Twitch, a vzhľadom k faktu, že len táto platforma hostí viac ako 2 milióny streamerov, sa navždy zmenil spôsob, akým sa dnešná nová generácia hráčov učí hrať a ako sa o hrach dozvedajú," povedal Guillaume Bourelly, produktový riaditeľ portfólia webových kamier v spoločnosti Logitech. „Vďaka kamere C922 Pro Stream Webcam posúvame prenosy z hrania počítačových hier na novú úroveň, aby ste mohli ľahko a profesionálne cez video ukázať ako hráte, lepšie sa zapojiť do vašej komunity a vystúpiť z davu."

S webovou kamerou C922 Pro Stream Webcam môžete prenášať video v HD rozlíšení so snímkovou frekvenciou 60 fps, ktorá sprostredkuje plynulejší pohyb, aby diváci mohli zreteľne vidieť každý detail vášho hrania v rovnakej rýchlosti zobrazovania, akú pri hre používate. Webová kamera je navyše vybavená funkciou dynamickej výmeny pozadia, ktorá využíva inteligentné rozpoznávanie tvarov pre odlíšenie hráčov od pozadia bez nutnosti používať zelené plátno. Hráči potom môžu prekryť obraz na hernom streame pomocou obľúbených aplikácií na prenos herných streamov, napríklad OBS a XSplit.

Spoločnosť Logitech prevzala tie najlepšie vlastnosti, vďaka ktorým získal predošlý model Logitech HD Pro Webcam C920 mnohé ocenenia a stal sa najodporúčanejšou webovou kamerou zo strany profesionálnych hráčov a vlogerov, a tento odkaz ďalej vylepšila pre dosiahnutie ešte lepšieho zážitku z kvalitného obrazu. Vďaka automatickej korekciu pri nízkej hladine osvetlenia a rýchlemu automatickému ostreniu sa kamera C922 Pro Stream Webcam dokáže prispôsobiť blikajúcim svetlám v miestnosti alebo situácii, keď používate viac počítačových monitorov, takže môžete streamovať ostré a zreteľné video aj v prítmí. A nezáleží ani na uhle, z ktorého „vysielate", pretože dvaja všesmerové mikrofóny s funkciou potlačenia okolitého hluku zaistia čistý stereo zvuk bez výpadkov počas streamovania alebo nahrávania videa.

Spoločnosť Logitech úzko spolupracovala s prednou firmou v oblasti herných streamov XSplit na integrácii ich obľúbených aplikácií pre živý prenos a záznam videí do webovej kamery C922 Pro Stream Webcam pridaním preddefinovaných nastavení a funkcií, aby mal používateľ čo najlepší zážitok. Kamera C922 Pro Stream Webcam sa dodáva s trojmesačnou prémiovou licenciou spoločnosti XSplit, ktorá zahŕňa kompletný prístup k nástrojom a funkciám na profesionálnej úrovni poskytujúcich aplikácie XSplit Broadcaster a XSplit Gamecaster, aby ste mohli ihneď po vybalení začať streamovať.

Webová kamera Logitech C922 Pro Stream Webcam je už k dispozícii na stránkach Logitech.com za odporúčanú maloobchodnú cenu 99,99€.

Nový štandard kvality obrazu v oblasti video dohľadu

Axis Communications predstavila sieťovú kameru AXIS Q1659, ktorá ako jej prvý model kombinuje fotografické snímacie technológie spoločnosti Canon s vlastnými riešeniami Axis.

ZKamera ponúka novú úroveň ultra vysokej kvality obrazu pre fixné dohľadové kamery so širokým záberom a využíva možnosť špičkového snímacieho senzoru a technológií objektívov EF za účelom dosiahnutia mimoriadneho farebného podania, kontrastu a detailov aj za nanajvýš nepriaznivých svetelných podmienok. Rozlíšenie obrazu je u modelu AXIS Q1659 až 20 megapixelov pri snímkovej frekvencii 8 fps a kamera tak dosahuje mimoriadnu úroveň snímania detailov pri sledovaní otvorených priestorov a na veľké vzdialenosti. Je vybavená zobrazovacou technológiou pre digitálne zrkadlovky (DSLR) a používateľ si môže podľa svojich potrieb vyberať zo 7 rôznych objektívov EF/EF-S. Kamera má bajonetový úchyt pre objektívy EF a preto je možné veľmi ľahko urobiť ich výmenu.

Nový partnerský program chce prehĺbit' spoluprácu SUSE

Spoločnosť SUSE zavedením nového programu pre partnerský kanál ul'ahčuje svojim partnerom plnit' kl'účové potreby ich zákazníkov. Program sa zameriava na štyri oblasti riešení s ohl'adom na distribučných partnerov: Linux pre podnikovú sféru, softvérovo riadené ukladanie dát, cloudové riešenie OpenStack a správu systémov.

„Firmy musia byť schopné sa rýchlo prispôsobiť zmenám na trhoch, ktorým sa venujú, a to isté platí aj o tých, ktorí im technológie poskytujú," povedal Ronald de Jong, globálny obchodný riaditel' v spoločnosti SUSE.

„Práve preto zjednodušujeme všetkým našim partnerom možnosť vyhľadať a používať nástroje, ktoré im pomôžu poskytovať ich zákazníkom riešenia od SUSE jednoduchším a komfortnejším spôsobom. Je to dobrá obchodná politika pre SUSE aj našich partnerov, no predovšetkým je skvelá pre našich zákazníkov, ktorí vždy tvoria tú najdôležitejšiu súčasť spoločnej rovnice," dodal Ronald de Jong

Partnerský program spoločnosti SUSE obsahuje prehľadný webový portál, vďaka ktorému získajú partnerské spoločnosti prístup k informáciám o najnovších produktoch a k predajným nástrojom.

Ďalej ho tvoria školenia a certifikácie dostupné online, v učebniach alebo prostredníctvom vzdelávacieho systému spoločnosti SUSE. SUSE navyše zabezpečuje podporu prostredníctvom helpdesku zameraného na distribučných partnerov.

Patrick Fitzgerald, výkonný riaditel' spoločnosti i-Layer, ktorá je partnerom SUSE v oblasti riešení, o tomto vyhlásení povedal: *„Je skvelé vidieť, že nás SUSE nepodporuje len v podobe vynikajúcich technológií, ktoré vždy dodáva, ale teraz aj formou špeciálneho programu, ktorý môže len posilniť naše partnerstvo. Spoločnosť SUSE opäť posunula vpred podporu svojich partnerov. Nový program je jednoduchý, pretože nie sme tlačení, aby sme zvládli všetky možnosti riešení SUSE, ale môžeme s nimi pracovať na úrovni, aká nám vyhovuje. Všetko, čo od nás chcú, je aby sme dokázali, že vieme reprezentovať ich riešenie (v čom nám pomáhajú), a na oplátku odmenia naše úspechy."*

Ďalšie informácie o novom partnerskom programe SUSE, vrátane podrobností o ďalšom zapojení do neho a benefitoch, môžete získať na adrese: **www.suse.com/partners/september-faq-suse**

S prekrastináciou sa stretáva 95% vysokoškolských študentov

Takmer tretina populácie prekrastinuje, vyplýva z posledných zistení vedcov z Univerzity v Calgary. Študenti sa podľa výskumu stretávajú s prekrastináciou dokonca až v 95 % prípadoch. Trend dokonca podľa dlhodobých údajov rastie. Kým pred 40 rokmi sa s chorobným odkladaním vecí stretávalo necelých 5 % ľudí, dnes sa s prekrastináciou stretáva takmer 30 % populácie. Prekrastinácia pritom môže mať podľa odborníkov vážne následky, viesť môže až k depresii.

Najohrozenejšou skupinou sú podľa prieskumu vysokoškolskí študenti. Najčastejšie odkladajú písanie záverečných prác. *„Študenti majú úlohy a povinnosti často spojené s negatívnymi emóciami a nevedia, ako si veci zorganizovať. Svoju rolu ale môže hrať aj strach zo zlyhania a nedostatok sebadôvery,"* vysvetlil osobný kouč Aleš Kalina, ktorý sa témam osobného rozvoja venuje. Odkladanie sa však podľa odborníkov netýka len nepríjemných a nudných úloh a činností. *„Výskum jasne poukazuje na fakt, že ľudia viac odkladajú tie činnosti, ktoré nemajú radi. Mnoho ľudí sa ale chorobne vyhýba aj činnostiam, ktoré ich bavia. Typickým príkladom sú práve študenti, ktorí sa nemôžu prinútiť napísať prácu aj napriek tomu, že téma aj celé štúdium ich mimoriadne zaujíma,"* uviedla Tatiana Malatincová, autorka projektu Niesme leniví, ktorý sa skúmaním prekrastinácie študentov zaoberá.

Zásadným dôvodom, prečo prekrastinácia postihuje najmä veľmi inteligentných a kreatívnych ľudí, je podľa odborníkov nejasne definovaná pracovná doba a sloboda, ktorú študenti aj niektorí pracujúci pri organizácii svojho pracovného času majú. Rozmach prekrastinácie vedci pripisujú tiež odlišnej štruktúrácii času a väčším možnostiam v oblasti voľnočasových aktivít. Najväčším problémom je podľa nich rozvoj internetu a sociálnych sietí, ktoré sú dnes bežne dostupné všetkým generáciam.

Medzinárodná klasifikácia chorôb prekrastináciu ako chorobu ani oficálnu diagnózu neuznáva. Odborníci však poukazujú na to, že aj napriek tomu môže chorobné odkladanie činností spôsobiť vážne psychické problémy. Prekrastinácia môže vyústiť do stresu, pocitu viny, psychickej krízy a straty produktivity.

V krajnom prípade môže dôjsť aj k depresii a môže byť aj príznakom pracovného vyhorenia. Špecialisti preto apelujú na dostatok odpočinku, ktorý by mal byť do plánovanoa aktivít zahrnutý.

„Odpútanie pozornosti od povinností pôsobí na náš organizmus tiež veľmi pozitívne. Pri plánovaní činností je preto nutné myslieť na pravidelné prestávky," dodal psychológ Tomáš Repka.

Platforma SUSE Linux Enterprise pre SAP HANA, Express Edition

Spoločnosť SUSE oznámila, že platforma SUSE Linux Enterprise Server for SAP Applications je teraz zdarma k dispozícii ako súčasť novej ponuky: SAP HANA, Express Edition. Kombinácia významnej linuxovej platformy pre riešenie SAP a zoštíhlený balík SAP HANA je navrhnutá s cieľom umožniť používateľom operačných systémov Microsoft Windows a Mac OS X ľahšie a pohodlnejšie vyvíjať aplikácie založené na riešení SAP HANA.

Zoštíhlenú verziu riešenia SAP HANA je možné stiahnuť a nainštalovať na notebooky, stolné počítače alebo servery ako virtuálnu inštanciu založenú na platforme "SUSE Linux Enterprise Server for SAP Applications" alebo ako binárny inštalačný balíček pre všetky podporované linuxové prostredia s čipsetmi Intel. Možno k nej pristupovať aj v cloude za dodatočný poplatok za využívanie cloudovej infraštruktúry.

„Rýchlosť zmien súčasných dátových centier môže predbehnúť aj ten najostražitejší IT tím," povedal Naji Almahmoud, viceprezident cloudových riešení a softvérových aliancií spoločnosti SUSE. „Firmy musia konať agilne a jednoduchosť edície ‚SAP HANA Express' znamená, že vývojári môžu rýchlejšie a lacnejšie dodávať nástroje, ktoré firemným zákazníkom umožnia, aby mohli byť agilní. Vďaka účelnosti riešenia SAP HANA sa budú môcť k zmenám postaviť čelom a lepšie o svojich firmách rozhodovať."

Ďalšie informácie o novom riešení si môžete prečítať na adrese: www.suse.com/communities/blog/suse-supports-sap-hana-express-edition

Informácie o platforme „SUSE Linux Enterprise Server for SAP Applications" nájdete na adrese www.suse.com/products/sles-for-sap

Podrobnejšie informácie o riešení SAP HANA, express edition, vrátane možnosti bezplatného stiahnutia sú k dispozícii tu: www.sap.com/sap-hana-express

Spoločnosť SUSE oznámila zahrnutie platformy „SUSE Linux Enterprise Server for SAP Applications" do systému SAP HANA, express edition, na akcii SAP TechEd, ktorá sa uskutočnila od 19. do 23. septembra v Las Vegas.

Prichádza nová éra dostupnosti 10GbE pre malé a stredné firmy

D-Link predstavil svoj nový radu top-of-rack (ToR) 10gigabitových (10GbE) stohovateľných riaditeľných L3 switchov DXS-3400, ktoré podporujú väčšiu flexibilitu firemných sietí . Rad kompaktných, vysoko výkonných switchov DXS-3400 je najnovší prírastok do portfólia 10GbE switchov D-Link.

Switche radu DXS-3400 sú vybavené dvadsiatich 10GBASE-T alebo 10G SFP+ portmi a štyrmi 10GBASE-T/SFP+ combo portmi. Zlepšujú flexibilitu siete a zároveň uľahčujú sieťovú integráciu. Vďaka vysokému výkonu a nízkej latencii tiež spĺňajú switche radu DXS-3400 požiadavky spojené s virtualizáciou, cloudovými službami a aplikáciami server-to-server. Predstavujú ideálne riešenie aj pre malé a stredné firmy (SMB), ktoré hľadajú ekonomicky výhodný spôsob, ako uspokojiť rozmanité potreby sieťovej prevádzky a dosiahnuť možnosti IT prostriedkov, ktorými disponujú veľké firmy.

„Moderné firmy potrebujú switche, ktoré zaisťujú vysokorýchlostné pripojenie k rozsiahlejšej firemnej sieti. Predtým boli 10GbE switche nasadzované prevažne len vo veľkých firmách. D-Link je však presvedčený, že špičkové technológie majú byť dostupné všetkým organizáciám bez ohľadu na ich veľkosť. To je dôvod, prečo neustále zvyšujeme ponuku produktov v rámci celého sortimentu našich switchov," povedal Kevin Wen, prezident D-Link Europe Ltd. *„Pridanie switchov série DXS-3400 do nášho portfólia poskytne zákazníkom viac možnosti pri výbere najvhodnejšieho riešenia pre ich podnikanie."*

Ľahko inštalovateľné, konfigurovateľné a monitorovateľné switche radu DXS-3400 môžu byť ovládané samostatne alebo ako súčasť HW stohu zloženého až zo štyroch zariadení s priepustnosťou stohovanie 80GB/s. Všetky funkcie switchu sú dostupné prostredníctvom webového rozhrania alebo z rozhrania príkazového riadku (CLI), čo dáva organizáciám voľnosť pri výbere preferovaného spôsobu správy zariadení. Fyzické a virtuálne stohovanie switchov tiež umožňuje ovládať celú skupinu cez jedinú IP adresu a využívať viac switchov pre podporu redundancie siete.

Pri registrácii switchov DXS-3400 na stránkach výrobcu do 30 dní od ich zakúpenia na ne poskytuje D-Link tzv. obmedzenú doživotnú záruku. Upgrady FW a technická podpora v češtine a slovenčine v režime 8×5 sú zdarma po celú dobu záruky. SLA úroveň je možné zvýšiť pomocou voliteľných D-Link Assist Service služieb, ktoré zaisťujú výmenu HW nasledujúci pracovný deň, do 4h v pracovnej dobe alebo do 4h v režime 24×7.

Viac informácií na **www.dlink.cz**

NEWS

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Curtis Hanson (1945–2016)
Ve věku 71 let zemřel americký režisér a scenárista Curtis Hanson. Tvůrce, který se proslavil zejména snímkem L. A. – Přísně tajné (za jehož scénář získal také Oscara společně s Brianem Helgelandem) a později také 8 míle, měl na svém kontě téměř dvacet režijních počinů, z nichž poslední, snímek Na divoké vlně, natočil v roce 2012. Po jeho dokončení se rozhodl pro tvůrčí důchod, zejména kvůli obtížím, které pro něj znamenala Alzheimerova choroba. Zemřel přirozenou smrtí 20. září.

Castingové a filmové novinky :

- Novinka Marca Webba The Only Living Boy získala do obsazení také Kate Beckinsale
- Jared Leto si na velkém plátně zahraje legendárního Andyho Warhola.
- Jamie Dornan se přidává k obsazení snímku Robin Hood: Origins.
- Karyn Kusama se zhostí režie hororu Breed.
- Tom Cruise se upsal i Mission: Impossible 6 a pozastavená preprodukce byla obnovena.
- Michael Giacchino nahradí Alexandre Desplata jako skladatele soundtracku k Rogue One: Star Wars Story.
- Margot Robbie bude koproducentkou spin-off filmu s Harley Quinn, který u Warnerů začali připravovat.
- Jackie Earle Haley se objeví ve filmu Alita: Battle Angel.
- Jason Clarke se objeví v thrilleru Winchester.
- Režisér Conrad Vernon, zodpovědný za režii filmu Buchty a klobásy, se postará o remake kultovního Toxického mstitele.
- Benicio Del Toro jedná o své účasti v remaku/pokračování Predátora, které připravuje Shane Black.
- Julia Roberts se objeví ve filmu Fool Me Once.
- Imogen Poots se objeví společně se Zoe Saldanou ve filmu I Kill Giants.
- Tom Hanks napíše válečné drama Greyhound, mluví se také o jeho herecké účasti.
- The Flash získal Billy Crudupa do role otce Barryho Allena.
- Jeff Nichols napíše scénář a zhostí se režie remaku filmu Lebkouni.
- Shailene Woodley se vyjádřila proti pokračování série Divergence v televizi. Případný poslední díl formou televizní série se tak bude muset obejít bez představitelky hlavní role.
- Robert Redford a Jane Fonda se objeví společně ve filmu Our Souls at Night.
- Joe Manganiello ztvární ikonického záporaka Deathstrokea v připravovaném sólovém filmu Batman, který má na starosti Ben Affleck.
- Adaptace komiksu Booster Gold nebude součástí filmového vesmíru DC.
- Rebecca Ferguson se objeví po boku Hugha Jackmana ve filmu Greatest Showman on Earth
- Pokračování filmu Rytíři ze Šanghaje získalo na post režiséra Jareda Hesse.
- Jon Favreau se vrátí jako Happy Hogan v Spider-Man: Homecoming.
- Sebastian Stan se přidává k obsazení novinky Stevena Soderbergha Lucky Logan.
- Travis Fimmel, Kate Bosworth a Forest Whitaker se objeví ve filmu Finding Steve McQueen.

Změny v datech premiér:

- 19. května 2017 dorazí do kin Annabelle 2.
- Resident Evil: Poslední kapitola se do kin dostane 26. ledna 2017.
- 21. září 2018 by měl do kin dorazit nový animovaný Scooby Doo.
- Snímek na motivy videoherní série Uncharted byl odložen na neurčito.

Battlefield 1 BETA

Určite si všetci vel'mi dobre pamätáte prvý nadupaný trailer, ktorý nám oznamoval príchod nového Battlefieldu. Návrat historických bojov sl'uboval vytúžený posun ku koreňom Battlefieldu a taktiež odklon od bežných štandardov dnešných FPS akcií. EA a DICE nám sl'úbili otvorený beta test na všetkých platformách, čo dodržali, a niekol'ko dní strávených v Sinajskej púšti nám priblížilo, čo môžeme od najnovšieho Battlefieldu očakávat'. Pod'me si to teda priblížit'.

Predpokladám, že väčšina z vás má otvorený beta test za sebou, takže verím, že vaše pocity sú ešte čerstvé. V prvom rade musím povedat', že mňa osobne Battlefield 1 nadchol od prvého momentu. A to, čo som očakával, som v podstate aj dostal. Najviac som sa obával, že po nemastnomneslanom Hardline dostanem do rúk len d'alší prezlečený diel Battlefieldu. To sa, našt'astie, nekoná a dostávame jedinečnú možnost' vychutnat' si atmosféru zákopovej vojny prakticky na vlastnej koži. K tomuto pocitu jednoznačne prispieva audiovizuálne spracovanie, ktoré je skutočne na vysokej úrovni. Moderný Frostbite engine je hnacím motorom tej najvyššej triedy. Na mojej zostave s grafickou kartou GeForce GTX 960 4GB sa hra hýbala svižne na vysokých detailoch, a pri rozlíšení 1080p som sa držal pri 60 snímkach za sekundu. K autentickej atmosfére bojiska jednoznačne prispieva geniálne spracované audio. Rôzne výbuchy, zvuky vozidiel či lietadiel sú proste skvelé. Pri hraní máte jednoducho pocit, že sledujete nejaký letný vojnový blockbuster v dobre ozvučenom kine. V bete sme si mohli vyskúšat' mapu s názvom Sinajská púšt'. Tá síce neponúka nejaké hustejšie zástavby, no svojou rozlohou je jedna z tých najväčších, ak nie najväčšia, akú sme mali možnost' v Battlefielde vidiet'. Malé mestečko obklopené železnicou a rôznymi roztrúsenými stanoviskami má však svoje čaro. V prvom rade je to púšt', takže svojím spracovaním skvele padla do konceptu. Trochu zamrzelo nešikovné spawnovanie, ked' ste v niektorých prípadoch museli ubehnút' pekný kus cesty. Našt'astie, nechýbajú rôzne dobové vozidlá a tanky, l'ahšie či t'ažšie, a v neposlednom rade aj kone, s ktorými si užijete kopec srandy. Jazda na nich je síce dost' krkolomná, ale nie je to nič katastrofálne. Železnica má v hre svoje opodstatnenie. Vlak môžete totiž ovládat' a pri správnom načasovaní môže zvrátit' stav boja na jednu či druhú stranu. Jeho delá a gul'omety budú pre nepriatel'ov znamenat' prakticky istú smrt'. Nedostrelíte nimi síce na druhú stranu mapy, no ak ho budete dobre ovládat', určite svojich nepriatel'ov potrápite. Zbrane a vozidlá je však kapitola sama o sebe. Tu už nehl'adajte nejaké historické pravdy. Je jasné, že sa štúdio DICE snažilo zaviest' určité kompromisy na úkor hratel'nosti.

A ak mám byt' úprimný, nejaké historické nezrovnalosti mi v hre nevadili. Nie som síce expert na dejiny, no tol'ko techniky a rôznorodých zbraní na jednom bojisku počas prvej svetovej vojny by asi čakal málokto. Ak však preglgneme toto sústo, dostaneme hru, ktorá ponúka skvelú hratel'nost'. Pri zbraniach vítam napríklad dobové bajonety. Výborne vystihujú boj v tomto období a sú vítaným doplnkom. Len t'ažko sa hl'adajú tie správne slová na nejaký súhrnu toho, čo nám otvorený beta test Battlefieldu 1 ponúkol. Navyše sme na test dostali len jednu mapu a obmedzené možnosti, no aj napriek tomu som s hrou spokojný a verím, že sklamanie to v žiadnom prípade nebude. Už len z toho dôvodu, že reklamnú vojnu medzi Battlefieldom a najnovším dielom v Call of Duty sérii Battlefield 1 bezkonkurenčne vyhral. A to, ako skončí skutočná bitka, sa možno dozvieme už 21. októbra 2016.

Jan Schneider

For Honor (ALFA)

Spoločnost' Ubisoft v roku 2015 na akcii Electronic Entertainment Expo vyrukovala s ohlásením zaujímavej hry s názvom For Honor a okamžite medzi hráčmi vzbudila o tento titul vel'ký záujem. Prvá ukážka zaujala predovšetkým svojím technickým spracovaním a nezvyčajným zasadením, ked' sa na jednom mieste stretávajú rôzne kultúry bojovníkov, konkrétne rytieri, Vikingovia a nechýba ani zastúpenie z radov samurajov.

Pôvodne bola hra prezentovaná ako multiplayerová hack&slash záležitost', no postupom času došlo k spresneniu, pričom online část' bude dopĺňat' aj príbehová kampaň, kde si vyskúšame všetky tri spomínané frakcie. Samozrejme, hra nechýbala ani na tohtoročnej konferencii E3. Na nej spoločnost' Ubisoft oznámila dátum vydania hry, ktorý sa stanovil na 14. február 2017. Nesmela chýbat' ani ukážka z príbehovej kampane, ktorú sme vám priniesli v našich horúcich novinkách z E3. Nás predovšetkým potešila možnost' zahrat' si hru v predstihu v uzatvorenej alfe. Tá prebehla počas tohto víkendu, takže sa s vami môžeme podelit' o dojmy z hrania multiplayerovej časti hry. Alfa obsahovala tri multiplayerové módy Duel (1v1), Brawl (2v2) a Domination (4v4). V každom z nich sme si mohli vybrat' oponenta z radov hráčov alebo počítačom riadeného nepriatel'a. Módy sa v podstate líšili len svojím počtom nepriatel'ov, takže uvidíme, čo nám prinesie plná verzia hry, v ktorej bude k dispozícii pätica módov. Uzatvorená alfa rovnako ponúkla tri rôzne mapy: Overwatch, River Fort a Citadel Gate. Po tomto výbere nasleduje vol'ba hrdinu. Mali sme možnost' vyskúšat' si hrat' za všetky tri frakcie, ktoré dopĺňali dve rôzne triedy za každú frakciu. Za rytierov sme si mohli vyskúšat' triedu Conqueror a Warden, Vikingov zastúpili triedy Raider a Berserker, no a u samurajov to boli Orochi a Kensei. Celkom logicky má každá frakcia a jej trieda svoje typické vlastnosti a schopnosti. For Honor ponúka skutočné pestrú škálu systému progresu. Od maličkostí, ked' si svojho hrdinu upravíte a sfarbíte podl'a vlastných predstáv, dochádza aj na úpravu samotných schopností, ktoré získavate pomocou známych experience bodov po každom súboji. Samozrejme, aj tu platí, že pokial' ste v súbojoch úspešnejší, váš postup bude rýchlejší. Musím povedat', že má ponúknuté možnosti už len v uzatvorenej alfe vel'mi prekvapili. Súboje prebiehali podl'a potreby na pät' kôl, pričom každý súboj bol jedinečný. Súbojový systém pripomína hru Kingdom Come: Deliverance, kde rovnako určujete smer útoku a blokovania. Pokial' by som ho mal porovnat' so spomínaným Kingdom Come: Deliverance, vo For Honor sú súboje podstatne viac zábavnejšie a dynamickejšie. Nerátajte však so žiadanými špeciálnymi super kombami. For Honor to hrá na priamočiarost' a taktiku počas boja. Spočiatku som mal menší problém zvládnut' systém boja, no postupom času si ho osvojíte a vtedy začne skutočne poriadna zábava. Vel'mi ma potešila možnost' vyskúšat' si súboj v úvodnom tutoriále, takže by ste s ním nemali mat' zásadný problém. Ja som mal možnost' vyskúšat' si alfu na PlayStation 4 a po technickej stránke nemôžem hre nič vytknút'. Hra vyzerala výborne a predovšetkým modely hrdinov a ich animácie pôsobili vierohodne. Nemenej dôležitá zvuková stránka hry si taktiež zachovala kvalitnú úroveň, takže v tomto smere je tiež absolútna spokojnost'. For Honor som si jednoducho vychutnával a aj po niekol'kých desiatkach súbojov ma hra nezačala nudit'. V tomto momente vlastne alfe nemôžem nič zásadné vytknút', občas možno dochádzalo k zdĺhavému vyhl'adávaniu hráčov, no verím, že v plnej verzii sa to zlepší. Už teraz je jasné, že titul For Honor má skvele našliapnuté, a ak vývojári sl'ubne vyzerajúci multiplayer doplnia kvalitnou príbehovou kampaňou, tak sa máme skutočne načo tešit' !

Ján Schneider

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

The Final Station

ZÁCHRANA SVETA JE VO VAŠICH RUKÁCH!

Vydavatel'stvo tinyBuild, ktoré stojí za takými úspešnými projektmi, ako napríklad Party Hard a Speedrunners, teraz stavilo na tajomný post-apokalyptický svet. Podobne, ako tomu bolo aj pri predchádzajúcich projektoch, nás i tu obklopia všadeprítomné pixely.

Od „prvej návštevy" už prešlo viac ako 106 rokov. Prebúdzate sa vo svojej posteli, ako každý bežný deň. Nič nenasvedčuje tomu, že by sa malo niečo vo vašom živote zmenit'. Slnko je už na obzore a vy (vlakvedúci) musíte íst' opät' do práce. Tam sa však dozvedáte, že svet sa rúti do záhuby, dni l'udstva sú spočítané, a práve vy musíte tento svet zachránit'. Ako? Pomocou rozpadajúceho sa vlaku!

Hra The Final Station je prvotinou, ktorá vzišla zo štúdia Do My Best. Tento ambiciózny titul vás vtiahne do post-apokalyptického sveta plného nakazených l'udí, ktorých jediným ciel'om je vás zabit'. Čo sa v skutočnosti stalo, sa dozvedáte postupne. Jediné, čo s určitost'ou viete, je, že niečo podobné sa už odohralo pred desiatkami rokov. Kvôli tomu, aby sa podobná situácia už nikdy nezopakovala, bol vytvorený Guardian. Ten však nebude fungovat' bez potrebných komponentov a vy ste jediní, kto tieto komponenty môže dopravit' do poslednej stanice.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Do My Best
Zapožičal: Do My Best

PLUSY A MÍNUSY:

+ pútavý príbeh
+ skvelé budovanie atmosféry
+ náročnost' hry
+ level dizajnu

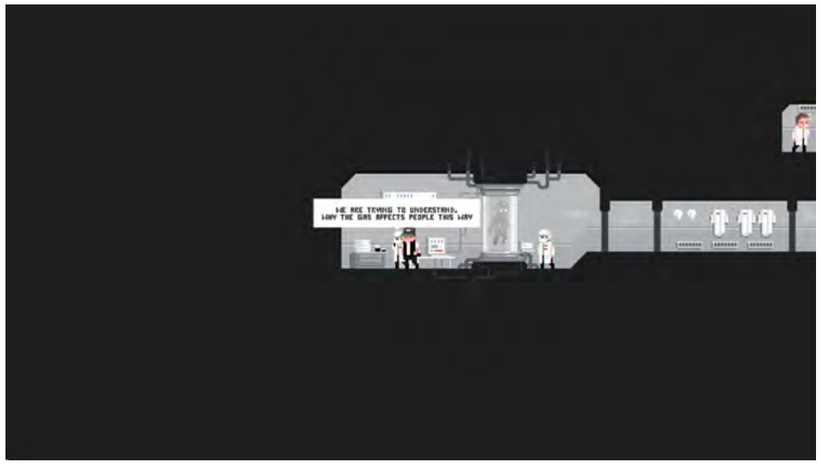
- absencia hudby v niektorých pasážach
- krátky a časom opakovaný gameplay
- občasné chyby v preklade

HODNOTENIE:

★★★★☆

Vlak vs. mesto

Hra sa odohráva na dvoch pomyselných úrovniach. Jednou z nich je preskúmavanie vonkajšieho sveta. Nakol'ko miesta, ktoré navštevujete, sa stávajú čoraz nebezpečnejšie, získate na svoju ochranu aj prvú zbraň (pištol'). Tu sa dynamika hry rozbehne a hra dostáva aj iný rozmer, ako len behanie od jedného NPC za druhým. Chvíl'u vám však potrvá, kým sa so zbraňou naučíte efektívne pracovat'. Munícia sa pre vás stane nedostatkovým tovarom a naučit' sa s ňou efektívne pracovat' bude vašou alfou a omegou. Čo nás však pri hraní na gamepade trochu trápilo, bol problém s mierením. Zameriavač sa občas v pokojnej polohe nedal nastavit' tak, aby mieril presne pred vás. To je však len minimálny nedostatok, ktorý sa na PC verzii neobjaví. Využívat' tiež môžete (niekedy aj musíte) útoky zblízka, ktoré vám vel'akrát zachránia život. Druhou úrovňou sú pasáže vo vlaku, ktoré slúžia aj ako istý prechodový mostík medzi jednotlivými mestami. Tam je vašou úlohou starat' sa o chod vlaku. Vlak pomaly dožíva, a tak je vaším hlavným ciel'om udržat' ho vchode, pretože ak zastavíte, zomriete nielen vy, ale s vami aj celé l'udstvo. Okrem údržby jednotlivých častí vlaku sa taktiež, ako správny vlakvedúci, musíte postarat' o svojich cestujúcich. Konkrétne máte na starosti ich zdravie a hlad. Tieto hodnoty dopĺňate zo zásob nachádzajúcich sa vo vlaku a neskôr si ich môžete doplnit' v meste. Tento aspekt hry je pomerne rušivý, nakol'ko aj samotní cestujúci vám rozprávajú časť príbehu. Vy sa musíte sústredit' na ich záchranu a zároveň sledovat' ich rozprávanie, čo je viac-menej nemožné. Každý z cestujúcich vás následne odmení po dopravení do určenej stanice. Tieto odmeny (peniaze, munícia či vylepšenia) vám môžu v kritických momentoch dopomôct' k rozhodnutiu, koho zachránite a koho už zachránit' nemôžete. Taktiež vo vlaku môžete „craftit" lekárničky, náboje a komunikovat' s okolitým svetom, aj ked' iba obmedzene. Hoci sa po zhliadnutí traileru zdalo, že jazda vlakom bude hlavnou časť ou hry, opak je pravdou. Vlakové pasáže môžeme považovat' iba za akési „minilevely", ktoré nie sú ani vel'mi náročné, a tak vás môžu trochu nudit'.



Pohlcujúca atmosféra

Hra pôsobí skutočne temne a hrozivo, aj napriek svojmu retro vzhl'adu. Tu aspoň môžeme vidiet', že na vytvorenie skvelej atmosféry nepotrebujeme to najlepšie grafické spracovanie. Ak ste fanúšikom indie hier, tak vás tento titul po vizuálnej stránke nadchne, no pokial' si potrpíte na prepracované prostredie a detailné levely, The Final Station možno nebude tak úplne pre vás. Zo zvukovej stránky autori mohli vyt'ažit' ešte viac. V mnohých úsekoch hry absentovala podkladová hudba a jediné zvuky, ktoré ste počuli, boli vaše kroky a strel'ba. Zvukové efekty sú vel'mi dobre spracované, no v niektorých miestach si to vyslovene žiadalo pridat' hudobný podklad,

ktorý by atmosféru ešte viac podčiarkol. Zretel'né to bolo najmä v častiach hry, kde tvorcovia umiestnili aj hudobnú zložku, ktorá bola skutočne vynikajúca, no následne hudba skončila, a zostalo len hluché miesto.

Príbeh hrá prvé husle

V čom hra jednoznačne vyniká, je príbeh. The Final Station je skvelým príkladom toho, že aj „malá" hra dokáže vyrozprávat' skvelý príbeh, ktorý vo vás ešte dlho zarezonuje. Na začiatku hry sa dozvedáte niekol'ko informácií, na základe ktorých si dokážete spojit' dve a dve. Príbeh vám rozprávajú samotné postavy. Rôzne indície získavate prehl'adávaním sveta. Každé mesto má svoje tajomstvo a každý dom ukrýva časť zložitej skladačky. Počas hrania však ani na okamih netušíte, ako to vlastne celé dopadne. Podarí sa vám zachránit' svet? Je to celé iba vel'ká konšpirácia? Snívate? Záver hry prinesie skvelé vyvrcholenie, ktoré vo vás s najväčšou pravdepodobnost'ou zanechá rozporuplné pocity. A práve to robí túto hru vo svojom žánri skutočne výnimočnou. Napriek niektorým nedostatkom, akým je napríklad aj krátky gameplay, ktorý zvládnete za necelých 6 hodín, čo bude možno niektorým z vás stačit', si budete pri posledných zastávkach želat', aby tá hra ešte nekončila.

Verdikt

Nenápadný titul The Final Station klame svojím výzorom. Na prvý pohl'ad sa môže zdat', že ide iba o d'alšiu indie hru, ktorá nestojí za zmienku. Opak je však pravdou! Kombinácia pekného obrazu, silného príbehu a tajomnej atmosféry robí z tejto hry konkurenta aj pre známejšie indie tituly. Klady rozhodne prevažujú nad zápormi, a preto ak hl'adáte niečo na odreagovanie sa, toto pixelové dobrodružstvo by mohlo byt' pre vás to pravé.

Richard Sokol

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

The Huntsman: Winter's Curse

ĎALŠÍ FILMOVÝ POKUS

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: adventúra
Výrobca: Desert Owl Games
Zapožičal: D.O.G

PLUSY A MÍNUSY:

+ art štýlový svet
+ nápaditý súbojový systém

- málo možností
- stereotypná hratel'nosť

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Premena filmových podkladov do herného sveta s kvalitne spracovaným príbehom, svetom a mechanizmami je naozaj vel'ká rarita, no ani to neodradilo vývojárov z Desert Owl Games, aby sa o to pokúsili. Či sa im to podarilo, je už druhá vec.

The Huntsman: Winter's Curse nie je titul, ktorý len nesie licencované meno filmovej série a snaží sa na ňom priživit'. Vývojári z Desert Owl Games to zobrali naozaj vážne a snažili sa svet Huntsmana podat' novým, osviežujúcim spôsobom, ktorý vyzerá na prvý pohl'ad lákavo, a herné mechanizmy poskytujú naozaj inovatívne riešenia RPG prvkov, súbojového systému a sveta, v ktorom sa hra odohráva.

Hlavnou hrdinkou hry sa je Elisabeth, najmladšia dcéra a sestra štyroch bratov, ktorí sa vydali na svoje vlastné dobrodružstvá, no ani jeden sa nevrátil. Po smrti otca ju už doma nič nedrží a rozhodne sa tak vydat' na cestu hl'adat' svojich bratov.

Hra sa nesie v štýle rozprávania príbehu prostredníctvom piatich epizód. Medzi nimi a počas nich majú hráči na výber niekol'ko možností sa rozhodnút' o budúcich udalostiach. Taktiež sú tu možnosti ktoré pôsobia vel'mi nevýrazne a nemajú skoro žiaden vplyv na d'alší vývoj deja.

Čo hru naozaj oddel'uje od zvyšku podobných projektov a robí ju zaujímavou, je jej súbojový systém. Na základe toho, čo má daná postava práve oblečené, sa odvíja súbojový systém založený na kartovom princípe. Každá zo štyroch oblečených častí výbavy ponúka dve možné akcie a jeden pasívny bonus. Poškodenie, liečenie, akcie môžu mat' niekol'ko typov efektov, od odsúvania nepriatel'ských útokov po znižovanie damage všetkým nepriatel'om. Boj vyžaduje pomerne slušnú dávku koncentrácie a hráči budú musiet' vel'mi často prehodnocovat', ktorá karta a akcia je pre danú situáciu najlepšia. Samotný boj je trochu pomalý a je dost' možné, že niektorých začne po čase nudit'. Naozaj pekne spracovaný art štýl, dosiahnutý použitím pastelových kresieb, dodáva hre oddychový element a nemusíte sa bát', že

by ste pri hre strávili príliš vel'a času. Každá epizóda je rozdelená do približne dvoch hodín a okrem hlavnej príbehovej línie sa sem-tam dočkáte aj nejakých bočných úloh, ktoré však nie sú ničím lákavým. Hre naozaj chýbajú dabované postavy, ktoré by svet Huntsmana určite oživili a príbeh, bohužial', tiež neponúka žiadne odhalenia a napínavost', ktoré by si rozhodne zaslúžil.

Verdikt

The Huntsman: Winter's Curse je zaujímavo poňatý titul, ktorý je založený na svete Huntsman filmov. Je divné, že sa štúdio rozhodlo spracovat' práve príbeh tohto sveta, ked'že samotné filmy neboli prijaté s vel'kou dávkou nadšenia, a je tak pravdepodobné, že nemajú vel'kú fanúšikovskú základňu.

Hra na prvý pohl'ad síce vyzerá ako príjemná art štýlová adventúra, no po čase sa dostaví nekonečné opakovanie bojov, ktoré ponúkajú málo možností a sú často viac o šťastí ako o nejakých znalostiach. Hra je rozdelená do piatich epizód, pri každej strávite približne 1 – 2 hodiny. Či je hra pre vás, alebo nie, sa už budete musiet' rozhodnút' sami.

Richard Mako

WEBGLOBE

Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií

WEBGLOBE.sk

Resident Evil 4

LEGENDA ZNOVU OŽÍVA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: survival horor, third-person shooter
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ silný survival aspekt
+ mrazivá hororová atmosféra
+ systém upgradov zbraní
+ dĺžka hry
+ vylepšené technické spracovanie

- viaceré prvky starých „Resi" hier chýbajú
- znatel'ný príklon k akcii
- ovládanie má svoje muchy

"Vel'mi zábavný mix survival hororu a strieľačky z pohľadu tretej osoby, ktorý pre sériu Resident Evil znamenal vel'mi vel'a, no zároveň, paradoxne, zapríčinil aj jej pád"

HODNOTENIE:

★★★★☆

Žiadni zombíci, žiadne fixné kamery, žiadne výpady do nepriatel'ského územia z bezpečných izieb s písacím strojom a vel'kou truhlicou. Titul Resident Evil 4 spôsobil vo svojom čase revolúciu v sérii i v žánri, pretože sa odhodlal zahodit' zastarané hororové prvky a na ich úkor zatlačil na akčné scény, QTE sekvencie a rozmýšl'ajúcich nepriatel'ov. Najviditel'nejšou zmenou bol však prechod do plného 3D prostredia s kamerou pevne zavesenou za ramenom hlavnej postavy, čo dalo sérii Resident Evil úplne nový rozmer.

Resident Evil 4 prichádza na Xbox One predovšetkým v lepšej technickej kondícii. Oproti pôvodnej verzii beží vo Full HD rozlíšení a 60fps, vd'aka čomu hra vyzerá lepšie než kedykol'vek predtým. Najdôležitejším zistením je, že prechodom do vyššej technickej úrovne hutná hororová atmosféra nestratila nič zo svojej jedinečnosti. Stále je všetko správne špinavé, neforemné, jesenne melancholické, jednoducho dokonalo atmosférické, hoci je treba priznat', že pôvodná GameCube verzia má o niečo pôsobivejšiu farebnú paletu a nasvietenie. Nedá sa prehliadnut' chýbajúci antialiasing a v niektorých situáciách padanie na 30fps, napríklad počas prebíjania pušky.

Aj ked' je počas celej hry badat' znatel'ný príklon k akcii, čo vyvrcholí v poslednej kapitole, stále si Resident Evil 4 zasluhuje zaradenie do kategórie survival horor. Hratel'nost' verne kráča v stopách vytýčených predchádzajúcimi dielmi a núti vás šetrit' muníciu, núti vás rozmýšl'at' dopredu a v bojoch systematicky menit' zbrane, aby vám, ak sa teda dá, počet nábojov klesal u všetkých rovnomerne. Takýmto spôsobom si môžete ušetrit' pekný počet, no ani tak sa nebudete cítit' v bezpečí.

Nepriatel'ov je totiž obrovské množstvo, a to ešte nehovorím o mnohých bossoch, pri ktorých, aj keby ste rozmýšl'ali „aegonomicky", stále miniete kopec zásob streliva.

Štruktúra úrovní ide ruka v ruke s akčnejším pojatím žánru a ponúka omnoho širšie koridory a otvorené plochy, v ktorých môžu akčné scény viac vyniknút'. Prakticky tu nenájdete žiadne úzke chodby, po ktorých by sa promenádovali nepriatelia a vy by ste sa s malou dušičkou a obrovskou hrčou v krku modlili, aby vás len pri behaní cezeň nechytili do svojich hnilobných pazúrov. Level dizajn je viac lineárnejší, no zároveň je tá jeho linearita pojatá viac do šírky. To síce neznamená, že sa v hre nenájdu klaustrofobickejšie pasáže, no je ich výrazne, výrazne menej. Celý dizajn už nie je „metroidvania" odohrávajúca sa na jednom mieste, ale je ovel'a viac rozt'ahanejší. Svojím spôsobom mi pripomínal trojku Nemesis, ktorá sa rovnako tiež neodohrávala len na jednom mieste, ale postavy putovali stále d'alej.

Len málokedy sa stane, že na priechod potrebujete získat' nejakú vec, pre ktorú by ste sa museli plahočit' na druhú stranu úrovne, kde ste sa predtým nemohli dostat'. Tu, ked' podobnú vec získate, väčšinou sa vždy dostanete ku skratke, ktorá vás rýchlo dostane na miesto, kde získaný objekt musíte použit'.

Aj tento štýl vlastne len podčiarkuje, že Resident Evil 4 je z vel'kej časti priamočiara akčná hra obsahujúca situácie s vlnami nepriatel'ov, ktorých musíte porazit', aby ste vôbec mohli pokračovat'. Počiatočná skepsa z toho zistenia sa mi z mysle do konca hry síce nevytratila, no hned' ako som si uvedomil, že si na tieto nové zákonitosti budem musiet' zvyknút', odvtedy som si hru náramne užíval. Stále však nedám dopustit' na hratel'nost' vytýčenú prvými troma číslovanými dielmi, plus Resident Evil – Code: Veronica, ktoré ukrývajú tú pravú esenciu survival zombie hororu a sú pre mňa tým úplne najlepším príkladom podstaty pojmu Resident Evil.

Resident Evil 4 už síce neobsahuje napríklad ani nutnost' používania pások do strojov, hráč má po ruke hned' kompletnú mapu so všetkým potrebným, a aj inventár je už od začiatku nejako viac „nafúknutý", no napríklad logické a enviromentálne hádanky sú tu stále prítomné. Skvelým zistením je, že hra ich dávkuje pekne pomaly, postupne a rozumne, a preto pôsobia vítaným osviežujúcim dojmom. Škoda trocha vratkého ovládania, ktoré umožňuje len naklonenie kamery do strán a nie celé otočenie pohľadu okolo postavy. To dnes pôsobí značne zastarane a je si nutné na tento systém zvyknút'.

Vzhľadom na akčnosť je tu prítomné veľké množstvo zbraní, ktoré si nakupujete u tajomného obchodníka, objavujúceho sa vždy ako keby odnikiaľ. Dostupné sú tu všetky klasické zbrane ako pištoľ, magnum, brokovnica, puška, raketomet či rôzne typy granátov. Nakupovaniu dominuje skvelý systém upgradov, vďaka ktorým si vylepšujete silu zbraní, rýchlosť prebíjania či veľkosť zásobníkov. Tento prvok do hry

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

skvele zapadol a obsahuje patričnú hĺbku. Musím povedať, že Resident Evil 4 zvláda takmer dokonale vyvážiť pomer získaných peňazí so sprístupnením nových upgradov.

Jednoznačne musím pochváliť atraktivitu lokalít, ich častú obmenu a s tým spojenou obmenou nepriateľov. Na začiatku vás ohrozujú len dedinčania s vidlami, neskôr sa už budú objavovať so strelnými zbraňami, dynamitmi či kušami.

Časom sa kolekcia nakazených vymení za okultistov s maskami na tvárach, čo výrazne sťaží ich priame zneškodnenie, hoci ani v tomto prípade osvedčené „guľka do kolena a následný takedown" nesklame nikdy. Približne v strede hry pribudne veľký hmyz a s blížiacim sa koncom aj veľkí ťažkotonážni obri. V hre stretnete aj obzvlášť tuhých dedinčanov s motorovými pílami či parazity La Plaga vychádzajúce z útrob nepriateľov.

Početné šrámy na dojme mi vytvárali situácie, ktoré sa tvárili až príliš videoherne, alebo tie, ktoré stoj čo stoj chceli hráčovi dokázať, že nekonečná streľba je to pravé, čo séria Resident Evil potrebuje. Početné samoúčelné pasáže sa vymykajú nálade hry na pôsobia ako päsť na oko. Myslím teraz na útek pred obrovskou sochou Salazara, arkádovú pasáž s baníckym vozíkom alebo pomaly sa vlečúci výťah smerom nahor, zatiaľ čo k vám skáče nekonečné množstvo okultistov a vy musíte prežiť, kým sa nedostanete hore.

Úplne mimo a nelogicky pôsobia taktiež minihry na strelnici či striel'anie do modrých medailí roztrúsených po úrovniach, ktorých význam mi uniká dodnes.

Námet a príbeh hry nepochybne poznáte, nakoľko hra je už desať rokov medzi nami a medzi hráčmi patrí medzi najobľúbenejšie tituly. Po vymazaní Racoon City zo zemského povrchu už ubehlo niekoľko pekných rokov a bývalý policajt Leon Kennedy, ktorý pôsobil v spomínanom meste v službe doslova len niekoľko hodín, je pravou rukou prezidenta Spojených štátov snažiacou sa nájsť jeho unesenú dcéru kdesi v zapadnutom kúte Pyrenejského polostrova.

Dej sa tak do polovice hry poriadne tiahne a vlastne sa nikde ani neposúva a až po nejakých desiatich hodinách začne dávať konkrétnejšie kontúry. Kým v starších dieloch hra využívala rôzne zápisky, aby vtiahli hráčov do sveta a pozadia celej zápletky, tu hráč môže nájsť zvláštne tajomné dokumenty od hlavných záporákov, ktoré prezradzujú, čo si o vašom momentálnom počínaní myslia a aké plány majú pre vás prichystané ďalej.

Až keď sa hra poriadne rozbehne a objavia sa nové postavy, tak až potom sa začnú objavovať typické poznámky a útržky denníkov obohacujúce svet a prehlbujúce vaše spojenie s prostredím, v ktorom sa dej odohráva.

Na Resident Evil 4 sa mi páči jeho dynamika. Počas približne 15 – 20 hodinách čistého herného času zažijete trojitý prístup k hraniu.

Najprv hráte s Leonom osamote, strážite si len svoj vlastný krk a spoliehate sa len sami na seba, neskôr sa k vám pridá Ashley, ktorú musíte ochraňovať, pričom hrateľnosť sa rázom mení na eskortnú misiu, ktorá si už žiada odlišný prístup. A do tretice si niekedy zahráte za samotnú Ashley, ktorá nemá zbraň a využíva hlavne svoju útlu postavu pre stealth a prechádzanie cez rôzne malé otvory. Škoda len, že sa v koži Ashley ocitnete len raz, pretože úplný opak dovtedajšej hrateľnosti padol veľmi vhod.

Maroš Goč

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

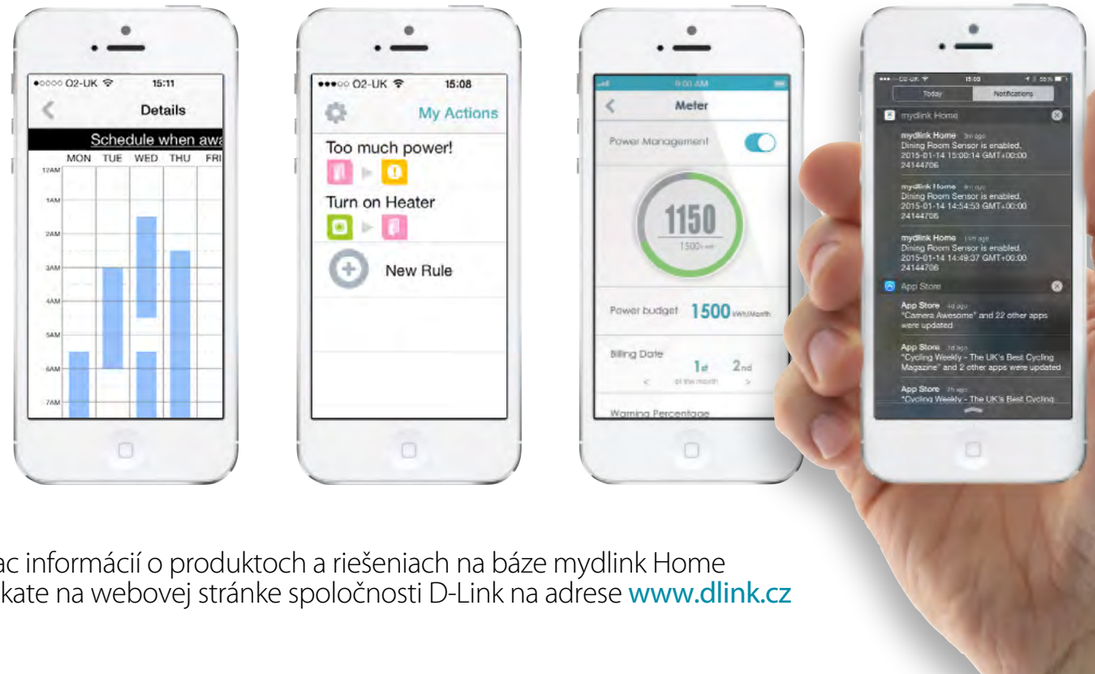
Zautomatizujte si domácnosť!

Časové spínanie inteligentnej zásuvky

Jednoduché pridávanie pravidiel

Meranie spotreby a kontrola domova

Notifikácie zdarma priamo do mobilu



Viac informácií o produktoch a riešeniach na báze mydlink Home získate na webovej stránke spoločnosti D-Link na adrese www.dlink.cz

Deus Ex: Mankind Divided

UPROSTRED ROZDELENEJ SPOLOČNOSTI

Po dlhých rokoch čakania prichádza Adam Jensen so svojimi mechanickými augumentáciami opät' na scénu. Eidos Montreal sa na druhej strane bude snažit' dokázat', že Thief bol menej podareným projektom a nie trendom a že Human Revolution nasadil latku naozaj poriadne vysoko. Mankind Divided tak na svojich pleciach nesie vel'kú t'archu zodpovednosti, no hre sa darí nasledovat' svojho predchodcu.

Dej hry sa odvíja od jedného z koncov v Human Revolution. Nie je teda možné si zvolit' taký začiatok hry, ktorý ste si pri hraní predchádzajúceho dielu zvolili. Hra sa posunula do roku 2028, ked' následkom fatálneho zlyhania biotechnicky vylepšených l'udí počas tzv. Panchea incidentu bola v rámci Interpolu vytvorená tajná zásahová jednotka Task Force 29. Jej súčast'ou je aj hrdina Adam Jensen. Primárnou úlohou tejto jednotky je infiltrácia a narušenie operácie teroristov v Dubaji. Je asi zrejmé, že nič nejde podl'a plánu, a tak sa Adam ocitá v Prahe.

Jeho úlohou je odhalit' konšpiráciu, ktorá zasahuje nielen okolitý svet, ale aj samotnú organizáciu. Na všetko je sám, nevie, komu verit', čo je súčast'ou možností vol'by, ktoré vám autori vkladajú do rúk. To, komu budete dôverovat' a ako pristúpite k riešeniu problémov, je iba na vás a všetky herné mechanizmy sú tomu podriadené.

V Prahe, ktorá pôsobí ako centrum príbehu a miesto na plnenie vedl'ajších misií, je cítit' silnú nenávist' voči biotechnicky vylepšeným l'udom. To je totiž priamy dôsledok toho, čo sa stalo v Panchei. Samostatné prostriedky na dopravu, samostatné rady pre vylepšených l'udí a buzerovanie zo strany miestnych úradov sú len čerešničkou na torte. Nehovoriac o l'ud'och, ktorých názor na augmentovaných l'udí je vo väčšine prípadov vyslovene negatívny.

Celá Praha je vytvorená dostatočne dobre, aby sa hráčom z východnej Európy vyslovene neznechutila. Avšak dabing má kolísavú úroveň, čo bolo síce očakávané, no vo výsledku je to škoda. Väčšina Čechov znie ako nepodarený pokus o ruský prízvuk, čo kazí výsledný dojem. Je to škoda, pretože zmysel pre detail v prostredí je výborný a hub je prepracovaný do najtmavších kútov, do ktorých máte prístup. Celkovo za celý leveldizajn si autori zaslúžia vel'ký palec hore. V kombinácii s možnost'ou zvolit' si vlastný postup to bol dost' komplexný problém a ten bolo treba vyriešit'. Výsledkom je absolútna vol'nost'. Ak chcete, môžete byt' duchom, ktorého nie je vidiet' ani počut'. Alebo sa môžete zamerat' na hackovanie (prostredníctvom výbornej hackovacej minihry) a v kombinácii s omračovaním ovládat' veci okolo seba. Alebo si cestu von môžete prestriel'at', čo je oproti Human Revolution konečne možné. Augumentácií je dostatok, stačí si len vybrat' a namixovat' herný štýl podl'a vlastných preferencií. Dokonca aj likvidácia nepriatel'ov sa dá vykonávat' rôznymi spôsobmi a prostredníctvom rozličných mechanických augmentácií.

Prostredie a leveldizajn sú zabalené do výborných misií, ktoré posúvajú zaujímavý príbeh dopredu a taktiež ponúkajú hromadu vedl'ajších misií. Tie výborne ilustrujú svet, v ktorom sa Adam Jensen nachádza a ponúkajú výbornú variabilitu činností, čo nielen motivuje hráčov pri ich plnení, ale taktiež napomáha pri výbornom vykreslení sveta či motivácií obyvatel'ov. Bohužial', hlavný príbeh, akokol'vek sl'ubne rozbehnutý, končí nečakane skoro a dost' predvídatel'ne. To je vel'mi vel'ká škoda, pretože príbeh mal byt' jednou z najsilnejších stránok hry. A aj ked' sa autorom darí držat' hráčov v neistote, dáva im iba indície, a to všetko preto, aby hráči mali možnost' slobodného rozhodnutia. Avšak neskôr to vyzerá tak, akoby sa na všetko vykašl'ali a ponúknu len lineárne dianie, na konci ktorého stojí záverečný boss. A tým sa príbeh končí.

Ani herná doba nepatrí medzi silné stránky. Za sedemnást' hodín splníte všetky misie a uvidíte všetko, čo si pre vás autori pripravili. To nie je príliš chvályhodné. Bohužial', akokol'vek prepracovaný obsah sa v hre nachádza, celkovo ho nie je až tak vel'a. Preto je škoda, že namiesto rozšírenia kampane sa autori zamerali viac na Breach mód (lebo mikrotransakcie). Ten je síce celkom zaujímavou náhradou, no ovel'a lepším rozhodnutím by bolo toto úsilie dat' do hlavnej kampane.

Hra síce ponúka New Game + a aj permadeath mód, no to vzhl'adom na unáhlený koniec príbehu a kratšiu kampaň nie je vel'ká výhra. Čo naopak musím vychválit', je famózny art dizajn a výborný ambientný soundtrack. Tieto dva základné prvky tvoria perfektný audiovizuálny dojem z hry. Škoda však, že technická stránka hry nie je až také terno. Framerate na konzolách nie je úplne ideálny a animácie pri rozhovoroch sú často vel'mi divné a vôbec nie sú na súčasne vyžadovanej úrovni.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: RPG
Výrobca: Eidos Montreal
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratel'nost'
+ komplexný leveldizajn
+ art dizajn a soundtrack
+ zmysel pre detail a atmosféra

- animácie a mimika pri rozhovoroch
- náhle ukončený a predvídatel'ný príbeh
- technické problémy na konzolách
- herná doba

HODNOTENIE:

★★★★☆

Verdikt

Deus Ex Mankind Divided je dôstojným pokračovaním Human Revolution. Ak by som ho mal porovnat' s predchádzajúcim dielom, Mankind je z hl'adiska príbehu a množstva obsahu na tom horšie. Naopak, čo sa týka hratel'nosti a ponúkaných možností, je hra viditel'ným pokrokom. Ani náhle ukončený príbeh však nič nemení na tom, že hratel'nostne je hra vrcholom vo svojom žánri a nebyt' zbytočných chýb, hra by určite bola jedným z kandidátov na hru roka

Dominik Farkaš

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

Assetto Corsa

PRETEKY NIE SÚ ZÁBAVA

Perfekcionizmus v simulácii fyziky a jazdných vlastností. Každý centimeter tratí naskenovaný laserom pre 100% prevedenie reality do virtuálneho sveta. Assetto Corsa, sen každého virtuálneho jazdca.

Šialená AI, nulová zábava, technické problémy a DLC, kam sa pozrieš. Assetto Corsa, nočná mora každého hráča.

Assetto Corsa je „váš pretekársky simulátor", teda to aspoň tvrdí na svojom obale, a ako taký chce zosadit' najžiarivejšie hviezdy herných konzol v tejto kategórii, ktorými sú napríklad Gran Turismo, Forza a nedávny prírastok, Project Cars . S tým zosadnutím týchto titulov z piedestálu to však nie je až také ružové. Osobne by sme Assetto Corsa označili skôr za simulátor jazdy v pretekárskych autách, čo sa síce môže zdat' ako vel'mi podobné označenie, ale, ako si v nasledujúcich riadkoch ukážeme, v praxi je v tom set sakramentský rozdiel!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Racing simulator
Výrobca: 505 Games
Zapožičal: Comgad

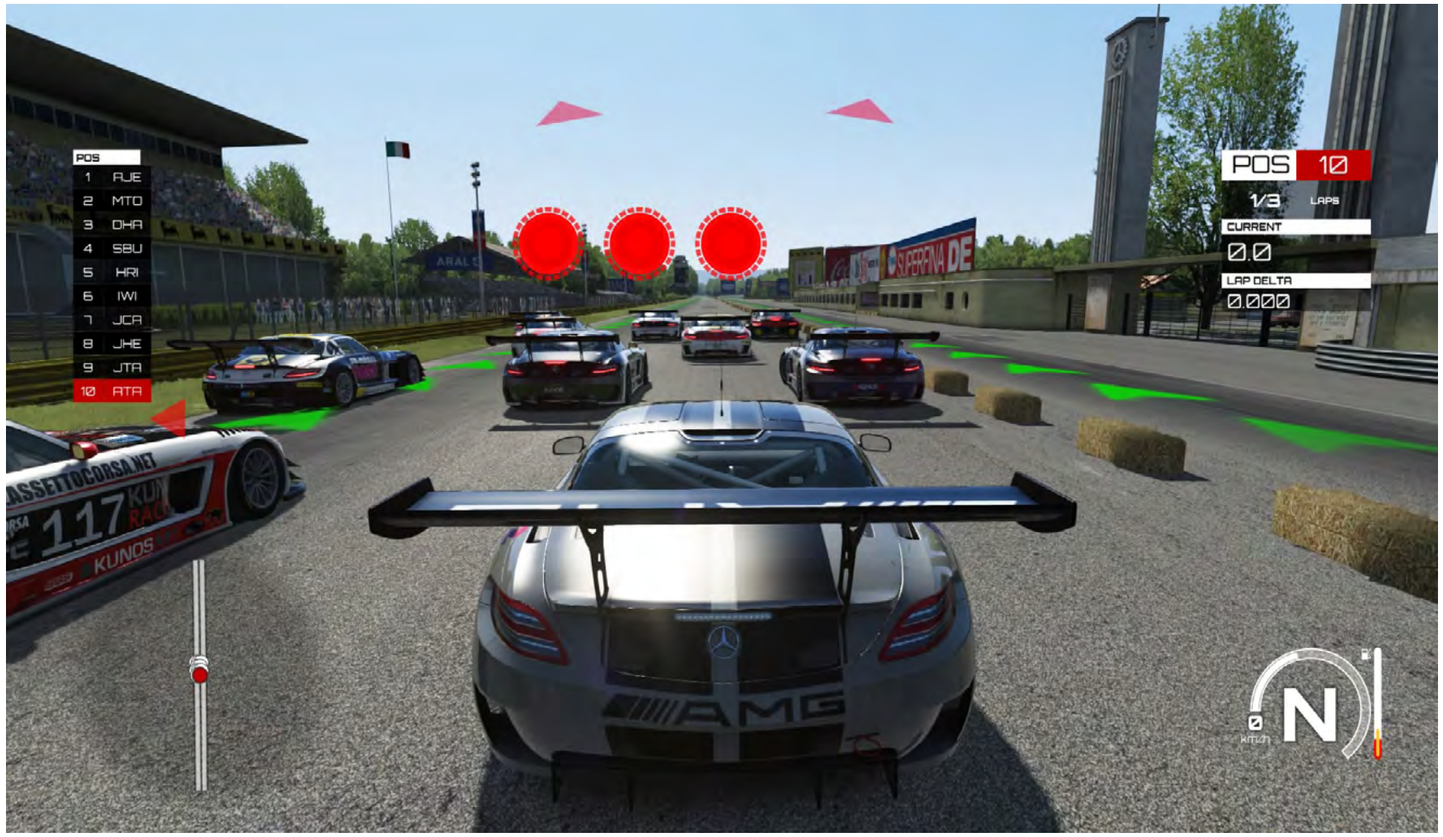
PLUSY A MÍNUSY:

+ realizmus jazdného modelu
+ obrovské možnosti setupovania vozidiel
+ zvuky vozidiel

- žiadna škola pretekov
- šialená AI
- malé množstvo vozidiel a DLC
- technické problémy

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Bez volantu do auta nelez!

Ak v niečom Assetto Corsa exceluje, tak je to jazdný model, ktorý naozaj reálne kopíruje rozdielne správanie jednotlivých vozidiel, a to až do takej miery, že ovládat' ich čímkol'vek iným, ako je volant s poriadnym force feedbackom je do vel'kej miery nemožné. Teda, aby sme boli presnejší, ono to možné je (a preto sa asi autori neunúvali pridat' na obal informáciu o tom, že bez volantu nemá zmysel tento titul kupovat'), ale dôvod, prečo sa do žiadneho auta na svete nemontuje namiesto volantu gamepad, pochopíte po prvom pokuse prejst' zákrutu vo väčšej rýchlosti. Paradoxom je, že konkurencia, aspoň podl'a našich skúseností, s ovládaním pomocou gamepadu v zásade žiadne výraznejšie problémy nemá, čo napovedá, že autori sa jednoducho na nejaké rozumné prevedenie presnosti, ktorú poskytuje volant na gamepad, jednoducho vykašlali.

Jasné, dá sa namietnut', že sa autori radšej sústredili na už spomenutý excelentný jazdný model a na to, aby každé vozidlo predstavovalo iný zážitok, presne tak ako v reálnom svete, o čom by mohol svedčit' výber z takmer 90 rôznych vozidiel. Po lepšom preskúmaní vozového parku však dôjdete k záveru, že reálne číslo sa pohybuje skôr niekde okolo štyridsiatky. Všetky ostatné vozidlá tvoria len rôzne pretekárske alebo drift verzie základných modelov, ktoré sa od seba výzorom či správaním na trati až tak nelíšia. Názor, že vozidiel je nedostatok, zastávajú asi aj samotní autori, a tak priamo pri výbere vozidiel uvidíte aj d'alšie, ktoré si však už musíte dokúpit' v podobe DLC.

Bez racingových skúseností a pevných nervov na trať nelez!

Assetto Corsa ponúka tri herné módy, ktorými sú drift, štandardné preteky a time laping. Všetky tieto módy majú spoločné hlavne to, že hra sa vás nesnaží naučit', ako v nich byt' dobrými, respektíve ako vozidlá ovládat' tak, aby ste sa nielen udržali na trati, ale mali aj aspoň nejakú šancu dosiahnut' šialené výsledky, ktoré od vás hra vyžaduje, aby ste mohli postupovat' v kariére jazdca. O tom, ako sa vám s vaším tátošom jazdí, do vel'kej miery rozhoduje jeho konkrétne nastavenie, ktoré si viete do najmenších detailov menit'. Tak začnete mat' pocit, že hra automaticky očakáva, že ste profesionálni jazdci a mechanici v jednej osobe, čo teda my, ako asi aj väčšina hráčov, teda nie sme.

Ak si náhodou dáte tú námahu a nájdete si ideálny setup pre jednu z 28 tratí (v praxi ich je len okolo 20), vyberiete si vozidlo a po pár testovacích kolách konečne začnete mat' pocit, že máte šancu vyhrat', hra vám dá d'alšiu studenú sprchu v podobe šialenej IA ostatných jazdcov. Kým v menu vyzerá, že máte vel'korysú ponuku štyroch stupňov náročnosti, v praxi medzi nimi žiaden rozdiel nie je.

A to preto, lebo všetci jazdia bezchybne a úplne ignorujú vašu prítomnost' na trati. V momente, ako im vojdete do trate, bez pardonu do vás nabúrajú a pošlú vás do šmyku, pričom oni si veselo pokračujú d'alej, akoby sa nechumelilo. V konečnom dôsledku je postup v kariérnom móde

neuveritel'ne frustrujúci a nemá nič spoločné so zábavou. To isté platí aj pre špeciálne eventy, ktoré predstavujú alternatívu ku kariére.

Spásonosný tak mal byt' multiplayer. To by bolo možné, keby nebol určený minimálny počet hráčov na to, aby ste mali proti komu jazdit'. Počas písania tejto recenzie bolo online, bohužial', mizivé percento hráčov, a tak sa nám podarilo odohrat' len pár hier. Pokial' sa vám podarí nájst' hru, v ktorej sa stretnú decentní racingoví hráči, začne Assetto Corsa ukazovat' svoju silnú stránku. Tou je predovšetkým pocit, že naozaj sedíte v pretekárskom aute na pretekárskom okruhu a človeka, ktorého ste práve predbehli, ste predbehli preto, lebo viete lepšie šoférovat'. Otázkou však stále ostáva, či sa hre podarí vytvorit' dostatočnú komunitu tak ako pri jej PC verzii, čím si nie sme zd'aleka takí istí kvôli už spomenutým problémom.

Treba viac konských síl!

Titul Assetto Corsa bol primárne vyvíjaný pre PC a je to na ňom, bohužial', vidiet'. To, že si hra musela prejst' grafickým downgradom, aby mohla bežat' na PS4, by sa dalo pochopit', avšak to, že hra aj napriek nemu trpí takmer neustále prítomným screen-tearingom sa už pochopit' nedá. Ten, obzvlášt' pri racingovej hre, pôsobí vel'mi rušivo a napovedá, že vylad'ovaním portu sa autori príliš netrápili. Grafika ako taká pritom nevyzerá na pomery PS4 nijak prevratne a spadá skôr do horšieho priemeru, pričom jazdit' môžete len cez deň a aj to bez dažd'a. Zvuky vozidiel sú jedným slovom fantastické a vytvárajú pocit, že okolo vás naozaj hučia stovky konských síl, ktoré sa chcú utrhnút' z ret'aze. Hudba, naopak, zase okrem menu absentuje úplne.

Verdikt

Assetto Corsa sa dá z pohl'adu bežného hráča považovat' za sklamanie, pretože sa nijakým spôsobom nesnaží nováčikom vysvetl'ovat' svoj pretekársky svet točiaci sa okolo správneho nastavenia brzd, geometrie riadenia alebo zadného spoileru. Namiesto toho necháva neznalého hráča tápat' a stavia mu do cesty šialenú AI a ciele, ktoré namiesto zábavy vytvárajú frustráciu. Na druhej strane vd'aka svojmu šialenému perfekcionizmu priblížit' sa čo najviac realite, ktorý prekonáva všetko, čo tu zatial' bolo, je dost' možné, že si tento titul nájde zopár hardcore fanúšikov, ktorí dokážu ocenit' to, čo ponúka.

Branislav Brna

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

Seasons after Fall

CHCEM LETO! ... A BOLO LETO.

Kombinácia 2D plošinovky, logickej hry a umeleckého spracovania. Ked' dodáme, že ide o indie hru, asi budete skeptickí. Stop, nesúd'te tak rýchlo!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: logická plošinovka
Výrobca: Swing Swing Submarine
Zapožičal: F.H.I.

PLUSY A MÍNUSY:

+ úžasné audiovizuálne spracovanie
+ unikátna polorozprávková atmosféra
+ nekonvenčné logické problémy
+ potrénuje fantáziu a logické myslenie

- občas zdĺhavé pasáže
- nie vždy je jasné, čo hra od vás vyžaduje

HODNOTENIE:

★★★★☆

Spracovanie a príbeh

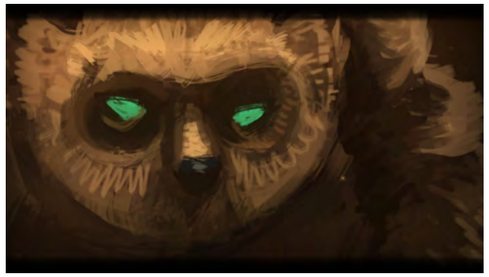
Prvé, čo vás zaujme, je nepochybne audiovizuálny kabát, ktorý hra dostala. Už intro, v ktorom mladý lišiak nevinne, hravo hopkajúci po lúke zrazu zbadá čosi zvláštne, čo pritiahne jeho zvedavost', dáva na známost', že spôsob, akým je grafika poňatá, bude vyvolávat' emócie. Pôsobí totiž dojmom ručnej mal'by (nie kresby, ale mal'by). Animácia spolu s hudbou, obrazovými aj zvukovými efektmi, ktorým dominujú sláčiky, vytvárajú zvláštnu a jedinečnú atmosféru. Mohli by ste si mysliet', že ide o hru pre deti, no z tohto omylu budete časom isto vyvedení. Asi by sa im hra páčila, ale...

Seasons after Fall od hráčov vyžaduje vel'kú dávku fantázie a kreatívno-logického myslenia. Hned' na začiatku sa budete zrejme čudovat', čo sa to vlastne na vašom monitore odohráva. Ste mladé semeno (tak vás všetci oslovujú, žiadne dvojzmysly), čiže čosi ako lesný duch, začiatočník. Ženský hlas podobného ducha vás začne sprevádzat' hrou vo chvíli, ked' si už budete mysliet', že tvorcovia užívali pri dizajnovaní hry nejaké omamné látky, alebo len vaša fantázia na toto skrátka nestačí.

Lišiak pribehne zistit', čo sa to na lúke deje. Vy, mladý duch, ho posadnete a budete ovládat' jeho telo. Dostanete informáciu, že musíte vykonat' Rituál ročných období. Na tento účel musíte navštívit' a získat' na svoju stranu duchov každého obdobia, ktorí žijú na rôznych miestach v lese. Tak sa vydáte na cestu, beháte prostredím a zist'ujete, že máte schopnost' menit' ročné obdobie podl'a svojej vôle. Po nejakom čase sa dokonca dozviete, že možno nie ste tým, čím si myslíte, že ste...

Originalita a nekonvenčnost'

Aspekt zmeny ročných období je najdôležitejší a najzábavnejší. Navštevovaním duchov jari, leta, jesene a zimy získavate do svojho repertoára zmien d'alšie obdobia. Každé je čímsi špecifické a pomáha vám v d'alšom pohybe prostredím. Napríklad ak potrebujete vyskočit' z vody na pevninu, zmeníte obdobie na zimu, voda zamrzne a vy sa od nej odrazíte. Potrebujete vyskočit' na gigantickú hubu, aby ste sa dostali vyššie, tak zmeníte obdobie na jeseň, kedy huba rozvinie svoj klobúk a vy môžete pokračovat' vo svojom dobrodružstve. Svojím spôsobom si vlastne žijete „thug life". Prekážky neexistujú ani počasie vás nezastaví, naopak, využijete ho a idete si za svojím ciel'om. Časom sa naučíte, čo ktoré obdobie prináša a s postupom v hre vám pomaly pribúdajú d'alšie možnosti a kombinácie. Zo začiatku tieto mechanizmy budete využívat' l'ahko a lesom budete prechádzat' ako nôž maslom. Neskôr však začnú byt' logické hádanky t'ažšie a t'ažšie. Problém je, že občas nebudete vediet', kam máte íst' a čo sa od vás vyžaduje. Do tých istých miest sa totiž vraciate pomerne často a hra váš pohyb obmedzuje len málo. My sme mali napríklad problém s logickou hádankou, pri ktorej bolo treba zhromaždit' šest' čohosi, čo pripomína svätojánsku mušku. No hra nám nedala najavo, že mušiek má byt' šest'. A tak sme bezciel'ne behali po lese a hl'adali riešenie. Niekoho by to možno aj odradilo, no nás hra bavila natol'ko, že sme jej to odpustili.



Verdikt

Seasons after Fall je dielo fascinujúce úžasným technickým spracovaním. Má unikátnu atmosféru a musíte mat' bohatú fantáziu, aby ste sa naučili, ako využit' schopnost' zmeny ročných období. O to väčší je pocit spokojnosti a zábavy, ked' hádanku vyriešite. Príbeh vás nevyzuje z topánok, no postačí.

Občas sa však vyskytnú zdĺhavé pasáže, v ktorých hopkáte lesom a neviete, či je udaný smer správny, dokonca možno ani neviete, čo sa od vás očakáva. Našt'astie to však nie je pričasto, väčšinou to budete vediet' hned', a tak môžeme konštatovat', že sme si s hrou užili hlavne zaujímavé a zábavné chvíle. Nie je určená pre špecifické publikum, no podl'a nás sa najviac hodí hráčom, ktorí radi oddychujú pri logických hádankách a sú fanúšikmi umelecky spracovaných hier plných mágie a záhad.

Peter Vnuk

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

Pro Evolution Soccer 2017

ZABUDNITE NA FIFU

Séria Pro Evolution Soccer v posledných rokoch nabrala správny kurz. Prechod na next-gen konzoly otvoril vývojárom nové možnosti a tí ich postupne využívajú. PES 2017 je najlepší virtuálny futbal, aký si môžete aktuálne zahrať. A vôbec nám nevadí, že sme to prezradili už v úvode.

Ušetrili sme vám čítanie zvyšku textu. Pokiaľ vás však zaujíma, prečo si PES 2017 túto poctu zaslúžil a prečo si myslíme, že FIFA 2017 na tom nič nezmení, čítajte ďalej. Asi netreba nikomu pripomínať, že PES a FIFA sú odvekí rivali, ktorí sa navzájom predbiehajú. V krátkodobých horizontoch má vždy navrch jedna zo sérií a v dobe PS3 a Xbox One to bola práve FIFA. Lenže s nástupom nových herných konzol sa situácia začala postupne vyrovnávať. Myslíme si to a myslia si to aj zahraniční kritici.

Ani jedna zo sérií nie je bezchybná. FIFA niekedy pôsobí ako arkádový futbal, PES bol dlhú dobu kostrbatý. FIFA má špičkové audiovizuálne spracovanie, PES stále bojuje s neúplnými licenciami. Obe série by sme si mohli postaviť navrch do tabuľky, do ktorej by sme zapisovali jednotlivé vlastnosti. V celkovom súčte by pravdepodobne vyhrala FIFA, ale je tu jedna vlastnosť, ktorej treba venovať samostatnú kapitolu. Hratelnosť.

Práve tá je hlavným dôvodom, prečo PES 2017 považujeme za najlepší futbal na trhu. Na recenziu FIFY čakáme, ale vyskúšali sme demo, a hoci by sme podľa neho nemali posudzovať finálny produkt (nerobíme to), nie sme z nového ročníka nadšení. Frostbite engine je síce super, ale pocit z futbalu je nemastný-neslaný. FIFA opäť pôsobí ako naháňačka hráčov s lepidlom na kopačkách. Demo FIFY 2017 prezentuje futbal v skreslenej podobe, a hoci to mainstreamu vyhovuje, náročnejší hráči dajú radšej prednosť vernejšiemu spracovaniu. A práve to ponúka PES 2017. Je to ako porovnávať popové hity z Rádia Expres s umelecky dokonalejšou nezávislou hudbou. Totiž, Pro Evolution Soccer vždy vynikal v tom, ako dokázal zachytiť pocit z futbalu. Hra síce mala každý rok nejaké nedostatky, ktoré škrípali a kazili celkový dojem (deraví brankári, kostrbaté animácie), avšak keď ste sa cez ne preniesli, výborne ste sa zabavili. PES 2017 takéto nedostatky nemá, resp. sme ich nenašli. Brankári nie sú supermani a robia chyby, ale sem-tam sa blysnú skvelým zákrokom.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: šport
Výrobca: PES Productions
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ hratelnosť
+ variabilita a realizmus pri hraní
+ pár exkluzívnych licencií

- absencia licencií na niektoré kluby
- pomalé hľadanie súpera v rámci online hrania
- nezáživný komentár

HODNOTENIE:

★★★★☆

Animácie sú s príchodom PS4 a Xbox One o poznanie lepšie a vývojári každý rok vylaďujú detaily. Aj preto vyzerá PES prakticky rovnako ako pred rokom, ale pocit z hry je lepší.

Problémom športových hier je, že pojem „pocit z hry" sa nedá vysvetliť. To si jednoducho musíte vyskúšať sami a v takýchto prípadoch oceňujeme dostupnosť demo verzií. Tie výborne odzrkadľujú, aký futbal vás čaká vo finálnej verzii. Či je to FIFA, alebo PES. V prípade recenzovaného titulu je cítiť väčší dôraz na tempo hry a taktickú zložku v porovnaní s hrou od EA. Šikovní hráči dokážu diktovať tempo rovnako ako skutoční futbalisti na ihrisku. A musíme sa priznať, že PES mal u nás na rováši, nakoľko sme v prvom online zápase v rámci testovania dostali hráča, ktorý v hre exceloval a hral za Barcelonu. Výsledkom bola exhibícia ako proti druholigistovi. Na druhej strane, súper hral objektívne lepšie a bolo vidno, že je futbalovo lepší. Nie ako vo FIFE, kde niekedy súper vyhráva len kvôli tomu, že má v tíme rýchlych hráčov, ktorí niekedy až nerealisticky prešprintujú s loptou až do brány.

Krása hry PES 2017 však spočíva v tom, že každý zápas vás môže niečím prekvapiť. Každý hráč má iný štýl hry, cítite, keď pokazíte nahrávku a vášmu hráčovi lopta odskočí od nohy, alebo ho nenájde. Cítite, že hlavičkový súboj môžete ovplyvniť. Jasné, rovnako to funguje aj vo FIFE, ale tam predsa len niektoré veci pôsobia trochu automatizovane.

Ak by sme mali jedným slovom definovať, v čom má PES 2017 navrch oproti FIFE, je to variabilita. Naznačili sme to už v predchádzajúcom odstavci, ale skutočne – PES je nádherne variabilný futbal.

Takmer rovnako ako ten skutočný. A všimnete si to najmä pri hraní proti reálnym hráčom, pretože umelá inteligencia predsa len funguje trochu inak. Predstavuje dobrý tréning, ale čaro Pro Evolution Soccer 2017 spočíva práve v hraní s ostatnými ľuďmi.

S tým súvisí nedostatok hry a síce, že počet aktívnych hráčov v prípade série PES nedosahuje FIFU. Je to škoda a v praxi to znamenalo, že hra nám vyhľadávala súpera polminúty a niekedy minútu a dlhšie. Kritizovať môžeme aj nezáživný komentár, na ktorý sa sťažujeme už niekoľko rokov za sebou a výrobca s tým nič nerobí. Alebo ak hej, rozdiely nevidíme. Chybičkou krásy sú takisto absentujúce licencie na niektoré tímy, hráči sú, našťastie, reálni. Aj PES 2017 však ponúka exkluzívny obsah, Barcelonu, Liverpool a Borussiu vo FIFE nenájdete v takej podobe, ako v hre od KONAMI. Okrem iného, PES má exkluzívnu licenciu na štadión Nou Camp.

Verdikt

Stiahnite a zahrajte si demo. Vážne. Toto je futbal, ktorý si musíte vyskúšať. My vám môžeme dať odporúčania a ospevovať, ako skvelo sa PES 2017 hrá, ale osobnému zážitku sa nič nevyrovná. A možno zistíte, že sa nezhodneme a že vám viac vyhovuje FIFA. Môže byť. Ale nikto nám nevyvráti tvrdenie, že PES 2017 je futbalovejší. Pre nás je to najlepší virtuálny futbal na trhu.

Roman Kadlec

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

World of Warcraft: Legion

WORLD OF WARCRAFT VRACIA ÚDER

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: MMORPG
Výrobca: Blizzard Entertainment
Zapožičal: KON TIKI

PLUSY A MÍNUSY:

+ príbeh
+ nový systém zbraní
+ nové transmogrifikácie
+ Demon Hunter
+ nový PvP systém
+ nové nádherné miesta, ktoré potešia nejedno oko

- neustále oživovanie antagonistov začína byť otravné
- niektoré príbehové úlohy sa nedajú hrať s inými hráčmi

"World of Warcraft je jedno z najznámejších MMORPG z dielne Blizzardu"

HODNOTENIE:

★★★★★

Kto z vás by nepoznal starý dobrý World of Warcraft? Hra, ktorá je s nami už niekoľko rokov a ktorá za tú dobu vôbec nezostarla. Ba naopak, hráči zostarli pri nej. Od roku 2004 sa pri nej vystriedalo niekoľko generácií hráčov či hráčok. Znie to až neuveriteľne, keď sa zamyslíte nad tým, že MMORPG, ktoré má 12 rokov, sa stále predáva a trhá rebríčky v predajoch, nehovoriac o tom, že má hráčom neustále čo ponúknuť. Vývojári z Blizzardu sú majstrami v tvorbe príbehov a svet, ktorý sa im podarilo za tie roky pomocou hry Warcraft vytvoriť, je neskutočne veľký a spletitý a nejeden spisovateľ by takéto veľdielo závidel. Ďalšie rozšírenie Legion opäť ukazuje kvalitu, ktorú celé toto univerzum ponúka.

Prichádza plamenná légia a s ňou aj nové povolanie

Nové rozšírenie prichádza, samozrejme, aj s novým príbehom, ktorý naozaj stojí za to. Nebojte sa, nečaká nás žiadna alternatívna realita, ako to bolo v predchádzajúcom rozšírení. Varyan Wrynn sa postavil na čelo aliancie a spoločne s hordou sa vydajú na boj proti zlej plamennej légii, ktorá opäť napadla Azeroth. V prípade, ak ste hrali pre-patch, viete, ako to ďalej dopadne a pre tých, ktorí ho nehrali, poviem len, že tragicky. Plamenná légia na čele s Gul'danom naberá na sile a obyvateľom sveta Azerothu ostane jediné – oslobodiť Demon Hunterov, ktorí sú ako jediní schopní úplne zničiť démonov. Áno, presne tých Demon Hunterov, ktorí majú v sebe trochu z démona a trochu zo svojej pôvodnej osobnosti. Žiaľ, je to asi jediná možnosť, ako plamennú légiu opäť poraziť.

"You are prepared!", Illidan Stormrage

Do hry teda konečne dorazila nová trieda – Demon Hunter. Dlho očakávaná a dávnejšie predstavená trieda začína celkom zaujímavým príbehom, ešte v časoch najobľúbenejšieho rozšírenia – The Burning Crusade. Tu zistujeme, že viac či menej Demon Hunteri na čele s Illidanom neboli až takými zloduchmi a v podstate bojovali rovnako proti zlu ako ostatní. Žiaľ, aliancia a horda mala s Demon Hunterami vtedy iné zamýšľanie a počas zabitia Illidana všetkých zvyšných Demon Hunterov uväznila a „zmrazila". Čo ale Imp nechcel, plamenná légia sa vrátila späť a jedinou možnosťou, ako vyrovnať proti nej sily, je všetkých Demon Hunterov vypustiť z ich nedobrovoľnej „hibernácie" a spojiť sa spoločne proti tomu najväčšiemu zlu, ktoré teraz svetu hrozí.

Čo všetko Demon Hunter dokáže?

Pokiaľ chcete hrať za novú triedu, Demon Hunter, budete si môcť vybrať iba z rasy Blood elfov, alebo Night elfov. Demon Hunter so sebou prináša aj veľké množstvo nových prvkov. Medzi najzaujímavejší patrí dvojskok a s ním spojené tzv. Glideovanie (plachtenie vo vzduchu). Táto nová trieda má krídla, vďaka ktorým síce lietať nedokáže, ale dokáže plachtiť, ako napríklad rogalo. Konečne sa už nebudete musieť báť toho, že spadnete z výšky na zem a zomriete. Mimochodom, tento prvok vyzerá, ako by bol tak trochu „vypožičaný" z hry Guild Wars 2. Našťastie táto inšpirácia nevyšla na zmar a priniesla do sveta Warcraftu veľmi príjemné osvieženie. Demon Hunter nespotrebováva manu, a dokonca ani energiu. Jeho schopnosti míňajú tzv. fury (zúrivosť), ktorá je veľmi podobná napríklad rage (zlosť), daná Warriorovi. Ďalším skvelým prvkom je schopnosť Fel Rush, ktorá má dve nabitia a vďaka ktorej sa môžete premiestniť o pár metrov dopredu neuveriteľnou rýchlosťou a navyše svojho nepriateľa značne zraniť. Tento prvok môže byť pomerne veľkou výhodou v režime Player vs. Player (PvP), kde svojho protivníka takýmito skokmi úplne zmätiete. Demon Hunter má v sebe trochu z démona, a preto sa z času na čas pomocou schopnosti Metamorphosis dokáže premeniť na démonickú bytosť. Táto schopnosť mu dodá obrovskú silu nielen k útokom, ale aj k obrane. Osobne si myslím, že Demon Hunter je momentálne na tom až veľmi dobre a jediná trieda, ktorá sa mu v PvP ako-tak vyrovná, je Rogue. Či to tak ostane aj nadalej, alebo sa v nejakej aktualizácii dočkáme „nerfnutia" tejto triedy a vyrovnania síl v battlegroundoch, uvidíme až neskôr.

Nový systém zbraní je prekvapivo dobrý

V okamihu, ako sa dostanete do rozšírenia Legion a prejdete si základný príbeh vašej triedy a špecializácie, dostanete zbraň, ktorá s vami ostane po celú zvyšnú dobu vášho hrania. Samozrejme, iba ak to v ďalšom rozšírení vývojári nezmenia. Každá trieda a každé zameranie triedy (DPS, heal či tank) má svoju vlastnú zbraň. Túto zbraň si postupom času v hre levelujete získavaním bodov, ktoré hráči získajú za rôzne úlohy alebo zabitím tzv. „World Bossov". Tí sú na mape označení hviezdičkou a pokiaľ máte šťastie, padne vám k tomu aj nejaká dobrá vec ako bonus. Body artefaktov si následne v Order Hall vašej triedy môžete premeniť na rôzne vylepšenia. Svoju zbraň si postupom času

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

môžete upravovat', čo sa týka farieb a tvaru a d'alšie možnosti sa odomykajú časom plnením napríklad príbehových úloh, alebo hraním PvP zápasov.

PvP sezóna v Legione začína

Nová PvP sezóna v Legione so sebou prináša aj vel'a zmien týkajúcich sa celého systému. Hned' ako hráči dosiahnu úroveň 110, odomkne sa im d'alší strom s honor talentami, podobný tomu klasickému. Takto si hráči môžu odomykat' po úrovniach rôzne nové vlastnosti, z ktorých niektoré sú vhodné skôr do battlegroundov a iné nájdu väčšie využitie napríklad v arénach. Po tom, čo dosiahnu úroveň 50, môžu obetovat' celý strom doteraz dosiahnutých úrovní za tzv. prestíž a ako odmenu dostanú napríklad kozmetickú úpravu svojej postavy. Samozrejme, všetky úrovne, na ktorých doteraz t'ažko pracovali, si budú musiet' odmakat' znova. Do hry pribudli nové arény (Black Rook Hold a Ashamane's Fall) a nový WPvP (Dalaran Underbelly). Čo však poteší hráčov asi najviac, je, že odteraz bude viac závisiet' na hráčskej šikovnosti ako na tom, čo má na sebe oblečené. „PvP Gear" totižto už nebude hrat' takú dôležitú úlohu, ako to bolo doposial'. Vývojári konečne počúvli hlasy hráčov a mne osobne sa táto zmena vel'mi páči. Konečne sa sily v battlegroundoch a arénach vyrovnajú a bude viac záležat' na tom, ako hráči vedia hru hrat' a nie na tom, ako dlho ju hrajú.

Zbohom Garrison, vitajte Order Halls

Každá trieda (Warrior, Death Knight, Paladin atd'.) má svoj vlastné miesto, kde sa stretáva. Ak ste teda napríklad Rogue (zlodej), budete mat' tajné miesto v Dalarane, kde sa stretávajú všetci zlodeji sveta. Toto miesto je, samozrejme, prísne tajné a ako sa v jednom rozhovore budete môct' dozvediet', svetu už dlhšie vládne toto tajuplné združenie. Práve oni stáli pri všetkých dôležitých udalostiach, pri páde ríš, pri zrode aj zániku král'ov. Takýmto spôsobom vám dajú tvorcovia hry pocit, že práve vaša trieda postavy je dôležitá a vy ako šampióni ste dôležití pre celé dianie vo svete Warcraftu. A navyše, na konci príbehu svojej triedy budete odmenení vel'mi významným titulom, ako napríklad Archdruid (Druid), Deathlord (Death Knight) či Master Assassin (Rogue).

Čo poteší možno niektorých hráčov, je, že Garrison síce v hre ostal, no udržiavat' ho pri živote nemá už zmysel a poslúži vám iba počas levelovania vašej postavy v predchádzajúcom rozšírení. Misie, ktoré ste poznali vo Warlords of Draenor sa v Legion nenápadne pretransformovali do misií v Order Halls, kde to všetko funguje na podobnom princípe, len s menšími zmenami. Aj tentoraz posielate svojich spoločníkov na rôzne misie a úlohy, ktoré vám prinesú niečo navyše. No počet takýchto hrdinov sa značne zredukoval a nahradia ho akési anonymné jednotky, na ktoré si zadáte požiadavku, tie sa za určitý čas vyrobia, no majú obmedzený počet misií, na ktorých sa môžu zúčastnit'. Napríklad ich môžete spolu s vaším spoločníkom poslat' na misie, no po dvoch misiách vám nadobro zmiznú a vy si budete musiet' vyrobit' d'alšie jednotky.

A pre hráčov, ktorí potrebujú mat' všetko dianie pod kontrolou, vytvoril Blizzard mobilnú aplikáciu, v ktorej si môžu hráči spravovat' svoj Order Hall kdekol'vek sa nachádzajú (a majú internetový signál).

Mapa sa vám odteraz prispôsobí

Začat' odteraz môžu hráči na ktoromkol'vek mieste na novej mape. Hra, nepriatelia a všetko navôkol sa odteraz prispôsobuje hráčovým úrovniam. To so sebou prináša niekol'ko výhod, ale, samozrejme, aj nevýhod. Vel'kou výhodou je to, že je mapa odteraz ovel'a živšia a hráči sú pomerne dobre rozdelení po celej mape. Medzi nevýhodu môžeme zaradit' napríklad to, že ak hráte na PvP serveri, môžete so svojou „čerstvou 100-kou" narazit' na skúsenost'ami ostriel'aného hráča s úrovňou 110. A pokial' sa rozhodne, že mu prekážate, máte po chlebe. Na druhú stranu, pokial' sa vám to nepáči, našt'astie, máte stále možnost' hrat' na PvE (či Role-play) serveroch. Po dokončení príbehu a najvyššieho levelu sa po mape Broken Isles začnú objavovat' tzv. World

Questy. Každý deň tieto úlohy robíte pre určitú frakciu, a tak si zbierate reputáciu a zároveň si môžete zarobit' peniaze a získat' nejaký zaujímavý predmet. A ako bonus pre skalných fanúšikov čaká aj end-game v Suramare, ktorý môžete poznat' ešte z hry Warcraft III.

Najlepšie na celom rozšírení Legion je, že obsahuje prenádherné miesta a zákutia, ktoré musia ulahodit' každému oku. Dostanete sa do nádhernej prírody vo Val'sharah či do krajiny Vrykulov – do Stormheimu, a dokonca sa konečne dostaneme aj do bájneho Emerald Dream. Každý hráč, či už Orc, Elf, Tauren alebo Troll, si tu nájde miesto, ktoré si zamiluje a do ktorého sa bude neustále rád vracat'.

World of FashionCraft

To, na čo sa mnohí hráči v novom datadisku najviac tešili, je nový systém transmogrifikácií. Oproti predchádzajúcemu systému sa dočkal vel'mi významných zmien. Po novom sú transmogrifikácie viazané na účet – teda už nie výlučne na vašu jedinú postavu. Samozrejme, pokial' váš Paladin nosí „plate armor", nebudete mu ho môct' transmogrifikovat' na „cloth" a podobne, a rovnako ak s Paladinom nájdete napríklad „staff" neuloží sa vám do galérie. No v prípade, ak ste si už nejaký pekný „plate armor" v raide našli s vaším Paladinom, môže si ho transmogrifikovat' aj váš Warrior. S tým prišla aj pozitívna zmena a to tá, že Paladin či Warrior môžu už od prvých levelov nosit' plátové brnenie (a nie „mail" a neskôr až plátové, ako tomu bolo doteraz). Rovnako sa to dotklo aj všetkých ostatných podobných tried. Ďalej si budeme môct' transmogrifikovat' aj tabard, či „shirts" (tričká) a shoulders (ramenná zbroj) sa môže po novom skryt'. Vel'mi dobrou novou vymoženost'ou je, že si môžeme vytvárat' akési outfity a tie následne ukladat'.

Zatial' problémovou otázkou je transmogrifikácia zbraní (warglaives), ktoré má Demon Hunter. Sú totižto v hre nové a neexistuje pre ne žiadna iná alternatíva. To niektorých fanúšikov značne pobúrilo a adresujú otázky na vývojárov z Blizzardu, či tento problém v budúcnosti nejako vyriešia, napríklad pridaním nových vizuálov. Je síce pravdou, že sa dajú warglaives transmogrifikovat' ako jednoručný meč či sekera (samozrejme, za neprimerane vel'kú sumu), no nové vzhl'ady by tak či tak neboli na škodu.

Nový datadisk prichádza s novými požiadavkami

Mnohí z vás si určite všimli, že nový datadisk oproti svojmu predchodcovi prišiel s novými hardvérovými požiadavkami. Aj ked' sa toho graficky až tak vel'a nezmenilo, je poznat', že Legion je na tom o čosi lepšie. Pri hraní Warlords of Draenor vám stačil procesor Intel Core 2 Duo E6600, grafická karta Nvidia 8800GT (alebo Intel HD 3000) a 2GB RAM. No ak prechádzate na nové rozšírenie, pripravte sa na trochu väčší skok v požiadavkách ako doteraz.

Minimálny procesor je Intel Core 2 Duo E8500, Nvidia GT 440 (alebo Intel HD 5000) a 2GB RAM. Samozrejme, Legion pustíte aj na slabšom hardvéri, no hra vás za to „odmení" vel'mi slabými FPS aj na najmenších detailoch.

Verdikt

World of Warcraft: Legion je nádherným návratom ku koreňom hry. Ak ste milovníkom rozšírení ako The Burning Crusade či Wrath of the Lich King, Legion budete doslova milovat'. Nehovoriac o novom povolaní Demon Hunter, ktoré si zamiluje snád' každý – či už ste v Aliancii alebo hrávate za Hordu. Po trošku slabšom datadisku, akým bol Warlords of Draenor, prichádza rozšírenie, ktoré vás naozaj poteší. Ak ešte stále váhate, či do nového príbehu Legionu íst', alebo nie, nerozhodujte sa dlho.

Legion priniesol do sveta Warcraftu nádherné oživenie, vel'a noviniek a perfektný príbeh, ktorý obsahuje množstvo zvratov, prekvapení, veselých a najmä smutných scén a do toho všetkého mu sekunduje nádherný vizuál lokácií, ktoré nútia hráčov preskúmat' celý svet ešte hlbšie ako doteraz.

Ľubomír Čelár

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

Forza Horizon 3

KRÁĽ SA NAŠIEL V AUSTRÁLII

Forza patrí medzi najpopulárnejšie pretekárske série súčasnosti. A nie je sa čo diviť. Dve subsérie, simulačne ladený Motorsport a arkádový open-world Horizon pokrývajú takmer celý trh s pretekárskymi hrami. Striedajú sa rok čo rok a vždy ponúkajú výrazný posun vpred (možno s výnimkou Motorsport 5). Tento rok prišlo na rad pokračovanie Horizon hier, čo znamená hlavne párty atmosféru, otvorený svet a hodiny strávené jazdením a to po prvýkrát aj na PC.

A to všetko je vo výslednom produkte nadmieru splnené. Po návštevách Colorada a juhu Európy sa presúvame do Austrálie. Okrem toho, že to znamená jazdu v ľavom pruhu, na ktorú si budete nejakú tú dobu zvykať, prináša to so sebou aj viaceré zmeny v hratelnosti a mapy. Austrália je nádherná krajina a autori sa to nebáli ukázať. Naopak, rozmanitosť krajiny využili a hru nasmerovali trochu viac do offroad segmentu, čo už mali jemne odskúšané pri Horizon 2. Je to však výborné rozhodnutie, nakoľko to prináša variabilitu pri hraní, zatiaľ čo vás viac-menej núti hrať s viacerými kategóriami vozidiel. 350 totiž nie je málo a nevyužiť tento počet by bolo hriechom.

Tentoraz však na Horizon podujatie neprichádzate ako nováčikovia, ktorí musia svoj talent dokázať na trati, ale ako šampióni predchádzajúceho podujatia, jazdci s reputáciou a kvalitami. Pri hraní sa to premieta tak, že celý šampionát sa prispôsobuje vašim potrebám. Hlavnou jednotkou, okrem skúseností a peňazí, sú totiž fanúšikovia a tí sú potrební na to, aby ste vylepšili miesta, kde sa Horizon festival koná. No to, kde to bude, je už čisto na vás. Rovnako sa tento koncept prejavuje aj pri jednotlivých pretekárskych podujatiach. Po novom máte možnosť vytvoriť plán jednotlivých pretekov, nastaviť obmedzenia kategórií, tratí, ktoré sa budú jazdiť a aj ostatné pravidlá. Tento plán následne môžete jazdiť, a dokonca ho aj zdieľať medzi ostatnými hráčmi Forzy Horizon 3. To isté platí aj pre tzv. Bucket List, súbor výziev, ktoré majú preveriť vaše schopnosti. Navyše, do kampane boli chytro zakomponované aj miesta na skoky, drifty, merače rýchlosti, ktoré vám taktiež získavajú fanúšikov, čo motivuje ich plniť. Okrem fanúšikov získavate aj skúsenosti, ktoré slúžia na klasické levelovanie, a peniaze slúžiace na nákup áut, počas jazdy zbierate body za predvádzané kúsky. Driftovanie, dragovanie, ničenie vecí v okolí, všetko sa vám započítava a zvyšuje vašu úroveň a body tejto úrovne následne vymieňate za perky a vylepšenia pre vášho Drivatara. Je až neuveriteľné, koľko rôznorodých variabilít hra ponúka len preto, aby ste sa nenudili. Hra má síce „fast travel" systém, no motivuje vás, aby ste ho nevyužívali. K dispozícii máte hľadanie áut v opustených garážach, tzv. „convoy races", čiže preteky a jazdenie v konvoji spolu s ostatnými Drivatarmi, spomínané driftovacie, skákacie a rýchlostné výzvy, ale napríklad aj vytváranie tímu pozostávajúceho zo štyroch jazdcov, v ktorom je vašou úlohou jazdca vo svete nájsť, vyzvať na ho preteky a porazíť ho, za čo ho následne môžete pridať do svojho tímu. A aby som nezabudol, rôzne zberateľské predmety, ktoré vám ponúkajú XP bonusy, Skill Songy, počas ktorých získavate dvojnásobné množstvo skúseností a vyhliadkové miesta. Hra robí všetko preto, aby jazda po otvorenom svete nebola príťažou, ale zábavou a darí sa jej to nadmieru dobre. Keby ste sa však už naozaj nudili (čo síce podľa mňa nie je možné, ale ľudia majú rôzne chute), môžete aktivovať Drone mód a robiť zaujímavé fotografie áut. Aby toho nebolo málo, po novom sa dá kampaň prechádzať v co-op režime spolu s kamarátom a asi netreba pripomínať, že celý postup hrou sa medzi offline a online režimami hry prenáša. Online režim prináša zaujímavé variácie na klasické herné módy, ako napríklad preteky dvoch tímov, pretekársku variáciu na režimy King of the Hill a Infection a mnoho ďalšieho. Nechýba funkcia Drivatarov, ktorá je už osvedčeným prídavkom vo Forza hrách a prináša AI jazdcom potrebnú variabilitu a zlepšuje tak preteky. Málokedy sa vďaka AI stáva, že zažijete rubberbanding, rôzni jazdci majú rôznu agresivitu pri jazdení, rôzne jazdné stopy, čo zlepšuje zážitok zo samotných pretekov. V hre je, samozrejme, aj osvedčený systém získavania kreditov, ktorý vyhodnocuje zapnutých asistentov a náročnosť protivníkov a následne podľa toho zlepšuje odmeny za víťazstvá. Jazdný model je presne taký, aký by ste očakávali. Vyladený s veľkými možnosťami prispôsobenia, no relatívne stabilný a pri zapnutých asistentoch aj ľahko zvládnuteľný. Poskytuje výzvu, no zbytočne nefrustruje a pôsobí predvídateľne. Rôznorodosť poskytuje hlavne rôzne typy vozidiel a povrchov, po ktorých budete jazdiť. Nechýba ani striedanie dňa a noci a taktiež sa dočkáte aj výborne vyzerajúceho dažďa. Systém áut zostal po starom. Sú rozdelené do výkonnostných kategórií a po ich zakúpení si ich môžete vizuálne upraviť za pomoci komunitných výtvorov, alebo si spraviť vlastný polep. Ak sa vám nechce babrať s výkonnostným upgradom, stačí si kúpiť balíček, ktorý vaše auto dostane na maximálnu úroveň danej kategórie automaticky, alebo hrať s nastaveniami manuálne. A k tomu autori pridali aj možnosť aukčného domu, kde môžete svoje autá predávať alebo lacnejšie nakupovať. Graficky ide o jednoznačný pokrok vpred.

Nielen preto, že hra je po grafickej stránke objektívne lepšia, ale aj vďaka rôznorodejšiemu prostrediu, ktoré Austrália poskytuje. Okrem toho hra ponúka výborný tracklist skladieb rôznorodých žánrov, takže každý si príde na svoje. Všetko je zabalené do výbornej festivalovej atmosféry a žijúceho sveta, kde sa ani na chvíľu nebudete nudiť.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Playground Games
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

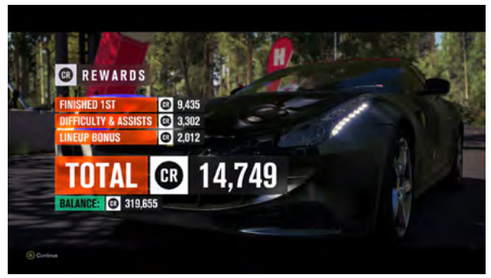
+ hromada možností a aktivít v otvorenom svete
+ rôznorodé prostredie
+ integrácia sociálnych funkcií
+ výborný jazdný model
+ multiplayer a co-op kampaň
+ audiovizuál a hudba

- nič

HODNOTENIE:

★★★★★

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE



Verdikt

Forza Horizon 3 je najlepšou pretekárskou hrou tejto generácie. Bodka. Neustály prísun zaujímavých aktivít, výborný jazdný model a hromada možností pri hraní. Autorom sa podarilo prekonať samých seba a priniesť dlhotrvajúci titul, ktorý fanúšikov pretekárskych hier zabaví na desiatky až stovky hodín.

Dominik Farkaš

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

G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29

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 otácok/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 rucne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.

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

Gigabyte Radeon RX480 G1 Gaming

Otestovali sme populárnu grafickú kartu RX480 v najvyššom prevedení od spoločnosti Gigabyte.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena: 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ výkon
+ nízka hlučnosť
+ spracovanie
+ RGB podsvietenie

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

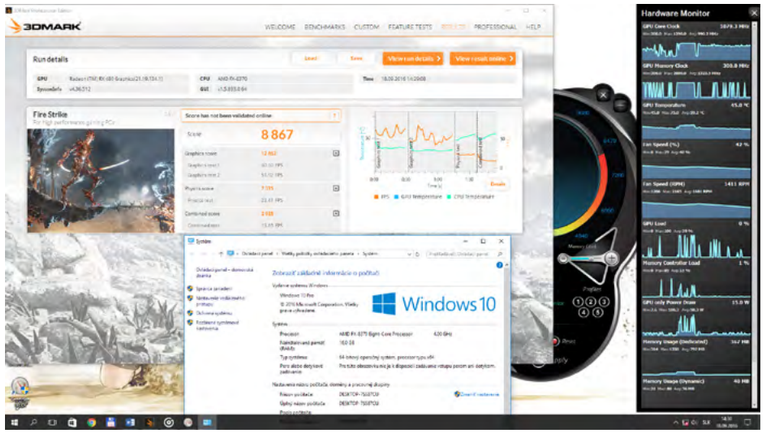
GPU: Ellesmere
Výrobný proces: 14nm
Počet Stream procesorov: 2304
Počet ROP: 32
Počet TMU: 144
Takt jadra: 1120/1290MHz (Turbo)
Kapacita pamäte: 8GB
Takt pamäti: 8GHz
Šírka zbernice: 256bit
Typ pamäte: GDDR5
TDP: 150W

HODNOTENIE:

Grafika sa k nám dostala ako prvým na svete v recenzentskej verzii, a tak sa v krabici s výnimkou karty nenachádzalo nič iné. Za normálnych okolností však môžete očakávať ešte príslušenstvo v podobe inštalačného CD, manuálov a zrejme nejakých tých redukcií na káble.

Už na prvý pohľad nám udrel do očí hliníkový backplate, ktorý dodáva grafike nielen šmrnc, ale aj pevnosť, a tak sa vo výsledku aj napriek malým rozmerom zaručene bude menej prehýbať v počítačovej skrinke, čo rozhodne nie je na škodu. Tiež, samozrejme, nesmieme zabúdať na malý príspevok v podobe dodatočného chladenia napájacej kaskády (VRM).

Na boku grafiky si môžeme všimnúť dvojicu podsvietených nadpisov, ktoré sú podsvietené RGB diódami. Na spodnej strane spoločne s dvojicou 92mm ventilátorov nájdeme na plastovom kryte jemné akcenty oranžovej farby, ktorá sa nemusí vždy hodiť, no to vôbec neprekáža, pretože v skrinke ich vo väčšine prípadov aj tak vidieť nebude. Na vnútornej strane nájdeme iba 8-pinové napájanie a PCIe konektor 3. generácie. Na zadnej strane nájdeme trojicu DP výstupov, HDMI a DVI-D, a tak v porovnaní s referenčným modelom nebudete potrebovať žiadne redukcie, ak nemáte monitor s DP vstupom. Možno



jedným drobným záporom je, že HDMI a DVI sú zdieľané, a tak nebude možné z týchto výstupov pripojiť dva monitory súčasne, bude potreba použiť DP.

Detailné špecifikácie

V prípade celej rady RX sme sa dočkali úplne novej architektúry s kódovým označením Polaris, ktorá je postavená na 14nm FINFET výrobnom procese. A tak sa netreba obávať „rebrandu" (preznačenia), ako to bolo pri nechválne známej sérii R9 3xx.

Keďže ide iba o mainstreamovú grafickú kartu a nie vlajkovú loď, najnovšie vychytávky by sme hľadali iba márne. No to sa vzhľadom na cenu grafiky ani očakávať nedá. Avšak aj napriek vyššej strednej triede sme zostali milo prekvapení z parametrov.

Tesne po vydaní grafickej karty Radeon RX480 sa na internete objavili správy o prílišnom odbere cez PCIe konektor, ktorý presahoval štandardné maximum 75W, čo spôsobovalo pri lacnejších základných doskách mnoho problémov od nestability systému až po zničenie dosky.

AMD však promptne zapracovalo na riešení a s vydaním nových ovládačov sa automaticky flashol BIOS grafiky, ktorý daný problém napravil.

My, samozrejme, nemáme potrebné vybavenie, ktorým by sme mali možnosť otestovať, či k náprave došlo. No vzhľadom na čerstvé vydanie grafiky je to veľmi pravdepodobné, keďže grafika navyše nedisponuje verziou BIOS-u, ktorú využíva problémový referenčný model.

Testovacia zostava, metodika, osobný test

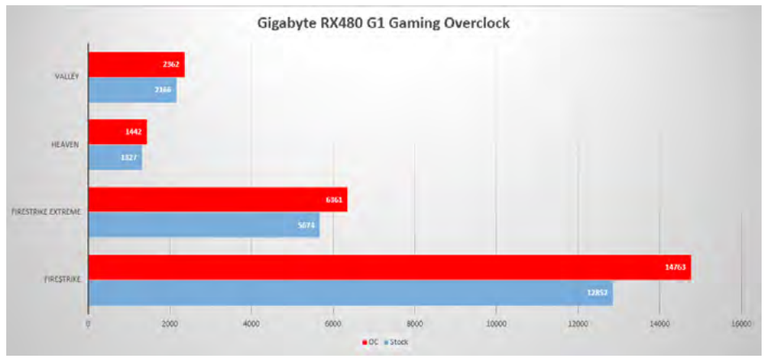
V dobe testovania bol najaktuálnejším ovládačom Radeon Crimson 16.9.1, ktorý bol, žiaľ, iba v BETA verzii, no predchádzajúca WHQL spôsobovala počas testovania veľa problémov, napríklad náhodne pády systému. Aj nami používaný ovládač, samozrejme, nebol úplne vychytaný a občas sa nejaká tá modrá smrť vyskytla, no za to výrobcu viniť nemôžeme, pretože to je starosť AMD, nie spoločnosti Gigabyte.

Všetky testy boli uskutočnené na monitore Dell P2312H, ktorý má rozlíšenie 1920×1080 (FullHD). Počas testovania 1440p a 4K rozlíšení sme využívali technológiu VSR (Virtual Super Resolution), ktorá slúži práve na downscale vyššieho ako natívneho rozlíšenia. Opäť sme využili známu trojicu testov: 3Dmark Firestrike/Extreme, Unigine Heaven a Valley. Hry sme testovali na najvyšších možných detailoch, s výnimkami hry MSAA, ktorá je príliš náročná na výkon grafickej karty.

Prevádzkové vlastnosti

Rozmerovo zapadá táto grafika s rozmermi 116×40×232mm medzi priemer, a tak by rozhodne nemal byť problém ju zmestiť do drvivej väčšiny počítačových skriniek. Samozrejme, keďže ide o otvorený typ chladiča, ktorý vyúsťuje do debne, je potrebné mať adekvátne odvetrávanie a prísun čerstvého vzduchu, aby ste ju skrátka „neuvarili". V našom prípade máme v skrinke päť 120-milimetrových ventilátorov, a tak sa problémov zo strany vetrania netreba obávať.

Ako prvé sa poďme pozrieť na teploty, v idyle režime, keď sme PC využívali iba na bežnú kancelársku prácu a na surfovanie po internete, sa teplota pohybovala v rozmedzí 35 – 48°C, a po celý čas sa ventilátory ani nepohli. Grafika bola absolútne bezhlučná. Teplota v miestnosti sa počas celej doby testovania pohybovala okolo 23 – 26°C.Počas hernej záťaže sme si pustili DOOM a hrali sme približne 2 hodiny. Teplota jadra sa pohybovala na úrovni 78 – 81°C, čo sa môže zdať mierne viac, no grafika má od výroby nastavený teplotný limit na 90°C, keď ešte len znižuje takt Turba. A čo je ešte zaujímavejšie, boli otáčky ventilátorov, ktoré boli v priemere 55 – 60% (okolo 2100rpm) a grafika zostávala celý čas príjemne tichá, porovnateľná so šepotom. Ďalším veľmi dôležitým parametrom je spotreba elektriny (teda za predpokladu, že si platíte elektriku sami). Spotreba elektriny pri zapojenom PC sa môže zdať ako pár eurová záležitosť navyše, no verte či nie, za pol roka sa dá spraviť nedoplatok veľmi ľahko. Metodika testovania nie je rozhodne dokonalá, pretože nemáme potrebné vybavenie, no vynasnažíme sa túto časť pokryť čo najoptimálnejšie. Na meranie spotreby celej testovacej

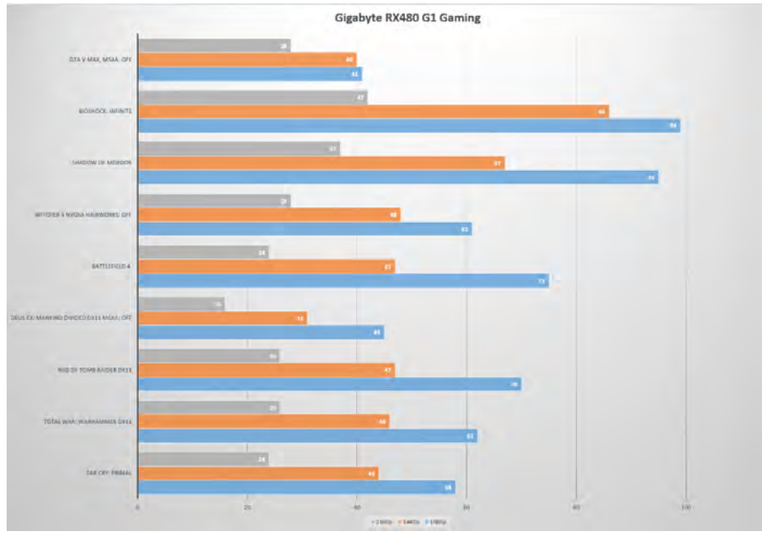


zostavy sme využívali zásuvkový WattMeter. Samozrejme, spotrebu samotného PC sme merali s minimom pripojených periférií, no netreba zabúdať, že celá zostava má od úspornosti vel'mi d'aleko, a to je potrebné brat' do úvahy. Ďalej sme využívali softvérové riešenie, pretože MSI Afterburner/Sapphire TriXX dokážu v reálnom čase monitorovať spotrebu grafiky. Samozrejme, aj tieto výsledky je treba brat' s rezervou, pretože zaručene nebudú 100% presné.

Pretaktovanie

Ak mám teraz hovorit' sám za seba, mám úplne najradšej, ked' môžem niečo tlačit' Balls-to-the-Walls a navyše z toho získat' nejaký ten výkon navyše. A hlavne zadarmo. Pretože v dobe testovania sa na internete nachádzalo iba minimum výsledkov pretaktovania tejto grafiky (väčšina bola iba z pretaktovania pod LN2 – tekutý dusík), musel som íst' len zo skúseností. A ideálne grafiku nezničit'.

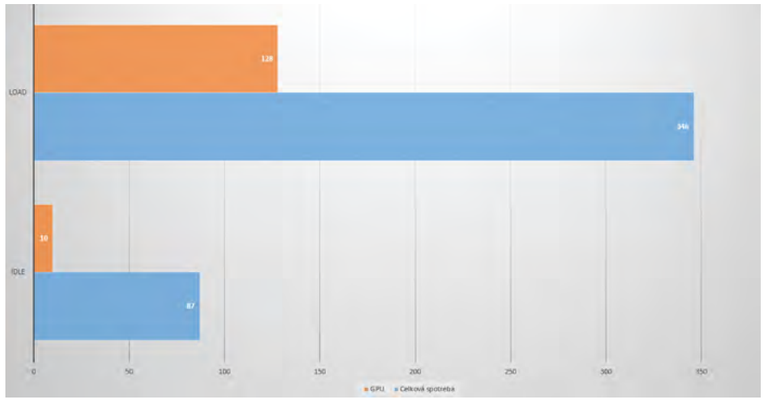
Pretože sa na internete taktiež ešte nenachádzali žiadne obrázky, ako táto grafika vyzerá „pod kapotou", ako prvé som sa ju rozhodol rozobrat' a pozriet' sa sám na VRM, na jeho chladenie a, samozrejme, na konštrukciu a spracovanie celej grafickej karty. Grafika disponuje 6+2-fázovou napájacou kaskádou, z čoho sú dve fázy určené na napájanie VRAM a zvyšok pre jadro. Vzhl'adom na spotrebu celej grafiky sa dá považovat' VRM za celkom slušne prepracované, a preto nebude moc namáhané na základných taktoch. Jeden detail spracovania, ktorý sa mi vel'mi páči, je priame chladenie VRM, ktoré zabezpečuje chladič. Bežne bývajú iba malé dodatočné chladiče, ktoré sa spoliehajú na prípadný „ofuk" z ventilátorov, ktorý prejde cez hlavný chladič. Na všetko ohl'adne



pretaktovania sme využili Sapphire Trixx, ktorý na tento účel slúži vynikajúco. Samozrejme, aj Gigabyte dodáva Xtreme Tuner, no ten nepodporuje zvýšenie napätia. Prvý krok pozostával zo zvýšenia Power Limitu na maximálnych 50% a potom sme postupne začali zvyšovat' takt jadra až do bodu, ked' bola pod zát'ažou grafika nestabilná, teda spôsobovala pády ovládačov/zát'ažových testov.

Maximálny dosiahnutý tak bol 1330Mhz, no 40MHz je dost' mizerný rozdiel. No vzhl'adom na to, že ide o pretaktovanú verziu od výroby, dalo sa to očakávat', a tak sme pristúpili na zvýšenie napätia na hodnotu 50mV, čo by malo byt' bezpečné aj z dlhodobého hl'adiska. Pre istotu som zmenil krivku ventilátorov, ked' pri teplote 85°C už pôjdu na 100% otáčok, a začal som zvyšovat' takt až na úroveň 1400MHz, čo už je znatel'ný rozdiel. Pre akýkol'vek vyšší takt už bolo nutné zvýšit' napätie o d'alších 50mV, a maximálny takt sa zdvihol už len na 1430MHz, čo sa rozhodne nevyplatí za cenu výrazného zvýšenia teplôt a spotreby.

Pretože som sa musel uspokojit' s taktom 1400MHz, tak som sa ešte pozrel na pamät', kol'ko „znesie", a výsledok je celkom slušný – 1GHz navyše, takže z pôvodných 8 na 9GHz. Po stránke stability bola grafika 100% stabilná aj po dvanástich hodinách zát'aže. Pod'me sa pozriet' na výkonnostný nárast v Benchmarkoch a spotrebu. Grafická karta si viedla po pretaktovaní celkom slušne. Prichádzajú však aj negatíva v podobe zvýšenej spotreby a hluku. Konkrétne spotreba grafiky stúpla na značne vyšších, 272W a celková spotreba zostavy stúpla na 382W, čo už síce nie je najmenej, no ani nič katastrofálne. Hlučnost' stúpla kvôli nutnosti upravenej krivky ventilátorov. Grafika síce držala pekných 81°C, no za cenu 90% otáčok ventilátorov (2800rpm), čo už rozhodne bolo počut'. Netvrdím, že to bolo neznesitel'né, no o tichu sa už rozprávat' nedá. Pri bežnej krivke ventilátorov sme pozorovali teploty atakujúce 90°C, ked' už grafika vypína Turbo režim kvôli vlastnej bezpečnosti.



Zaujímavým zistením bol tiež rezonujúci plast, ktorý začal rezonovat' až pri 100% otáčkach ventilátorov, čo bolo značne otravné, no stačilo lepšie dotiahnut' skrutky.

Marcel Ilavský

3-mesačná súťaž s portálom Gamesite.sk

Odpovedz na 3 otázky* a vyhraj namakaný ALIENWARE v hodnote 2300 eur

DELL Alienware 17 R3
CPU: i7-6700HK
RAM: 16GB DDR4
Disk: 256GB SSD+1TB HDD
Grafika: 4GB nVidia 980M
Display: 17.3" UHD 3840 x 2160
OS: Win 10
hodnota 2500€ (orientačná)

Októbrová otázka:
Alienware o ktorý súťažíš je značkou akej spoločnosti?

ALIENWARE™

*3 otázky budú rozdelené do troch čísel magazínu Generation. Október, November, December.

Na otázku odpovedaj na www.gamesite.sk v sekcii "Súťaže"

MSI GS73VR Stealth Pro

MSI notebook právom označený ako Stealth PRO

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 2300€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, zliatinové prevedenie
+ výkon, hmotnosť, hrúbka
+ podsvietená klávesnica SteelSeries
+ výborné chladenie celého notebooku

- častý pád OS, rôzne softvérové a hardvérové chyby
- ozvučenie
- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 418×284×19,6mm
Hmotnosť: 2,43kg
Procesor: štvorjadrový Intel Core i7 6700HQ
Operačná pamäť: 16GB DDR4 2400MHz
Displej: 17,3" 4K UHD 3840×2160pix, matný
Pevný disk: 1TB a 512 GB SSD
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 1060 6GB
Audio: Stereo reproduktory, podpora NAHIMIC 2
Rozhranie a konektivita: 1× HDMI, 3×USB 3.0, 1×USB 2.0, 1×USB C, 2× slúchadlá, HD kamera, čítačka kariet 2v1, WLAN 802.11b/g/n/ac, Bluetooth 4.1, 1×Thunderbolt, 1× miniDisplay Port
Operačný systém: Windows 10 Home
Batéria: 65Wh, 3-článková
Výkon AC adaptéru: 180W
Príslušenstvo: adaptér, napájací kábel

HODNOTENIE:

★★★★☆

MSI GS73VR StealthPro je notebook na hranie nových, graficky najnáročnejších hier. Zároveň je štýlový a mobilný, a to vd'aka hmotnosti okolo 2kg a hrúbke pod 2cm! Napriek tomu ponúkne hranie hier na vysokých grafických detailoch a jedinečné zážitky pre naozajstných fanúšikov. S rovnováhou medzi prenosnosť'ou a výkonom je ideálna vol'ba pre hráčov na cestách. Presvedčte sa, ako ultrabook obstál v našom náročnom teste!

Dizajn a konštrukcia

Dizajn ultrabooku je jednoliaty. Celá konštrukcia je postavená na plastových a zliatinových materiáloch, ktoré sú dostatočne pevné a zároveň, na prekvapenie, aj celkom l'ahké. Plastová základňa obsahuje deväť gumičiek na vyvýšenie notebooku. Odvetrávacie mriežky sa nachádzajú po bokoch, v spodnej časti a prechádzajú až na palmrest – pre lepšie nasávanie vzduchu. Nachádzame tu aj dve mriežky pre reproduktory, umiestnené po oboch stranách v prednej spodnej časti notebooku. Na pravej hrane notebooku nájdeme konektor na nabíjanie, USB2.0, USB C, MiniDisplayPort, a HDMI konektor. Na l'avej hrane nájdeme RJ 45, tri USB3.0 porty, čítačku kariet a dva pozlátené audio jack konektory. Na prednej hrane vpravo sú umiestnené kontrolky aktivity disku, zapnutia a nabíjania tak, aby boli dobre viditel'né. Na vrchnej časti ultrabooku dominuje plnohodnotná klávesnica s numerickou část'ou, potlačená striebristou farbou. Táto klávesnica je navyše podsvietená RGB svetlami LED s možnosť'ou stupňovania intenzity a možnosť'ou menit' farby v troch rôznych poliach klávesnice. Touchpad je matný, celoplošný a taktiež je aj orámovaný červeným rámom. V hornej pravej časti sa nachádza podsvietené hranaté zapínacie tlačidlo červenej farby. Na pravej strane opierky rúk sa nachádzajú informácie o ultrabooku na vel'kej nálepke spolu s logom Intel Core i7.

Azda najhlavnejšiu časť GS73VR tvorí úzky, 17,3-palcový UltraHD displej. Displej má úzky rám, no do vrchnej časti za zmestila HD kamera a dvojica mikrofónov. Samotný okraj displeja je orámovaný matným plastom a na spodnej časti dominuje strieborný nápis MSI. Z vrchnej strany nájdeme ešte d'alší strieborný nápis MSI a nabielo podsvietené logo MSI GAMING SERIES. Celková hmotnosť' ultrabooku sa zastavila na 2,43kg a jeho výška je 19,6mm. Stáva sa tak jedným z najtenších a najl'ahších notebookov vo svojej triede a ozajstnou mobilnou hernou stanicou.

Displej

4K UHD matný displej s rozlíšením 3840×2160pix a s uhlopriečkou 17,3-palca je vcelku impozantný. Ponúkne vám o 300% väčší pracovný priestor než FullHD rozlíšenie a zobrazí tak viac než 8 miliónov pixlov. Vd'aka IPS technológii dokáže zobrazit' 16,77-milióna farieb pri svietivosti 330cd/m². Reprodukcia farieb je tak skutočne verná a napomáha tomu aj slušný pozorovací uhol – 178 stupňov.

Vd'aka technológii MSI TrueColor si môžete nastavit' aj korekciu farieb a prispôsobit' si tak obraz pre svoje oči pri rôznych činnostiach, ako je sledovanie filmov, písanie či hranie.

Rozhranie a komunikácia

Tento ultrabook je celkom dobre vybavený komunikačným rozhraním. Obsahuje 3× USB 3.0, 1× USB 2.0, mini DisplayPort/Thunderbolt/USB C, HDMI port, Audio Jack a čítačku kariet. Bezdrôtovú komunikáciu zabezpečuje Wi-Fi b/g/n/ac a Bluetooth 4.1. Drôtové internetové pripojenie je zabezpečené Killer LAN. Mini DisplayPort a HDMI navyše podporujú prenášanie 4K signálu, a tak si môžete pripojit' svoj ultrabook aj na väčšiu televíziu bez prekážok.

Klávesnica a touchpad

Na písanie a hranie je v notebooku osadená klávesnica SteelSeries. Klávesnica je plnohodnotná a obsahuje aj numerickú část'. Všetky klávesy sú potlačené striebristou farbou, a to kvôli dlhšej výdrži a lepšej viditel'nosti. Na klávesnici je možné zapnút' podsvietenie, regulovat' intenzitu jasu a konfigurovat' tri polia podsvietenia. Farby je možné vyberat' z 16,7-milióna odtieňov. Všetky nastavenia nájdeme v softvéri SteelSeries Engine.

Touchpad je jednoliaty, matnej farby a orámovaný červeným rámikom. Ked'že tlačidlá nie sú rozdelené, zvýšila sa tak plocha, o ktorú je možné pohybovat' kurzorom. Povrch touchpadu je na dotyk drsnejší a pohyb prstov po ňom je celkom presný. Obe tlačidlá majú primerane dobrú odozvu. Dobrá odozva tlačidiel touchpadu u tohto typu nebýva zvykom, je skôr výnimkou.

Hardvér a výkon

Štvorjadrový procesor Intel Core i7 6700HQ s frekvenciou 2,6GHz so zapnutým turbo boostom 3,5GHz a integrovanou grafikou Intel HD 530, TDP 45W a podporou HyperThreading 2.0 je len začiatkom. Procesoru sekunduje 16GB RAM DDR4 s frekvenciou 2400MHz pre dostatočnú rezervu aj po spustení naozaj náročných aplikácií. A aby vám ten všetok výkon aj na niečo bol, MSI osadil tento ultrabook 6GB grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1060. Ale pozor, nejde o mobilný čip, ale o desktopový!

Na rýchlu odozvu je pripravený SSD disk Samsung s kapacitou 512GB, je osadený v M.2 slote a ponúka tak viac než dvojnásobne rýchlejšiu odozvu a rýchlosť' prenosu dát ako SATA III. Na ukladanie dát je použitý 1TB 5400ot. harddisk značky HGST.

Aby sa všetok tento výkonný hardvér mal čím chladit', MSI použil Cooler Boost Trinity technológiu, ktorá zahŕňa tri tiché, nízko profilové ventilátory so 41 lopatkami a vel'kým množstvom chladiacich rúrok. Zaručuje tak pomerne chladné pracovné prostredie, akým je klávesnica a touchpad, a stabilný výkon pri hrách, čo je pri tomto notebooku to najdôležitejšie.

Výdrž

65Wh, trojčlánková batéria tvoriaca približne 1/3 ultrabooku je presne to, čo potrebujete. Nebudete mat' problém pozriet' si celý film alebo odohrat' niekol'ko kôl svojej obl'úbenej hry bez prídavného napájania. Pri teste nám vydržalo prehrávanie filmu na 100%

jase a 38% intenzite zvuku a zapnutým podsvietením kláves 80. Zvyčajná výdrž pri akejkol'vek činnosti sa pohybovala cez 60 minút pri maximálnom možnom výkone. Pri úspornom režime sa výdrž predĺžila o niekol'ko desiatok minút.

Test

Po zapnutí ultrabooku tlačidlom na palmreste sa nám spustil Windows 10 Home. Už na prvý pohl'ad nám bolo známe, že ide o model so 4K displejom. Obrovské rozlíšenie na nás pôsobilo majestátne, no na prečítanie textu sme museli naozaj ostrit' na maximum. Pracovnú plochu a text sme si museli zväčšit' o 225% tak, akoby sme mali pocit, že robíme na klasickom notebooku a všetok text bol perfektne čitatel'ný.

Ako prvé sme sa pripojili na internet cez Wi-Fi, pripojili sme externý harddisk a zapli sme si film vo FullHD rozlíšení. Celková kvalita reproduktorov nás vôbec nepotešila a tiež ich priestorový zvuk. Reproduktory pri určitých aplikáciách zvláštne praskali a taktiež rezonovali. Nepomohla nám ani aktualizácia zvukového ovládača, programu Nahimic a OS.

Umiestnenie reproduktorov po okrajoch spodnej časti notebooku bola dobrá vol'ba, ale kvalita reproduktorov bola zlá. Zvuk sme si vd'aka vstavanému softvéru NAHIMIC 2 mohli ihned' prispôsobit' podl'a vlastného uváženia. Pri počúvaní hudby cez audio jack sme nezaznamenali žiadny problém. Notebook obsahoval ESS Sabre Hi-Fi prevodník 24bit/192kHz, a tak bol zvuk naozaj kvalitný pri použití akýchkol'vek slúchadiel. Po pozretí filmu sme vel'mi neregistrovali, že sme ho pozerali na 4K displeji, i ked' bola kvalita videa výborná. Film v 4K rozlíšení sme nemali, a tak sme si pustili pár upútaviek a videoklipov cez internet v UHD rozlíšení. Síce načítanie videa bolo nekonečné, výsledok stál za to, kvalita bola na vel'mi dobrej úrovni a rozdiel medzi FHD a UHD rozlíšením sme naozaj spozorovali. Matný displej na celom notebooku vynikal a nevieme si to predstavit', keby

bol osadený lesklý displej. Taktiež pri pozeraní filmu nám vadili príliš silno svietiace indikačné LED-ky, umiestnené v pravom dolnom rohu notebooku.

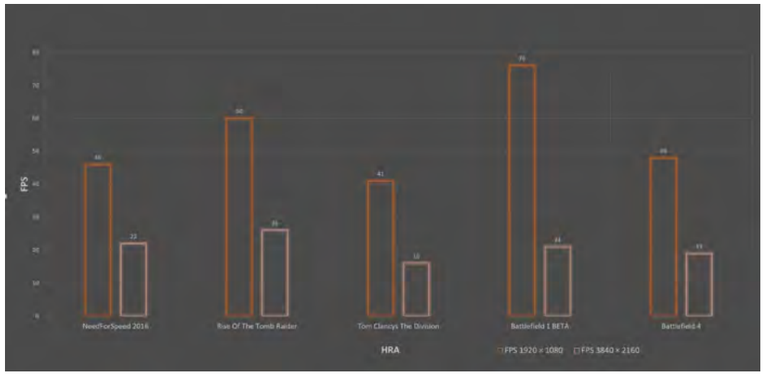
Pri pracovaní sme objavili d'alšiu slabinu 4K rozlíšenia. Pracovná plocha bola síce roztiahnutá a prispôsobená, webové prehliadače taktiež. No po prepnutí cez alt + tab z hry, ktorá bola v menšom rozlíšení ako pracovná plocha, nám zostali tabul'ky, webový prehliadač a iné rozpracované veci úplne rozhádzané a zmenšené.

Pri kancelárskych činnostiach, surfovaní po webe či pozeraní filmov sa na notebooku pracovalo výborne. IPS displej mal výborné pozorovacie uhly a vd'aka MSI TrueColor sme si mohli farebnost' a jas prispôsobit' podl'a vlastného uváženia pre rôzne činnosti ako Gaming, Office, AntiBlue a podobne.

Vzhl'adom na výrobcom uvádzané výborné chladenie sme neustále zaznamenávali prehrievanie v zadnej pravej časti, a to aj pri nečinnosti. Prejavovalo sa to hlavne vysokými otáčkami ventilátora CPU, ktorý ako by nestíhal chladit' a bol vel'mi hlučný. Ventilátory pre GPU boli v tomto prípade v pasívnom móde, a tak boli tiché. Najdôležitejšie však je, že po úprave nastavení chladenia a rýchlosti otáčok všetkých ventilátorov v MSI Dragon Center (System Tuner) bol notebook absolútne tichý a zahrieval sa len minimálne – do 40 stupňov Celzia v pasívnom móde ventilátorov. Túto skutočnost' hodnotíme vel'mi pozitívne!

Po nainštalovaní hier sme sa pustili do tej činnosti, na ktorú bol notebook stavaný – na hranie. Rýchlost' inštalácie bola aj napriek rýchlemu procesoru a SSD disku mierne pomalšia, než sme čakali, ale spúšt'anie aplikácií bolo rýchle a ukážkové. 5400-otáčkový harddisk sme využívali len minimálne, ked'že osadený SSD disk mal kapacitu 512GB – zmestilo sa nám tam všetko, čo sme potrebovali. Pri teste rýchleho SSD sme zaznamenali prístupovú dobu 0,051ms a priemerné čítanie 1063MB/s, čo sú skvelé hodnoty aj vd'aka použitiu zapojenia PCI-E tretej generácie. Pri teste 1TB HDD sme zaznamenali prístupovú dobu 22,6ms a priemerné čítanie 74,7MB/s.

Po zapnutí Battlefieldu 1 BETA v prednastavenom 4K rozlíšení sme boli ohromení. Hra bežala svižne na stredných detailoch. Nadšenie nám, na naše prekvapenie, zotrvalo. Po zapojení dvoch ventilátorov pre GPU sa notebook ochladil natol'ko, že FPS neklesalo a hra bola pomerne plynulá. Notebook mal



v nečinnosti niečo cez 45 stupňov Celzia pri nulových otáčkach na CPU a pri plnom zat'ažení 89 stupňov Celzia pri 5100 otáčkach. GPU malo pri plnom zat'ažení 79 stupňov Celzia pri 5000 otáčkach. Najviac sa nám pozdávalo hranie v rozlíšení 1920×1080pix, ked' sa framerate udržoval v každej hre približne okolo 50FPS a ostalo zachované aj pomerne vysoké rozlíšenie.

Pri hraní hier sa nám často stalo, že aplikácie prestali reagovat', alebo zhodilo celý OS do modrej obrazovky. Zasekával sa zvuk a niektoré aplikácie bežali na krátku dobu trhane. Pri prepínaní grafických nastavení v The Division nám hra padala. Taktiež pri prepnutí Battlefield 1 Beta do DirectX 12 zhavaroval celý ultrabook. Pri hre Need For Speed 2016 a Rise of the Tomb Raider v DirectX 12 sme absolútne žiadne problémy nezaznamenali.

Funkcia MSI SHIFT nám pomáhala pri pretaktovaní a ovládaní otáčok notebooku. Jednoducho po prepnutí cez FN+ F7 sme mali možnost' prepnút' medzi Turbo, Sport, Eco a Comfort módom. Každý z módov ponúkal iné vlastnosti. Rýchlost' KILLER LAN a WLAN pripojenia bola bezproblémová. Na žiadnej hre sme nezaregistrovali výrazné ani enormné lagy.

Fotoaparát mal dobré farby aj plynulost' obrazu, mikrofón nahrával zvuk bez problémov. Taktiež sme notebook použili na krátkodobý stream cez vstavaný program Xsplit Gamesater. Stream prebehol bez problémov a vel'a výkonu a FPS notebooku neubral.

Funkcia XBoost dokázala vytiahnut' zo zariadení USB 3.0 maximum a zvýšila tak prenosovú rýchlost' z externého HDD pri kopírovaní dát približne o 10%. Pomocou programu pre smartfóny MSI Dragon Dashboard sme mohli sledovat' údaje o notebooku (aktivita, zat'aženie, teplota) v reálnom čase a taktiež bolo možné upravovat' nastavenia ako sfarbenie displeja či upravit' podsvietenie klávesnice. Prenos medzi telefónom a notebookom bol rýchly, avšak nie všetky funkcie fungovali.

Očarila nás podsvietená klávesnica s regulovatel'ným jasom. Perfektne sa nám hodila pri nočnom hraní a vel'ké množstvo kustomizácií podsvietenia len k tomu dopomohlo. Nepáčilo sa nám, že intenzita jasu sa nedala regulovat' priamo na klávesnici, ale iba cez aplikáciu. Taktiež pri písaní na klávesnici niekedy nereagovali správne tlačidlá. Bud' na zatlačenie nereagovali, alebo sa znak napísal aj viackrát. Navyše, niektoré klávesy boli zvláštne vykrivené do jednej strany, akoby išlo o výrobnú chybu.

Pri nastavení jednej farby pre všetky tri polia nám po niekol'kých minútach akoby vypadlo podsvietenie na pravej strane klávesnice a tento problém zasahoval takmer do polovice celej klávesnice. Pri nastavení prednastavených farieb sme taký problém nezaznamenali. Touchpad bol dobre spracovaný a na rozdiel od iných touchpadov s jedným tlačidlom tento reagoval bezchybne.

Zliatinový povrch notebooku bol naozaj úchvatný, všetky tie rámčeky, ohyby a tvary len dopĺňali jeho exkluzivitu. Udržat' notebook na oko v perfektnom stave bolo t'ažšie, pretože bolo vidno každý odtlačok prsta, ale jeho údržba bola rýchla. Stačilo pár pretrení handričkou a bol čistý.

Záverečné hodnotenie

MSI Stealth PRO je l'ahký, tenký, elegantný a hlavne výkonný. Za cenu 2300 eur si snád' už viac priat' ani nemôžete. Ked' beriete na vedomie, že notebook je naozaj spracovaný na vel'mi vysokej úrovni, a to či už po technickej, tak aj po hardvérovej stránke.

Chladenie plnilo svoju úlohu výborne, na úkor malej hrúbky ultrabooku bolo bravúrne navrhnuté a spracované. 5400-otáčkový harddisk by sme určite nahradili 7200-otáčkovým. Mimoriadne sme boli spokojní s 512GB super rýchlym SSD diskom Samsung. Klávesnica bola spracovaná naozaj dobre, bola výborne podsvietená, i ked' by sme si priali ovládanie podsvietenia inak ako softvérovo.

Spokojní sme neboli s kvalitou reproduktorov, ktoré náhodne praskali a rezonovali. Zvuk zo slúchadiel bol vynikajúci. Na nami testovanom notebooku bol osadený 4K displej. Moderné hry nám bežali pri tomto rozlíšení tesne pod hranicou 25FPS. Určite by sme pri kúpe radšej zvolili verziu GS73VR so 120Hz FullHD displejom.

Ako herný ultrabook MSI StealthPro u nás obstál, je možné na ňom hrat' všetky nové hry bez akýchkol'vek problémov v rozlíšení FullHD, ktoré je v tejto dobe stále najviac rozšírené. Zamrzí ale vysoká cena a niektoré drobné problémy s hardvérom a softvérom.

Lukáš Libica

Genesis GX57+M12 Midi

Myška za pár eur pre každého

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Natec Genesis
Cena myšky: 20€
Cena podložky: 12€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ spracovanie

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: AVAGO 3050 (optický)
DPI: 250 – 4000
Dĺžka káblu: 2m
Hmotnosť: 160g
Polling rate: 1000Hz
Max. Rýchlosť snímania: 6666FPS
Rozmery: 125×80×41mm
Rozmery podložky: 40×33cm

HODNOTENIE:

★★★★★

Cenovo dostupná myška a podložka pre menej náročných hráčov od poľského výrobcu Natec Genesis

Dizajn a spracovanie

Po stránke dizajnu by sme niečo nové či inovatívne hľadali len márne, no o tom však táto myška ani nie je. Práve naopak, v jednoduchosti je krása.

Tvar myšky naznačuje, že je navrhnutá pre pravákov, no väčšina takto tvarovaných myšiek má jeden zápor. Používateľom s menšími alebo veľkými rukami myška skrátka nesadne do ruky.

V tomto prípade je však myška navrhnutá vhodne a dobre padne do ruky väčšine ľudí (samozrejme, výnimky sa vždy nájdu). Po stránke dizajnu sa skrátka nie je na čo sťažovať, myška vyzerá dobre, kombinácia čiernej a červenej je medzi hráčmi dosť populárna.

Množstva makro tlačidiel sme sa v tomto prípade nedočkali, na myške sa nachádzajú iba tri, dvojica na pravej strane, tretie je na chrbte, ktoré slúži na prepínanie hodnôt DPI a na zmenu módu. Všetky tlačidlá na myške pri stlačení sprevádza príjemné kliknutie, ktoré navyše nie je príliš hlučné, a tak sa ani pri nočnom hraní MOBA hier netreba obávať zvuku podobnému zbíjačke.

Spracovanie býva pri mnohých lacných myškách prekážka, keď myšky vŕzgajú či sa krútia.

V tomto prípade aj napriek plastovej konštrukcii je myška celkom odolná a ani pri pevnejšom zovretí nejaví žiadne známky krútenia sa či vŕzgania.

Materiál použitý na stranách myšky nenápadne pripomína soft touch povrch, no, žiaľ, zdanie klame, ide o tvrdý plast. Zdrsnená textúra na miestach pre prsty je taktiež z totožného materiálu, no musíme uznať, že sa myška aj napriek tomu drží pohodlne a nie je šanca, aby vypadla z ruky.

Samozrejme, ani na tomto kúsku nesmie chýbať podsvietenie, konkrétne sa nachádza na chrbte myši a má tvar loga výrobcu a na oboch stranách v podobe malých bodiek. Obe zóny podsvietenia sú podsvietené spoločne, a tak je nemožné vytvárať iné kombinácie. Podsvietenie je typu RGB, takže je možné ho meniť cez dodávaný softvér.

Podložka M12 MIDI s rozmermi 40×33cm je väčšia, ako sme zvyknutí, no v rozumných medziach, a tak sa ani pri najnižších nastaveniach DPI netreba obávať nedostatku priestoru. Po stránke materiálov sa podložka skladá z hladkej textílie na povrchu a pogumovanej základne, vďaka ktorej podložka nekĺže po stole.

Softvér

Naposledy v recenzii na GX88 sme sa sťažovali na chudobný softvér, ktorý aj napriek RGB podsvieteniu myši nepodporoval akúkoľvek zmenu farby. V tomto prípade sme sa dočkali a softvér obsahuje všetko potrebné, a to od nastavenia DPI pre jednotlivé profily cez polling rate až po efekty podsvietenia. Možnosti nastavenia makier sú samozrejmosťou, celkovo je softvér jednoduchý a prehľadný.

Osobné dojmy

Celkovo som pred recenzovaním od myšky očakával omnoho menej. Aj napriek tomu, že som ľavák, používanie myšky mi absolútne nerobilo problémy. Myš je pohodlná na držanie.

Na pohľad vyzerá dobre, kombinácia dvoch rôznych čiernych plastov je vkusná, ako aj podsvietenie, ktoré je pekne rovnomerné. Milým prekvapením je tiež dodávaný softvér, ktorý je lepší ako v prípade drahšieho súrodenca GX88.

Na podložke v podstate nie je príliš čo vylepšovať. Dizajn je veľmi jednoduchý, bez akýchkoľvek vzorov či obrázkov, čo je mnohokrát dobré rozhodnutie, pretože nie vždy sa rôzne obrázky hodia. Vítaným detailom je obšitý okraj, a tak sa nebude vrchná textília časom odlepovať.

Marcel Ilavský

Acer Predator Z650

Týždeň s projektorom Acer Predator Z650

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery - 357×241×98mm
Váha: 3,4kg
Systém projekcie – DLP
Rozlíšenie – 1080p (1,920×1,080), Maximum WUXGA (1,920×1,200)
Pomer strán – 16 : 9 (natívne), 4 : 3 (podporované)
Vel'kost' projekcie – 100 palcov pri 1,5m
Kontrast - 20,000 : 1 Dynamic Black
Svietivost' – 2,200 ANSI Lumens
Životnost' lampy – 3,000 (Standard), 4,000 (ECO), 6,000 (ExtremeEco)
Šošovka – F = 2,60~2,78, f = 10,20mm ~ 11,22mm
Hlučnost' – 33dBA (štandardný mód), 30dBA (ECO mód)
Audio - 10W × 2, DTS Sound, podpora Bluetooth audio
Vstupné rozhrania:
Analog RGB/Component Video (D-sub) × 1
Composite Video (RCA) × 1
S-Video (Mini DIN) × 1
Component (3 RCA) × 1
HDMI (Video, Audio, HDCP) × 1
HDMI/MHL (Video, Audio, HDCP) × 1
HDMI/MHL (Video, Audio, HDCP, Internal) × 1
PC Audio (Stereo mini jack) × 1
Výstupné rozhrania:
Analog RGB (D-sub) × 1,
PC Audio (Stereo mini jack) × 1,
DC Out (5V/1A, USB Type A) × 1,
DC Out (5V/1A, USB Micro-B, Internal Plug) × 1
Ovládacie rozhrania:
USB (Mini-B) × 1
RS232 (D-sub) × 1

Je to už viac ako rok, čo som sa v tematickom článku zamýšľal nad vecami, ktoré by sa mohli hodiť tým najväčším závislákom a herným nadšencom. Hneď prvým bodom na zozname je projektor a plátno. V praxi môžeme plátno vynechať, keďže takmer každý hráč si pokojne vystačí aj s bielou stenou. Aký projektor ale teda vybrať? Stačí malý LED kúsok, alebo treba radšej siahnuť po drahších, ale aj výkonnejších alternatívach? Na tieto otázky sa mi, našťastie, podarilo odpovedať vďaka zapožičanému kúsku značky Acer.

Každý, kto sa venuje herným zariadeniam, si je vedomý toho, že množstvo spoločností má bežné produkty pre zákazníkov, prihliadajúcich pri nákupe hlavne na pomer cena/výkon. Potom však existujú akési podznačky, ktoré oslovia hlavne nadšencov a ľudí, ktorí vo svojom zariadení potrebujú to najlepšie nehľadiac na cenu. Preto existuje MSI ROG, DELL Alienware alebo HP Omen. Spoločnosť Acer tiež nie je žiadnou výnimkou, a preto sa ich ponuka zariadení pre hráčov a nadšencov pýši označením Predator.

Preto som už od začiatku tušil, čo sa bude dať od projektoru Acer Predator Z650, ktorý ku mne zavítal, očakávať. Jednoznačné zameranie na herný zážitok je samozrejmosťou, ale pri skúšaní som si chcel overiť, či je tento projektor taký dobrý aj na bežné pozeranie filmov alebo na prácu. Preto tento článok nemôže byť braný ako plnohodnotná recenzia, je skôr zistením, či je herný projektor iba herným, alebo či sa s ním dá žiť aj pri bežnom, dennom používaní.

Všetko pekne po rade. Predator Z650 ponúka systém DLP projekcie, ktorá je celosvetovo používaná nielen v kvalitnejších domácich premietačkách, ale aj v kinách. Obraz v projektore vzniká odrážaním svetla od miniatúrnych zrkadiel, ktoré sa bleskovo prepínajú medzi dvoma polohami a zabezpečujú tak veľmi ostrý a svietiví obraz. Rozlíšenie DLP projektorov sa bežne pohybuje medzi 800×600 pixlov až 1920×1080 pixlov. Nakoľko je Z650 projektor z vyššej triedy, tak, samozrejme, ponúka to najvyššie spomínané rozlíšenie 1080P (dokonca je možné nastaviť aj 1920×1200 WUXGA).

Predator Z650 ma zahltil tonou skratiek a špeciálnych názvov, a to ešte pred tým, ako som ho zapojil, alebo čo by len vybalil. ISF, DTS, sRGB, ExaColor, ColorBoost 3D, MHL, HDMI 3D, WirelessHD. Niežeby som si väčšinu z nich musel dodatočne študovať, ale aj takých sa tam pár našlo. Takže čo všetko tento projektor ponúka? ISF hovorí o kvalite kalibrácie projektora, DTS (Dedicated To Sound) je zábezpekou kvalitného priestorového zvuku, ExaColor a ColorBoost 3D sa

starajú o verné zobrazovanie farieb, vďaka MHL (Mobile High-Definition Link) k tomuto projektoru pripojíte aj mobilné zariadenia a HMDI 3D napovedá o jednej z najzaujímavejších funkcií tohto projektora, ktorou je možnosť 3D zobrazovania.

Zo začiatku som rozmýšľal nad opomenutím WirelessHD, vďaka ktorému sa dá do projektoru prenášať bezdrôtovo 1080P signál, nakoľko na vyskúšanie tejto funkcie je potrebné špeciálne príslušenstvo.

No aj táto funkcia znie veľmi užitočne, takže za ňu má Z650 ďalšie malé plus. Výhodou Z650-ky je množstvo možností pripojenia, ktorých je zadná strana zariadenia naozaj plná a uspokojí takmer všetkých, od zástancov analógového pripojenia až po najnovšie digitálne vstupy.

Konečne mám nastavenia a skratky v malíčku, tak mi neostalo nič iné, ako počkať, kým sa zotmie, a zapnúť projektor. Ha! Kto si myslí, že projektor s kontrastom 20000:1 a svietivosťou 2200 ANSI lumenov využije iba večer alebo v noci, sa poriadne mýli.

Hlavnou výhodou Predator Z650 je totiž nielen veľká svietivosť, ale aj to, že už 1,5-metra od steny dokáže premietať obraz s uhlopriečkou 100 palcov.

To pre mňa osobne znamenalo, že som projektor nevyužíval iba v obývačke, ale aj v pracovni, ktorá nie je rozmerovo najväčšia. Aj tak som mal obraz na celú stenu, čo je v porovnaní s bežne používaným monitorom naozaj priepastný rozdiel, ako sa dá vidieť na videu nižšie.

Podotýkam, že kvalita obrazu nie je na videu dostatočne dobre zobrazená, keďže išlo o horšie svetelné podmienky. Ale ako demonštrácia rozdielu určite postačí.

Doma mám na bežné používanie, ako napríklad na filmové večery, menší projektor, rovnako od Aceru, ale ten používa na osvietenie LED diódy a ponúka najväčšie rozlíšenie 1280×800 pixlov. Práve takýto lacnejší projektor je dobrý iba na večer, noc a hlavne musí byť minimálne štyri až päť metrov od steny/plátna, aby bol obraz dostatočne veľký, ak sa v miestnosti nachádza viac divákov. Pravdou je, že už má niekoľko rokov a stál ovľa menej ako Predator Z650, ale rozdiel medzi týmito dvoma výrobkami je ako deň a noc.

Na Z650-ke som zvládol nielen pozerať filmy a hrať bežné hry, a to či bolo šesť hodín večer alebo 10 ráno. Ani pri FPS alebo pri akčnejších tituloch som nepostrehol takmer žiadne nepríjemné javy, akými by bola dlhá odozva, nekvalitné rozlíšenie alebo zle zobrazené farby.

A to som sa ešte nedostal k čerešničke, ktorou je možnosť premietať v 3D. K projektoru som totiž dostal zapožičané aj dva páry Acer 3D okuliarov a po zapojení výkonnejšej grafickej karty od Nvidie do testovacieho počítača som mal možnosť vychutnať si viaceré herné svety aj v ďalšej dimenzii. Kto už bol v 3D kine, alebo hral na 3D monitore s aktívnymi okuliarmi, môže tušiť, aké úžasné je, keď výbuchy a nepriatelia lietajú priamo na vás. Na vlastnom projektore v pohodlí domova je to také parádne! Ak uvážim, že kvalitnejšie 3D monitory s uhlopriečkou „iba" 27 palcov sa cenovo pohybujú niečo nad polovicou ceny za tento projektor, sa zdá byť menšie tlapnutie po vrecku ako dobrý nápad.

Menšou chybičkou, ktorú som pri používaní odhalil, respektíve je pre mňa nelogickou voľbou, sú v projektore zabudované reproduktory. Na jednu stranu je to možno fajn nápad, keď si niekto chce so sebou tento projektor brať na cesty a používať ho spolu s notebookom. Na domáce herné a filmové vyžitie by bolo podľa mňa ovľa lepšie tichšie chladenie bez reproduktorov. Tie sú jednoducho kvalitou a hlasitosťou niečím medzi notebookovými a stolnými reproduktormi a pri ich používaní niekedy chladenie prehlušovalo zvuky filmu alebo hry.

V čom je tento projektor naozaj neprekonateľný, je celková ponuka funkcií a kvalita, či už pri premietaní filmov, použití na prácu a premietaní prezentácií (aj keď na takéto využitie by stačilo množstvo lacnejších alternatív), alebo hraní hier. Cena, ktorá sa pohybuje okolo 1000 eur, síce nepoteší nikoho s tesnejším rozpočtom, ale pokiaľ by som rozmýšľal nad vybavovaním miestnosti, ktorá by slúžila na oddych, hranie a podujatia s viacerými ľuďmi, určite by som uvažoval nad zakomponovaním projektoru. A vďaka skúsenostiam s Acer Predator Z650 by bol práve tento model jedným z TOP horúcich kandidátov.

Daniel Paulini

Zalman ZM-M201R

Slušná herná myš s prekvapivo nízkou cenou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zalman
Dostupná cena: 6€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ ergonómia
+ obojstranný dizajn

- spracovanie
- presvitanie senzora spredu myši

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozlíšenie: 1000DPI
Dĺžka: 118mm
Šírka: 65mm
Výška: 35mm
Farba: čierna
Hmotnosť: 89g

HODNOTENIE:

★★★★☆

Zalman je spoločnosť známa pre svoje počítačové skrinky, zdroje, chladiče či herné periférie. Práve na člena poslednej z týchto kategórií, hernú myš ZM-M201R s prekvapivo nízkou cenou, sa pozrieme v tejto recenzii.

Balenie

Myš je dodávaná v krabici s výrezom na čelnej strane, ktorý dovol'uje si myš ako-tak vyskúšať už aj v predajni (ak teda nenakupujete cez internet). Pekný detail. Okrem samotnej myši v plastovom obale sa v krabici nič iné nenachádza, ani len manuál. S ohl'adom na cenu myši však ide o prekvapivo dobré balenie a nie je mu vel'a čo vytknúť.

Dizajn a konštrukcia

Dizajn myš zdiel'a so svojím väčším súrodencom ZM-M401R a teda disponuje rovnakým, mierne pogumovaným povrchom, plastovými bočnými držadlami a na l'avej strane sa nachádza dvojica tlačidiel na krok vpred a vzad. Jej obojstranná konštrukcia umožňuje rovnaký úchop pre pravákov aj l'avákov. Okolo celého spodného okraja myši sa nachádza akýsi „kanálik", pravdepodobne pozostatok po osvetlení LED jej väčšieho súrodenca. Na plastovom kábli USB sa v malom plastovom valčeku nachádza rušič hluku, ktorý by mal zaručiť nerušený signál, a teda aj bezchybnú funkcionalitu myši.

Spracovanie myši nepatrí medzi tie najlepšie, no pri bežnom používaní by ste s ním nemali mať závažné problémy. Hrany na spojoch medzi jednotlivými kusmi rámu sú síce dosť ostré, no len na miestach, kde sa počas používania myši nedotýkate. Výrobca sa pri spracovaní očividne sústredil len na tie dôležité časti a zvyšok ponechal len tak, pravdepodobne za účelom čo najväčšej redukcie nákladov na výrobu a následne aj ceny myši. Koliesko myši tiež disponuje znatel'nou vôl'ou a pri prudkých pohyboch ho značne počuť. Optický senzor myši disponuje rozlíšením 1000DPI, čo je pre mňa, a myslím si, že aj pre vel'kú časť používatel'ov ideálne. Senzor svieti modrou farbou, oproti štandardnej červenej celkom netradičné riešenie. Toto osvetlenie takisto preniká cez priehl'adný plast okolo kolieska na hornú stranu myši a dodáva jej nádych elegancie. Nepríjemnou nevýhodou takéhoto riešenia je však príliš silné presvitanie senzora z prednej strany myši. Myš pred sebou vyžaruje modré svetlo ako baterka, čo pri použití myši s notebookom nie je až taký problém, no s klasickým monitorom nastávajú problémy s odrazom svetla a tienením časti monitora. Že tento neduh neocenia ani oproti sediace osoby či profesori na prednáškach, hádam nemusím dodávať.

Dojmy z používania

Myš po zapojení počítač okamžite rozoznal a do pár sekúnd som už mohol myš naplno využívať. Tu sa prejavuje Plug&Play nátura tejto myši. Myš reaguje rovnako dobre na všetkých testovaných povrchoch, či už na plaste, dreve, látke alebo aj na skle. Dobrý dojem z jej používania len posilňuje jej ergonomický obojstranný dizajn. Ako pravák môžem povedať, že sa mi myš výborne držala v pravej aj v l'avej ruke, čo nie je samozrejmosť ou ani u obojstranných myší ovel'a vyšších cenových kategórií. Myš zostávala príjemne chladná a responzívna aj pri dlhom hraní a vydržala aj tvrdšie zaobchádzanie (no vrh do dial'ky by som s ňou netrénoval). Celkovo na mňa myš vel'mi príjemne zapôsobila, za tú cenu som očakával ovel'a horší zážitok.

Záverečné hodnotenie

Zalman ZM-M201R je asi tá najlacnejšia herná myš, ktorú by som si naozaj vedel predstaviť používať deň čo deň. Áno, jej spracovanie nie je práve najlepšie, jej plastové telo a nízka hmotnosť jej na pocite kvality rozhodne nedodávajú a ani modrý „reflektor" okolo kolieska nie je práve vítanou funkciou. No má to, čo by mala každá správna herná myš mať. Dobrú ergonómiu a skvelý pocit pri hraní. Či už máte vel'mi malý rozpočet a plánujete nákup novej myši alebo len zháňate záložnú myš, ZM-M201R je skvelá myš, ktorá dokonale pokryje tieto potreby.

Stanislav Jakúbek

Roccat Isku FX

Herná klávesnica vie zaujať aj bez mechaniky!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 99€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn a vyhotovenie
+ množstvo konfigurovateľných klávesov
+ trojzónové podsvietenie
+ zaujímavé funkcie

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Klávesy: 123
Programovacie klávesy: 3-palcové, 5 makro, 20 iných
Dĺžka kábla: 2m
Rozmery: 50,1 ×2,5 ×24,5cm
Hmotnosť: 975g
Rozhranie: USB 2.0

HODNOTENIE:

Roccat sa na trhu s herným príslušenstvom pohybuje už takmer 10 rokov. Za ten čas si táto spoločnosť vybudovala pevnú základňu fanúšikov i slušné meno. Prispieva k tomu aj spolupráca s inými poprednými hernými značkami, ktorej zosobnením je klávesnica Roccat Isku FX. Tá rozširuje funkcie predchodcu Roccat Isku o novinky, medzi ktorými sa vyníma podpora AlienFX.

Prvé dojmy

Škatuľa je o čosi vyššia, ako sme pri klávesniciach zvyknutí, za čo môže pevná opierka dlane, ktorá má svoje plusy v pohodlí a mínusy v rozmeroch. Musíte teda rátať s tým, že na stole budete pre ňu potrebovať trošku viac miesta. Dostala sa k nám v elegantnom bielom dizajne, ktorý v kombinácii s podsvietením a čiernymi klávesmi vyzerá trošku extravagantne. Záleží od farby vašej hernej zostavy, no musíme povedať, že nám sa takáto kombinácia zapáčila.

Klávesy

Klávesnice v cenovej triede okolo 100€ sa často zameriavajú viac na technológiu klávesov ako na prídavné funkcie. Roccat ide opačným smerom. Mechanické spínače v Isku FX nenájdete, čo má svoje výhody i nevýhody.

Na jednej strane, niektorí hráči radi cítia, keď sa mechanický spínač zopne, a preto preferujú mechanické klávesnice s vyšším zdvihom klávesov, ktoré ale nie sú veľmi príjemné na dlhšie písanie. Vyžaduje to dosť dlhé zvykanie si, čo môže mierne spomaľovať písanie. Zatiaľ čo klasická chiclet technológia má trošku slabšiu hmatovú odozvu na stlačenie klávesu, je príjemnejšia na písanie a všeobecne tichšia.

Netvrdíme, že na mechanike sa nedá naučiť písať potichu, no väčšina ľudí má tendenciu do nej celkom solídne trieskať, čo vaši spolubývajúci v nočných hodinách určite veľmi neocenia. Klávesy Roccat Isku FX sa rozhodne radia medzi tie lepšie chiclety, ktoré v správnom pomere kombinujú výšku zdvihu, odozvu a hlasitosť úderu.

Jediná vec, ktorá nám prekážala, bola americká lokalizácia, v ktorej vrchná časť Enteru ustúpila v prospech klávesu „ň" a týmto literálom sme ukončovali každú odoslanú správu. Samozrejmosťou v tejto kategórii klávesníc je „anti-ghosting", teda technológia, ktorá zaručuje rozoznanie stlačenia viacerých klávesov súčasne.

Rozloženie makier

Jedným z hlavných lákadiel Roccat Isku FX je skutočne veľký počet programovacích tlačidiel. Okrem vertikálnej pätice na ľavej strane klávesnice je konfigurovateľná celá tzv. WASD zóna (teda tlačidlá na dosah ruky), ktorá obsluhuje klávesy WASD. Zázračný kláves leží na mieste CapsLocku.

Po jeho stlačení vo WASD zóne pätica makier, a dokonca aj tlačidlá umiestené na Roccat myške prepojenej cez Roccat Talk nadobudnú vami nakonfigurovanú sekundárnu funkciu. Trošku netradičnejšie sú umiestnené tlačidlá „Thumbmaster", ktoré už aj podľa názvu prináležia ľavému palcu. Využívajú mechanický spínač, takže je ich počuť trochu viac ako zvyšok klávesnice a môžete ich použiť napríklad na prepínanie medzi profilmi ktorých je 5, pričom každý profil má vlastnú sadu makier a nastavenie podsvietenia.

Na vrchnej časti klávesnice je niekoľko svetiel LED, ktoré indikujú aktívne makro. Vedľa nich je zasadené tlačidlo určené na nahrávanie makra, vďaka ktorému ste schopní po chvíli listovania v manuáli nastaviť klávesom požadovanú funkciu bez zapnutia softvéru na správu klávesnice.

Podsvietenie

Farebnému podsvieteniu podlieha väčšia časť klávesnice. Vynechané boli multimediálne klávesy, paradoxne, tlačidlo na nastavovanie podsvietenia, tlačidlo na nahrávanie makier a tlačidlá „Thumbmaster", ktoré neustále svietia prenikavou modrou farbou.

Klávesy sú rozdelené do troch zón oddelených dvomi šikmými rovnobežkami. Každú z nich je možné nakonfigurovať na jednu zo 16,8-milióna farieb v šiestich úrovniach intenzity podsvietenia. Nastavenia podsvietenia môžu byť iné v každom profile.

Softvér

Roccat ku klávesnici dodáva svoj softvér pod názvom „Roccat driver". Ten okrem podpory klávesnice (s ktorou si väčšina systémov poradí i bez neho) ponúka niekoľko nástrojov na konfiguráciu klávesnice. Obsahuje základné veci ako nastavovanie funkcie klávesov, makier, profilov, podsvietenie a pár funkcií navyše, ako napríklad „R.A.D. – Roccat Achievements Display", ktorý monitoruje používanie klávesnice a myšky Roccat. Priaznivci Open-Source a Linuxu to majú o čosi ťažšie, oficiálne ovládače a programy pre nastavovanie klávesnice neexistujú.

Komunita sa však túto medzeru rozhodla vyplniť a pre skúsenejších používateľov sú k dispozícii komunitné konfiguračné programy, ktoré podporujú aj túto klávesnicu.

Záverečné hodnotenie

Roccat Isku FX je štýlová multifunkčná herná klávesnica, ktorá okrem klasických klávesov a podsvietenia poskytuje aj množstvo konfigurovateľných klávesov. Využitie týchto konfigurovateľných klávesov zostáva len na hráčovi či na konkrétnej hre. Klávesnica obsahuje všetko, čo by používateľ mohol očakávať a možno ešte aj trochu viac.

Nepriateľom predajnosti je cena, ktorá sa pohybuje tesne pod hranicou 100€, a tak sa už približuje k sfére mechanických klávesníc, ktoré sú obľúbené najmä medzi profesionálnymi hráčmi. Rozhodnutie mechanika verzus chiclet zostáva na samotnom hráčovi, ak však hľadáte kvalitnú chicletku s množstvom funkcií a makier na MMO hry, Roccat Isku FX je dobrou voľbou.

Eduard Čuba

Sony Xperia X

Ked' písmen X nie je dost'

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sony
Dostupná cena: 600€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ pohodlie používania
+ zvuk

- cena
- priemerný fotoaparát
- prehrievanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Sony Xperia X
Typ: Smartfón
Operačný systém: Android 6.0.1 Marshmallow
Procesor: Qualcomm Snapdragon 650
Displej: 5' 1920×1080, IPS TRILUMINOS
Výška: 142,7mm
Šírka: 69,4mm
Hrúbka: 7,9mm
Hmotnosť: 153g

HODNOTENIE:

Xperia k nám dorazila v klasickej škatul'ke, ktorá je iba o trochu väčšia ako smartfón v jej vnútri. V krabičke sa nachádzala 1,5A nabíjačka spoločne s USB káblom a papiermi. Slúchadlá sa, žial', v balení nenachádzajú. Smartfón k nám dorazil v grafitovo čiernej variácii.

Už pri prvom uchopení do rúk som si začal všímat' nepatrné rozdiely oproti predchádzajúcim Sony smartfónom (ked'že som predtým mal Xperiu Z5, je možné, že občas narazíte na nejaké to porovnanie). Prvá zmena, ktorá mi udrela do očí, je zadná strana smartfónu. Výnimočne nie je zo skla, ale z matného hliníku. Druhou neprehliadnutel'nou zmenou sú zaoblené hrany displeja, ktoré som si vel'mi prial už v prípade Z5-ky.

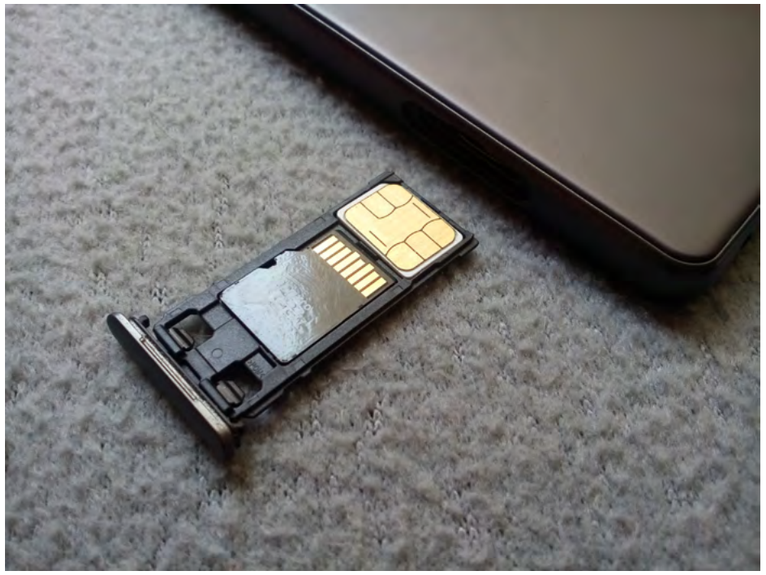
Dizajn a konštrukcia

Konečne sme sa dočkali zaoblených hrán displeja, ktoré v prípade starších modelov chýbali. Zmena je vítaná nielen čo sa týka pekného, štýlového vzhl'adu, no vd'aka zaobleným hranám sa smartfón drží v ruke naozaj komfortne. Hliníkový zadný kryt síce nevyzerá tak prémiovo ako na Z5-ke, no ked'že nejde o vlajkovú lod', tak to výrazne neprekáža.

Na pravej strane, približne v strede, sa nachádza vypínač s integrovanou čítačkou odtlačkov prstov. Dané riešenie je už odskúšané a funguje výborne. Pod vypínačom sa nachádzajú tlačidlá hlasitosti, čo je trochu zvláštne riešenie, ktoré vyžaduje zvyk, no má svoje pozitíva. A čo sa nachádza na spodnej hrane? Jedna z možností, ktoré mi na súčasných smartfónoch dost' chýbajú! Tlačidlo fotoaparátu má dokonca dve polohy. Celkovo je rozmiestnenie tlačidiel hlasitosti spoločne s tlačidlom fotoaparátu ideálne, pretože pri fotení nie je potreba sa akýmkol'vek spôsobom dotýkat' displeja.

Na l'avej strane sa nachádza iba priečinok na microSD kartu s kapacitou do 256GB, ako aj nanoSIM. Na spodnej hrane sa nachádza microUSB konektor a po jeho l'avici mikrofón. Na vrchu nájdeme už len audio jack a druhý mikrofón na potlačenie šumu.

Okolo displeja, na spodnej a hornej hrane, sa nachádza dvojica stereo reproduktorov. Tie vel'mi príjemne prekvapili



výbornou kvalitou zvuku a maximálnou hlasitost'ou, ktorá bez problémov schová väčšinu notebookov „do vrecka". Smartfón disponuje predným 13Mpx fotoaparátom s všetkými potrebnými senzormi vrátane NFC. Zadnej strane dominuje logo Xperia, ktoré je vygravírované v hliníku. Na l'avej hornej strane je hlavný fotoaparát s prisvetl'ovacím svetlom LED. Rozmiestnenie ovládacích prvkov je ideálne. Čo sa pevnosti tela týka, je na tom smartfón vel'mi dobre. Vd'aka celokovovému telu je konštrukcia pevná a ani pri vyššej úrovni násilia sa žiadnym spôsobom nekrúti ani neohýba. Tiež je potrebné ešte raz vyzdvihnút' zaoblené hrany, vd'aka ktorým sa konečne smartfón po dlhšom používaní nezarezáva do rúk.

Hardvér a výkon

Srdcom smartfónu je trochu menej známy Qualcomm Snapdragon 650, ktorý disponuje šiestimi jadrami, z toho sú štyri na architektúre ARM Cortex-A53 a sú taktované na 1,4GHz, zvyšné dve sú architektúry ARM Cortex-A72 a ich maximálny takt činí 1,8GHz. Ďalej procesoru dopomáhajú 3GB operačnej pamäte RAM typu LPDDR3 a grafický čip Adreno 510. Interná pamät' testovaného modelu je 32GB. K dispozícii je ešte 64GB verzia. Celkovo smartfón žiadnym spôsobom nezaostáva, 6-jadrový procesor je na bežné využitie dostačujúci. 3GB pamäte RAM by som mohli zaradit' medzi mierny nadpriemer, ktorý bude bohato stačit' aj náročnejším používatel'om. Adreno 510 slúži iba na akceleráciu hier, no bez problémov by mal zvládnut' aj tie najnáročnejšie tituly.

Výkon sme merali pomocou trojice dobre známych benchmarkov: GeekBench 4, AnTuTu, a 3DMark Slingshot Extreme.

Displej

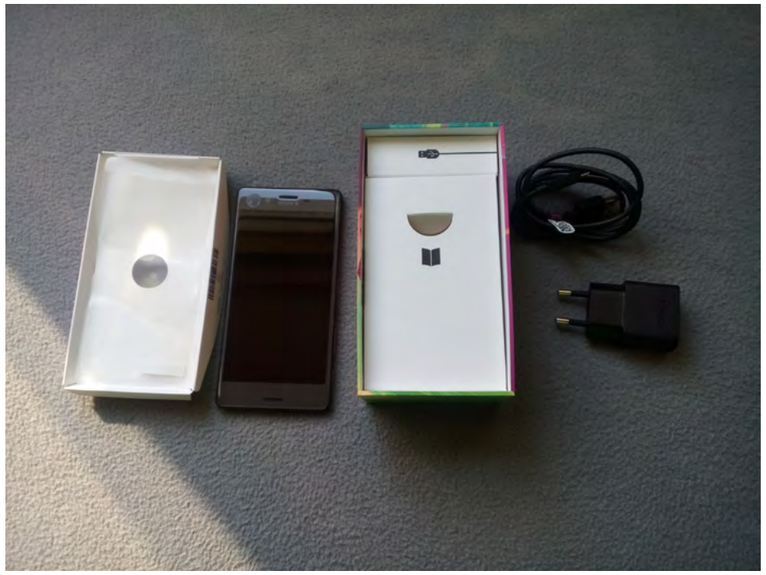
Výrobca siahol po dobre osvedčenom, 5-palcovom IPS TRILUMINOS paneli s rozlíšením FullHD (1920×1080), ktorý už dobre poznáme z predchádzajúcich Xperií Z3+ a Z5. V poslednej dobe sa stále častejšie stretávame s displejmi s rozlíšením QHD (2560×1440), a tak by mnohí mohli namietat', prečo Sony nepoužilo práve ten. Displej však disponuje hustotou pixlov 441DPI, čo je ideálne, pretože displej je tak nenáročný pre zvyšok hardvéru, a rozdiel je vol'ným okom takmer nebadatel'ný.

Ostrost' panelu je výborná, ako aj kvalita podsvietenia, vd'aka ktorej je čitatel'nost' aj na priamom slnku bezproblémová. V podaní farieb je čierna na dobrej úrovni, no stále iba v rámci možností panela na báze LCD. Farby sú tiež živé, no miestami zdajú príliš prepálené. Vzhl'adom na cenu smartfónu by som však uvítal zmenu technológie na populárny AMOLED.

Fotoaparát

Predný 13Mpx fotoaparát je vynikajúci. Fotografie sú kvalitné, ostré, rovnako je super aj podanie farieb. Ak ste fanúšikmi selfie, rozhodne si ho rýchlo zamilujete, za denného svetla sú takmer dokonalé, s klesajúcim osvetlením však kvalita rýchlo klesá, najmä čo sa týka šumu.

Zadný fotoaparát má brutálne rozlíšenie, 23Mpx. Žial', fotoaparát si zo Z5-ky preniesol aj drobné muchy. Prvým negatívom je chýbajúca optická stabilizácia, ktorá bola nahradená iba softvérovým riešením. Sklamaním preto zostáva



horšia ostrost' fotiek, ktorá je pri bežnom prezeraní dobrá, no pri priblížení fotografie je možné si všímat' nedokonalosti v ostrosti. A tak je toto krásne rozlíšenie v praxi použitel'né iba na rýchle zaplnenie pamäti. V horších svetelných podmienkach pomáha prisvetl'ovacie svetlo LED, ktoré však nie je dvojtónové, čo má za dôsledok skresl'ovanie farieb.

Pri natáčaní videa nájdeme podporu maximálneho rozlíšenia FullHD pri 60 snímkach za sekundu. Možnost' nahrávania 4K však chýba, s čím sa stotožňujem, pretože väčšina l'udí túto možnost' aj tak nevyužíva kvôli nepraktickosti. Výber spomaleného videa pri rozlíšení 720p je samozrejmost'. Celkovo som s kvalitou videa vel'mi spokojný. Vel'mi som si obl'úbil možnost' 1080p60 vd'aka jej kvalitám, no, žial', približne po troch minútach nahrávania ma zakaždým telefón varoval, že sa prehrieva. Približne po piatich minútach sa nahrávanie samovol'ne zastavilo. Vel'ké sklamanie... Aplikácia fotoaparátu je spracovaná vhodne, prostredie je vel'mi jednoduché a prehl'adné. V základe sú tri možnosti: video, automatika a manuál, kde sa nachádza väčšie množstvo možností úpravy scény.

Batéria a výdrž

Telefón disponuje integrovanou, 2620mAh batériou, ktorá je, ako sme už pri Sony zvyknutí, nevymenitel'ná. Už na prvý pohl'ad kapacita batérie nie je ničím výnimočná, ba práve naopak. Ako sa to odzrkadlilo na výdrži?

Prvým testom bolo bežné používanie smartfónu. V priebehu dňa som mal stále zapnuté LTE a Wi-Fi, prijal som množstvo hovorov, občas som pobrázdil po internete, sociálnych siet'ach, zahral som si aj hru. Na

konci dňa, po približne štrnástich hodinách, mi zostávalo približne 40% batérie, čo nie je vôbec zlé. Potom som scenár zopakoval, no tentoraz som nehral hry a v priebehu dňa vypínal LTE a Wi-Fi. Množstvo hovorov zostávalo približne rovnaké. Na konci dňa mi zostávalo približne 60% batérie, a tak som v noci telefón nedával nabíjat'. Po 36-hodinách zostalo 15% batérie, v zálohe je režim Stamina. Na záver som baterku poriadne potýral – v priebehu dňa som asi šest' hodín hral náročné hry ako Real Racing 3 a pozeral jeden film. Po 7,5-hodinách som ostal na úrovni 15%.

K smartfónu je pribalená nabíjačka, ktorá podporuje zrýchlené nabíjanie a jej maximálny prúd dosahuje 1,5A. V praxi sa telefón nabije z úrovne 15% za približne 3,5-hodiny. Škoda, že s bežnou 1A nabíjačkou je smartfón takmer nemožné nabit', pretože nabíjanie bude každú chvíl'ku vypadávat'. To isté platí aj o PC, ktoré nepodporujú technológiu Supercharger (nabíjanie pri prúde do 2A).

Operačný systém

Operačný systém Xperie X je Android Marshmallow 6.0.1, v ktorom je nepomenovaná softvérová nadstavba od Sony, spoločne s menším množstvom predinštalovaného softvéru.

Operačný systém sa vd'aka svojej prehl'adnosti a jednoduchosti používa príjemne, jeho stabilita je dobrá. No v prvých dňoch testovania som zaznamenal občasné lagy, ked' systém na 5 sekúnd prestal úplne reagovat'. Následne sa opät' rozbehol, ako by sa nič nestalo.

Po približne týždni používania prišla menšia aktualizácia, ktorá chybu napravila. Od tej doby som sa s daným problémom už nestretol ani pri šialenom vyt'ažení systému, ked' sme mali na pozadí súčasne pootváraných kvantum aplikácií, ktoré aktívne systém vyt'ažovali.

Marcel Ilavský

Zalman Z3 PLUS

Jednoduchá skriňa od Zalmanu za priaznivú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Zalman
Dostupná cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ dizajn
+ príslušenstvo
+ vel'ké množstvo priestoru a úchytov pre ventilátory

- iba na jeden USB 3.0
- kvalita niektorých skrutiek

ŠPECIFIKÁCIE:

Formát: ATX-MID tower
Rozmery: 192×465×430 mm (š×d×v)
Hmotnost': 6kg
Materiál: kov, plast
Úložný priestor: 2× 5,25/ 3× 3,5 / 1×2,5-palcové
Porty: audio jacky (2×), USB 2.0 × 2/ USB 3.0 × 1
Maximálna dĺžka GPU: 36cm

HODNOTENIE:

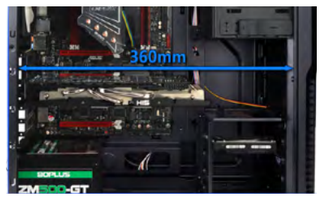
★★★★★

Počítačová skriňa Z3 PLUS typu Mid Tower ponúkne všetko, čo si náročný používatel' od skrine žiada. Spája v sebe atraktívny dizajn, dostatočne výkonný systém chladenia, jednoduchú inštaláciu komponentov vd'aka zaobleným okrajom vnútorných častí a dobrý káblový manažment.

Obal a jeho obsah

Balenie Z3 Plus je klasické. Výrobca zvolil obyčajný kartón. Vo vnútri kartónu je umiestnená skriňa chránená dvomi polystyrénovými výplňami.

Skriňa nie je chránená d'alším plastovým obalom a chránené sú aj časti z plexiskla.



Prvé dojmy a spracovanie

Na prvý pohl'ad sa Z3 Plus svojím tvarom neodlišuje od výrobkov ostatných výrobcov. Z3 PLUS sa vyznačuje ostrými hranami, ktoré sú na určitých miestach skosené až do zaoblenia a vytvárajú tak 3D dizajn. Nachádzame tu plastové a plechové časti zostavy, ktoré dopĺňa plexisklo na bočnej strane skrine. Testovacia verzia Z3 Plus má čiernu farbu na všetkých svojich prvkoch. Obe bočnice sú vyrobené z tenkého plechu a prekvapivo nemajú žiadnu penovú výplň. Pravá bočnica má presklený stred so sklom svetlej farby, a tak vynikne ukrytý PC hardvér.

Predná časť skrine má dierovaný kovový profil a obsahuje nápis Zalman a penu redukujúcu prach, ktorý je ukotvený do vnútornej časti. Predná časť sa nedá otvorit' a ukrýva dva 5,25-palcové sloty na optickú mechaniku a na disketovú mechaniku a nasávacie mriežky na volitel'né dva predné ventilátory. Všetky časti sa dajú ručne odmontovat'. Spodná časť obsahuje štyri antivibračné nožičky, ktoré vyvyšujú skriňu o približne tri centimetre. Taktiež tu nechýba vyberatel'ný filter pre zdroj. Zadná časť obsahuje odvetrávacie mriežky a všetky potrebné sloty pre dosku a zdroj.

Vrchná časť obsahuje odkladaciu plochu tmavej farby, na ktorú je možné položit' si HDD alebo iné príslušenstvo. Ďalej sú tu umiestnené odvetrávacie mriežky vrchných dvoch ventilátorov, zapínacie a RESET tlačidlo spolu s audio jackmi, trojicou USB portov a tlačidlom riadenia otáčok.

Vnútorné rozloženie

Z3 PLUS podporuje základné dosky ATX/mATX a ITX, takže bežnú základnú dosku tam vložíte bez problémov. Zdroj je umiestnený v spodnej časti skrine. Do skrine zmestíte dva 3,5-palcové a jeden 2,5-palcový disk. Priestoru na káblový manažment, uchytenie a manipulovanie s káblami je tu dostatočné množstvo. V celom interiéri tak nachádzame rôzne otvory, ktoré tomu napomáhajú. Skriňa taktiež obsahuje dva úchyty na stredovej tyči pre inštaláciu prídavných ventilátorov pod

vlastným sklonom a s vlastnou výškou. Tyč je navyše jednoducho odnímatel'ná. Z3 Plus obsahuje štvoricu ventilátorov. Je tu taktiež možnost' zapojit' vodné chladenie. Vo vrchnej časti sa nachádzajú biele nepriehl'adné, 120mm ventilátory, vzadu je osadený 120mm ventilátor tiež bielej farby a vpredu je taktiež osadený na modro podsvietený, 120mm ventilátor. Do všetkých pozícií nie je možné osadit' väčšie ventilátory ako 120mm. Vrchná vnútorná časť skrine obsahuje dva sloty pre mechaniku a oba sloty sú prinitované, teda sa nedajú demontovat'. Pod týmito slotmi sa nachádzajú sloty pre 3,5- a 2,5-palcové disky, ktoré sú tiež prinitované. Vd'aka takémuto rozloženiu je možné osadit' do dosky jednu grafickú kartu do maximálnej dĺžky až 36cm. V skrini taktiež nechýbajú vstupy pre pripojenie USB 2.0/ 3.0 a pre oba audio jacky.

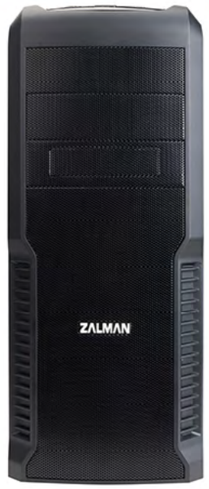
Možnosti chladenia

O chladenie sa stará štvorica ventilátorov. Tri z nich majú 3-pinové konektory a jeden z nich 4-pinový molex konektor, čo značí, že automatická regulácia otáčok nie je možná len v prípade predného ventilátora. Chladenie skrine je dostatočné, i ked' ventilátory svojou kvalitou neohúria. Pre náročných používatel'ov bude nutnost'ou osadit' do skrine ventilátory s PWM reguláciou.

Naše hodnotenie

Z3 Plus je slušná skriňa, nad ktorou neohrnie nosom nenáročný používatel'. Skriňa zaujme jednoduchým 3D dizajnom s priehl'adnou bočnicou a množstvom chladiacich mriežok. V interiéri je dostatočné miesto na umiestnenie dvoch kratších grafických kariet. Z3 Plus taktiež ponúka vel'ké množstvo priestoru na káblový manažment a v základe štyri ventilátory s ovládaním otáčok. Vzhl'adom na cenu, približne 40 EUR, ide o vel'mi sl'ubný kúsok od spoločnosti Zalman. Ak rozmýšl'ate postavat' si nový PC za málo peňazí, táto skriňa bude rozhodné dobrý začiatok!

Lukáš Libica



Creative Aurvana Anc

Prémiové slúchadlá s aktívnym potlačením okolitého hluku

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 129€

PLUSY A MÍNUSY:

+ systém aktívneho potlačenia hluku
+ kvalitné zvukové podanie
+ príjemné vyhotovenie a pekný dizajn
+ kvalitná a ľahká konštrukcia

- slabá izolácia smerom k okoliu
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 174
Meniče: 40mm neodýmový magnet
Frekvenčný rozsah: 20Hz ~ 20kHz
Impedancia: 290Ohm (ANC)
Citlivosť: 100dB/mW (ANC)
Konektor: 3,5mm audio jack
Dĺžka kábla: 1,5m
Typ batérie: AAA
Výdrž batérie: 30 – 40 hodín v závislosti od batérie

Mikrofón:
Frekvenčný rozsah: 100Hz ~ 10kHz
Citlivosť: 38dBV/Pa

HODNOTENIE:

Rada slúchadiel Aurvana značky Creative nie je na poli audiotechniky žiadnou novinkou. Volajú sa tak zvyčajne tie najkvalitnejšie (a najdrahšie) modely, aké firma produkuje. Do rodiny pribúda člen s označením ANC, ktorý tentoraz okrem kvalitného zvukového podania zaujme aktívnym potlačením okolitého hluku.

Prvé dojmy

Výrobca stavil na jednoduché, ale o to praktickejšie balenie. Po otvorení škatule sa nám dostane do rúk cestovné puzdro, v ktorom sú uložené slúchadlá, ihneď pripravené na cestovanie či použitie. Všetko podstatné sa nachádza v puzdre, a teda slúchadlá a odnímateľný 3,5mm audio kábel s mikrofónom a ovládaním hovoru. Kábel je dlhý 1,5-metra, čo je pre bežné použitie ideálna dĺžka.

Vyhotovenie je plátenné, vďaka čomu sa menej zamotáva a o čosi viac vydrží. Hlavový most je pevný a neskladá sa. Slúchadlá sa teda skladajú len otočením náušníkov a zaberajú trochu viac priestoru ako zložiteľná konkurencia.

Ľahká konštrukcia

Napriek rozmerom bežných náhlavných slúchadiel a AAA batérii uloženej v náušníku si Aurvana ANC zachovali hmotnosť 174 gramov, čo je približne hmotnosť

väčšieho smartfónu. V kombinácii s príjemnou pamäťovou penou na hlavovom moste a náušníkoch sa celkom príjemne nosia na hlave a nevadili nám ani pri dlhšom používaní. Náušníkom by prospela o čosi väčšia vôľa pri natáčaní sa v smere uší. Kým sa pamäťová pena prispôsobí uchu má chvíľu používateľ pocit, že mu nesedia na ušiach.

Na rozdiel od bezdrôtových súrodencov majú na sebe slúchadlá jediný ovládací prvok, ktorým je prepínač módu na odrušenie okolitého hluku. Ten je spoločne s pomerne silnou indikačnou diódou umiestnený na ľavom náušníku. Batéria, ktorá systém odhlučnenia poháňa, je umiestnená v pravom náušníku a vymeniť sa dá po vytočení vonkajšieho krytu.

Aktívne potlačenie hluku pomocou dvoch mikrofónov

Najväčší chyták slúchadiel je uvedený už v názve a skrýva sa v skratke ANC – Active Noise Cancelation, teda aktívne potlačenie hluku. Systém funguje pomocou mikrofónov na náušníkoch, ktoré zachytávajú a nejakým spôsobom spracovávajú zvuky z okolia. Vďaka pamäťovej pene slúchadlá tesne priľahnú na hlavu a viesť s niekým konverzáciu je náročné aj pri vypnutom ANC.

Systém redukuje okolité zvuky až o 18 decibelov a minimálne pocitovo zvýši hlasitosť prehrávaného zvuku. Vy nebudete počuť mimo svojej hudby takmer nič, bohužiaľ, vaše okolie bude počuť vašu hudbu, a to aj pri počúvaní na primeranej hlasitosti. Slúchadlá sú, samozrejme, funkčné aj bez batérie, takže ak práve nemáte poruke nabitú batériu, pokojne ich môžete používať naďalej s vypnutým systémom ANC. Ten by podľa výrobcu mal vydržať 40 hodín. Vzhľadom na to, že v nich nie je použitý vstavaný akumulátor, ale externá AAA batéria, to je závislé od typu použitej batérie.

Kvalitný zvuk

Creative Aurvana ANC sú samé o sebe kvalitné slúchadlá, so zapnutým systémom ANC je však zvuk o niečo pestrejší. Frekvenčný rozsah majú 20Hz až 20kHz, impedancia sa pri zapnutom ANC pohybuje až na hladine 290 Ohmov a citlivosť je nejaký ten lepší priemer s hodnotou 100dB/mW. O zvuk sa starajú dva 40mm neodýmové meniče. Nižšie tóny sú podané celkom výrazne, čo ocenia hlavne priaznivci modernej hudby. Ak treba, ozvú sa aj výšky a pri vhodnom nastavení ekvalizéra ide zo slúchadiel celkom príjemne vyvážený zvuk, ktorý uspokojí drvivú väčšinu používateľov. Pravý audiofil by im možno vytkol pár drobností, no pre bežného poslucháča je zvuk plne postačujúci či už na hudbu, alebo filmy.

Záverečné hodnotenie

Creative Aurvana Anc sú príjemné slúchadlá s dobrým zvukovým podaním, ktoré ako bonus ponúkajú technológiu potlačenia okolitého hluku. Kvalitný zvuk a dobrá konštrukcia má svoju cenu, no Creative zarúbali cenu o čosi vyššie, ako by sa patrilo, čím si privodili nemalú konkurenciu, ktorá v tejto cenovej kategórii vie ponúknuť naozaj veľa. Porovnať slúchadlá týchto kvalít je skutočne náročné, a tak je najlepšie si ich vyskúšať na vlastných ušiach. Voľbou v prospech Creative však nič nepokazíte.

Eduard Čuba

Harman/kardon HK One

Prenosný bezdrôtový reproduktor pre každého

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: progamingshop
Cena: 150€

PLUSY A MÍNUSY:

+ robustné odolné vyhotovenie
+ kvalitný zvuk
+ vysoká dosiahnutel'ná hlasitost'
+ čistá reprodukcia
+ NFC a HTC Connect
+ obal na prenášanie

- basy pod 100Hz by potešili
- relatívne slabá batéria

ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: AVAGO 3050 (optický)
DPI: 250 – 4000
Dĺžka káblu: 2m
Hmotnost': 160g
Polling rate: 1000Hz
Max. Rýchlost' snímania: 6666FPS
Rozmery: 125×80×41mm
Rozmery podložky: 40×33cm

HODNOTENIE:

★★★★☆

Presadit' sa na preplnenom trhu prenosných bluetoothových reproduktorov nie je l'ahké. HK One sa o to pokúša pomerne konzervatívnym dizajnom bez výstrelkov, no hlavne kvalitným zvukom a dobrou funkcionalitou.

Dizajn

Reproduktor pôsobí robustne a po uchopení do ruky zistíte, že taký naozaj je. Je t'ažší ako sa zdá, pretože je kovový, konkrétne hliníkový. Nie je natol'ko t'ažký, aby to vadilo, no nie je to ani drobček ako Esquire Mini, ktorý sme vám predstavili minule. Takže tu máme kovový kváder s ovládaním umiestneným na l'avom pogumovanom boku. Porty na nabíjanie a linkový vstup (jack 3,5mm) našli svoje miesto na pravej strane zariadenia.

Okrem toho je na pravom boku umiestnený tiež 5-stupňový ukazovatel' nabitia akumulátora a bod na prepojenie pomocou technológie NFC. Znamená to, že ak vlastníte smartfón s NFC, prepojenie s reproduktorom môžete uskutočnit' jednoduchým priložením k jeho boku. Majitel'ov zariadení od HTC asi poteší, že tu nájdu tiež podporu párovania pomocou technológie HTC Connect. Takže na prepojenie bude stačit' pohyb troch prstov po displeji mobilu.

Ako znie HK One?

Pozor, spoiler! Znie výborne. Rozoberme to podrobnejšie. Dosiahnutel'ná hlasitost' je riadne vysoko a keby ste chceli týmto reproduktorom ozvučit' napríklad menšiu párty, nebude to problém. Skreslenie sme pri teste nezaznamenali a aj pri tej najvyššej hlasitosti si zariadenie hrdo drží svoju kvalitu zvuku. Počutel'nost' efektu stereo je dostatočne výrazná a uhly, pod ktorými poslucháč vníma zvuk neskreslene, sú dostatočne široké, takže nie je nutné sediet' celkom priamo pred reproduktorom. Zvuková charakteristika je neutrálna a nie je ladená do niektorého z pásiem. Frekvenčný rozsah, ktorý dokáže model pokryt', je dostatočne široký, takže si vychutnáte hlbšie basy aj ostré výšky. Tie úplne najhlbšie dunivé hlboké frekvencie tu nenájdete, no 100Hz je pri prenosnom reproduktore prijatel'né minimum.

Pevné kovové telo spôsobuje, že zariadenie nerezonuje nežiaducim spôsobom a zvuk je čistý. Spokojní sme boli aj s mierou šumu, ktorý je u bezdrôtových reproduktorov samozrejmost'ou, no v tomto prípade si výrobca dal záležat' na jeho maximálnom potlačení. Vyskúšali sme aj použitie so smartfónom podporujúcim Dolby DTS a treba povedat', že si reproduktor poradil aj s takto upraveným zvukom bez skreslenia.

Okrem použitia na počúvanie hudby nechýba modelu ani schopnost' pracovat' ako externá bezdrôtová súprava handsfree. Vd'aka NFC je táto funkcia l'ahko použitel'ná a príslušné tlačidlo na aktiváciu či deaktiváciu hovoru nájdete na l'avej strane prístroja, rovnako ako tlačidlá na zmenu hlasitosti.

Kedy sa mu minie „šťava"?

V tomto ohl'ade nás harman/kardon trošku sklamali, pretože akumulátor s kapacitou 2000mAh udrží takto výkonný reproduktor pri živote maximálne do päť hodín. Znamená to, že pri každodennom použití vás čaká aj každodenné nabíjanie. Dodáme, že nabíjanie na plnú kapacitu trvá približne tri hodiny.

Verdikt

Harman/kardon HK One je prenosný reproduktor, ktorý si svoje miesto pod Slnkom získava jednoduchým konzervatívnym dizajnom, dostatočnou hlasitost'ou a vysokou kvalitou zvuku. Z pohl'adu funkcionality má to, čo by mal mat', a ešte čosi navyše. Konkrétne tým myslíme technológie NFC a HTC Connect, a tiež priložený obal na prenášanie.

Keby sme mali výrobcovi navrhnút', v čom by mala byť nasledujúca generácia lepšia, bol by to akumulátor s vyššou kapacitou a schopnosť reprodukcie ešte hlbších basov.

Ani jeden z týchto aspektov nám však nebráni vo vyhlásení, že HK One je výborný prenosný reproduktor, ktorý nesklame.

Parametre: výkon 2×6W stereo, meniče 2×40mm, rozsah 100Hz – 20kHz, odstup signál-šum 80dB, bluetooth 3.0, A2DP 1.3, ACRCP 1.5, HFP 1.6, HSP 1.2, batéria Li-Pol 3,7V 2000mAh do 5 hodín, rozmery 68,7×180,0×68,2mm, hmotnost' 512,5g, zabudovaný mikrofón, porty: micro USB, jack 3,5mm.

Peter Vnuk

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 103 min

Réžia: David Lowery
Scenár: David Lowery, Toby Halbrooks
Kamera: Bojan Bazelli
Hudba: Daniel Hart
Obsadenie: Karl Urban, Bryce Dallas Howard, Robert Redford, Wes Bentley, Oona Laurence, Isiah Whitlock Jr., Craig Hall, Oakes Fegley

PLUSY A MÍNUSY:
+ využitie krás novozélandskej prírody
+ herecké výkony
+ správa o dôležitosti zachovania divočiny

- opakujúci sa príbeh typický pre Disney

HODNOTENIE:
★★★★★

Pete´s Dragon

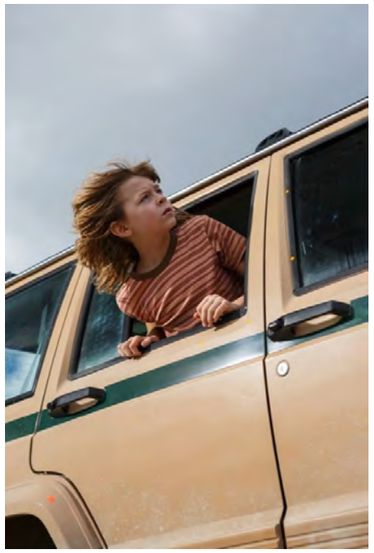
AKÉ TO JE MAŤ ZA NAJLEPŠIEHO PRIATEĽA DRAKA?

Krátko po uvedení filmu Hl'adá sa Dory tu máme d'alšiu klasiku z dielne Walta Disneyho. Tentokrát ide o remake muzikálového animovaného dobrodružstva z roku 1977. Pete´s Dragon režiséra Davida Loweryho už nie je muzikálovo ladeným animákom, ako tomu bolo v prevedení od Dona Chaffeyho z konca sedemdesiatych rokov. Nedá sa ani hovorit', že by šlo o úplný remake, skôr o jeho vynovenie. Dej sa odohráva v pacifickom severozápade okolo roku 1970, čo je posun o približne 70 rokov dopredu, v čase pred internetom a mobilnými telefónmi. Snímka je návratom do starých čias Disney filmov – krásnych, zábavných a vzrušujúcich.

Chlapec Pete po nehode vkročí do lesa, kde je stratený a vydaný napospas hladným vlkom. V poslednej chvíli je zachránený drakom Elliotom, ktorý si ho zoberie pod patronát a spoločne prežívajú krásy v podobe spoločne tráveného času. Starajú sa jeden o druhého, až kým skupina drevorubačov nezačne výrub blízko ich obydlia. Vtedy začína skutočný zápas o prežitie lesa, zveriny, ktorá v ňom žije, priatel'stva... Na rozdiel od pôvodnej verzie filmu je hlavná postava sirotou, ktorá prišla o svojich rodičov pri autonehode. To, čo by mohlo mat' pre takú mladú dušu katastrofálne následky, sa zmení na krásny príbeh o priatel'stve, láske a hl'adaní seba samého v tomto náročnom svete. Asi každý si všimne značnú podobnost' s filmami ako je Tarzan, či Kniha džungle, ked'že mladý Pete rokmi strávenými v lesoch zmení aj svoj vonkajší vzhl'ad a miestami aj správanie. Príkladom môže byt' jeho štekanie ako pes, ked' sa cíti byt' ohrozený alebo vzdialený od Elliota, jeho dračieho priatel'a a ochrancu v Millhavenských lesoch. Krásny príbeh sa oplatí vidiet' najmä rodinám s det'mi. Rodičia budú nadšení z návratu do starých čias, deti z Peta a jeho dračieho priatel'a. Tak ako väčšina Disney príbehov, tak aj tento je poznačený smrt'ou rodičov hlavného hrdinu. Pete, zlatý, statočný a nevinný chlapec, po celý čas bojuje s nepochopením druhých, hl'adajúc bezpodmienečnú lásku. Jeho potreba statočnosti a hl'adania spravodlivosti je priam nevyhnutná.

Charaktery postáv sa vyvíjajú presvedčivým spôsobom. Môžu za to pravdepodobne všetky herecké výkony hlavných postáv. Cez Karla Urbana, ktorý nahradil v role „zloducha" Gavina Michaela C. Halla, až po azda najlepší výkon vo filme, mladého Oakesa Fegleyho. Ten sa role Peta zhostil bravúrne a treba povedat', že ako malý zranitel'ný chlapec, hl'adajúci svoje miesto v spoločnosti, pôsobil presvedčivo. Napriek rokom strávených v divočine s drakom prirodzene cíti potrebu byt' s l'ud'mi.

Nesmieme opomenút' ani hudobnú stránku filmu, za ktorú je zodpovedný Daniel Hart. Skladby výborne pasovali k jednotlivým scénam a divák z nich má celkovo dobrý pocit. Vo filme je hned' niekol'ko podmanivých piesní, z ktorých vyšiel aj jeden singel: Nobody Knows od skupiny The Lumineers. Ďalším zaujímavým menom je Lindsey Striling, známa huslistka, ktorá sa taktiež podiel'ala na tvorbe jednej z piesní.



Azda najsilnejším motívom, ktorý rezonuje celým filmom, je odkaz, ktorým producenti chceli vniest' do príbehu dôležitost' zachovania divočiny a prírody ako takej. Tvorcovia filmu stavili na osvedčenú kartu a tou je krása novozélandskej prírody. Väčšina záberov je práve z tejto nám vzdialenej, malej, no majestátnej krajiny. Potreba zachovania a chránenia lesov je v dnešnej dobe vel'mi aktuálna a filmy sú silným médiom, ktoré môže prehovorit' do diania okolo tohto obrovského problému spoločnosti.

Aby sme však mohli film zhrnút' do pár viet – nejde o nič nové pod slnkom a nie je to kvôli tomu, že ide o remake. Jednoducho sme takýchto príbehov videli už mnoho.

Ustarostené diet'a, nepochopenie druhými, túžba po bezpodmienečnej láske, potreba byt' statočný a silný... Ale v konečnom dôsledku, tak to funguje v životoch nás všetkých, a preto budeme filmy ako Pete a jeho drak milovat'.

"Ide o návrat ku klasickým starým Disneyovkám: zábavné, vzrušujúce, rozkošné. Aj ked' sme podobných príbehov videli už mnoho, film Pete a jeho drak je hlavne pre rodiny s det'mi povinná jazda"

Ivan Bernát

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Francúzsko, 2016, 98 min

Režie: Laurent Tirard
Scénár: Laurent Tirard, Grégoire Vigneron
Kamera: Jérôme Alméras
Hudba: Éric Neveux
Hrajú: Jean Dujardin, Virginie Efira, Cédric Kahn, César Domboy, Eléa Clair, Myriam Tekaia, François-Dominique Blin

PLUSY A MÍNUSY:
+ Dospelejšia zápletka
+ Sympatické postavy

- Obyčajný príbeh
- Zbytočné zábavné scény

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Hore za láskou

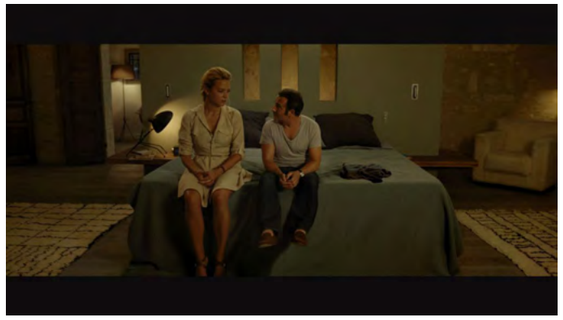
ŠTIPKA HOLLYWOODU VO FRANCÚZSKU

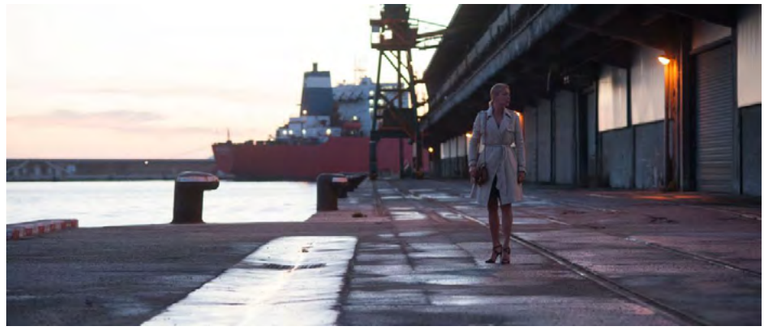
Keby bol normálny, nebol by o čom rozprávať príbeh. Od prvého stretnutia by to bola láska bez viditeľných prekážok s jasným záverom. Avšak Alexandre (Jean Dujardin) na prvý pohľad nie je úplne „klasický". Rovnako nebude klasický ani tento film – Hore za láskou.

Väčšina filmov, ktoré prichádzajú do komerčných kín je hollywoodskej produkcie. Raz za čas sa ale objaví aj občerstvenie v podobe zahraničného filmu. Pri takýchto dielach, ak sú podarené, je cítiť inú atmosféru, ducha krajiny, z ktorej pochádzajú. Príkladom môžu byť škandinávske filmy, ktoré sa svojou temnou atmosférou tešia veľkej obľube.

A teraz prišla francúzska romantická komédia Hore za láskou. Nedá sa povedať, že nebola ovplyvnená ostatnými komerčnými filmami, ale má svoju osobitú atmosféru. Veď predsa Francúzsko, krajina galského kohúta, je známe svojou romantikou. Hore za láskou ale nie je typickou romantikou pre mladé generácie, kde vzájomnej láske páru bráni okolie. Konflikt je tu vo vnútri dvojice. Je možno milovať človeka bez toho, aby vám záležalo na tom, čo si myslia ostatní? Dospelejší príbeh s dospelejšou témou a dilemou dopĺňajú aj postavy, ktoré majú čo-to prežité. Alexandre je šarmantný, bohatý, elegantný, ale iba 136centimetrový chlapík, ktorý aj napriek svojej skoro dokonalej osobnosti vo vzťahoch takmer vždy prežíva sklamania. Svoje pokusy nájsť tú pravú však nevzdáva. Nová nádej sa mu naskytne, keď v reštaurácii nájde zabudnutý mobil. Patrí Diane (Virginie Efira), peknej vysokej blondínke, ktorá sa ešte stále spamätáva z rozvodu, a tak s nadšením a veľkým očakávaním prijíma ponuku na schôdzku od neznámeho šarmantného muža, ktorý jej našiel stratený telefón a objavil v ňom číslo na Dianinu pevnú linku.

Príbeh pokračuje ako väčšina ostatných romantických filmov. Zaľúbenie, konflikt, rozdelenie. A každý dúfa, aby film dopadol podľa jeho predstáv. Tento zaužívaný vzorec ale ubehne rýchlo a s Alexandrom a Dianou sa sympatizuje ľahko. Hlavnú dvojicu dopĺňajú aj vedľajšie postavy, ktoré dotvárajú príbeh. Najsympatickejší z nich je Alexandrov syn Benji (César Domboy), ktorý je normálnej výšky, ale ani ho nenapadne brať otca inak. Opačný pohľad má na veci Dianina matka (Manoëlle Gaillard). Hoci je sama vydatá za hluchého muža, nevie prijať, že jej dcéra by mala skončiť s niekým, kto trpí telesnou vadou. Svoj pokrytecký pohľad odôvodňuje tým, že postihnutie jej muža nie je viditeľné, narozdiel od Alexandra. Rovnako ako to iskrí medzi hlavnými postavami, dobre fungujú aj vzťahy medzi postavami vedľajšími. Hoci dojem kazí Dianin bývalý manžel Bruno (Cédric Kahn), ktorého osobnosť je vlastne daná





tým, že hrá „zlého bývalého manžela sukničkára", ktorý až do poslednej chvíle ostáva rovnaký, vôbec sa počas filmu nevyvinie. To ale vyvažuje vzťah medzi Alexandrom a Benjim. Atmosféra u nich doma je veľmi príjemná a zaujímavá.

Už od prvej scény je z rozhovorov cítiť väčšiu prirodzenosť, ako to býva u tuctových filmov bežné. Taktiež všetci chápeme, prečo Diane podľahla Alexandrovmu čaru. Veď na prvé rande vybavil zoskok z lietadla. To je scéna, ktorú ale netreba chápať iba ako niečo veľkolepé, čo sa dá strčiť do traileru. Za skokom z lietadla sa dá nájsť aj určitá symbolika skoku do neznáma, prekonania dovtedy nezvládnutých prekážok. Okrem tohto sú vo filme aj scény, ktoré sú len pre zabavenie diváka tým správnym, primitívnym spôsobom. Niektoré nevadia, napríklad bernský salašnícky pes Alexandrovho syna je zábavný, hoci vtip so zvalením Alexandra sa opakuje pomaly každých desať minút. Hore za láskou by sa však úplne zaobišiel bez scén, ktoré sa snažia iba lacno zabaviť diváka podľa vzoru komerčných amerických filmov.

Avšak také tu stále bohužiaľ nájdeme, napríklad scéna, kde Dianina matka zo zhrozenia, že jej dcéra randí s „trpaslíkom", zachádza so svojím autom do protismeru a s mŕtvym výrazom ešte pár minút pokračuje v ceste. To, že Hore za láskou je z Francúzska nezaručuje, že sa na 100% líši od hollywoodskej kinematografie. To, čo si z nej ale zobral, nebolo vždy dobré. Má veľkolepé zábery, ktoré majú hlbší zmysel, taktiež ale má aj scény, ktoré existujú čisto pre to, aby mohli lacno pobaviť a aby sa mohli šupnúť do traileru. Avšak stále je cítiť, že ide o netypický film, ktorý sa trochu líši od iných romantík, a to dospelejšou dilemou a príbehom. Môžem povedať, že by som ho odporučil všetkým chlapom, pretože od Alexandra sa toho dá veľa „vzťahového" naučiť. Je to dobrá voľba na romantický film, avšak veľká diera po ňom neostane.

A zaujímavosť na záver. Herec hrajúci Alexandra, Jean Dujardin, v skutočnosti meria 182 centimetrov a znížený bol vďaka digitálnym efektom. Vo filme to takmer nevidno, iba občas má trošku zábavné, úzke nohy.

„Francúzska romantika, z ktorej môžeme pochopiť, ako veci vo vzťahu fungujú, alebo ako by fungovať mali. Môžeme sa poučiť, ako sa zachovať v niektorých situáciách, aké hodnoty sú viac než tie ostatné, ale tieto pekné myšlienky sú zasadené do príbehu s úplne obyčajným priebehom. Od bežnosti ho nezachráni ani francúzsky pôvod."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 87 min.

Réžia: Jaume Collet-Serra
Scenár: Anthony Jaswinski
Hudba: Marco Beltrami
Obsadenie: Blake Lively, Óscar Jaenada, Brett Cullen, Sedona Legge, Janelle Bailey, Chelsea Moody

PLUSY A MÍNUSY:
+ Blake Lively
+ napätie
+ krásna kamera
+ vhodne zvolená dĺžka

- poňatie žraloka
- záverečná scéna

HODNOTENIE:
★★★★☆

The Shallows

KRÁSKA A ZVIERA ALEBO ČEĽUSTE: BLOND EDÍCIA

Žraloky sú, čo sa filmového pohľadu týka, skutočne nešťastné zvieratá. Máloktorým tvorom sa za sto rokov existencie filmu podarilo získať takú zlú reputáciu. Ich povesť nelútostných krvilačných monštier s neodolateľnou chuťou na ľudí sa upevnila najmä legendárnym kúskom Čeľuste z roku 1975. Odvtedy sa žraloky môžu popýšiť takpovediac vlastným subžánrom, v ktorom sa však kvalitné prírastky dajú spočítať na prstoch jednej ruky. Na zmenu tohto stavu sa odhodlal už prvým trailerom film Smrtiaci príliv, ktorý okrem krásnej Blake Lively sľuboval nelútostný súboj pevnej vôle človeka a vražedného inštinktu divého zvieraťa. Podarilo sa filmu spôsobiť nám v čase letných prímorských dovoleniek znova tú fóbiu z hrozby, ktorá sa môže skrývať v tajomných hlbinách oceánu?

Nancy Adams (Blake Lively) je mladá študentka medicíny, ktorej vášňou je surfovanie. Po stopách svojej mamy sa vydáva na pút' po najlepších surferských plážach, pričom skončí na prekrásnej pláži, ktorú miestni držia v tajnosti. Po hodinách zábavy vo vlnách však zistí, že vo vode nie je sama – vstúpila do teritória obrovského žraloka. Je zranená, podarí sa jej však dostať na skalnatý ostrovček – no žralok sa svojej koristi nie je ani náhodou ochotný vzdať. Nancy sa nachádza len 200 metrov od pobrežia, ale so žralokom krúžiacim okolo skaly sa cesta na breh zdá nemožná. Príbeh má vo svojej podstate len dve postavy (pre nedostatok hercov a ich krátku životnosť), na ktorých záleží. Nancy je zobrazená ako silná a odhodlaná mladá žena, ktorá ani v extrémnej situácii nestráca duchaprítomnosť ani silu bojovať o svoj život. Tieto ideálne charakterové vlastnosti sú miestami filmármi hnané až za hranicu únosnosti, keďže občas pôsobí skôr ako stroj než ako človek – aspoň jedna chvíľa slabosti, kedy by klesla na duchu, by napomohla stotožneniu sa s postavou. Jej výdrž a schopnosť improvizovať si však diváka nakoniec získajú na svoju stranu. Veľmi dobrou voľbou pre túto úlohu sa ukázala byť Blake Lively – okrem toho, že vyzerá ako stelesnený ideál surferky a umožnila tvorcom niekoľko povinných detailných záberov na jej proporcie, je aj sympatická a v tejto role pomerne presvedčivá. Napriek tomu, že ešte za sebou nemá úlohu, ktorá by ju vyšvihla medzi elitu, v tomto filme ukázala, že dokáže sama utiahnuť film, i keď len kratší. Druhou vyprofilovanou postavou sa (tak trochu kvôli nešťastnému scenáru) stáva samotný žralok. Zámerom tvorcov bolo vykresliť žraloka ako predátora vyrušeného v jeho vlastnom prostredí, ktorý sa správa voči narušiteľovi a potenciálnej koristi úplne prirodzene. Namiesto toho však žralok pôsobil tak agresívne, že sa nedalo ubrániť myšlienke, že sa tvorcom opäť podarilo vypracovať skôr vraždiace superinteligentné pomstychtivé monštrum, na ktoré sa dá pozrieť výlučne len ako na záporného hrdinu. Z filmu sa tak stal typický príbeh boja dobra so zlom, boja dvoch charakterov, v ktorom je jeden morálne nadradený. Nie je to vôbec neočakávané, je to však škoda, keďže idea prirodzeného boja človeka s prírodou, v ktorom sa s trochou nadhľadu dá sympatizovať s oboma stranami, znie sľubne a menej opozerane. S nerealistickým zobrazením žraloka sa však ale nabaľujú aj iné veci, ktoré by sme v realite asi ťažko našli. Nancy asi musela byť narodená pod veľmi šťastnou hviezdou, keď jej žralok už svojou čírou deštruktívnou silou čeľustí neodhryzol polovicu nohy. S čím ale tvorcovia pracujú veľmi zručne, to je práca kamery. Napätiu napomohla už úvodná retrospektívna časť, kamera ho však úspešne udržiavala aj prvú polovicu filmu, kým sa ešte takpovediac nič nedialo. Odkedy Nancy príde na pláž až po moment, kedy žralok prvýkrát zaútočí, všetko z obrazu na divákov kričí, že máme čo dočinenia so žralokom – od tieňov vo vode až po kamenné útvary pod hladinou. Striedanie podvodných záberov so zábermi na surferské umenie postáv prinúti divákov s napätím sledovať plátno v očakávaní, že sa žralok zjaví každú sekundu. Vzhľadom na to, že film de facto nemá čím prekvapiť, je už samotný pocit napätia aj bez zbytočných ľakačiek príjemne prekvapujúci. Okrem funkčnej stránky má kamera aj estetický úspech – najmä práca vo vode a pod vodou je skvelá a na záber, ako Nancy podpláva vlnu, som sa nevedela vynadívať. Záverečný súboj až tak nepoteší, lebo sa jeho logika dá strávi ť už menej, diváci sú však už dostatočne načatí z vydarenej prvej hodiny, a tak záver dobrý pocit z filmu ako celku vôbec neskazí. Zamrzí len posledná scéna, ktorá priam prekypuje klišé a film by sa bez nej zaobišiel – aspoň by tvorcovia nechali niečo na fantázii divákov. Inak je však Smrtiaci príliv mimoriadne pozitívnym prekvapením. Vydarený atmosférický thriller do kín prišiel presne vtedy, keď mal, a zaúčinkoval takmer na maximum. V konkurencii s inými „žraločinami" rozhodne obstojí, otázkou ostáva, či prežije zub času tak, ako Čeľuste. Tak či onak, návštevu kina toto leto rozhodne ľutovať nebudete. Najmä ak máte mierny, ale naozaj len mierny strach z toho, čo sa skrýva pod vami pod vode, keď sa kúpete v mori. Dovolenku ale radšej absolvujte pred projekciou.

„Ak sa bojíte žralokov, tento film nie je nič pre vás. Ak však máte chuť na nenáročnú, ale napriek tomu vydarenú a napínavú zábavu, rozhodne si Smrtiaci príliv nenechajte ujsť."

Michaela Medveďová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

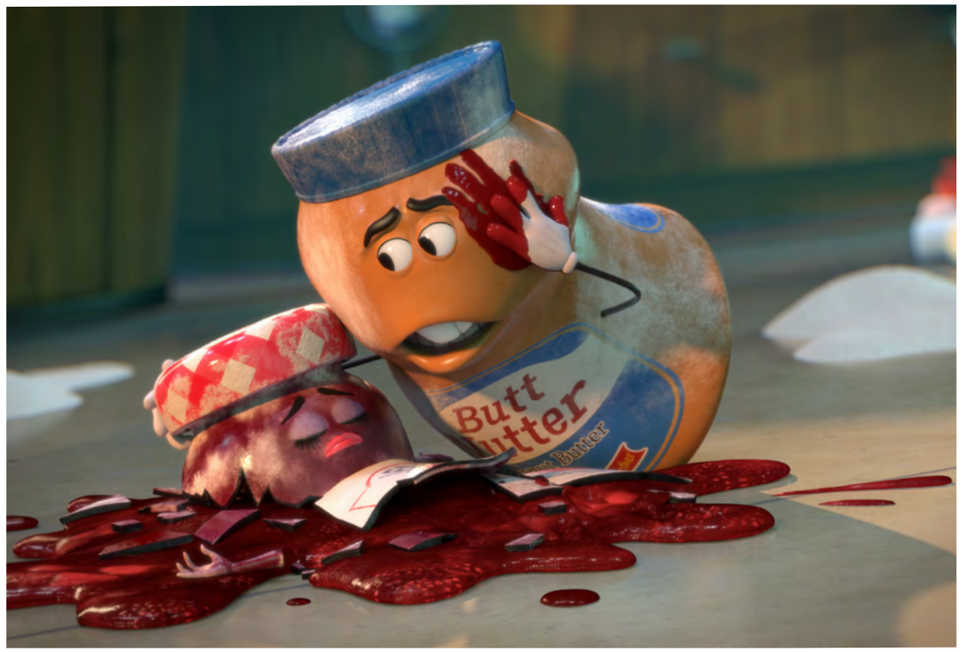
ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 89 min

Režie: Conrad Vernon, Greg Tiernan
Scénář: Evan Goldberg, Seth Rogen, Kyle Hunter, Ariel Shaffir
Hudba: Christopher Lennertz, Alan Menken
Hrají: James Franco, Jonah Hill, Kristen Wiig, Seth Rogen, Edward Norton, Salma Hayek, Paul Rudd, Bill Hader, Michael Cera, David Krumholtz, Danny McBride, Nick Kroll, Craig Robinson, Conrad Vernon, Sugar Lyn Beard
Producenti: Megan Ellison, Evan Goldberg, Seth Rogen, Conrad Vernon
Střih: Kevin Pavlovic

PLUSY A MÍNUSY:
+ Humor
+ Parodie
+ Nekorektnost

- Nevyrovnané
- Místy trochu problematické
- Nedotaženost v některých ohledech

HODNOTENIE:
★★★☆☆



Buchty a klobásy

PÁRTY, NEBO MASOVÁ VRAŽDA?

Letní nekorektní komedie jsou v trendu už pěkných pár let. Lidé se v letních vedrech chtějí bavit, a tak se kromě velkolepých blockbusterů dostane pravidelně každý rok do kin i pár komedií stvořených na míru právě tomuto publiku. Letos má ovšem tento žánr jednoho originálního zástupce. Snímek Buchty a klobásy totiž onu neurvalou a sprostou zábavu přináší ve formě animáku jako od těch nejznámějších producentů dětské zábavy. Děti ale nechte raději doma.

Párek, houska, hořčice...

Díky tomu je animák Buchty a klobásy poměrně šokující podívanou, která se nebojí držet diváka pod tlakem nekorektního a nevybíravého humoru, který na jedné straně paroduje zaběhlé tendence v animovaných filmech od tvůrců v Pixaru či Dreamworks a na straně druhé se nebojí ani ožehavých či tabuizovaných problémů. V rámci parodie společenských nešvarů a důvěrně známých motivů tak diváci ve filmu uvidí metafory a odkazy na společenskopolitickou situaci na Blízkém východě, náboženské spory po celém světě nebo narážky na holokaust ve formě bavorské hořčice potírající odpor méněcenných potravin. Tohle je zkrátka podívaná pro otrlé a tvůrci jsou si toho moc dobře vědomi.

Komedie nepřestává vrhat na diváka jeden vtípek za druhým, a i když ne všechny fungují na sto procent (což je ostatně problém celé tvorby těchto tvůrců), v souhrnu je to nesmírná zábava a člověk se jednoduše baví.

Ne všem ale tenhle druh humoru sedne a stejně tak ne všichni mají alespoň částečně nakoukanou animovanou tvorbu za posledních deset, dvacet let (Pixarovky především), aby jim všechny narážky docvakly.

Pěkně vypečený humor

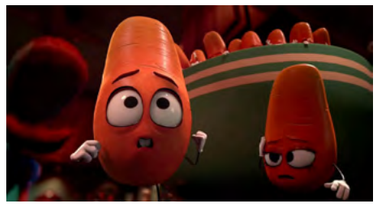
Film navíc nestíhá moc přešlapovat na místě a od začátku do konce se pořád něco děje. Tenhle komediální kolotoč se navíc rozíždí čím dál rychleji a v závěru se nebojí do již tak hutné atmosféry ještě přidat. To má za následek finále, které i ty otrlejší z diváků dovede zaskočit. Byt' tento dojem trochu srazí finální dovětek filmu, to pozdvižené obočí z párty na konci vám ve výrazu zůstane ještě hodně dlouho.

Buchty a klobásy jsou přesně mířenou trefou do černého pro fanoušky nekorektního humoru pohybujícího se za hranou dobrého vkusu. Sem tam se sice nedaří úplně využít potenciál, jindy jde zase film trochu více za čáru, než by bylo zdrávo.

V celku se ale jedná o originální a nápaditou podívanou, kterou si s ničím jen tak nespletete. Pokud jsou nevybíravé letní komedie vaší doménou, pak rozhodně vyrazte do kina.

„Drsná, nekorektní a značně za čáru hnaná alternativa Pixaru pro dospělé. Pokud máte rádi hrubozrnné letní komedie, tady se nezklamete."

Lukáš Plaček



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 88 min

Režie: Jean-François Richet
Předloha: Peter Craig (kniha)
Scénář: Peter Craig, Andrea Berloff
Kamera: Robert Gantz
Hudba: Sven Faulconer
Hrají: Mel Gibson, Erin Moriarty, Diego Luna, William H. Macy, Elisabeth Röhm, Dale Dickey, Raoul Max Trujillo, Michael Parks, Daniel Moncada, Katalina Parrish, Luce Rains, Tait Fletcher
Producenti: Sébastien K. Lemercier, Pascal Caucheteux, Peter Craig, Chris Briggs
Střih: Steven Rosenblum
Kostýmy: Terry Anderson

PLUSY A MÍNUSY:
+ Akce
+ Kamera
+ Styl

- Scénář a dějové zvraty
- Záporáci
- Vedlejší herečtí představitelé

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Ve jménu krve

ZA SVOJI RODINU

Posledních pár let se Mel Gibson snaží o návrat do Hollywoodu. Kvůli eskapádám ve svém osobním životě a nevybíravým poznámkám na adresu židovských vrcholných představitelů studií v Hollywoodu se ocitl na černé listině, ze které ho nedokázaly vysekat ani největší současné hvězdy. Rozhodl se tedy pomalu vypracovat na béčkových produkcích, z nichž jedna právě přichází do českých a slovenských kin. Vyplatí se na ni vyrazit?

Snímek Ve jménu krve staví na jednoduché zápletce otce, který se po letech shledá se svojí dcerou jen proto, aby ji vzápětí musel chránit před bandou kartelových gangsterů z jihu, se kterými se zapletla. Není to zrovna dvakrát originální premisa pro akční videoběčko, ale vzhledem k úspěchu konkurenčních filmů na podobné téma, pořád funkční. Tam kde totiž uspěli i jiní, jako třeba Liam Neeson (a podstatně méně Kevin Costner), může uspět i Gibson. Jeho charisma neotupil ani zub času a těch pár kil svalové hmoty a vrásek mu dodá na efektnosti. A přesně na tom Ve jménu krve staví.

Zákon, nebo rodina?

Jeho John Link je problematickým hrdinou, zmítaným problémy s alkoholem a svojí kriminální minulostí. Rozhodně nepatří mezi typické správňáky, spíše je částečně napraveným bouchačem, který má starost o svého potomka a je pro něj ochoten obětovat několik let tvrdé dřiny na nápravě sebe a svého chování. A tahle poloha Gibsonovi zatraceně sluší, zvláště když si diváci uvědomí, jak velkou část z jeho postavy inspiruje jeho vlastní osobní život. Je proto trochu škoda, že když on v hlavní roli funguje téměř bezchybně, zbytek obsazení mu o rozdíl třídy nestačí.

Herečtí veteráni se sice v menších vedlejších rolích mihnou, nicméně William H. Macy moc prostoru v rámci filmu nedostane, Michael Parks pak podává nepříliš stabilní výkon, kdy v jedné scéně působí až děsivě, v druhé naopak hloupě a absurdně. Erin Moriarty, coby vydařená dcerka protagonisty, funguje spíše tak napůl, její herecký rozsah a projev nestačí ani zdaleka na samotného Gibsona, což mrzí o to víc, že tito dva táhnou drtivou většinu filmu na svých bedrech.

Dobré i špatné momenty

Hlavním problémem filmu je ovšem dějová stránka a jeho záporáci. Diego Luna, byt' od Mexické jízdy ušel herecky pěkný kus, se na roli podobného charakteru moc nehodí a tím trpí samotný film i emocionální sázky, které hýbou děj kupředu. Zmíněný Michael Parks jako sekundární záporák také za moc povyku nestojí. Samotný děj, jeho zákruty a zvraty, stejně jako dialogy postav pak působí docela lacině a místy dost nedotaženě, tudíž je v nich často jediný vyloženě světlý moment titulní představitel.

Co si ovšem zaslouží na druhé straně pochvalu, je styl, s jakým Jean-François Richet ve filmu pracuje. Kombinace devadesátkového feelingu s motivy a stylizací akčních béček z počátku nového tisíciletí funguje.

Díky slušným praktickým trikům a skvělé kameře Roberta Gantze navíc film působí uzemněným dojmem, a jeho akční sekvence tak nepůsobí nijak přeplácaně nebo hloupě, jak bývá v béčkových vodách zvykem.

Ve jménu krve je tak záležitostí převážně pro fanoušky akčních béček z devadesátek a pro ty, co ještě nezanevřeli na Mela Gibsona.

Ten předvádí v rámci slabě napsaného, ale slušně natočeného filmu jeden ze svých nejlepších výkonů za dlouhé roky, a zvládá tak vyvážit i slabší momenty svých kolegů. V jádru tedy v rámci možností slušná podívaná.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Francie / Dánsko / USA, 2016, 117 min

Režie: Conrad Vernon, Greg Tiernan
Scénář: Evan Goldberg, Seth Rogen, Kyle Hunter, Ariel Shaffir
Hudba: Christopher Lennertz, Alan Menken
Hrají: James Franco, Jonah Hill, Kristen Wiig, Seth Rogen, Edward Norton, Salma Hayek, Paul Rudd, Bill Hader, Michael Cera, David Krumholtz, Danny McBride, Nick Kroll, Craig Robinson, Conrad Vernon, Sugar Lyn Beard
Producenti: Megan Ellison, Evan Goldberg, Seth Rogen, Conrad Vernon
Střih: Kevin Pavlovic

PLUSY A MÍNUSY:
+ Atmosféra
+ Kamera
+ Hudební doprovod
+ Výprava

- Scénář
- Některé herecké výkony
- Podivnost

HODNOTENIE:
★★☆☆☆

Neon Demon

KRUTÁ MÓDA

Nicolas Winding Refn se díky snímku Drive vyhoupl z obdivovaného evropského režiséra ve filmovou hvězdu, na jejíž další filmy se těší zástupy filmových fanoušků. S výpravou do Asie ve filmu Jen Bůh odpouští to úplně nevyšlo, ale přesto si našel pár svých fanoušků. Jeho novinka, módní thriller Neon Demon, i tak vzbouzela naděje na další jedinečný snímek. Podařilo se tyto naděje proměnit?

Premisa thrilleru s prvky hororu odehrávajícího se v prostředí módního průmyslu je sama o sobě zajímavý nápad. Právě tenhle průmysl totiž mnohdy připomíná krvežíznivou bestii, která sežvýká nadějné jedince a vyplivne je jako trosky. Přičteme-li k tomu životnost průměrné modelky, není divu, že se Refn vydal právě tímto směrem.

Móda je tvůj život

A nerozehrává svůj part vyloženě špatně. Jeho novinka se i tentokrát opírá o výrazný audiovizuální styl, který má lví podíl na efektivnosti snímku. Hypnotický hudební doprovod opět obstarává Cliff Martinez s pomocí několika vypůjčených skladeb, vizuální stránku zase jistí skvělá kamera a práce s pohybem od kameramanky Natashy Braier. Tím se ovšem dostáváme k tomu, co tenhle film tíží nejvíce. Za precizní audiovizuální stránkou je film totiž až příliš prázdný. Není to kvůli snaze, té je tu dost. Nicolas Winding Refn se i tentokrát možná až příliš snaží podat hluboký příběh o dívce vržené do cizího prostředí, která se díky své povaze a osobnosti ocitá na kolizním kurzu se špičkami průmyslu i svými kolegyněmi. V rámci toho Refn vykouzlí několik opravdu mrazivých momentů, které mají svým divákům co nabídnout. Problém ovšem je, že v celku film nedrží příliš pohromadě.

Šokovat, šokovat, šokovat...

Snaha šokovat a působit distingovaně a jedinečně tu je patrná na každém kroku (i když si v závěru onen tlak na šokující stránku filmu trochu střílí do vlastních řad), přesto onen emocionální dopad není tak výrazný a atmosféra filmu nikdy není tak výrazně propracovaná na to, aby se postupně se prohlubující příběh hlavní hrdinky diváků nějak výrazněji dotknul. Navíc s gradací film příliš nepracuje a od úvodního až rytmického nastolení tempa a dynamiky filmu jistou setrvačností zpomaluje, až před závěrečným vyvrcholením začne stagnovat a tak trochu nudit. Mohou se najít ti, co budou podobný postup obhajovat, faktem ovšem je, že si Refn ukousl příliš velké sousto na to, aby jej dokázal udržet na otěžích a kvůli tomu se jeho snahy o komplexní a strhující film rozpadají na několik fajn fragmentů pospojovaných nepříliš efektivně. Díky tomu ani emocionální dopad, ani šokující momenty, ani vlastně hlavní myšlenka filmu nezvládají dostatečně opodstatnit svoji existenci.

Velkolepý, přitom prázdný

Neon Demon je pro Nicolase Winding Refna další trefou tak trochu vedle. Módní thriller zabily především jeho ambice a ani několik slušných momentů a precizní audiovizuální stránka nezvládají zakrýt fakt, že je tento film jen přehnaně vyumělkovanou snahou prodat jinak prázdný příběh, který reflektuje prázdnotu některých jedinců, o kterých se svým filmem vyjadřuje. Refn je díky tomu obětí svých vlastních uměleckých ambicí a utápí potenciál na další jedinečný film v průměrnosti. Pokud vám tedy móda něco říká, nebo se jen chcete podívat na osobitý thriller z nezvyklého prostředí, dejte snímku Neon Demon šanci. Další osobitý příběh problematického hrdiny (nebo v tomto případě hrdinky) v nekompromisním světě ovšem nečekejte.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Nemecko, 2016, 113 min

Režia: Florian David Fitz
Scenár: Florian David Fitz
Kamera: Bernhard Jasper
Hudba: Siggi Mueller, Egon Riedel
Hrajú: Florian David Fitz, Matthias Schweighöfer, Robert Schupp, Alexandra Maria Lara, Rainer Bock, Frederic Linkemann, Tatja Seibt
Producent: Matthias Schweighöfer

PLUSY A MÍNUSY:
+ sympatické postavy
+ emócie
+ pekné scenérie

- hlúpy humor

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Najkrajší deň

SLZY PADALI, NO O TÝŽDEŇ UŽ NIČ

Dojáky, v ktorých sa niekto tesne pred smrt'ou rozhodne čo najviac si užit' svoje posledné chvíle alebo splnit' všetky životné ciele, nie sú vo filmovom priemysle až takou vzácnost'ou. V roku 1997 vznikol jeden z významných predstavitel'ov tohto štýlu, Knockin' on Heaven's Door. A teraz je v kinách Najkrajší deň. Obidva vyššie spomínané filmy sú nemeckého pôvodu. Dokáže sa Najkrajší deň vyrovnat' svojmu staršiemu bratovi, ktorý je už v dnešných dňoch kultom?

Hoci film štartuje mimoriadne intenzívne – so zbraňou namierenou na pokojnú tvár jedného z hlavných hrdinov a následne začutým výstrelom, onedlho sa vraciame spät' v čase a začína zvyčajné predstavovanie postáv. V Najkrajšom dni sa stretáva vcelku stereotypná dvojica, a to dva protiklady. Bojazlivý a utiahnutý pianista Andi a pouličný chuligán a flegmatik Benno. Ich osudy by sa nikdy nestretli nebyt' smrtel'nej choroby. V Andiho prípade to bola cystická fibróza, u Benna zas nádor na mozgu. Ked' sa takáto dvojica stretne v hospici, je priam predurčená na spoločné posledné dobrodružstvo. Iniciuje ho Benno, a hoci má aj svoje postranné úmysly spojené s jeho starou láskou, ako svoj ciel' si dajú prežit' ten najkrajší deň. Nakúpia množstvo vecí na splátky, ktoré následne popredávajú. No a za nie celkom spravodlivo nadobudnuté peniaze sa vydajú na dobrodružstvo do Afriky. A ked' už každý bude môct' úprimne povedat': „Toto bol môj najkrajší deň života". vtedy ukončia svoje životy. Celkom jednoduchý plán, v ktorom ale,

samozrejme, nekončí všetko tak, ako bolo naplánované. Takáto rozdielnost' postáv musí zaručit' nejaké komediálne momenty.

Chémia medzi postavami funguje, aj herecké obsadenie je dobré. Florian David Fitz v role Benna je vel'mi symatický a Matthias Schweighöfer naozaj pôsobí ako pacient s cystickou fibrózou. Všetko nasvedčuje tomu, že humor by mal fungovat' a aj funguje. Len je vel'mi jednoduchý a nedômyselný. Čo je škoda, pretože práve sofistikovaným humorom vynikal starší brat Knockin' on Heaven's Door. Ten bol vel'mi podobný Najkrajšiemu dňu. Alebo teda skôr naopak, Najkrajší deň od tohto velikána odkukal naozaj mnoho. Aj protichodné duo, aj hroziacu blízku smrt', aj túžbu užit' si svoje posledné dni. Lenže Knockin' on Heaven's Door mal množstvo dobrých vtipov, zapamätatel'ných scén a dobrých hlášok. Vel'a pri tomto filme robila aj inšpirácia režiséra Thomasa Jahna velikánom Quentinom Tarantinom. Fitz, ktorý je okrem postavy Benna taktiež aj režisérom a scenáristom Najkrajšieho dňa, sa naproti tomu inšpiroval asi len priemernými nást'ročnými komédiami. Na pár veciach som sa síce zasmial, ale oproti tomu, do akej hĺbky duše film mieril, humor ostal pozadu. A nedá sa to ani dávat' za vinu českému dabingu, ktorý bol podarený. Len je tak trochu nepochopitel'né, prečo film slovenské kiná neuvádzajú v originálnom znení s titulkami.

Ku koncu snímky ale humor odchádza úplne. Z exotických dobrodružstiev sa pomaly, ale isto stáva dráma, ktorá má nečakaný, ale očakávane smutný koniec. Najkrajší deň po celý čas ponúkal množstvo krásnych scenérií a v tom pokračuje aj do posledného záberu. A je to dojímavé. Je to síce jednoduché a každý vie, že to tak nejak skončí, ale ak nemáte srdce z kameňa, bude vám smutno.

Myšlienka, ku ktorej celý ten čas film smeroval, síce nie je povedaná priamo (čo je dobre), ale dá sa nájst'. V Najkrajšom dni môžeme pozorovat' prerod Andiho a Benna, ktorí zist'ujú, že ani obrovské bohatstvo nezaručuje št'astie. Pokoj nachádzajú až vtedy, ked' sa zmieria so svojimi blízkymi a so samými sebou. Idea už tol'kokrát omiel'aná v rôznych filmoch, ktorú ale akosi aj tak nevieme úplne prijat'. Vyrovnal sa teda Najkrajší deň nemeckému kultu Knockin' on Heaven's Door? Nie. To však neznačí, že tento film je katastrofa. Hoci mal dve hodiny, pokojne by som ostal vo svete Andiho a Benna o čosi dlhšie. Problém je v tom, že Knockin' on Heaven's Door si zapamätáte.

Je to výnimočný film, z ktorého si zoberiete viac, ak ho vidíte viackrát. Najkrajší deň je jednoduchší a l'ahšie pochopitel'ný. Čo je na prvý pohl'ad dobre, ale po pár dňoch vám odíde z hlavy a zabudnete aj na tie slzy, ktoré ste možno pri tomto diele vyronili. Určite je to film, ktorý dobre vyzerá aj v kine, a dokonca vám aj niečo povie, lenže vel'kú výnimočnost' od neho nečakajte. Vel'a takých bolo, aj bude. Ak hl'adáte výnimočnost', pozrite si práve film Knockin' on Heaven's Door z roku 1997.

„Pekný príbeh o dvoch umierajúcich l'ud'och, čo si chcú užit' svoje posledné chvíle. Dôležitá myšlienka je ukázaná v dojímavom konci, no nie je až tak výnimočne podaná, a preto film nedokáže zaujat' viac než len raz."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2016, 96 min.

Réžia: Clint Eastwood
Scenár: Chesley Sullenberger (kniha), Jeffrey Zaslow (kniha) (predloha: Chesley Sullenberger (kniha), Jeffrey Zaslow (kniha))
Hudba: Christian Jacob
Obsadenie: Tom Hanks, Aaron Eckhart, Laura Linney, Anna Gunn, Autumn Reeser, Holt McCallany, Jerry Ferrara, Max Adler, Sam Huntington, Wayne Bastrup, Valerie Mahaffey, Jeff Kober, Mike O'Malley, Chris Bauer, Gary Weeks, Wilbur Fitzgerald, Brett Rice, Jeremy Luke, Robert Pralgo, Patch Darragh, Doris McCarthy, Ann Cusack

PLUSY A MÍNUSY:

+ Tom Hanks
+ výstavba príbehu
+ orientácia na l'udský príbeh

- predvídatel'nost'

HODNOTENIE:

★★★★☆

Sully

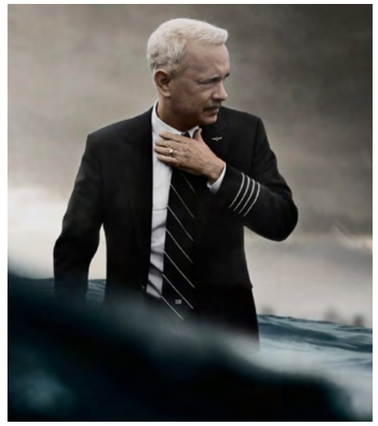
AKO SA STAŤ HRDINOM

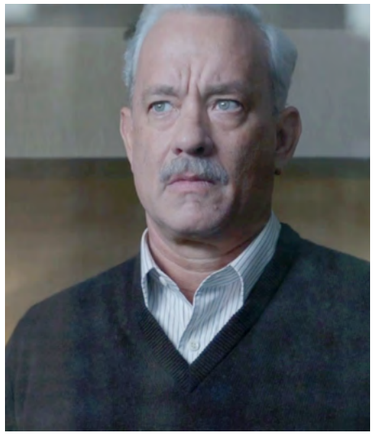
Každý má rád hrdinov. Hlavne vtedy, ked' sú z našej krajiny. Aj napriek tomu, že je koncept patriotizmu v súčasnosti čoraz viac l'ud'mi považovaný za smiešny, nedá sa uprieť, že pocit hrdosti na vlastnú krajinu a jej obyvatel'ov pretrváva, a najviac sa spája so Spojenými štátmi americkými. Ked' kapitán Sullenberger v roku 2009 núdzovo pristál na rieke Hudson, okamžite sa stal národným hrdinom. O sedem rokov neskôr si ho na mušku vzal režisér Clint Eastwood, pre ktorého je po Americkom ostrel'ovačovi spred dvoch rokov druhý film za sebou, v ktorom sa venuje americkej osobnosti z nedávnej histórie. Kritici sa rozchádzali v názore, či ostrel'ovača Chrisa Kylea zobrazil vierohodne. Podarilo sa mu to v portréte ostriel'aného pilota Sullyho?

Pre kapitána Chesleyho Sullenbergera (Tom Hanks), ktorého všetci prezývajú Sully, mal byt' 15. január 2009 len obyčajným dňom. Prepravil by skupinu pasažierov lietadla z bodu A do bodu B a išiel by domov k rodine. Pár okamihov po vzlietnutí z newyorského letiska však jeho lietadlu zlyhali oba motory a on sa musel rozhodnút', či sa s lietadlom vráti na letisko, alebo sa pokúsi o núdzové pristátie na rieke. Zvolil druhú možnost' a risk sa vyplatil – všetci pasažieri prežili. Celý národ ho nazýva hrdinom, on však musí zvádzat' boj nielen s komisiou, ktorá vyšetruje jeho rozhodnutie, ale najmä s pochybnost'ami v jeho vlastnej mysli. Film od úvodnej sekvencie ukazuje, že má v rukách silnú devízu, a tou je rozhodnutie tvorcov, aj napriek tomu, že dramatické pristátie lietadla na rieke je rozhodne hlavným hýbatel'om filmu, venovat' sa radšej postave Sullyho, a to najmä stavu jeho mysle po čine, ktorý z neho spravil hrdinu. Preto pristátie vidíme v útržkovitej retrospektíve prekladanej výjavmi z nočných môr. Film sa tak vyhýba stereotypu klasických katastrofických filmov s lietadlami a posúva sa čisto do žánru drámy stojacej na silných hereckých výkonoch.

Aj napriek tomu, že sa odohráva v malom časovom úseku a sústredí sa na málo postáv, tak film pomocou postupného dávkovania informácií dostáva spád a udržuje si pozornost' divákov. Jedinou chybou na kráse kompozície bola zbytočná duplikácia scény v kokpite, ktorá mohla byt' pokojne odhalená len pri záverečnom vyšetrovaní. Diváci by tak dlhšie ostali v napätí, či vlastne bolo ospevované rozhodnutie kapitána správne, a záver by dostal väčšiu silu.

Tom Hanks na svojich pleciach nesie celý film, aspoň čo sa hereckej stránky týka. Málokedy odíde z obrazu a mnoho scén obsahuje detailné zábery na jeho tvár, preto je jeho premena z otraseného, no pokojného muža na muža sebaspochybňujúceho, vystrašeného





a osamelého o to intenzívnejšia. Hanks hrá ako o život, vo výsledku to však vyzerá vel'mi jednoducho a nevtieravo a ak aj niekto s kapitánom Sullenbergerom nesúhlasil či nesympatizoval, bude tak robit' aspoň vd'aka hercovmu výkonu.

Sullyho slovné potýčky s komisiou sú divácky atraktívnejšie, ešte presvedčivejší je však Hanks v súkromných scénach, kde môže dat' vol'ný priechod svojim emóciám. Ostatné postavy, bohužial', neprechádzajú žiadnym vývojom – Aaron Eckhart ako kopilot a Mike O´Malley a Anna Gunn ako členovia vyšetrovacej komisie hrajú dopredu určené charaktery, ktoré ničím neprekvapia, preto ani ich herecké výkony nestačia tomu Hanksovmu. Výkon herca v hlavnej úlohe je ešte podporený tým, ako je Sully vo filme zobrazený.

Jeho psychika je do detailu rozobratá. Scenáristi totiž namiesto toho, aby išli l'ahkou cestou a zobrazili ho ako ideálneho hrdinu, vykreslili Sullyho ako muža s vlastnými chybami, pochybnost'ami a problémami a nechali divákov neznalých príbehu pochybovat' spolu s komisiou o správnosti jeho rozhodnutia a následkoch, ktoré mohlo mat'. Aj tento prístup však neodvratne končí v závere plnom klišé a ospevovania heroizmu – v rámci filmu sa tieto emócie držali na uzde, no titulková scéna s reálnymi l'ud'mi, ktorí prežili nehodu lietadla, túto snahu kompletne zahrabáva. Čo však film vykupuje, je hlavná myšlienka, ktorá sa nesústredí len na jedného muža. Film nie je len o boji jednotlivca proti vyšetrovacím orgánom, ale najmä o dôležitosti l'udskosti v dobe počítačov a simulácií. Akokol'vek dobre je nastavená formula, nikdy netreba podceňovat' úlohu l'udského faktora.

Týmto sa zjavne inšpiroval aj tento film – namiesto schematického katastrofického filmu vsadil na civilnejší, jednoduchší, menej priamočiary príbeh, a urobil vel'mi dobre. Sully možno nepatrí k filmom, ktoré sa stanú legendárnymi, ale večer strávený pri tomto príbehu rozhodne nie je stratený.

„Film o dramatickej udalosti, ktorý prekvapí svojou civilnost'ou a jednoduchost'ou a naplno nechá žiarit' Toma Hanksa v zaujímavej úlohe, za čo sa on odvd'ačí vynikajúcim výkonom."

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Rusko / Ukrajina, 2015, 110 min

Réžia: Sergej Mokrickij
Scenár: Jegor Olesov
Hudba: Evgueni Galperine
Hrajú: Jevgenij Cyganov, Julija Peresild, Nikita Jefremov, Valentin Kasjan, Sergej Radčenko, Anna Adamovič, Dmitrij Lalenkov, Nikolaj Boklan, Vitalij Lineckij, Alla Sergijko, Vladimir Zadněprovskij, Nikita Tarasov, Zaza Čanturija, Joan Blackham, Svetlana Kosolapova
Producent: Jegor Olesov

PLUSY A MÍNUSY:
+ vojnové scény
+ hudba
+ Julija Peresild v hlavnej úlohe

- záver
- scény s otcom
- vzdialenost' od hlavnej postavy

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Bitka o Sevastopol'

SMRTIACA LJUDMILA PAVLIČENKOVÁ

309 úspešných zabití, z toho 38 zabití iných ostrel'ovačov. Pridelenie najvyššieho ocenenia Sovietskeho zväzu (Hrdina Sovietského zväzu) spojené s ocenením Leninovho rádu. Aj toto dokázala Ljudmila Pavličenková, najúspešnejšia ukrajinská (resp. sovietska) ostrel'ovačka.

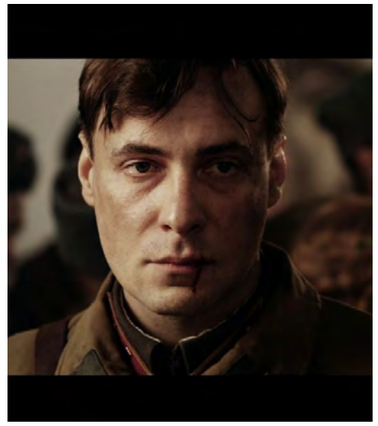
Rad jej úspechov týmto ani zd'aleka nekončí. Medzi d'alšie spomenutia hodné úspechy patrí aj d'alšie prvenstvo – ako prvý občas ZSSR mala možnost' navštívit' Biely dom. Práve od tejto udalosti sa odpicháva nový vojnový film, Bitka o Sevastopol'. Biografický príbeh o Ljudmile Pavličenkovej rusko-ukrajinskej produkcie, avšak distribuovaný americkou 20th Century Fox, začína práve v Bielom dome, kde je už Pavličenková (Julija Peresild) známou osobnost'ou. Do Ameriky bola poslaná, aby v New Yorku hovorila o potrebe otvorenia novej fronty vo vojne.

Táto neskoršia dejová línia sa tiahne celým filmom, ale hlavný príbeh a emócie sú v Ljudmilinej minulosti. Jej štúdium, dobrovol'ný nástup do armády a osobný vývoj tvoria podstatu filmu. Línia v Amerike, s Ljumdilou a prvou dámou USA Eleanor Rooseveltovou, slúži skôr na ozvláštnenie a lepšie rozprávanie príbehu.

Osobnost' budúcej hrdinky ZSSR je v Bitke o Sevastopol' zobrazovaná vel'mi chladne a odmerane. Za túto jej stránku môže sčasti jej neopätovaný vzt'ah s otcom, ktorý v príbehu až tak nezavážil, ale aj tak mu bolo obetovaného príliš vel'a času na plátne. Namiesto jednoduchého načrtnutia jeho l'ahostajnosti máme asi päť minút scén, v ktorých kráča po dome a viditel'ne ignoruje svoju dcéru, ktorá sa mu chce pochválit'.

Jej povaha a schopnost' presnej strel'by spôsobili to, že sa z Pavličenkovej stala takmer vraždiaca mašina. 309 je naozaj vel'ké číslo. Avšak bola to len žena. A nech si nahovárame čokol'vek, ženy sú jemnejšie, citlivejšie stvorenia. Ako teda mohla mladá dievčina chladnokrvne zabit' 309 l'udí? Túto otázku si kládla aj Eleanor Rooseveltová (Joan Blackham), ked' ju chcela privítat' v Bielom dome, no a táto otázka mala byť aj hlavnou pointou filmu. Ale namiesto toho aby sme mohli nazriet' do jej vnútra a vidiet', ako myslela a čo prežívala počas vojny, nám je naservírovaný príbeh ženy, ktorá na fronte stráca jedného milého za druhým. Stáva sa tak stále smutnejšou a zabíjanie ju začína omŕzat' až ku koncu filmu. Ako hrdinka sa viac javí Ljudmilina kamarátka - medička Máša, ktorá namiesto zabíjania l'udí zachraňuje. Zaujímavá je scéna, kde sa Máša rozhodne ušetrit' zraneného nemeckého vojaka a ošetrí ho, len aby ho potom mohla náhle postihnút' smrt' z Pavličenkovej pušky, ktorá ho uvidí zúfalo sa plazit' preč z bojiska. O ostatných postavách ani nie je až tak potrebné hovorit', ked'že drvivú väčšinu tvorili Ljudmilini nápadníci, ktorí všetci mali podobnú, rovnako obyčajne kladnú povahu, no a nie dlhú životnost'. Avšak treba spomenút' výkon krásnej Julije Peresild. V celom filme exceluje, a to je vel'mi dôležité, ked'že 80% času je kamera upretá práve na ňu.

Hoci je názov filmu Bitka o Sevastopol', nečakajte mnoho bojových scén. Je ich len pár, ale sú dobré, pretože Rusom ide zobrazovat' brutálnost' vojny. Väčšinou sú to rýchle zábery, ktoré nešetria brutalitou



(ale nie je ani prehnaná), prekvapivo občas so zaujímavým hudobným sprievodom. Vo filme zazneli dve moderné skladby, ktoré nie sú normou pre takéto filmy, avšak zapadli a dokázali vyvolat' väčšie emócie.

Ďalšou vecou, v ktorej sú Rusi dobrí, je patriotizmus. Hoci ho je vo filme vidiet', nie je to niečo, čo by výrazne vadilo, alebo bolo posunuté do kritických hodnôt. Záver Bitky o Sevastopol' je trochu divný. Je hovorený Pani Rooseveltovou po anglicky, čo vyznieva, akoby to bol film robený pre anglicky hovoriace krajiny a nie pre domácich. Ešte pred záverečným monológom do duše od Joan Blackham môžeme vidiet' nedotiahnutý súboj Pavličenkovej s nemeckým elitným snajperom Ottom von Singerom.

A na záver to všetko dotvára posledná scéna, kde je Ljudmila zobrazená ako približne 40-ročná matka s úplne šedivými vlasmi, a s divne namal'ovanými vráskami. Bitka o Sevastopol' je dobrý film. Má svoje chyby, ale nedá sa mu upriet' atmosféra a emócie. Ďalším obrovským plusom sú podarené vojnové scény, ktoré s najnovšou technikou prinášajú zábery, ktoré sa oplatí vidiet'. Ale, bohužial', nepriniesol to, čo sl'úbil. Naozaj by som chcel vidiet' do mysle mladej snajperky, nie iba pozerat' jednu rovnakú smutnú romancu za druhou.

„Rusi v spolupráci s Ukrajinou vyrobili d'alší vojnový film. Takéto filmy im idú, čo je vidiet' aj na Bitke o Sevastopol'. Avšak nie všetko je ideálne, a ani dobré scény z bitiek a obdivuhodný výkon Julije Peresild nedokáže zakryt' všetky chyby v tomto filme."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Mexiko / Francie, 2015, 92 min

Režie: Michel Franco
Scénář: Michel Franco
Kamera: Yves Cape
Hrají: Tim Roth, Bitsie Tulloch, David Dastmalchian, Nailea Norvind, Claire van der Boom, Sarah Sutherland, Tate Ellington, Joe Santos, Michael Cristofer, Kari Coleman, Dan Gordon
Producenti: Gabriel Ripstein, Michel Franco, Gina Kwon, Moisés Zonana
Střih: Julio Perez IV
Kostýmy: Diaz Jacobs

PLUSY A MÍNUSY:
+ Atmosféra
+ Tim Roth
+ Zpracování tématu

- Vlastní příběh hrdiny
- Závěr

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Chronic

POMOC V POSLEDNÍCH DNECH ŽIVOTA

S podzimem přicházejí do kin po letních velkofilmech a komediích také náročnější filmy, které předznamenávají blížící se Oscarovou sezonu, v jejímž rámci filmy, pomýšlející na nějaká ta ocenění, vyráží v omezené distribuci do kin. Jedním z těchto náročnějších filmů je také snímek Chronic, který loni v Cannes získal cenu za nejlepší scénář.

Pojednává o ošetřovateli smrtelně nemocných pacientů, kteří se připravují na odchod z tohoto světa. Nepříliš úsměvné téma však Michael Franco zvládá podat poměrně působivě. Strach, zoufalství a beznaděj konfrontuje se záblesky naděje a pomalu prchajícího štěstí nemocných, čímž jen podtrhuje emocionální stránku filmu.

Bez okolků k věci

Ta, i když stojí na skvělém Timu Rothovi, nedosahuje takového efektu na diváka, jak by asi tvůrci chtěli. Jistě, zpracování mnohdy tabuizovaného tématu bez servítků a naprosto napřímo má často i silně mrazivé momenty, avšak samotný příběh hlavní postavy kvůli tomu docela trpí.

Spíše než aby film vyprávěl jeho příběh, přináší totiž divákům sondu do konce života smrtelně nemocných lidí a následků takovéhoto rozsudku pro jejich rodiny a přátele, a tak trochu na pozadí vypráví příběh problematického jedince, který skrze svoji práci bojuje s vlastními problémy a nepříliš úsměvnou realitou pro sebe sama.

Nepomáhá tomu ani samotný závěr filmu, k němuž nějaká výraznější gradace příběhu také bohužel nevede. Franco jako by se zamotal do svého vakua smrti, deprese a lidského utrpení, ve kterém je problém najít nějaký světlý moment. Závěr filmu totiž působí přinejlepším nahodile a nepříliš vhodně pro takto pomalu stavěný film, který se opírá především o silné intimní momenty mezi postavami. Jistě, dalo by se argumentovat, že tento závěr je podobně rychlý jako události v životě pacientů hlavního hrdiny Davida, to ovšem neopodstatňuje jeho pojetí.

Smrt jako východisko

Zpracováním film funguje právě díky oné slušně vykreslené intimitě ve světle nelichotivé situace. Kontrasty nálad a událostí, osobní vítězství i tragédie se tu střídají, zatímco je přibližován nejen příběh hlavního hrdiny, ale také příběh a myšlenkové pochody lidí, srovnávajících se s mortalitou. Chronic není filmem pro každého. Michael Franco natočil celkem silně depresivní drama o bezvýchodnosti situace lidí, jimž byla diagnostikována nevyléčitelná nemoc, které působí jako pozoruhodná sonda do jejich posledních dní a následků, jaké má tato diagnóza pro ně i jejich rodinu a blízké. Na jedné straně tedy stojí intimní náhled do takové situace, na druhé straně nepříliš dobře odvyprávěný příběh člověka, srovnávajícího se s podobnou ztrátou po svém. Pokud jsou tuhá osobní dramata vaší doménou, pak se v téhle artovce nezklamete.

„Mrazivé drama, které bez okolků rozebírá smrt a vážné nemoci a jejich dopad na jedince i jejich blízké. Zapomíná při tom ale trochu na hlavního hrdinu, jehož příběh navíc ukončí poněkud rozpačitě."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Francúzsko, 2016, 102 min

Réžia: Igor Gotesman
Scenár: Igor Gotesman
Kamera: Julien Roux
Hrajú: Pierre Niney, François Civil, Igor Gotesman, Margot Bancilhon, Idrissa Hanrot, Emilie Parvillers, Pascal Demolon
Producenti: François Kraus, Denis Pineau-Valencienne
Scénografia: Nicolas de Boiscuillé

PLUSY A MÍNUSY:
+ zaujímavé zábery
+ dobrý soundtrack
+ akurátna stopáž

- logické chyby v príbehu
- vel'a zbytočných postáv
- nevýrazný príbeh a nevýrazné postavy

HODNOTENIE:
★★★☆☆

Bláznivá päť'ka

ČO VŠETKO NEVYRIEŠIA DROGY?

Leto už skončilo, ale letné komédie stále pokračujú. A v týchto dňoch nám práve svoju šálku kávy prezentuje mladý francúzsky herec Igor Gotesman. Teenagerská komédia o priatel'stve, obchode s drogami a problémoch spolubývania je jeho režijným debutom.

Bláznivá päť'ka je príbeh partie kamarátov, ktorým sa podarilo splnit' si sen spoločného bývania. Päticu otvára hlavný hrdina príbehu Samuel (Pierre Niney), vel'ký optimista, vd'aka ktorému sa im podarilo bývanie zohnat'. Ďalší v poradí je večne zhúlený Timothée (François Civil), ktorého vzt'ah k marihuane úplne vystihuje jeho flegmatickú a nezainteresovanú osobnost'. Baličom partie je Nestor (Idrissa Hanrot), málovravný miešanec, ktorého ale nie je vel'mi často vidiet' vo filme bez blízkosti náhodnej nahej slečny (netreba ani dodávat', že Nestor tiež nie je zrovna oblečený). V tomto príbehu má vel'a l'udí svoje tajomstvá. Výnimkou nie sú ani zvyšní dvaja členovia party, Vadim a Julia (režisér a scenárista Igor Gotesman a Margot Bancilhon). Hoci sú osobnostne nevýrazní, čas na plátne vypĺňajú svojou milostnou zápletkou, ktorá pre zachovanie partie ostáva čo najdlhšie v tajnosti. Neexistuje však film bez zápletky, a splnený sen, ktorý by nemal nejaký zádrhel. Ani vysnený byt, ktorý je z vel'kej časti platený Samuelovým otcom neprichádza bez problémov. Hlavným z nich je to, že Samov otec ho platí iba kvôli skutočnosti, že jeho syn študuje medicínu. Ked' však zistí, že jeho synátor mu dlhé roky klame, a namiesto toho študuje za divadelného herca, trvalo vyčlení Sama zo svojho života s takou razanciou a dlhodobou necitlivost'ou, akú môže mat' iba človek z pera scenáristu , a nie l'udská bytost'. No Sam má príliš rád svojich priatel'ov. Nechce im skazit' radost' z nového bytu, a tak sa rozhodne tajne ho financovat' pomocou dealovania trávy. V drogovom biznise ale nie je všetko l'ahké a bezpečné, hlavne ak nie ste jediný, kto má v partii nejaké tajomstvo. Teenage komédie stoja hlavne na postavách. V Bláznivej päť'ke názov hovorí o piatich, no výrazné sú maximálne dve. Hlavný hrdina Sam a hulič Tim. Obidvaja, hoci nie sú osobnostne výnimoční, sú sympatickí a príjemní. Zvyšok partie slúži iba na dotváranie zápletky, alebo produkciu špecifického druhu humoru viažuceho sa k postave, prípadne dávanie múdrostí do

života (úloha ako stvorená pre Nestora). Zvyšok postáv, ten je skrátka ako stvorený na mieru pre jednoduché komediálne filmy.

Samova učitel'ka madame Simon (Michèle Moretti), ktorá mu, hádam ako jediná dospeláčka, pomáha a podporuje ho, pofidérny úchylák a potenciálny klient Barnabé (Pascal Demolon), alebo Samova priatel'ka Maïa (Lucie Boujenah), ktorá slúži na vytvorenie hlavnej romantickej linky vo filme.

Všetci existujú iba preto, aby vypĺňali svoje miesto v príbehu. Nikto nie je ničím výnimočný (možno až na madame Simon, lebo dobrú a spravodlivú postavu proste musíte mat' radi). Drogový príbeh nie je nijako temný, a jedna ukážka násilia príde až v posledných chvíl'ach filmu. Taktiež nevyzerá, že je napísaný za použitia naozajstných skúseností s vel'kopredajom marihuany, je to jednoducho teenage komédia a navyše na nej ani necítit' krajinu pôvodu – Francúzsko. To je z časti, samozrejme, zapríčinené klasickým priemerným českým dabingom (bez vol'by verzie s titulkami).

Hlavne sa však Gotesman vo vel'kom inšpiroval lacnými americkými komédiami. Všetko je to o sexuálnych vtipoch, fekálnych vtipoch, úchylných vtipoch a… to je zhruba všetko. Ale na jeho obranu musím povedat', že aj ja som sa mnohokrát dobre zabavil. A nezabránilo tomu ani náhodné a nepravdepodobné chovanie postáv, či chyby v logike. Niečím sa však tento film od zvyšku produkcie líši. Niekedy môže pri teenage komédiách vadit' soundtrack, ktorý sa pridŕža najnovších populárnych trendov popovej hudby. V Bláznivej päť'ke si Gotesman postrážil, aby bol hudobný doprovod vkusný a príjemný. Väčšinou to sú elektronické tracky, ktoré dobre dotvárajú danú atmosféru. Ďalším oživením sú nezvyčajné strihy a jeden či dva zvláštne zábery.

Musím povedat', že som sa zabavil. Hoci film obsahoval pár scén, ktoré boli samoúčelne vulgárne, len aby sa zapáčili mladšiemu publiku, no film by sa bez nich zaobišiel, príbeh mal logické chyby atd'… ale bavil som sa.

Zamýšl'al som dat' vyššie hodnotenie, ako dávam, len s postupom času si uvedomujem, že nie všetko bolo s Bláznivou päť'kou v poriadku. Avšak v kine si ju užijete, ak ste aspoň trošku ciel'ová kategória.

"Popis teenage komédia hovorí za všetko. Je to priemer, ale v kine sa pobavíte, ak ste naladení aj na jednoduchší humor."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Kamoš obor, 2016, 117 min

Réžia: Steven Spielberg
Predloha: Roald Dahl (kniha)
Scenár: Melissa Mathison
Kamera: Janusz Kamiński
Hudba: John Williams
Hrajú: Mark Rylance, Ruby Barnhill, Bill Hader, Penelope Wilton, Rebecca Hall, Jemaine Clement, Michael Adamthwaite, Adam Godley, Ólafur Darri Ólafsson, Jonathan Holmes, Gerardo Barcala, John Specogna, Callum Seagram Airlie, Rafe Spall

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecké výkony
+ vizuálne vyšperkovanie
+ originalita

- záver

HODNOTENIE:
★★★★★

Kamoš obor

BFG TO PREŽIL

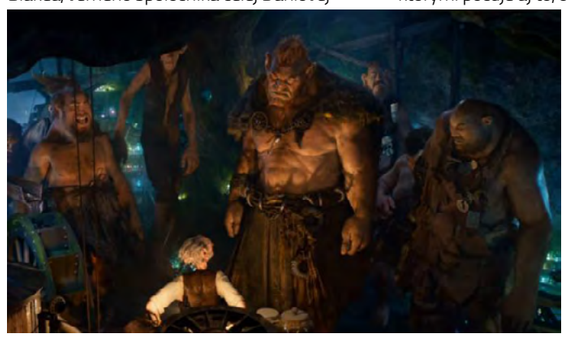
Svetlá v kine zhasli a sálou sa nieslo vzrušené šepkanie. Na druhej strane plátna sa však okolo Sophie rozl'ahlo ticho, aké doposial' nezažila. Možno to je tá povestná hodina bosoriek, výnimočná chvíl'a uprostred noci, ked' každé diet'a a každý dospelák spí hlbokým spánkom, ked' všetky tmavé veci vychádzajú z úkrytu a patrí im celý svet. Sophia zrazu skamenela a šum v kinosále utíchol. Tam po druhej strane ulice sa niečo približovalo. Bolo to niečo čierne... Niečo vysoké a čierne... Niečo vel'mi vysoké a vel'mi čierne a vel'mi štíhle...

Opät' sa nám naskytla príležitost' nakuknút' do fantastického sveta známeho britského autora bestsellerov, Roalda Dahla, aj cez biele plátna kín, a tento krát v priam gigantických rozmeroch. Dobrodružného príbehu malej siroty Sophie a jej dobrosrdečného kamoša zo sveta obrov sa totiž ujal legendárny Steven Spielberg, velikán filmového priemyslu. Už od detstva prechovávam ku Kamošovi obrovi, ako aj k mnohým d'alším Dahlovým detským románom vrúcne sympatie, niet teda divu, že som sa filmovej adaptácie trochu obávala. Dahlova nespútaná fantázia a originalita poskytovala tvorcom nekonečnú paletu možností na realizáciu hoci aj tých najrozmarnejších filmárskych chút'ok a bolo by pochopitel'né, keby sa odtrhli z ret'aze. Našt'astie som si mohla spokojne vydýchnut', Spielberg a jeho družina sa s Dahlovým príbehom vyhrali nadovšetko úctyhodne a hlavne s citom.

Vypravili nás nielen na cestu do krajiny plnej zázrakov a snov, ale tak trochu aj na cestu do našej kinematografickej minulosti. Kamoš obor sa totiž hrdo a bezstarostne valí proti prúdu moderných rozprávok, na aké sme si v poslednej dobe zvykli. Odoláva šialenému kolotoču neutíchajúcej akcie a bláznivej zábavy a napreduje svojím vlastným tempom a štýlom, ktorý mu ovel'a viac pristane. Tvorcovia vystihli tú správnu mieru ingrediencií, vd'aka ktorým sa nám dostalo vyváženého zážitku. Dahlov svojrázny drsný humor je dômyselne vyhrotený práve tam, kde najlepšie funguje, inokedy som si zas takmer obhrýzla nechty od starosti o dievčatko a milého vel'káča, napätia aj humoru má film rozhodne dost'. Som však vd'ačná tvorcom, že to zubami - nechtami net'ahali do extrémov a nechali aj priestor na štipku smútku,

nostalgie či dokonca lásky, dovolili príbehu pokojne plynút' v jeho vlastnej prirodzenosti.

Kamoš obor sa poriadne zahráva aj s našimi zmyslami. Vizuálne vskutku vyšperkované prostredie, množstvo efektov a krásnych detailov, obrov domov, ktorý pre nás, tvorov bežnej l'udskej vel'kosti otvára akýsi nový zvláštny svet, a to všetko príjemne dotiahnuté hudobným doprovodom. Spomenutiahodnou drobnost'ou, možno nie až tak drobnou, sú ilustrácie Quentina Blakea, verného spoločníka celej Dahlovej tvorby pre deti, šikovne zakomponované aj do filmu. Jednoznačným zásahom do čierneho bol výber hercov a charakterové poňatie každej jednej z postáv. Sophia (Ruby Barnhill) nie je typicky krásne ani extrémne chytré či mimoriadne vyspelé dievčatko, no práve preto si ju rýchlo obl'úbime. Jej naivná detská odvaha ju dovedie k bláznivému plánu na záchranu sveta, ale nakoniec, prečo nie?



Ked' po jej boku stojí gigantický prívetivý starý pán so „švihopokrčenými"ušami, ktorými počuje aj to, o čom sa iným môže iba snívat'. Treba uznat', že zväčšený Mark Rylance zvládol poslanie získat' si srdce nielen Sophie, ale aj divákov dokonale, a to najmä vd'aka svojmu vl'údnemu vzhl'adu a sympatickému vystupovaniu (najradšej by som si ho zobrala domov). Jediným malým sklamaním bolo pre mňa možno spracovanie záveru, ktorý sa mi zdal privel'mi sentimentálny a sladký. Prijala by som niečo živšie a pre celý príbeh výrečnejšie. No celkovo som vel'mi spokojná s tým, ako to dopadlo.

Kamoš obor to prežil a zachoval si vlastnú dušu aj tvár. Moje detské ilúzie neboli zruinované, naopak, tvorcovia ho povýšili na originálnu a krásnu ilustráciu jeho knižnej verzie a zároveň plnohodnotný rodinný film aj pre tých, ktorí knihu nikdy nečítali.

"Kamoš obor sa hrdo a bezstarostne valí proti prúdu rozprávok, na aké sme si v poslednej dobe zvykli. Napreduje svojim vlastným tempom a štýlom a perfekte to funguje. Tvorcovia film povýšili na originálnu a krásnu ilustráciu jeho knižnej verzie a zároveň plnohodnotný rodinný film aj pre tých, ktorý knihu nikdy nečítali"

Dominika Mrážiková

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
USA, 2016, 88 min.

Réžia: Fede Alvarez
Scenár: Fede Alvarez, Rodo Sayagues
Kamera: Pedro Luque
Hudba: Roque Baños
Obsadenie: Jane Levy, Stephen Lang, Dylan Minnette, Daniel Zovatto, Emma Bercovici, Jane May Graves, Christian Zagia

PLUSY A MÍNUSY:
+ Scenár
+ Kamera
+ Herecké výkony
+ Slepec
+ Premyslenost'
+ Napätie

- nič

HODNOTENIE:
★★★★★

Muž v Temnote

PEKNE DRSNÝ STAREC

Fede Alvarez už remakom Evil Dead (2013) dokázal, že to s hororovým žánrom myslí nechutne vážne. Tenraz si ale vybral skôr triler s prvkami hororu, čo filmu absolútne nevadí. Jednoduchý príbeh troch zlodejov sa už ani horšie zvrtnút' hádam nemohol. Teda mohol, ale to by asi slabé povahy nezvládli. Oficiálny slovenský preklad filmu síce znie Muž v temnote, ale myslím si, že filmu by skôr sedel doslovný preklad z angličtiny Nedýchaj (Don't Breathe), pretože počas filmu naozaj dýchat' nebudete. Jednoducho povedané, film je nakrútený naozaj bravúrne.

Nepredvídatel'ný slepý starec a traja zlodeji

Prečo som vlastne z filmu taký nadšený? Za prvé, jednoduchý príbeh, ktorý má šmrnc, priamočiarost', premyslenost' a originalitu. Jednoduchý z toho dôvodu, že sa toči v podstate okolo štyroch l'udí. Traja zlodeji sa snažia okradnút' starého slepca, ktorý má údajne v dome ukrytú

šest' miestnu sumu v hotovosti. Film je priamočiary, neuvidíte tam žiadne nat'ahovanie času, všetko má priamy spád, až sa jednoducho nestihnete nudit'. Navyše tento priamočiary príbeh je taký nepredvídatel'ný, že väčšinu času nebudete dýchat' a budete v šoku z toho, čo sa práve deje.

Za druhé, herecké výkony. Traja zlodeji sú naozaj výborne napísaní a zahraní. Rocky (Jane Levy), Alexovi (Dylan Minnette) a Moneymu (Daniel Zovatto) chémiu upriet' určite nemožno. Postavy sú uveritel'né a neviete si vybrat', či budete fandit' skôr Alexovi, alebo Rocky, možno aj obidvom. Money je skôr záporná postava, ktorá baží po zisku. Ale potom príde na scénu starý slepec (Stephen Lang) a teraz máte vel'kú dilemu. Fandit' starcovi, alebo zlodejom? Film nie je čiernobiely, každá postava má svoje ciele, pohnútky, minulost' a jednoducho si neviete vybrat' postavu, ktorej budete fandit', a tak sledujete v šoku, čo sa to práve deje. Mimochodom, Stephen Lang má neskutočnú fyzičku, ktorá mu dodáva uveritel'nost'.

Akýkol'vek hluk je váš nepriatel'

Tretím dôvodom je úžasná kamera. Osobne preferujem dlhé scény a pohyblivú kameru, no a s nimi sa tvorcovia neskutočne vyhrali. Prácu kameramana treba pochválit' aj pri predstavovaní domu, v ktorom býval starý slepec, avšak len do takej miery, aby vám neprezradila všetky tajomstvá, čím vytvárala mrazivú atmosféru plnú mystérie a napätia. Mimoriadne podarené sú taktiež strašidelné zábery na slepca. Štvrtým dôvodom môjho nadšenia je nemilosrdnost' scenára. Nejdem prezrádzat' scény, aby som vám nepokazil zážitok z filmu, ale ak máte radi šokujúce zvraty a šokujúci scenár, ktorý neberie na divákove city žiadny ohl'ad, určite neváhajte a bežte do kina. Piatym dôvodom je vybočenie z mantinelov klasického klišé v podobných filmoch. Napríklad film Oni (2008) je klasická vyvražd'ovačka v dome, kde sa ide len o prežitie a je vel'mi jednoduché určit', komu fandit'. Muž v temnote hrá ale na inú strunu, ktorou je sympatia voči určitým postavám. Čím viac ubieha dĺžka filmu, tým viacej fandíte určitej postave, ktorá vás ale môže prekvapit' a totálne rozhodit' vaše sympatie voči nej. Navyše takého drsného slepca nenájdete v žiadnom inom filme, plus jeho postava bola zahratá tiež bravúrne.

Spomeniem len okrajovo jednu pamätnú scénu, ktorá bola taká nechutná, že som mal problém pozerat' sa na plátno, ale vo svojej nechutnosti bola naozaj originálna a niečo podobné som ešte vo filme ani nevidel. Pravdupovediac neviem na Mužovi v temnote nájst' ani jedno negatívum, voči ktorému by som mal výhradu. Ide o originálny, priamočiary, nepredvídatel'ný triler plný napätia a skvelej atmosféry, ktorý vás pohltí a nepustí až do poslednej scény. Tak smelo do kina a nechajte sa šokovat' scénami na kinoplátne doposial' nevídanými.

„Film o troch zlodejoch, ktorí sa rozhodnú okradnút' starého slepca, ktorý nie je až taký bezbranný, ako vyzerá. Drsná naháňačka v osamelej štvrti a v starom dome sa môže začat'. Film je postavený hlavne na premyslenom scenári a napätí, ktoré sa naozaj dá krájat'. Samozrejme, tvorcovia nezabudli ani na originalitu a skvelú atmosféru, ktorá vás vtiahne do deja a nepustí až do poslednej scény. Jednoducho bravúrne zvládnutý triler s prvkami hororu. "

Adrian Líška

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Velká Británie / Francie / Irsko / USA, 2016, 123 min.

Režia: Sharon Maguire
Scenár: Helen Fielding, Dan Mazer, Emma Thompson
Hudba: Craig Armstrong
Obsadenie: Renée Zellweger, Colin Firth, Patrick Dempsey, Emma Thompson, Shirley Henderson, Sarah Solemani, Jim Broadbent, James Callis, Celia Imrie, Sally Phillips, Gemma Jones, Enzo Cilenti, Ed Sheeran, Mark Arnold, Lasco Atkins, Adam Prickett, Clem So, Marilyn May James, Martyn Mayger, Ben Willbond, Lee Nicholas Harris, Adam Leese, Cedric Tylleman, Shaun Newnham, Attila G. Kerekes, Kornelia Horvath

PLUSY A MÍNUSY:
+ herecké obsadenie
+ scenár
+ humor
+ soundtrack

- záver

HODNOTENIE:
★★★★★

Bridget Jones's Baby

V TROJICI IDE VŠETKO LEPŠIE, AJ RODIČOVSTVO

Takmer každý film sa snaží vtiahnut' svojich divákov do príbehu, a to nielen zaujímavou zápletkou, ale najmä emóciami. Ak film dokáže rozosmiat' alebo rozplakat', automaticky má body naviac a divák osud postavy viac prežíva. Jedna emócia je však v tomto ohľade často podceňovaná – je ňou hanba. Každý z nás pozná ten pocit, keď niečo vyvedie a najradšej by sa prepadol pod zem. A ruku na srdce – keď sme v roku 2004 spoznali slečnu Bridget Jonesovú a jej verný denník, kto z nás sa nechcel občas pri pohľade na jej trapasy od hanby schovať pod sedadlo? Diváci si ju však aj napriek (a možno vďaka) tomu zamilovali, pretože ponúkala vo svete ideálnych romantických hrdiniek ženu z mäsa a kostí, s ktorou sa dalo stotožniť. Takých postáv nie je veľa. Bridget sa teda po 12-ročnej prestávke vracia na plátna. Udržala si však svoj humor a šarm?

Dekáda uplynula odvtedy, ako Bridget Jonesová (Renée Zellweger) našla svoj šťastný koniec s Markom Darcym (Colin Firth) a zdalo sa, že sa v jej živote všetko na dobré obráti. Bridget je však zasa sama a až po uši v tom. Nielen v sérii trapasov, ale doslova v tom – čaká dieťa. Je tu však malá prekážka. Kto je otcom? S Markom sa síce dávno rozišla, no osud ich cesty zvedie opäť dokopy. A ako sa ukáže, stará láska nehrdzavie. V tom istom čase však prežije aj románik s cudzincom Jackom (Patrick Dempsey). Bridget sa teda ocitá v zatiaľ najväčšej šlamastike a aj keď sa obaja potenciálni oteckovia snažia zo všetkých síl, je jasné, že táto situácia nemôže vydržať naveky. Problém nie úplne nutných pokračovaní býva ten, že ich úloha je väčšinou len priniesť vďaka zabehnutej značke do pokladníc viac peňazí. Je jasné, že by sme sa bez tretieho dielu Bridget Jonesovej zaobišli – na konci dvojky predsa získala svojho vysnívaného muža a všetko nasvedčovalo tomu, že sa aj usadí. Pri zamyslení sa nad samotnou postavou Bridget si však uvedomíme, že nie je možné, aby sa jej už nikdy neprihodilo nič hodné tretieho dielu. Bridget akoby bola skutočne naživo. To je dôvod, prečo príbeh o nej funguje aj po pätnástich rokoch. Diet'a Bridget Jonesovej totižto baví rovnako ako prvý diel a omnoho viac ako diel druhý. Najmä prvá tretina filmu ponúka vynikajúci humor v takmer čistej podobe a nezáleží na tom, či ide o narážky na predchádzajúce diely, či iné

filmy, slovný humor alebo natoľko prízemnú vec, akou je pád do blata v bielom oblečení – vďaka kvalitnému scenáru to u divákov funguje bez problémov. Film dobre pracuje aj s predvídateľnosťou. Pri väčšine scén je divákovi zreteľne jasné, čo sa Bridget v najbližších minútach ide prihodiť, očakávanie však paradoxne napomáha sile vtipu. Podobne filmu napomáha aj soundtrack. Úvodná pieseň All By Myself bude fanúšikom série dôverne známa a zvyšok piesní je previazaný s dejom a zabaví na jednotku.

Od momentu, keď BJ zistí, že je tehotná, film naberá trochu iný spád. Samozrejme, komediálna rovina je stále veľmi výrazná, už však nedominuje. Po dvoch filmoch totiž prichádza prvý výrazný posun v charaktere Bridget. Nastáva vítaná zmena tém, ktoré spôsobujú v jej živote najviac problémov. Či už to boli muži, kilá naviac, alkohol alebo zasa muži, Bridget bola odjakživa tak trochu egocentrická. V treťom filme však musí konečne dospieť, a to prináša nielen nové herecké výzvy pre Renée Zellweger, ale najmä krásne scény, ktorým dominuje scéna s opustenou, tehotnou Bridget v daždi. Tretí film totiž prináša nový druh emócií – cítime Bridgetine zúfalstvo ako už niekoľkokrát predtým, no už na ňom nie je nič komické.

Čo je však hlavým dôvodom, prečo celý projekt aj po toľkých rokoch drží pokope? Renée Zellweger je jendoducho stále Bridget. Napriek tomu, že ju už fyzicky až tak nepripomína (odmietla aj po tretíkrát pre úlohu pribrať), nestratila však nič zo svojho kúzla. Podobne je na tom aj Colin Firth, ktorého upätosť dosiahla doteraz nepoznaných výšin a s Bridget tak potvrdzujú pravidlo, že protiklady sa priťahujú. Dovolím si tvrdiť, že jeho strata by film bolela omnoho viac, než odchod Hugha Granta – famózna scéna na pohrebe dokazuje, že jeho neprítomnosť skôr prospela. Viac než dôstojne ho zastúpil Patrick Dempsey, ktorému rola šarmatného „rozprávkového princa" padla ako uliata. Skutočnou perlou obsadenia je však Emma Thomson ako cynická gynekologička, ktorá patrí medzi najlepšie postavy celej série.

Samozrejme, príliš ideálny záver zvýšenú realistickosť tretieho dielu tak trochu ubíja. Rozhodne by nezaškodilo, ak by scenár Bridget priniesol aj nejaké straty, nielen zisky – pri záverečných scénach však zafunguje nostalgia a diváci to vlastne tej bláznivej ženskej prajú. Koniec koncov, bavila nás vyše dekády. Tretí – a hádam už aj záverečný - diel pobaví tiež. Popiera všetko, čo o pokračovaniach vieme, a naopak prináša do súčasného sveta (nielen) romantických komédií čerstvý vietor. Mal by byť teda prvou voľbou všetkých, ktorí sa chcú v kine od srdca zasmiať. Bridget Jonesová za to aj tretíkrát stojí.

"Do tretice všetko dobré platí aj pre sériu o Bridget Jonesovej. Po menej vydarenom druhom dieli a po dlhej prestávke prichádza diel tretí, ktorý je svieži a rozosmeje celé kino. "

Michaela Medveďová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Veľká Británie / USA, 2016, 100 min

RÉŽIA: Ron Howard
SCENÁR: Mark Monroe
PRODUKCIA: Brian Grazer Ron Howard
HRAJÚ: Paul McCartney, Ringo Starr, John Lennon, George Harrison, George Martin, Whoopi Goldberg, Elvis Costello, Eddie Izzard, Sigourney Weaver, Neil Aspinall, Richard Lester, Howard Goodall, Jon Savage, Debbie Gendler
HUDBA: Ric Markmann, Dan Pinnella, Chris Wagner

PLUSY A MÍNUSY:
+ zábery z koncertov
+ vystihnutie Beatlemánie

- opomínanie sexu a drog

HODNOTENIE:
★★★★☆

The Beatles

OPLATÍ SA SPOLU S KAPELOU THE BEATLES VYDAŤ NA ICH TURNÉ DO 60. ROKOV?

The Beatles – kapela, ktorá navždy zmenila hudobnú scénu, a pozná ju hádam každý. Títo štyria fešáci z Liverpoolu vedeli poblázniť hlavy dievčat tak, ako nikto iný predtým a ani potom. Oscarový režisér Ron Howard si vo svojom novom dokumentárnom filme The Beatles: Eight Days a Week - The Touring Years kladie za úlohu zoznámiť diváka s kapelou v rokoch 1962-1966, kedy The Beatles aktívne koncertovali.

Písať o tom, že tento film je pre fanúšikov povinnosťou, by bolo klišé, ale je to tak. Film obsahuje nahrávky z koncertov upravené najnovšími technológiami, takže už neznejú ako z potrubia, a divákovi sa tak dostáva naozaj unikátny zážitok. To je aj jeden z dôvodov, prečo sa oplatí film vidieť v kinosále. Autentickejšiu atmosféru koncertu The Beatles už asi nedosiahnete.

Ďalšou kapitolou sú samotní fanúšikovia kapely, teda skôr fanúšičky. Chlap pri sledovaní tolkých hysterických odovzdaných dievčat len ticho závidí. Film perfektne zobrazuje fenomén Beatlemánie po všetkých stránkach – od ľudskej, v podobe fanúšikov, až po tú marketingovú, ktorá taktiež nemalým podielom stála za úspechom kapely. Film do kín putuje s českými titulkami, škoda len, že nie sú preložené aj texty piesní. Je to chyba, nakoľko textom venuje dokument nemalú plochu. Napríklad o textoch k pesničke Help! sa reční aspoň 5 minút, keď sa však pustí samotná pesnička, aby si v nej divák našiel všetko to, o čom sa doposiaľ rozprávalo, anglicky menej skúsený divák je v koncoch. Celkovo sa dá povedať, že hromada nových informácií poteší fanúšika a zároveň ani

neunudí nezasvätených . Stopáž 102 minút je zvolená veľmi vhodne, viac by už mohlo niektorým divákom spôsobiť nespokojné ošívanie sa na sedadlách.

Je však škoda, že sa z filmu nedozvieme až tak veľa o samotnej štvorici hudobníkov - John Lennon, Ringo Starr, Paul Mccartney a George Harrison. Niežeby im nebola venovaná dostatočná pozornosť. The Beatles sú však v tomto filme ako svätý obrázok z modlitebnej knižky. Sú zobrazovaní ako charizmatickí, vtipní, talentovaní, úžasní a dokonalí chalani. Ani stopa po nejakej hádke, chrobáci sú až rozprávkovo súdržní.

Samozrejme, je vskutku obdivuhodné, že Beatles odmietli hrať pre rasovo segregované publikum, a v podstate tak v Amerike túto nehumánnu prax navždy ukončili. Pokiaľ sa však chvála preháňa, nerobí to dobrotu. Z reálnych postáv sa stávajú neľudské idoly, príliš dokonalé na to, aby boli skutočné. Niežeby nebolo o čom rozprávať. Beatles sa hesla Ianna Durryho Sex & Drugs & Rock & Roll držali svedomite. Vo filme však zostalo len to posledné.

Témou drog sa film zaoberá asi jednu minútu a dievčatám sa radšej nevenuje vôbec. A pritom piesne ako Lucy in the Sky with Diamonds alebo Strawberry Fields Forever predsa nevznikli len tak z ničoho.

The Beatles sú priekopníci psychadelickej hudby, ktorá ide s návykovými látkami po väčšinou ruka v ruke. Čo sa týka dievčat, je naivné myslieť si, že toľká láska fanúšičiek nebola opätovaná. Sám John Lennon prirovnal tour z roku 1964 k Fellini Satyriconu - filmu plnému orgií a neviazaného sexu. Nevravím, že by sa mal dokument dopodrobna zaoberať drogami a sexom, ich opomínaním je však divák pripravovaný o komplexný obraz udalostí. The Beatles: Eight Days a Week - The Touring Years je v konečnom dôsledku veľmi kvalitným dokumentom rozprávajúcim o veľmi zaujímavej epoche zo života kapely. Škoda, že sa účelovo vyhýba temnejším témam. Tvorcovia asi nemali v pláne chrobákov zľudštiť, a nejasný obraz legendy im vyhovoval viac. Pokiaľ by ste mali chuť pozrieť si dokument, ktorý o hudobníkoch rozpráva bez príkras, odporúčam skvelú Amy (2015) o Amy Winehouse alebo DiG! (2004) o dvojici amerických undergroundových psychadelických kapiel.

"The Beatles: Eight Days a Week - The Touring Years je v konečnom dôsledku veľmi kvalitným dokumentom, ktorý sa však drží hesla „o mŕtvom len v dobrom", a preto neprinesie nič, čo by mohlo The Beatles vrhnúť tieň nepriazne."

Adam Schwarz

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

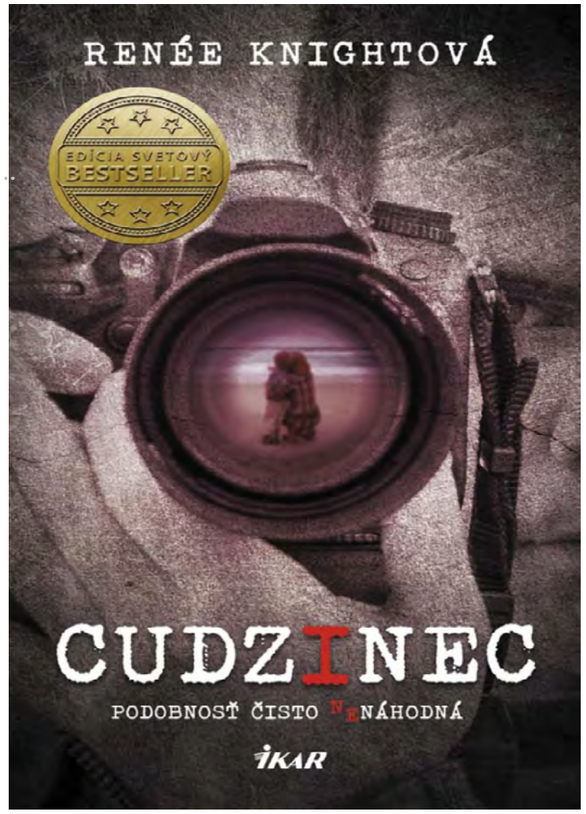
Renée Knightová

Rok vydania: 2016
Žáner: Krimi, detektívky; Dobrodružstvo, thrillery

PLUSY A MÍNUSY:

+ zápletka
+ postavy

- odhalenie
- záver



HODNOTENIE:

★★★☆☆

Cudzinec – Podobnosť čisto nenáhodná

AJ DÔKAZY KLAMÚ

O tom, že minulosť dokáže dobehnúť každého, sa presvedčil nejeden hlavný hrdina príbehu. Catherine ukrývala tajomstvo z minulosti dlhých 20 rokov. Potom sa však do jej života vrátilo v podobe pomsty otca, ktorý prišiel o syna práve kvôli tomu Catherininému. Prvotina Renée Knightovej čitateľa presvedčí, že aj to, čo vidíme, nemusí byť nutne pravdivé.

Hlavnou hrdinkou je Catherine Ravenscroftová, ktorá sa s manželom prestáhuje do nového bytu. Počas vybaľovania vecí natrafí na knihu s názvom Cudzinec a keď sa do nej začíta, zrúti sa jej svet. Niekto napísal príbeh do posledného detailu o nej a o tom, čo sa údajne stalo pred dvadsiatimi rokmi na dovolenke v Španielsku. Netuší, ako sa tá kniha dostala k nej domov, ani to, kto ju napísal. Pretože nikto o tom, čo sa tam stalo, nemohol vedieť. Začne pátrať po možnom autorovi knihy. Minulosť ju dobehne a postaví všetkých proti nej. No zúfalá Catherine sa snaží dať všetko do poriadku.

Na to, že je to prvotina zatiaľ neznámej autorky, musím povedať, že začiatok knihy bol veľmi presvedčivý. S postupným čítaním knihy a vykladaním všetkých dôkazov sa dokonca môže stať, že sa čitateľ prikloní na stranu proti hlavnej hrdinke.

Catherine je matkou už dospelého, ale neúspešného syna Nicholasa, ktorý je závislý od drog a nemá vo svojom živote žiadne ambície. S manželom mali harmonický vzťah až do doby, keď sa u nich doma neobjavila záhadná kniha. Charakter hlavnej hrdinky na čitateľa môže pôsobiť dosť chladným dojmom, no kým dočítate celú knihu, autorka má v zálohe pripravené nečakané odhalenie a zvraty. Nepriateľom hlavnej hrdinky je otec mŕtveho mladíka. Ten sa chce takto pomstiť za synovu nezmyselnú smrť, ktorú spôsobila práve Catherine a za celé roky sa od nej nedočkal ospravedlnenia. Pomätený pán si po smrti manželky dal za cieľ zničiť Catherine život a celkom sa mu to darí. Knihu, ktorú jej podstrčil, považuje za pravdivú od začiatku až do konca.

Autorka do deja zakomponovala šialenstvo starého pána, ktorý po tom, čo zostal sám, hľadá zmysel života. Keď objaví fotky svojho syna a neskôr v jeho byte aj rukopis s udalosťami, ktoré viedli k jeho smrti, rozhodne sa pomstiť za svoju rodinu tak, že zničí rodinu Catherine, a hlavne jej syna.

Kniha, hoci nepôsobí ako pravá detektívka, drží čitateľa v napätí. Vďaka krátkym kapitolám, kde striedavo rozpráva svoju časť príbehu hlavná hrdinka a otec – pomstiteľ, sa čitateľ dostáva do obrazu a odpovedá sa na otázky, prečo celá situácia vznikla. Zápletka príbehu bola vynikajúco spracovaná, no odhalenie a záver príbehu boli pre mňa silnou kávou. Nepáčilo sa mi rozuzlenie príbehu. To, že kniha dejovo po celý čas čitateľa klame a zavádza, je z môjho pohľadu veľmi dobré. Čitateľ má možnosť vnímať udalosti z dvoch rôznych perspektív.

Autorka Renée Knightová vytvorila ťažký príbeh. Osobne mám problém s týmto druhom zápletky, no keďže môžem povedať, že som už čítala aj o iných, rovnako ťažkých druhoch násilia, myslím, že autorke pripíšem malé plus za to, ako to celé zvládla. Páčilo sa mi, ako vykresľovala hlavnú hrdinku a jej chladný charakter časom odpadával ako stará omietka. Druhým plusom by som označila záporného hlavného hrdinu a jeho pohnútky, hoci pomýlené, ktoré ho doviedli k čiastočnému šialenstvu. Autorka ho prácne vykresľovala v každej jednej kapitole, za čo má pripísané ďalšie pozitívne hodnotenie.

Celkovo kniha pôsobí na čitateľa dojmom, že by ste hlavnú hrdinku za jej činy odsúdili na trest, aký jej v knihe prial pomstychtivý starec, ale len do tej doby, než sa dozviete celú pravdu. Kniha bola písaná pútavo a krátkymi kapitolami sa prelúskate rýchlo, jednak aj preto, že chcete vedieť pravdu. Skúsenejší krimi čitatelia možno skôr prídu na odhalenie, no ja som práve takýto záver nečakala.

Neviem sa rozhodnúť, či túto knihu odporúčam čítať vzhľadom na ťažké tajomstvo, ktoré ukrýva, no verím, že čitatelia obľubujúci detektívky, krimi či trilery to zvládnu.

Katarína Hužvárová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

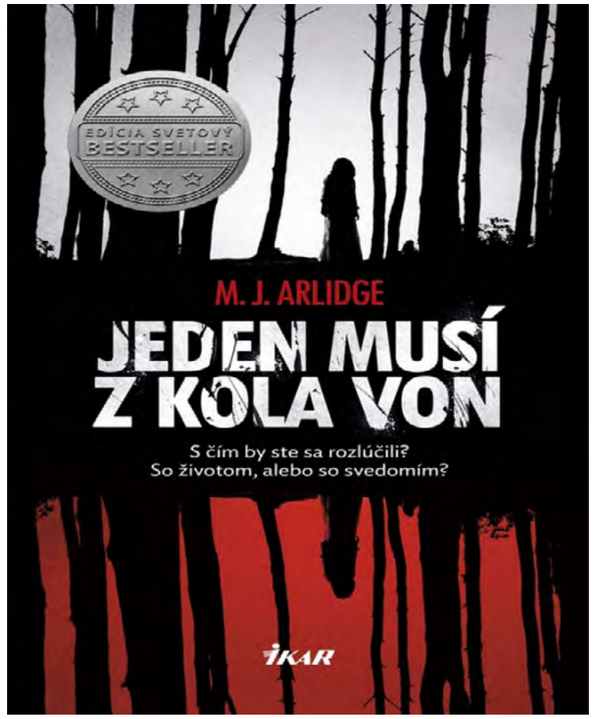
Jeden musí z kola von, 2015

Autor: M. R. Arlidge
Žáner: Edícia svetový bestseller
Počet strán: 344
Rok vydania: 2015

PLUSY A MÍNUSY:

+ myšlienka
+ napätie
+ prepojenie

- unáhlený koniec
- skôr detektívka ako triler



HODNOTENIE:

★★★☆☆

Jeden musí z kola von

AKO Z NAPÍNAVÉHO TRILERU SPRAVIŤ PODPRIEMERNÚ DETEKTÍVKU

Jeden musí z kola von je kniha z Edície svetových bestsellerov vydavateľstva Ikar. Je to taký zlatý, či skôr strieborný krúžok na knihe, v ktorom je spolu s názvom ešte ďalších šesť hviezd. Tieto knihy sú charakteristické svojím jednotným vzhľadom (väčšinou pevná väzba trochu väčšieho formátu). Patria tu knihy rôznych žánrov a niekto (nedopátrala som sa, kto tieto knihy do tejto edície zarad'uje) sem zaradil aj túto. Stačí toto označenie na znak dobrej knihy?

Hlavná zápletka knihy je perfektná. Vrahyňa unesie dvoch ľudí, zavrie ich na nejaké opustené miesto (zakaždým iné), z ktorého niet úniku a nechá im zbraň a telefón so správou, že ich odtiaľ nepustí, kým jeden z nich toho druhého nezabije. Už máte na tele zimomriavky?

Rozprávačov je viac, čo znamená, že máme pohľad aj z pohľadu obetí a aj z pohľadu vyšetrovateľov. Kapitoly sú krátke a výstižné, čím sa umocňuje napätie. Navyše sú tu aj kapitoly z minulosti, ktorých rozprávač je nejasný, no tušíme, že majú niečo dočinenia s únosmi a vraždami.

Hlavnou vyšetrovateľkou je Helen Graceová, ktorá je perfektná policajtka zo všetkých uhlov. Je zásadová, pevná, dobre vyzerajúca a s koženou bundou je verná jazde na motorke. Jej jediný neduh je fajčenie a trestanie sadomasochistickou formou. Má k dispozícii ďalších skvelých vyšetrovateľov, no jeden z nich – Mark, práve prechádza ťažkým obdobím rozvodu a stáva sa z neho alkoholik. Ďalšou vyšetrovateľkou je sexi Charlie, ktorá sa márne snaží so svojím manželom založiť si rodinu. Zaujímavou zápletkou je časť, keď sa zistí, že niekto z oddelenia poskytol utajené informácie z vyšetrovania tlači. Avšak scéna, kde vypočúvala Helen Charlie, mi prišla príliš tvrdá a neprofesionálna, keďže Helen dávno vedela, kto zradcom je.

Na pozadí všetkých týchto menších zápletiek prebieha vyšetrovanie únosov. Samozrejme, stôp je málo a vyzerá to tak, že únosca, lepšie povedané, únoskyňa je vždy o krok vpred. Jej geniálny ťah je predpoklad, že tí, čo prežili, aj tak nebudú vedieť so svojím činom žiť. Preto vyhrá v každom prípade.

Veľmi sľubný začiatok vystrieda ešte sľubnejší stred a úplne zlý koniec. To, čo si autor pre čitateľa v úvode „pripravil", ako keby na koniec úplne odflákol a už len nacápal na seba, čo sa dalo. Áno, hoci identita vrahyne prekvapila, a prekvapilo i samotné rozuzlenie, čitateľ knihu dočíta so znechutením. Unáhlený koniec s otvoreným filozofickým zamyslením sa nad životom a nad chybami, ktoré zanechávajú dôsledky, nie je to, čo by čitateľ od tejto knihy očakával. Na druhej strane, ak by niekto tento príbeh sfilmoval a poňal ho z uhla napínavého detektívneho trileru, viem si predstaviť, že by tam mohli psychologické scény z boja o prežitie vyniknúť. O pár dní vyjde M. R. Arlidgovi ďalšia kniha zo série Helen Grace s veľavravným názvom Na koho to slovo padne a v anglickom jazyku ich na preloženie čaká ešte niekoľko. Zostáva nám už len dúfať, že úroveň tejto série sa bude zvyšovať a nie znižovať.

„Kniha sa číta ľahko, zo začiatku až dychtivo, pretože sa túžite dozvedieť viac.

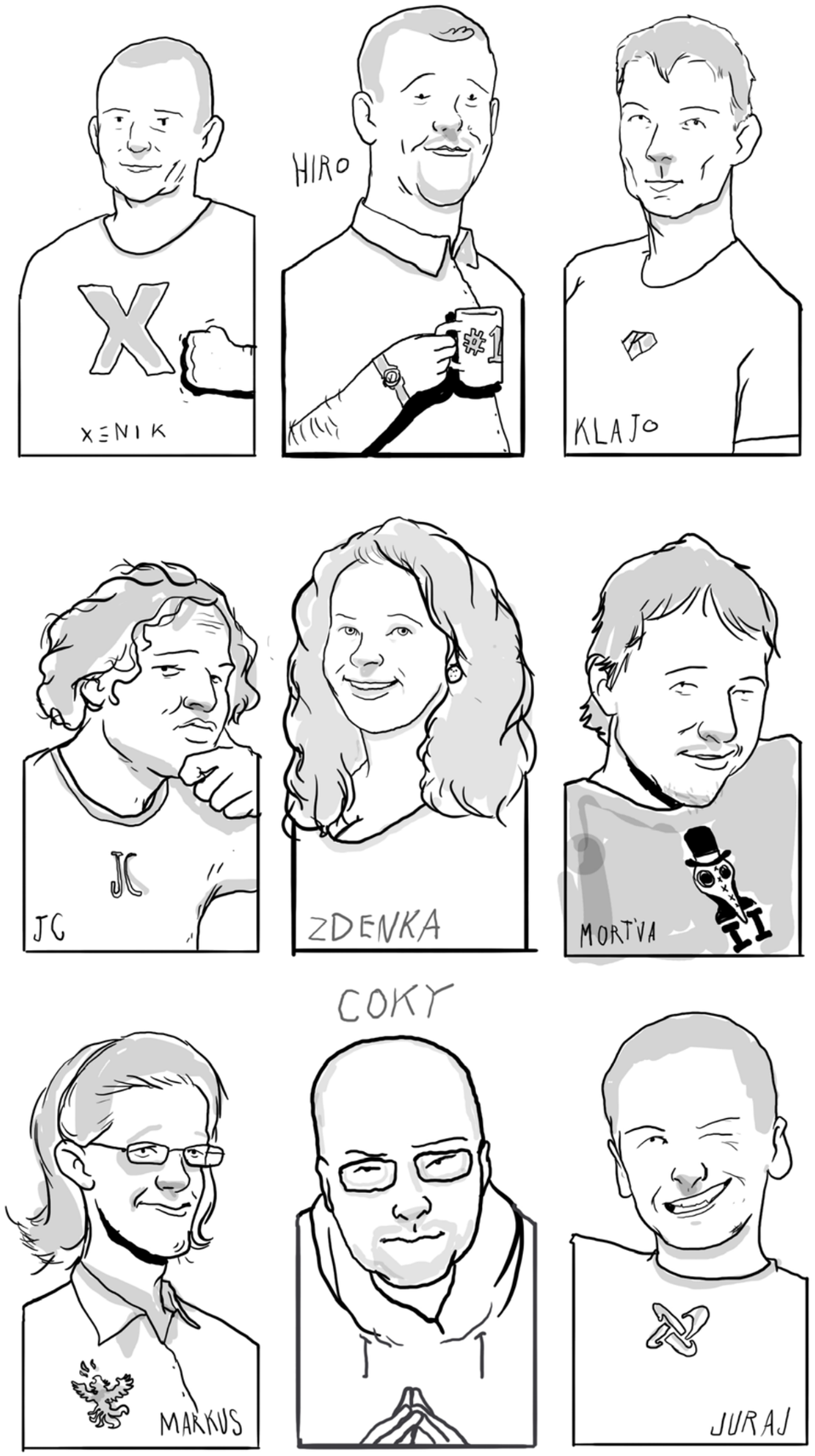
Autor pomaly odkrýva kúsky skladačky, no, žiaľ, vysvetlenie príde už asi v troch štvrtinách knihy, kde ste si už istí, že viete, kto je vrah.

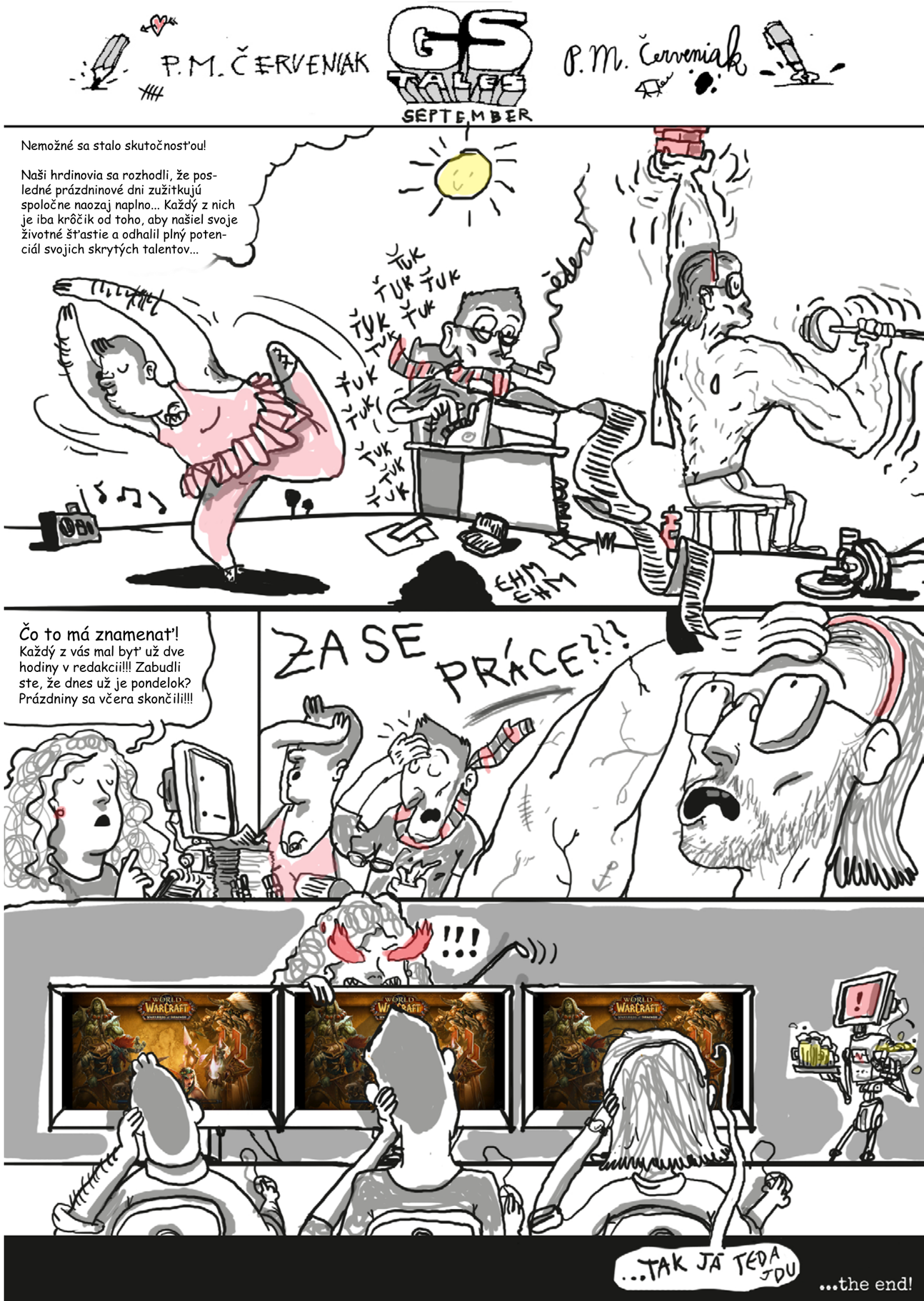
Pri jeho ozajstnom odhalení teda už nebudete so zatajeným dychom čakať, či je to naozaj on, pretože to už viete.

Samotná myšlienka knihy i uzavretie je dobré, je škoda nepreprac ovaného a ako keby unáhleného záveru (možno z dôvodu pokračovania v ďalšej knihe). Tak isto z príbehu, ktorý sa zdal byť psychologickým trilerom, sa stala akčná detektívka.

Preto táto kniha dostáva tri hviezdičky."

Monika Záborská


XENIK
HIRO
KLAJO
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M. ČERVENIAK
GS TALES
SEPTEMBER
P.M. Červeniak
Nemožné sa stalo skutočnosťou!
Naši hrdinovia sa rozhodli, že posledné prázdninové dni zužitkujú spoločne naozaj naplno... Každý z nich je iba krôčik od toho, aby našiel svoje životné šťastie a odhalil plný potenciál svojich skrytých talentov...
ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk ťuk
EHM EHM
Čo to má znamenať!
Každý z vás mal byť už dve hodiny v redakcii!!! Zabudli ste, že dnes už je pondelok? Prázdniny sa včera skončili!!!
ZA SE PRÁCE?!?
!!!
...TAK JÁ TEDA JDU
...the end!