Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 75 /marec 2018 | www.gamesite.sk

GENERATION

HRA MESIACA
Kingdom Come Deliverance

TESTOVALI SME
Creative OMNI

VIDELI SME
Čierny panter

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 / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Simona Beňová, Stella Ondrejčíková, Veronika Cholevová

Odborná redakcia / Ľubomír Čelár, Daniel Paulíny, Branislav Brna, Dominik Farkaš, Ján Schneider, Peter Vnuk, Stanislav Jakúbek, Lukáš BátpraNorbert Bitto, Mário Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkoľ, Matúš Bednárik, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Líška, Ján Hamlík, Michaela Medveďová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška

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

Titulka
Kingdom Come: Deliverance

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 © 2017 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X

Editoriál

Uhorková sezóna. Je február. Teda začiatok marca. A na hernom poli je nuda. Prišlo zopár skvelých titulov a príliš veľa kontroverzií na to, koľko dní od začiatku roka ubehlo. "Live service" hry tu s nami ostávajú, nakoľko takmer všetci vydavatelia sa pochválili rekordnými zárobkami z mikrotransakcií a DLC. Takže "pozde milý drozde." Môžme nadávať koľko chceme, ale pokiaľ sa lootboxy a mikrotransakcie budú kupovať, tak ich budeme dostávať.

Je to však smutné. Momentálne som dohral Prey, ktorý sa retrospektívne stal mojou najlepšou hrou za minulý rok. Smutné na tom je to, že nakoľko vydavatelia sa presúvajú k Live service modelu, takýto typ kvalitných singelplayerových hier uvidíme stále menej a menej. "Vote with your wallet" tu proste fungovať nebude, lebo vždy bude dostatok ľudí, ktorým ten dolár, dve, tri....desať, dvadsať menej na kreditnej karte za virtuálne itemky vadiť nebude.

Dúfam však, že aspoň legislatíva sa začne týmto aspektom hier aspoň trochu venovať. Minimálne stanoviť vekovú hranicu prípustnosti pre hry s lootboxami. Pretože keď nie, tak tu za niekoľko rokov môžme mať kasíno zavíslakov s prázdnymi kartami.

Toto je vec nad ktorou musíte premýšľať, keď nemáte čo hrať. No marec vyzerá herne skvelo. A ak ste si nevšimli, minimálne tri hry si zaslúžia vašu pozornosť. Ich recenzie si prečítate spolu s hromadou zaujímavých noviniek keď budete posúvať stránkami ďalej.

Príjemné čítanie

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

>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ? DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK <<

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:

fractal design, Kingston TECHNOLOGY, intel, logitech, GIGABYTE, msi, SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

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

Shadow of War

Shadow of War sa dočkalo nielen plateného DLC, ale aj noviniek, ktoré obohacujú základnú hru zadarmo.

Príbehové DLC nesie názov Blade of Galadriel a sústreďuje sa na elitnú elfskú bojovníčku Eltariel, ktorá bola poslaná do Mordoru, aby lovila Nazgúlov. Vďaka nej budú mať hráči k dispozícii počas boja nové schopnosti a zbrane a Eltariel bude vedieť použiť aj svetlo Galadriel. Vďaka DLC budú môcť hráči získať do hlavnej príbehovej kampane až osem legendárnych ohyzdích pomocníkov. S rozšírením príbehu sa svojich noviniek dočká aj Nemesis systém, vďaka ktorému budú v hre nové postavy.

Hra sa ale dočkala aj rôznych aktualizácií zadarmo, ktoré by mali zlepšiť zážitok z hrania. Ide hlavne o rozšírenie Nemesis systému o nové vlastnosti Orkov, ako napríklad Tunnel Rat, Sniper Shot alebo Tremor.

Nových funkcií sa dočkal aj Photo Mode, ktorý teraz obsahuje nové filtre, rámy, štýly, pózy a do hry boli pridané aj nové skiny pre Taliona a Eltariel. Z technickej stránky potešia hráčov nové možnosti v rámci úprav UI a škálovania FoV.

Fear the Wolver

Ďalší projekt

Tvorcovia S.T.A.L.K.E.R. a Survarium ohlasujú vlastnú battle royal hru Fear the Wolves.

A to v čase, keď ešte Survarium nie je dokončený. Aj ostatní vývojári snažia využiť momentálny záujem hráčov o tento žáner a prichádzajú so svojimi vlastnými verziami battle royal hrateľnosti. Bývalí tvorcovia S.T.A.L.K.E.R., ktorí už dlhé roky zvádzajú neľútostný súboj s vývojom ich hry Survarium, taktiež neváhali a rozhodli sa uchmatnúť si vlastný kus koláča s vlastnou hrou nazvanou Fear the Wolves. Fear the Wolves vyjde tento rok na PC a konzoly, pričom ešte predtým by mala prejsť Early Accessom na PC.

Spyro

Ďalší remake

Oficiálne to síce nie je, no podľa viacerých zdrojov blízkych projektu Activision pracuje na remasterovaní trilógie Spyro the Dragon, ktorá by mala byť oficiálne ohlásená budúci mesiac a vydaná v treťom kvartáli tohto roka.

Novú verziu vyvíja Vicarious Visions, štúdio stojace za úspešnou minuloročnou hrou Crash Bandicoot. Rovnako ako v nej, aj v Spyrovi bude grafická stránka prerobená od základov spolu s remasterovaním soundtracku a modernizáciou systému ukladania. Spyro remaster bude ohlásený exkluzívne na PS4, no po roku má dorazit' aj na iné platformy.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

...do Fortnite prichádza nový update.

Najzaujímavejšou bude pravdepodobne nová zbraň, ktorou je impulzný granát. Síce nerobí damage, no nepriateľov odhodí, čo sa dá využiť mnohými spôsobmi, ako napríklad na zhodenie z útesu.

...Bluepoint Games, ktorý stojí za remakom PS klasiky Shadow of the Colossus, sa chystajú na niečo nové.

Čo, kedy a ako je síce zatiaľ neznáme, no po úspechu remaku SofC sa jednoznačne máme na čo tešiť.

...Surge, hardcore hra na štýl Dark Souls, no v sci-fi svete, sa po svojom úspechu dočká pokračovania.

Síce nebola až taká známa, no to na jej kvalite nič neuberá a štúdio sa chystá do pokračovania novinky.

MGS

Platené save sloty? Dokonca aj za viacero pozícií pre ukladanie hry v Metal Gear Survive si budete musieť platiť reálnymi peniazmi. Konami tak jednoznačne vedie na trhu s mikrotranzakciami.

Onrush

Codemasters, známy hlavne serióznymi rally pretekmi, si tentoraz od nich odskočil. Vydá hru Onrush, ktorá sa bude niesť v arkádovom štýle plnom trikov, kaskadérskych kúskov a akcie.

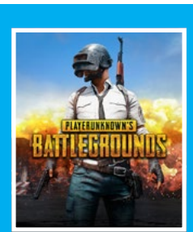
Burnout

Fanúšikovia originálnej pecky Burnout Paradise sa môžu tešiť.

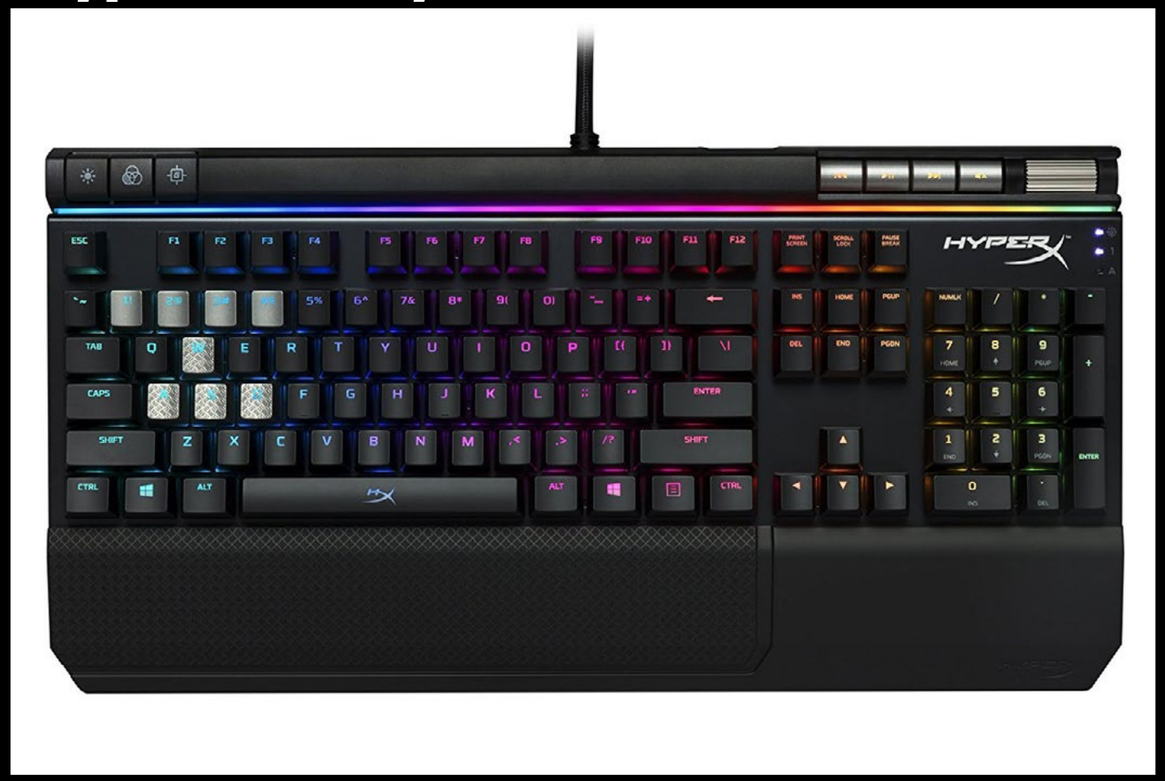
V marci vyjde vylepšená verzia hry, v ktorej nebude chýbať všetok dodatočne vydaný obsah.

Mavericks

Nová revolučná Battle Royal hra by mala nahradiť PUBG a má ambiciózne ciele. 400 ľudí v jednej hre, či dokonca 1000 v MMO móde? Ako tieto ciele nakoniec dopadnú v praxi, uvidíme v beta verzii počas leta.



HyperX Alloy Elite RGB



Podsvietená RGB mechanická klávesnica HyperX Alloy Elite RGB je novou vlajkovou lod'ou spoločnosti a prináša nové možnosti farebného vyladenia poriadnej hráčskej zostavy.

Táto klávesnica bola verejnosti prvýkrát predstavená už na vel'trhu CES 2018 a odvtedy je netrpezlivo očakávanou novinkou. Klávesnica predstavuje pre značku HyperX obrovský krok, pretože po prvýkrát uvádza hernú periféria aj s podporným softvérom NGenuity. Nová klávesnica má kvalitné zliatinové telo a využíva špičkové spínače Cherry MX vo všetkých troch štandardných variantoch, teda Red, Blue a aj Brown. Všetky spínače sú podsvietené samostatnými RGB diódami s farebným rozsahom viac ako 16 miliónov farieb. Zmenami prešiel aj Lightbar a ovládacie tlačidlá pre médiá, rovnako ako klávesy funkčných režimov. Všetky spomínané prvky rovnako dostali RGB podsvietenie pre umocnenie svetelných efektov. Vd'aka vel'mi pozitívnym ohlasom hráčov zostala aj u novej klávesnice zachovaná pohodlná opierka, priechodný USB 2.0 port a kvalitne opletený kábel. Novinkou vo vnútri klávesnice je pamät'ový čip, ktorý v kombinácii s programom NGenuity otvára nové možnosti RGB.

Po inštalácii programu NGenuity do svojho počítača si môžu hráči vytvorit' l'ubovol'ný počet profilov klávesnice pre rôzne aplikácie. Profily obsahujú nastavenie podsvietenia klávesov, Lightbaru aj funkčných prvkov klávesnice, ako sú mediálne tlačidlá. Aplikácia NGenuity tiež umožňuje jednoduchú tvorbu makier pre klávesové skratky. Do integrovanej pamäte vo vnútri HyperX Alloy Elite RGB je potom možné nahrat' až tri z týchto profilov a následne ich použit' kdekol'vek na inom PC už bez nutnosti inštalácie softvéru. To umožní hráčom vziat' svoju klávesnicu kamkol'vek – na turnaj, ku kamarátovi alebo na LAN párty a všetky nastavenia mat' vždy so sebou. Navyše môžu v každom profile menit' nastavenie jasu v štyroch stupňoch. Rovnaký softvér umožní v budúcnosti ovládanie podsvietenia a nastavenia citlivosti taktiež u myši HyperX Pulsefire Surge RGB. Tá by podl'a plánu mala dorazit' do obchodov v druhom štvrt'roku tohto roka.

Klávesnica zároveň ponúka Anti-ghosting, N-key rollover a game mode, ktorý zabráni náhodnému stlačeniu klávesu Windows a prípadne vyradí aj niektoré klávesové skratky, ako napríklad ALT+F4 alebo CTRL+TAB.

HP novinky zamerané na VR

Pracovná stanica HP Z4, ktorá je ideálna na projektovanie, simulácie, renderovanie a virtuálnu realitu, ponúka výkon pre celý rad použití. Okrem procesorov Intel Xeon W pre pracovné stanice bude možné teraz HP Z4 dostať aj s procesormi Intel Core X s až osemnástimi jadrami a až dvoma grafickými kartami.

HP tiež predstavilo špeciálnu sadu s okuliarmi na virtuálnu realitu HP Windows Mixed Reality Headset – Professional Edition. Tieto okuliare prinášajú používatel'om zážitok vd'aka rozlíšeniu 1440×1440 na každé oko a obnovovacej frekvencii až 90Hz. Medzi novinkami, ktoré sa nedávno zaradili medzi komplexné hardvérové riešenia HP pre vývoj nových produktov, nájdete stolové pracovné stanice radu HP Z, vrátane najvýkonnejšej pracovnej stanice na svete HP Z8, nové mobilné pracovné stanice radu HP ZBook vrátane najvýkonnejšej a vôbec prvej oddelitel'nej pracovnej stanice HP ZBook x2 a pracovnú stanicu v batohu HP Z VR, prvé profesionálne nositel'né VR PC.

Trust GXT 180 Kusan

Trust GXT 180 Kusan bola vyvíjaná v spolupráci s hráčmi profesionálneho tímu Epsilon s dôrazom na použitie vysoko kvalitných materiálov, ideálnu váhu a ergonomický dizajn.

Je vyhotovená v symetrickom tvare a určená pre oba štýly držania „palm" i „claw". Ponúka protišmykový povrch, dostatočne dlhý 180cm kábel, šest' programovatel'ných tlačidiel spolu s integrovanou pamät'ou myši. Dostupné je aj nastavitel'né RGB podsvietenie. Myš disponuje presným optickým senzorom PixArt 3325 s rozlíšením až 5000 DPI a 100 IPS. Trust GXT 180 Kusan bude k dispozícii za odporúčanú koncovú cenu 49,99 eur s DPH.

Nové herné kreslá Corsair

Spoločnost' Corsair uvádza nové herné kreslá T1 Race a T2 Road Warrior, ktoré hráčom poskytnú komfort aj pri dlhých nočných seansách. Obe kreslá disponujú koženým poťahom, pričom T2 Road Warrior sa môže pochválit' pevnou kovovou konštrukciou.

ADATA HD710 Pro

Spoločnost' ADATA predstavila dva nové odolné externé pevné disky HD710M Pro a HD710A Pro. Obidva modely sa vyznačujú odolným dizajnom a ochranou proti prachu a vlhkosti prekračuje požiadavky normy IP68. Na Slovensku budú disky dostupné od 66 eur.

Xtrfy XTP1 Xizt Edition

E-športová organizácia Ninjas in Pyjamas a Xtrfy predstavila nové podložky pod myš XTP1. Prvá z nich, NIP Ice edition, je projektom Xtrfy, druhá, Xizt edition, vznikla v spolupráci s Richardom „Xizt" Landströmom, hráčom CS:GO z tímu NiP.

NEWS

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

Rozbal'te to naplno, nahlas a vo vel'kom štýle

Ultimate Ears WONDERBOOM Freestyle Collection obohacuje rodinu prenosných, skutočne vode odolných reproduktorov Ultimate Ears, ktoré si so sebou môžete vziať kdekol'vek.

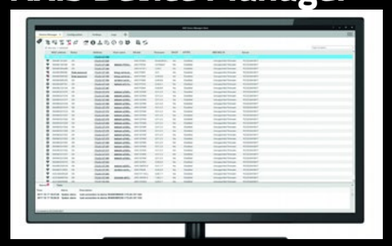
Kolekcia WONDERBOOM Freestyle Collection naviaže na existujúci rad Bluetooth reproduktorov WONDERBOOM, ktoré získali mnohé ocenenia a ktoré sa môžu pochválit' čistým a zretel'ným zvukom v 360 stupňovom poli s vyváženými basmi. Reproduktor WONDERBOOM je odolný proti vode a nemusíte sa oň obávat', pretože má triedu ochranného krytia IPX7 (takže vydrží v hĺbke jedného metra až 30 minút), je odolný proti pádu z výšky až meter a pol, vie plávat' na hladine a v hornej časti má závesné očko, takže ho l'ahko pripnete na akúkol'vek tašku alebo batoh. Vd'aka výdrži batérií až 10 hodín a dosahu Bluetooth pripojenia 30 metrov je dokonalým spoločníkom do sprchy, na pláž, hudobný festival alebo párty pri bazéne. Špeciálne tlačidlo Ultimate Ears v hornej časti reproduktoru, vám umožňuje prehrávat', pozastavit', preskakovat' skladby alebo prepojit' a zdvojit' dva reproduktory WONDERBOOM, aby bolo zábavy dvakrát viac.
Špecialitou tejto novej kolekcie je ich estetické prevedenie v piatich podobách navrhnutých pre celú škálu štýlov, ktoré majú zdôraznit': Concrete (betón), Avocado (avokádo), Patches (vyšívané vzory), Raspberry (malina) a Unicorn (jednorožec).

Bezdrôtové reproduktory v kolekcii Ultimate Ears WONDERBOOM Freestyle Collection je už možné predobjednat' na ultimateears.com. Reproduktory z tejto kolekcie budú k dispozícii na Slovensku a v Českej republike u vybraných predajcov za odporúčanú maloobchodnú cenu 99 € s DPH.

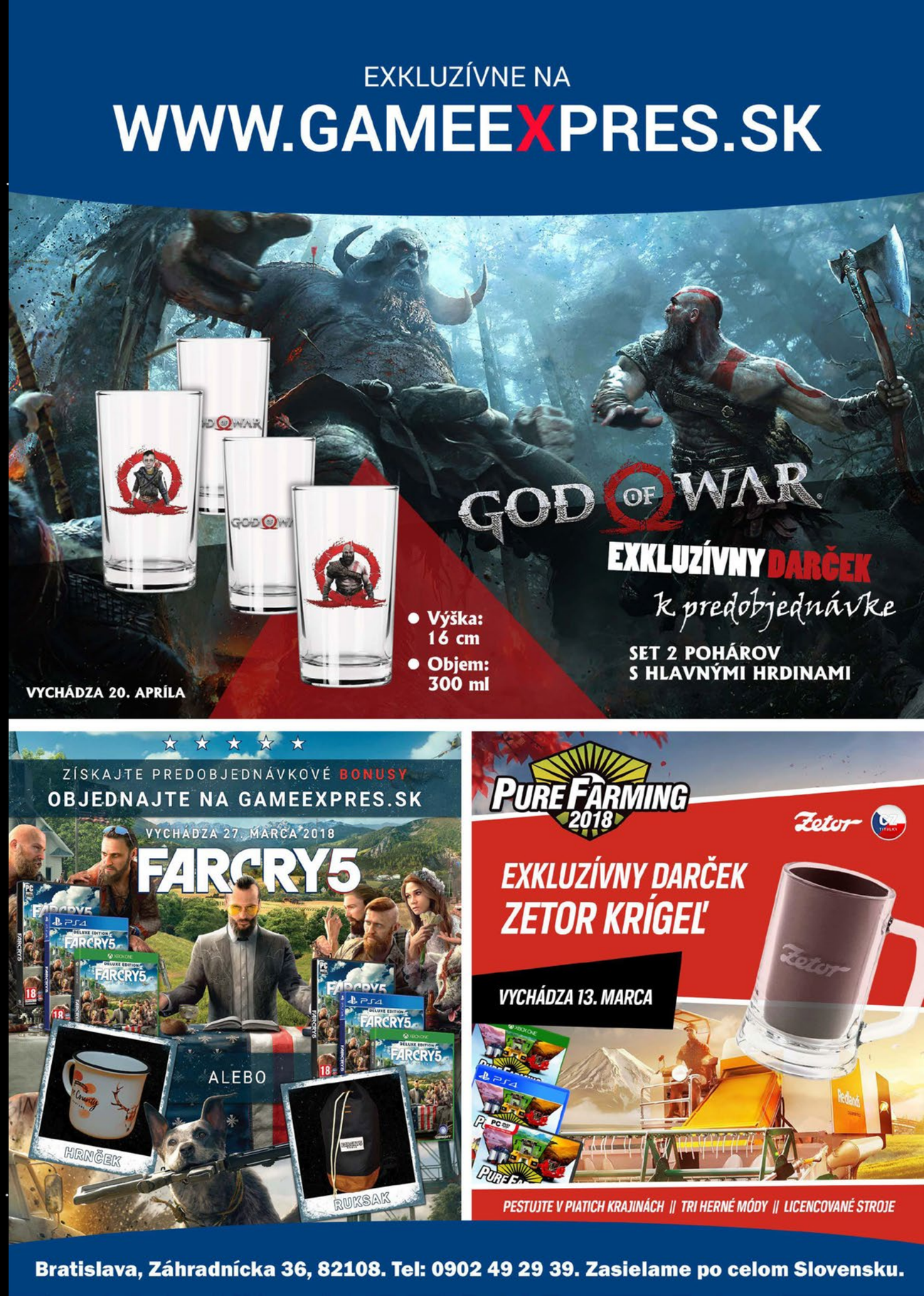
D-Link mydlink PRO

D-Link na Mobile World Congress v Barcelone ohlásil svoju novú produktovú radu mydlink Pro. Obsahuje zatial' tri kamery, no s mnohými špičkovými funkciami.
Novinkami sú 180° Full HD vonkajšia Wi-Fi kamera s dvojicou objektívov (DCS-8650LH), 4G LTE vonkajšia kamera (DCS-1820LM) a bezdrôtová vonkajšie kamerová sada (DCS-2802KT). Kamery majú rozlíšenie Full HD 1080p, funkcie pre inteligentné analýzu videa (IVA), stupeň krytia IP65 pre vysokú odolnost' proti poveternostným vplyvom, podporu pre nahrávanie do cloudu a d'alšie pokročilé funkcie pre zabezpečenie domu. Medzi hlavné prednosti DCS-8650LH patrí dvojica objektívov, ktorá poskytuje ovel'a prirodzenejší, jasnejší a menej skreslený 180° obraz, než dokážu zachytit' kamery len s jedným širokouhlým objektívom. Kamera DCS-1820LM má batériou napájané 4G LTE pripojenie a DCS-2802KT je navrhnutá s ohl'adom na predĺženie životnosti batérií pri vonkajšom použití bez káblového pripojenia. D-Link bude do radu mydlink Pro pridávat' v budúcnosti d'alšie nové zariadenia.

AXIS Device Manager



V prostredí, kde sa technológie neustále menia a vyvíjajú, a kde sú hrozby kybernetických útokov stále hrozivejšie a útoky sofistikovanejšie, je naozaj vel'mi dôležité, aby sme bezpečnostnú infraštruktúru mohli spravovat' dynamicky a na dennej báze.
Axis Communications uvádza nový softvér AXIS Device Manager, ktorý má pomôct' zákazníkom zaistit' jednoduchú inštaláciu, správu a úspornú prevádzku zariadení v sieti, no zároveň aj proaktívne chránit' siet' a jej zariadenia pred hrozbami kyber útokov. Je vhodný na správu až tisícky siet'ových kamier Axis, prístupových jednotiek a siet'ových audio zariadení z jediného miesta, alebo niekol'kých tisícov zariadení v rôznych lokáciách. Program nahrádza predchádzajúci nástroj AXIS Camera Management a je k dispozícii zdarma na stiahnutie na webových stránkach spoločnosti.



NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Další velká akvizice Netflixu

Platforma Netflix pomalu, ale jistě zbrojí proti vznikající konkurenci, kterou na ni chystá Disney. Ke svým velkým a ambiciozním akvizicím v seriálovém sektoru ovšem může přidat další velké jméno. Společnost se totiž dohodla s Ryanem Murphym na spolupráci, kterou odstartují oficiálně od 1. července letošního roku a která by distribuční firmě měla vynést hned několik nových seriálů a filmů v produkci právě tohoto tvůrce. Přesná částka této dohody známá není, v zákulisí se ovšem hovoří o částce blízko 300 milionům dolarů. To, jestli je to pro Netflix dobrá investice, se ukáže až v budoucnu. Murphy ovšem stojí za takovými seriálovými hity jako Plastická chirurgie s. r. o., Glee, American Horror Story, Zlá krev, Scream Queens nebo letošní novinka 9-1-1.

Další mutant pojede sólo

X-Men se dočkají dalšího spin-offu, tentokrát by hlavní roli měla hrát mutantka Kitty Pride. Film vzniká pod kódovým označením 143, což odkazuje k dílu Uncanny X-Men, kdy se právě tato mutantka postaví nepříteli z vesmíru. O scénář by se měli postarat Brian Michael Bendis a Tim Miller. V předešlých dílech hrdinku hrála Ellen Page, není tedy jasné, zda se v roli vrátí, nebo ji přeobsadí.

Kung Fury II: The Movie nabídá posily

Pořádná dávka nostalgie s názvem Kung Fury, kterou podpořili fanoušci na Kickstarteru, se dočká celovečerního pokračování. To už je nějakou dobu známá věc. Nyní se ovšem začaly dávat věci kupředu a filmu se podařilo kromě navrátivšího Davida Sandberga (herec a režisér stojící za původním krat'asem) získat opět ke spolupráci Davida Hasselhoffa, který již k prvnímu filmu natočil skladbu True Survivor. K nim se ovšem přidá také Michael Fassbender v zatím nespecifikované roli a také Arnold Schwarzenegger, který by si měl střihnout prezidenta USA. Natáčet by se mělo začít tohle léto.

Cloverfield jede dál

The Cloverfield Paradox, který se díky špatným ohlasům z testovacích projekcí a obav ze ztráty dalších peněz skrz marketing díky nákupu Netflixem dostal do černých čísel, nebude pro sérii stopkou. Naopak, čtvrtý film, který je právě dokončován, se nakonec dostane zpět do kin. I přes tristní ohlasy třetího filmu v sérii studio diváky ujistilo, že 26. října v kinech uvidíme čtvrtý film zatím označovaný jako Overlord, odehrávající se během 2. světové války. Po nejnovějším přírůstku má ovšem tahle série co napravovat.

Castingové a filmové novinky:

- Lauren Cohan (Maggie v The Walking Dead) se upsala novému seriálu na stanici ABC. S její aktuálně vyjednávanou budoucností ve stále populárním zombie seriálu to tak nevypadá nejlépe.
- Jay Hernandez si zahraje hlavního hrdinu v remaku seriálu Magnum.
- Tom Hardy a Chris Pine jednají o své účasti v celovečerní adaptaci herní série Call of Duty. Režírovat by mohl režisér pokračování Sicaria Stefano Sollima.
- Paul King (Paddington) se upsal problematickému projektu hrané verze Pinocchia. Jedná také o režii filmu Willy Wonka, který by měl být prequelem ke knize Roalda Dahla a jejím filmovým adaptacím.
- Jessica Chastain jedná o své účasti v druhé části hororu To. Zahrát by si měla dospělou verzi Beverly.
- Projekt nové adaptace Dungeons and Dragons do filmu láká režiséra Chrise McKaye.
- Neo-Noirový thriller The Burnt Orange Heresy získal do obsazení Elizabeth Debicki a Christophera Walkena.
- Guy Pearce se objeví v novém seriálu od Netflixu The Innocents.
- Martin Sheen, Haley Joel Osment, Pablo Schreiber a Katie Aselton se objeví v novém filmu Edwarda Jamese Olmose The Devil Has a Name.
- Ray Fisher se přidává k obsazení třetí série True Detective (Temný případ).
- Thomas Haden Church se v rozhovoru zmínil, že v loňském roce se zúčastnil natáčení utajovaného komiksového filmu, který se tvůrci zatím snaží utajit před veřejností.
- Jim Rash a Nat Faxon natočí film Batso and the Wall o horolezci Warrenu 'Batso' Hardingovi.
- Herec Jason Statham a režisér D.J. Caruso jednají o svojí účasti ve filmu Killer's Game - filmu, který byl v tzv. "development hell" přes dvacet let. Jedná se o adaptaci stejnojmenné knihy od Jaye Bonansingy.
- Akční pecka Den of Thieves, která se před měsícem představila za oceánem, se dočká pokračování. Vrátí se jak Gerard Butler, tak režisér Christian Gudegast.
- Chad Stahelski, jeden z režisérů hitu John Wick, se postará o režii adaptace fantasy Sandman Slim.
- Jim Parsons se objeví ve filmu The Legend of Georgia McBride.
- Chris Columbus napíše scénář a zrežíruje filmovou adaptaci videoherního fenoménu Five Nights at Freddy's.
- Alicia Vikander si zahraje hlavní roli ve filmu The Marsh King's Daughter.
- Ethan Hawke si zahraje vynálezce Nikolu Teslu ve filmu Tesla.
- Diane Kruger a Eric Bana jednají o účasti ve filmu Yuvala Adlera The Operative.
- Jake Gyllenhaal, Ansel Elgort a Zendaya se objeví v novince Briana Helgelanda Finest Kind.
- Elisabeth Moss si zahraje hlavní roli ve filmu A Letter from Rosemary Kennedy.
- Facebook pro svoji vyvíjenou televizní platformu objednal seriálové drama s Elizabeth Olsen v hlavní roli.
- Dwayne Johnson si zopakuje spolupráci s režisérem Rawsonem Thurberem ve filmu Red Notice.
- Timothee Chalamet si zahraje mladého krále Jindřicha V. ve filmu The King.
- David S. Goyer nenatočí Masters of the Universe, z projektu odstoupil.
- James Bobin natočí film podle série hraček od firmy Hasbro Action Man.
- Michael Bay by se mohl chopit režie dlouho odkládaného komiksového filmu Lobo.
- Joaquin Phoenix jedná o roli Jokera v připravované sólovce The Joker Todda Philipse v produkci Martina Scorseseho.
- Russell Brand se objeví v akční komedii Butterfingers.
- Stephen Merchant se přidal k obsazení filmové adaptace knihy Dívka v pavoučí síti.
- Milla Jovovich nahradí Olivii Munn ve filmu Hummingbird.
- Ty Sheridan se objeví ve filmu The Night Clerk.
- Antonio Banderas, Michael Sheen a Robert Downey Jr. se objeví ve filmu Voyage of Doctor Dolittle. Hvězdné obsazení doplňují také dabéři zvířat Emma Thompson, Ralph Fiennes a Tom Holland.
- Amber Heard si zahraje hlavní roli v romantickém thrilleru Run Away With Me.
- Matt Smith si zahraje nechvalně známého vraha Charlese Mansona ve filmu Charlie Says režisérky Mary Harron.
- Vzniká scénář třetího dílu Jumanji.
- Rose Byrne se v X-Man: Dark Phoenix nevrátí.
- Scott Eastwood se objeví po boku Morgana Freemana ve filmu The Manuscript.
- Jamie Dornan a Sam Claflin se objeví v thrilleru Borderland.
- Robert Pattinson se objeví v hororu The Lighthouse.

Jung Byung-gil bude režírovat Gerarda Butlera ve filmu Afterburn.

Změny v datech premiér:

- Film podle herní série Sonic se do kin dostane v roce 2019, konkrétně 11. listopadu.
- Pokračování celovečerní adaptace seriálu Equalizer přijde do kin o něco dříve, místo 3. srpna jej uvidíme v kinech už 20. července.
- Zpozdí se naopak Alita: Battle Angel která se právě z tohoto červencového termínu přesouvá až na prosinec. Na 20. července se pak posunula i novinka Petera Berga Mile 22.
- Spin-off V zajetí démonů horor The Nun se zpozdí, do kin se místo července letošního roku podívá až v září.
- Predátor se taktéž jemně zpozdí, ze srpna se přesunuje na 14. září letošního roku.

Další dobrodružství Herculea Poirota s tváří Kennetha Branagha Smrta na Nilu se do kin dostane 8. listopadu 2019. Ve stejný den by se do kin měla dostat i 25. bondovka.

Singapur, Londýn a Barcelona boli vyhlásené ako najlepšie smart cities podl'a ocenenia spoločností Philips Lighting a SmartCitiesWorld

Projekty inteligentných miest: smart cities čelia výzvam, ako sú nedostatočné rozpočty, nevhodná infraštruktúra a krátkodobé zmýšl'anie.

Najväčší prínos pre implementáciu fenoménu smart cities by malo vizionárske vedenie miest.

Odmeny za úsilie sú vysoké, príkladom je 47 000 pracovných miest a miliónové tržby za inteligentné parkovanie v Barcelone

Bratislava/Eindhoven, Holandsko – Philips Lighting (Euronext: LIGHT), svetový líder v osvetlení, publikoval novú správu, ktorú pripravil spoločne so spoločnost'ou SmartCitiesWorld. Prieskum poukazuje na dôvody a prekážky, ktorým čelia lokálne úrady pri zvažovaní implementácie projektov inteligentných miest.\

Správa vychádza z hĺbkového prieskumu medzi 150 kl'účovými influencermi na plánovanie miest z celého sveta a označuje Singapur, Londýn a Barcelonu za najlepšie inteligentné mestá na svete. Za jeden z najdôležitejších faktorov pri nasadzovaní inteligentných miest považuje vizionárske vedenie – vyjadrilo sa tak 56 % respondentov. Prieskum tiež zdôrazňuje vplyv vedúcich pracovníkov, ktorí myslia do budúcnosti, a spoluprácu úradov a agentúr naprieč oddeleniami.

Potenciálne odmeny sú vysoké. Príkladom je Barcelona, ktorá vd'aka implementácii systémov Internetu vecí (IoT) vytvorila 47 000 pracovných miest, ušetrila 4,25 milióna eur za vodu a generuje o 36,5 milióna eur vyššie ročné tržby za inteligentné parkovanie.

Prekážky pre rozvoj inteligentných miest

1 z 10 zástupcov lokálnych úradov tvrdí, že nemá schopnosti na projekt inteligentného mesta. Medzi d'alšie prekážky patrí aj obmedzenie rozpočtu, nevhodná infraštruktúra, krátkodobé plánovanie a chýbajúci vedúci pracovníci, ktorí by projekt implementovali.

Nedostatočný rozpočet je podl'a prieskumu hlavným nedostatkom (23 % respondentov), výrazným obmedzením je aj nevhodná infraštruktúra (19 %). Tieto aj d'alšie prekážky demonštrujú fakt, že získat' investície pre projekty inteligentných miest nie je l'ahká úloha.

Prieskum však poukazuje aj na to, že projekty, ktoré dokážu priniest' krátkodobý zisk a dlhodobo poskytovat' infraštruktúru, môžu tieto nedostatky prekonat'. Príkladom je osvetlenie so zabudovanými telekomunikačnými službami v San Jose a inteligentné LED osvetlenie v Los Angeles s ročnými úsporami na úrovni 9 miliónov dolárov a návratnost'ou investície do 7 rokov.

Prieskum potvrdil, že nie je neobvyklé, ked' mestá minú polovicu svojho rozpočtu na energie za pouličné osvetlenie. Implementácia inteligentného osvetlenia nielen znižuje spotrebu energie, ale znižuje aj mieru kriminality a podporuje lokálny biznis.

Mestá spotrebujú 70 % energie

Inteligentné mestá prinášajú množstvo benefitov a je potrebné si ich uvedomit'. Mestá dnes spotrebovávajú 70 % celosvetovej energie. Predpokladá sa, že v roku 2050 bude v mestských častiach bývat' 6,5 miliardy l'udí, o 2,5 miliardy viac ako dnes. Požiadavky na spotrebu energie budú preto rást' a mestá budú musiet' reagovat' na rôzne odvetvia, ako sú technológie, komunikácia, používanie energie a ochrana dát.

„Nové technológie môžu už dnes zmenit', ako mestá fungujú – od osvetlenia a prepravy až po konektivitu a zdravotníctvo. Nasadzovanie nových projektov však často spomal'ujú technológie, ktoré navzájom nie vždy l'ahko spolupracujú alebo ich nie je možné prepojit' s inými službami mesta. Našt'astie existuje mnoho úspešných príkladov, ktoré dokazujú, že tieto prekážky je možné prekonat' a priniest' tak obyvatel'om miest lepší život," povedal Jacques Letzelter, Segment Manager v spoločnosti Philips Lighting.

Využitie Internetu vecí (IoT)

Prieskum sa zameriava aj na kl'účovú úlohu Internetu vecí (IoT). Predstavuje revolúciu v zbieraní dát (podl'a 35 % respondentov), v komunikácii pre presné poskytovanie služieb (15 %) a v manažovaní zdrojov (13 %).

Internet vecí môže v týchto odvetviach pomôct', avšak implementácia nových technológií a projektov inteligentných miest je odlišná pre každé mesto.

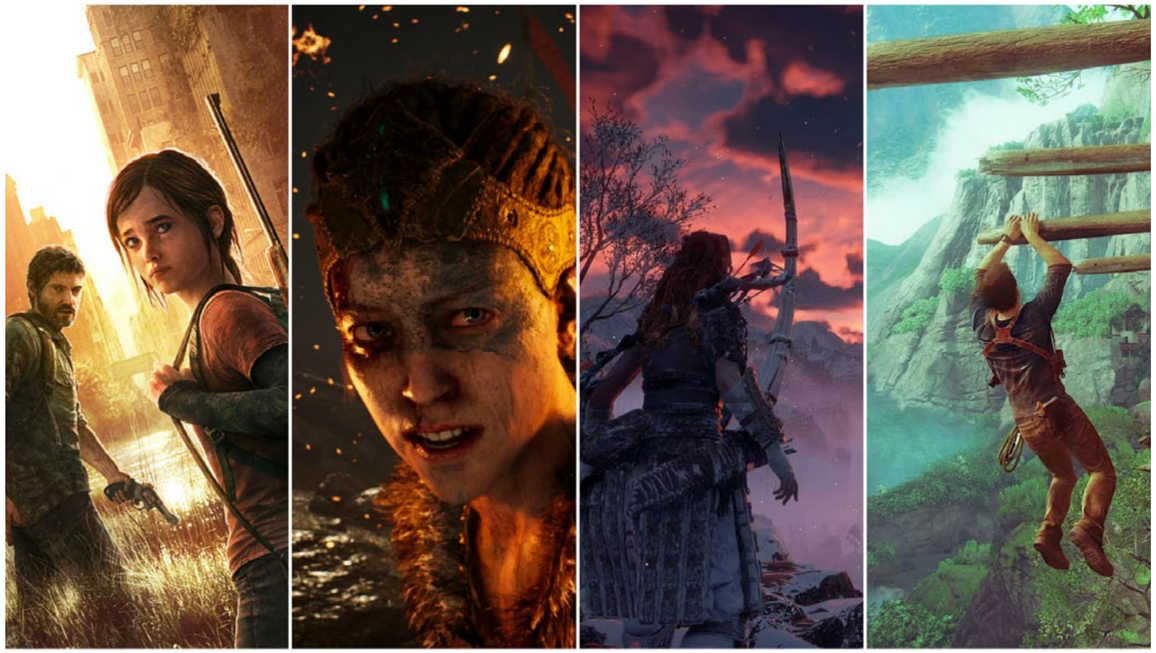
Tri najlepšie inteligentné mestá na svete majú výrazne odlišné prednosti svojich projektov. Singapur bol ocenený za progresívnu infraštruktúru, budovy, prepravu a využitie podzemného priestoru. Londýn dostal pochvalu za dôraz na komunity pri implementácii technológií. Barcelona púta pozornost' vládou, ktorá je iniciátorom zmeny.

„Kl'účom k úspechu je vzájomná spolupráca. Aby mestá skutočne využili potenciál inteligentných miest, musí sa zmenit' ich myslenie.

Lokálne úrady musia mysliet' do budúcnosti, a to naprieč viacerými oddeleniami", povedal Andreas Knobloch, Alliance Specialist v spoločnosti Philips Lighting.

Kompletný prieskum je dostupný na stiahnutie TU.

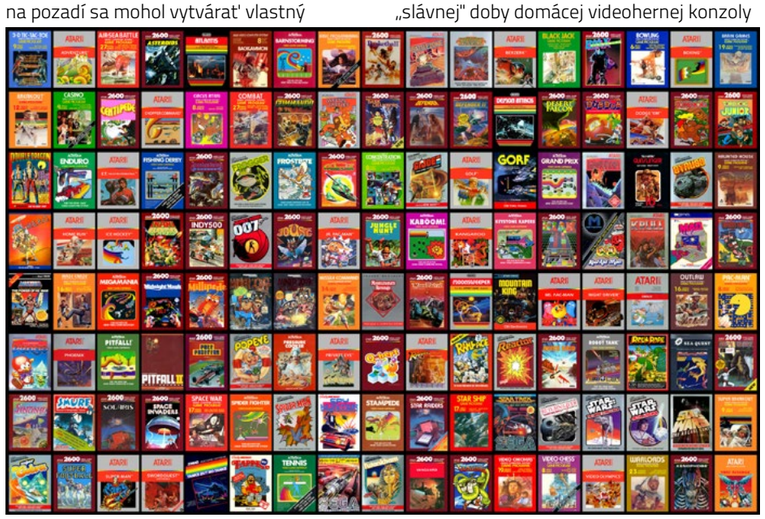
Stručná história vývoja príbehu vo videohrách



Do dobrej videohry patrí dobrý príbeh. S týmto výrokom bude súhlasit' azda každý, kto niekedy v živote prešiel nejakú hru. Či to je adventúra, striel'ačka alebo RPG, bez dobrého príbehu sa dobrých hodnotení a pozitívneho ohlasu proste nedočká. Isto, nájdu sa aj výnimky ktoré vsádzajú na akčnost', no tých je ako šafranu. Bolo to ale vždy tak?

Pohl'ad do hlbokej minulosti to (možno) ozrejmí

Ak sa niekoho spýtate na to, ktorá bola prvá videohra, bez jediného zaváhania určite odpovie Pong. Teda, ak sa aspoň trošku v tomto „odvetví" vyzná. Hra Pong (1972) je v podstate vel'mi jednoduchou, no za to zábavnou hrou, v ktorej by ste príbeh hl'adali len márne. Dve paličky, jedna nal'avo, druhá napravo, medzi nimi pohybujúca sa gulička a nekonečný boj o to, kto spraví chybu. A ked'že sme predsa len l'udia a medzi rôznymi neživými objektami často hl'adáme spojenia, na Pong sedelo najlepšie zaradenie športová videohra. Dôkazom o tom môže byt' aj obal od videohernej konzoly Odyssey 2100, ktorý zobrazoval rôzne športové verzie Pongu. Mohli sme tu nájst' nielen tenisovú verziu, ale aj hokejovú, futbalovú či dokonca squashovú. A aj ked' ste hrali hru bez príbehu, niekde na pozadí sa mohol vytvárat' vlastný príbeh. Súboj v Pongu sa potom zmenil na finále hokejových majstrovstiev, ktoré sa dialo priamo u vás v obývačke.

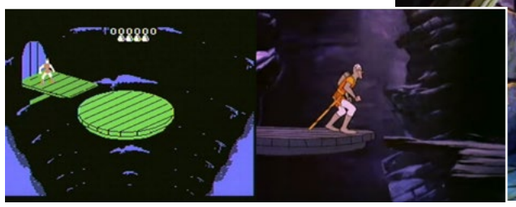


Presuňme sa ale o pár rokov d'alej, do „slávnej" doby domácej videohernej konzoly Atari 2600. Oproti konzole Odyssey, bolo Atari ovel'a revolučnejšie, zábavnejšie a výkonnejšie. A napriek tomu, že Atari 2600 bolo lepším kusom hardvéru, technické parametre aj tak nedovol'ovali v hre rozpovedat' príbeh tak, ako by sme chceli. Autori hier sa preto snažili príbeh opísat' inakším spôsobom. A tým spôsobom bol obal od hry. Vel'a z hier obsahovalo naozaj nádherne mal'ované obrázky, ktoré sa s realitou v hre absolútne nestretávali. No v hlbokých 80. rokoch to nikomu nevadilo. Napríklad taká hra G.I. Joe: Cobra Strike na obrázku zachytávala hlavného hrdinu, ktorý bol do detailov nakreslený a vyhýbal sa laserovému útoku z očí vražednej kobry. Zadná strana krabice potom vysvetl'ovala príbeh, ako sme sa vlastne k niečomu takému bizarnému ako vraždiaca gigantická kobra dostali.

Mimochodom, princíp vysvetl'ovania príbehu pomocou krabíc, manuálov a rôznych príloh pretrváva až do dnes, aj ked' ide už skôr o raritu. Ked'že krabicové verzie sú častokrát vel'mi strohé, mnoho hráčov siaha po digitálnych verziách hier.

Ked' neveríte vlastným očiam

V roku 1983 sa spoločnosti Cinematronics podaril jeden z najlepším pokusov vo videohernej histórií – Dragon's Lair. Na všetkých domácich počítačoch či konzolách ste museli súperit' s vašou predstavivost'ou a niečo ako dnešná, takmer dokonalá animácia nebolo možné. To sa však všetko zmenilo s príchodom tejto arkádovej záležitosti. Na tvorbu Dragon's Lair si prizvali svetoznámeho animátora Dona Blutha, ktorý mal za sebou také animované filmy ako The Secret of NIMH či An American Tail. Hra na svoju dobu vyzerala nepredstavitel'ne a pripomínala skutočné animované filmy, ktoré ste doposial' mohli vidiet' iba v kinách. Ako to ale bolo možné?

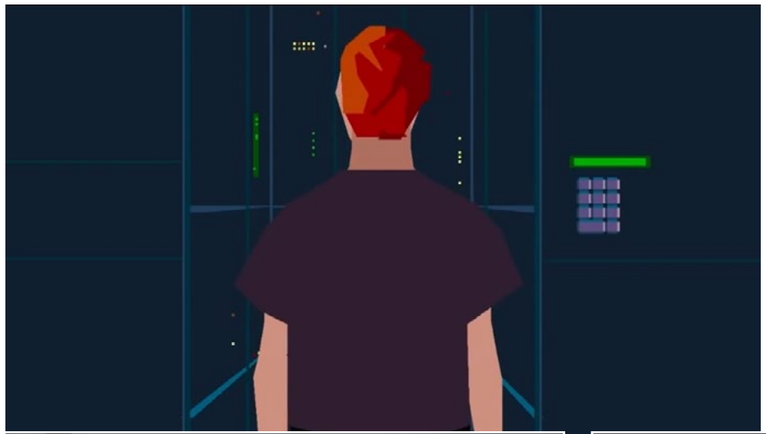


Jednoducho! Hráč v podstate takýto film pozeral na obrazovke automatu a v niektorých situáciách musel určitým spôsobom zareagovat'. Ak zareagoval správne, hra pokračovala, ak nie, hlavnú postavu čakala nel'útostná smrt'. Hráč bol teda celý čas počas hrania v ilúzii, že má danú hru pod kontrolou aj ked' to vôbec nebola pravda. Dragon's Lair sa vd'aka tomuto dizajnu stal vel'mi obl'úbeným kúskom a na dlhé roky neprekonanou záležitost'ou na poli videohier. Táto hra bola dokonca tak populárna, že sa jej klony začali objavovat' aj na iných platformách ako NES, ColecoVision a podobne. Iné verzie boli však po vizuálnej stránke od arkádovej verzie úplne odlišné, no vd'aka popularite pôvodnej verzie ich chceli mat' doma takmer všetci.

Kto potrebuje grafiku k príbehu?

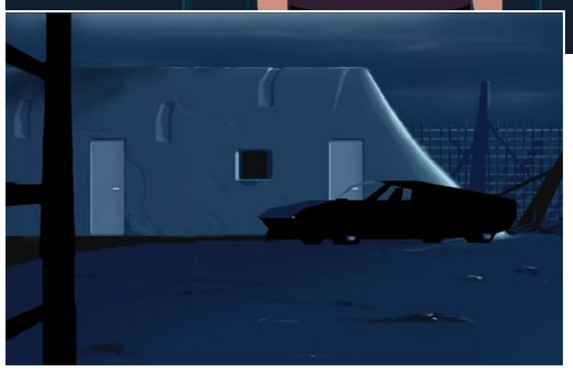
Vrát'me sa ale spät' do reality a do bežných domácností. Čo spravit', ak je hardvér domácich počítačov limitovaný a príbeh nejde vyjadrit' obrazom? Skúsme to potom textom. V roku 1976 William Crowther vytvoril hru Colossal Cave Adventure. Išlo o prvú textovú adventúru vôbec, ktorá fungovala na pravekých počítačoch PDP-10. Pýtate sa, ako mohlo byt' čítanie textu na obrazovke zábavné? Odpoved' je jednoduchá – práve daný text dodával hre zaujímavú atmosféru. Obrazovka pomocou textu zachytávala celý príbeh, atmosféru a popisovala rôzne lokácie. A niečo takéto vyjadrit' na počítači pomocou grafiky bolo v danej dobe takmer nemožné. Hráč pomocou konzoly v hre zadával príkazy, kam sa má postava pohnút', čo má spravit' a podobne.

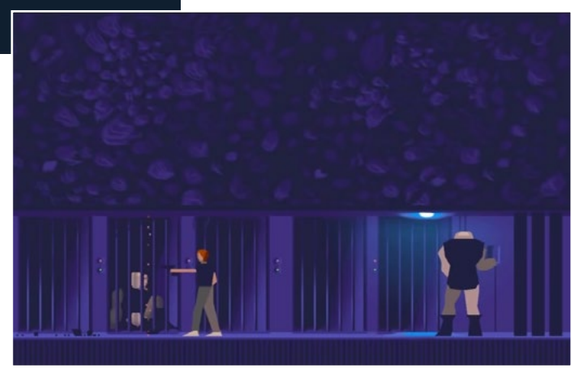
Textové adventúry ostali obl'úbené dlhú dobu a zasiahli aj našu malú krajinu. Priekopníkom týchto hier bol vo vtedajšom Československu František Fuka, ktorý dodal svetu také hry ako Poklad, Indiana Jones 1, 2 a 3, či Podraz 3. Ak sa teraz smejete na fenoméne textových adventúr či nostalgicky spomínate na danú dobu, možno vás prekvapím, ale textovky vznikajú do dnes. Len medzi rokmi 2015 - 2017 vyšlo cez známejších 25 textových hier.



Ďalší vývoj a Slováci v akcii

Súčasne s tvorbou textových adventúr sa vyvíjali aj domáce počítače. Staré archaické videoherné konzoly nahradili domáce osobné počítače ako napríklad Zx Spectrum. Aj tu sa príbeh stále rozprával najmä za pomoci krabice od hry či manuálu. No vývojári neustále pracovali na tom, aby hráči pred hraním nemuseli dlhé hodiny pozerat' na obal a predstavovat' si príbeh hry. Vrcholom 8-bitovej príbehovej éry bol rok 1995, kedy slovenská spoločnost' Ultrasoft vydala hru Twilight: Krajina Tieňov.





Išlo o revolučnú hru pre danú platformu, s naozaj prepracovaným príbehom. Dovolím si tvrdit', že keby túto hru vydajú o pät' rokov skôr, stala by sa svetovým trhákom.

Preview na Twilight sme mohli nájst' aj v časopise Excalibur 49 na strane 7. Ako sa tu môžeme dočítat', príbeh hry sa odohráva okolo hlavného hrdinu, ktorý sa po desiatich rokoch vracia spät' z medzihviezdnej expedície. No už pri pristávaní zist'uje, že so Zemou nie je niečo v poriadku.

Ked'že mu vo vysielačke nik neodpovedá, rozhodne sa pristát' na vlastnú päst' a zistit', čo sa s l'udstvom stalo. Na platforme Zx Spectrum / Didaktik nemal v podstate takýto príbeh obdobu.

A to však nie je všetko – hra obsahovala vel'mi podarené animované intro a outro (vid'. Video). Vd'aka komplexnému príbehu a úvodným animáciám musela byt' hra rozdelená na viacero médií, takže ak ste mali kazetovú verziu, museli ste žonglovat' s kazetami a čakat' pri „štebotaní" magnetofónu. Majitelia disketovej verzie podl'a dobovej preview až taký vel'ký problém nezažívali a žonglovanie s disketami nebolo otravnou záležitost'ou.

Intro nebolo vždy povinnost'ou

Hoci mala už aj hra Twilight intro, to nebolo vždy povinnou jazdou každej hry. Intro, teda úvodná animácia predstavujúca dej bola častokrát kvôli limitovanému miestu obmedzená na textové predstavenie. Intrá samozrejme v hrách nechýbali, no prvé dych berúce intro priniesla hra Another World (1991). Filmová úvodná animácia pôsobila tak dokonale, že ste tomu sami nechceli verit'. Do deja vás vtiahla tak, ako sa to žiadnej inej hre doposial' nepodarilo. Príbeh hry bol v intre vypovedaný tak jednoducho a zároveň dôkladne, že iné spoločnosti ihned' pochopili silu úvodnej animácie. Ved' povedzme si na rovinu, intrá sú súčast'ou hier až do dnešnej doby a bez nich si už žiadnu hru vôbec nevieme predstavit'.

Herné konzoly vracajú úder

Domáce počítače síce na chvíl'ku potlačili Atari, no z d'alekého Japonska prichádza v strede 80. rokov konzola NES. Tá prináša do domácností najmä zábavu v nádhernej farebnej grafike, s menej obmedzeniami a zaujímavým dizajnom samotnej konzoly. Prvé herné pokusy na konzolu prinášajú skôr chabý príbeh na úkor hratel'nosti.

Medzi tie najvydarenejšie môžeme zaradit' určite legendu Mario, ktorého príbeh bol vypovedaný najmä graficky. Mario putuje po hradoch a snaží sa nájst' princeznú. Na svojej ceste sa ale dozvedá, že princezná je vždy v inom hrade.

Takto to pokračuje až do posledného hradu, kde princeznú konečne nájde. Aj v tejto hre hral príbeh druhú kol'aj. Svet hier na NES sa výraznejšie zmenil v roku 1987 s príchodom hry Final Fantasy. Na tú dobu gigantický svet, množstvo dialógov a hra neukrátená o hratel'nost'. Na prejdenie celej hry ste v priemere potrebovali aspoň 18 hodín, ak ste však perfekcionista, museli ste hre venovat' viac ako 34 hodín. Príbeh hry vás zaviedol do úplne nového sveta, kde ste sa stretli so štvoricou známou aj ako Light Warriors. Každý z nich ovládal iný element a spoločne mohli zachránit' svet a porazit' zlo. Zložky ako príbeh a prostredie boli tak prepracované, že si hra získala ihned' srdcia fanúšikov a dočkala sa vel'mi vel'a pokračovaní. Hru Metroid

(1986), ktorá taktiež vyšla na konzolu NES, považujú mnohí za vel'mi dobre spracovanú po príbehovej stránke, hoci sa na oko môže zdat', že príbeh tu je minimálny.

Akonáhle ste hru spustili, uvrhla vás do kože hlavného hrdinu pohybujúceho sa v temnom svete. Jeho identita bola neznáma vd'aka prilbe a tak sa každý hráč mohol vžit' do postavy. Najväčšie prekvapenie však prišlo na záver po finálnom súboji.

Hlavný hrdina sňal svoju prilbu a vy ste zistili, že ste celý čas nehrali za hrdinu, ale za HRDINKU. A to nie je všetko. Metroid mal niekol'ko možných koncov závislých od toho, kol'ko ste hru hrali. Ak ste v hre strávili dlhšiu dobu, nemuseli ste vôbec zistit', že hlavnou postavou je žena.

Autori hry sa tak postarali o vel'mi šikovný marketingový t'ah, ktorý sa v dobe bez internetu ujal viac ako len dobre. Podanie príbehu v hre Metroid v roku 2016 nazvala redaktorka Taylor Stein tzv. „environmentálnym rozprávaním príbehu" a osobne si myslím, že trefnejší názov by sme hl'adali márne.

Ked' sa hry robia podl'a filmu

Nie je to tak dávno, ked' sa hry začali robit' podl'a filmu. Mnohokrát sa v podstate odkopírovala idea filmu, poprípade sa celý dej pretvoril a „voila" mali sme tu hru. Celá takáto súhra so sebou niesla jednu vel'mi dobrú vec a to pozadie a príbeh hry. Ak ste videli film, bolo jednoduchšie si dej a príbeh hry predstavit' a mnohokrát sa hra ani neobt'ažovala príbeh vôbec vylíčit'. Napríklad taký Ghostbusters II (1990) pre NES začínal hned' výberom zo štyroch známych postáv. Každý už poznal príbeh a vedel ako sa postavy správajú. Vel'mi podobnou hrou bola aj hra Lion King (1994), ktorá pre zmenu verne kopírovala scény z filmu a tak, ak ste boli fanúšikom tejto „Disney-ovky', film ste mohli prežit' opät' s ovel'a väčšou dávkou napätia.
A ked'že tento štýl hry fungoval vd'aka symbióze „videl som film – viem príbeh" držali sa hry založené na filmovej predlohe vel'mi dlhú dobu na výslní.

No po akejsi dobe začali tieto hry narážat' na vel'mi tvrdú prekážku, ktorou bola grafika. Ak si zoberieme filmové hry, drvivá väčšina z nich boli arkádové hry, či jednoduchšie akčné striel'ačky. Ak by mal však gameplay hry kopírovat' celý film, vo svojej podstate by tieto hry boli len d'alším pozretím filmu. Samozrejme, bola tu možnost' vymysliet' z daného univerza nový príbeh a vel'mi dobre to spravili napríklad pri Star Wars hrách. No čo v prípade, ak niekto miluje film, ale nehráva hry? Príde potom o vel'ký zážitok a nemôžete predsa niekomu v kine povedat' – pred pozretím tohto filmu si musíte pre pochopenie najprv zahrat' hru. Ďalším nelichotivým aspektom týchto hier bola častokrát aj licencia, ktorú získat' znamenalo „vysolit'" vel'ký kopec peňazí.

Ovládaj svoju postavu myškou

Čím viac sa do popredia predierali PC, tým viac sa ostatné platformy stavali do úzadia. Hardvérový pokrok sa nedal zastavit' a tvorcovia vedeli, že na CD sa dá natlačit' toho ovel'a viac, ako na „kazety" do konzol.Začali vznikat' „point and click" adventúry, ktoré sa v podstate vyvinuli z textových adventúr. Hardvér už nebol tak limitovaný, počítač vedel zobrazovat' obrázky v „nádhernej VGA grafike" a rozprávanie príbehu tak nebolo obmedzené iba na text. A ak ste vedeli rozumne šetrit' miesto na CD, do hry sa dal vložit' aj dabing a hra zrazu naberala iný rozmer.

Príbeh v hre mohol byt' rozprávaný nielen titulkami a grafickým kabátom, ale aj zvukom. Priekopníkom na poli takýchto adventúr bola spoločnost' Lucas Arts. Tvorcovia bravúrne zvládli hernú adaptáciu hry Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure (1989). Hra založená na filme, v podstate odkopírovaný príbeh a možnost' si prežit' film na počítači.

O pár rokov neskôr prichádza hra Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992). Druhé „point and click' dobrodružstvo už prináša svoj VLASTNÝ PRÍBEH. Išlo o niečo nové, neprebádané a niet divu, že sa táto hra stala vel'mi úspešnou. Naviac bol príbeh od filmovej série oddelený a pokial' ste hru nehrali, nemuseli ste sa trápit' s tým, že ste o niečo prišli. „Point and click' adventúry sa na dlhú dobu stali úspešnými najmä vd'aka zložkám, ktoré k vyjadreniu príbehu v hrách boli potrebné – vizuálna stránka hry, textová a neskôr aj audio zložka. Ak stále neveríte, tak sa pozrite na úspech hier ako Gabriel Knight, Broken Sword, The Secret of Monkey Island, Full Throttle, či sériu Quest for Glory.

Príbeh funguje, tak ho používajme všade !

Adventúrne hry ukazovali ako perfektne funguje, ked' hráčovi predhodíme príbeh. Prečo potom nestavit' na príbehovú kartu vždy? Príbeh sa do hier začal dávat' takmer všade. Vel'mi dobrým príkladom boli realtime stratégie, kde príbeh bolo pomerne t'ažké vtesnat'. Takému Command and Conquer (1995) sa to podarilo bravúrne. Pred každou misiou sa spustilo video s brífingom, kde vám niekto vysvetlil danú situáciu a prečo práve teraz útočíme na tejto mape.

Vo svete stratégií potom vel'mi dobre zafungovala aj hra Command and Conquer: Red Alert (1996), kde podobné hrané videá boli tiež. Hra naviac vsadila na udalosti, ktoré boli v danej dobe každému známe. I ked' studená vojna už skončila, l'udia si stále pamätali na obrovské napätie a tak bolo jednoduché im príbeh vylíčit'. A hrané a dabované videá k tomu pomáhali vel'mi dobre. Vrcholom vyjadrenia príbehov bola potom paradoxne stratégia Warcraft 3: Reign of Chaos (2002). Prvé dva diely síce obsahovali príbeh, no bol rozprávaný najmä pomocou textu pred hrou a misiami. Vo Warcraft 3 však prišlo k jednoznačnej revolúcii. Hra obsahovala rôzne videá pre všetky rasy a príbeh bol rozprávaný aj počas misií. Nemuseli ste teda čakat' kým zničíte nepriatel'skú základňu, príbehové vysvetlenia prichádzali aj počas bitiek. Príbeh sveta Warcraftu tak dostával nový rozmer a videá v hre pôsobili neuveritel'ným filmovým dojmom. Niet divu, že z tejto hry vznikol fenomén World of Warcraft (2004).

Ked' sa z hry stane virtuálny svet

Práve jedno z najobl'úbenejších MMORPG World of Warcraft je perfektnou ukážkou toho, ako sa má príbeh v hrách tvorit'. Prvotná „vanilla" hra najprv vrhla hráča do sveta a dala mu možnost' prežit' rôzne dobrodružstvá v gigantickom svete. Zo začiatku ste začínali na úplnom spodku hierarchie a napríklad ste lovili v lese divé svine či zbierali kvetinky. Časom však vaša sila rástla a vaša postava nadobúdala na reputácii. Potom pre vás nebol problém byt' hrdinom, ktorý porazí silného draka, či čarodejníka ničiaceho krajinu. Každý nový datadisk prinášal nové a nové krajiny, príbehy a dobrodružstvá. Vy, st'a hrdina Azerothu, ste prežívali svoj vlastný príbeh, ktorý ste si upravovali nielen v hlave, ale dávali ste ho najavo aj v hre. V rukách ste mohli stískat' vzácny meč a ak ho niekto uvidel, hned' vedel, že patrí hrdinovi čo skolil draka a nemá ho iba tak hocikto. Do hry sa pridávali modifikácie ako Total RP, vd'aka ktorej ste mohli „roleplayovat'". Teda v priamej podstate ste sa vo virtuálnom svete hrali na skutočných hrdinov.

Čím išla doba d'alej, nový hardvér a technológie dovol'ovali v hre viac a viac. Dôkaz môžeme nájst' napríklad v upútavkach na posledné dva datadisky Legion (2016) a Battle for Azeroth (2018). Tie už viac pripomínajú film ako hru. Upútavka má v sebe ukryté všetko, čo má mat' nielen dobrá hra, ale aj skvelý film.

Vrchol dokonalého rozprávania príbehu

Vrchol rozprávania príbehu sme však mohli zažívat' aj v singleplayer hrách a to ovel'a intenzívnejšie. Ked'že sa vývojári nemuseli zaoberat' záležitost'ami ako spracovat' multiplayer, mohli viac peňazí vložit' do iných častí hier. Vznikali tak kultové série ako Mass Effect (2007-2012), či Dragon Age (2009-2014). A tieto dva kúsky patria k tým najlepšie príbehovo prevedeným hrám vôbec. Práve kvôli prepracovanému príbehu bolo finále Mass

Effect 3 kontroverzné. Hráči sa často tak vžili do hlavného hrdinu, že nechceli pripustit' jeho smrt', či koniec ktorý by neskončil dobre. Je pravdou, že finále šlo urobit' možno trošku lepšie (a aj preto vznikol nový patch s vysvetlením), no stále príbehové ukončenie patrilo k najlepším ukončeniam vôbec. Opačne to mala zas séria Dragon Age. Hoci boli prvé dva diely perfektné, na vesmírnu hru Mass Effect sa nechytali. Problém bol pravdepodobne v slabej previazanosti príbehových liniek. Vrchol zažila až hra Dragon Age: Inquisition (2014), ktorá konečne obsahovala to, čo nám doteraz chýbalo. V týchto dvoch „umeleckých dielach" vytvorili vývojári niečo naozaj fantastické – symbiózu medzi príbehom a gameplayom, ktorá nebola

nijako limitovaná. Hra obsahovala krásny grafický vizuál, filmové scény, dobrú hudbu a k tomu aj kopu textu. A aj po tých pár rokoch je t'ažké tieto hry vôbec prekonat'. Osobne mám pocit, že sa vývojári boja vytvorit' nový príbeh, značku, či svet. Avšak ak sa neboja a idú do toho na plno, vzniknú perfektné hry ako Horizon: Zero Dawn, The Last of Us, či séria Uncharted. A propos, ak si pozriete vývoj série Uncharted, určite mi dáte za pravdu, že medzi prvým a posledným pokračovaním je naozajstný posun, čo sa týka najmä príbehu. Minulý rok do pokusu vytvorit' niečo nové a odlišné išlo aj malé indie štúdio Ninja Theory. A podarilo sa im vytvorit' neopakovatel'ný zážitok v hre Hellblade: Senua's Sacrifice.

Príbeh hry sa odohráva v hlave hlavnej hrdinky, ktorá trpí psychickými problémami a pokúša sa dostat' do mytologického pekla Helheim. Počas hrania hry počúvate rôzne hlasy, radia vám, alebo vás nabádajú na zlé veci. Vývojári túto hru odporúčajú hrat' práve preto so slúchadlami, pretože audio vnem je v Hellblade viac ako len dôležitý.

Od dokonalosti k jednoduchej dokonalosti

Príbeh sa nemusí rozprávat' len priamo a vel'a hier (najmä tie umeleckejšie ladené) sa vracajú spät' v čase. V roku 2012 vychádza titul The Journey. Hra v ktorej sa ani tak vel'a nedočítate a ani nebudete počut' žiaden rozhovor. No aj napriek tomu vd'aka prostrediu rozpráva jeden z najzaujímavejších príbehov vôbec. Navyše, príbeh v hre každý môže pochopit' trochu inak. A nie je nič lepšie ako sledovat' diskusiu, kde si viacero l'udí medzi sebou hovorí, ako príbeh pochopili.

Neustály vývoj vpred

Vývoj rozprávania príbehu v hrách sa bude neustále vyvíjat' a bude napredovat'. Nie je žiadnym tajomstvom, že hry už dlhšiu dobu berú svoju inšpiráciu vo filmoch a filmových scénach. A možno raz sa vd'aka virtuálnej realite a novým technológiám do takéhoto sveta aj naozaj dostaneme. A možno nie sme ani tak d'aleko, ved' taký Fallout 4 VR či Skyrim VR nám to už trochu dovol'ujú.

Zdroj: Reddit, AtariAge, ComputerMuseum, Fuxoft, Databaze-Her.cz, Excalibur 49 s. 7, HowLongToBeat, News Report 1983, Microsoft

Dragon Ball FighterZ

KAŽDÝ SA MÔŽE STAŤ BOJOVNÍKOM SO SILOU ZNIČIŤ CELÝ SVET

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Bandai Namco
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ prepracované herné režimy
+ vizuálne spracovanie
+ jednoduchý systém ovládania postáv
+ možnosť komplexne kombinovať útoky v bojoch 3 vs 3

- zdvojnásobená cena DLC kvôli 8 novým postavám
- spočiatku príliš jednoduchý a monotónny príbehový režim

HODNOTENIE:

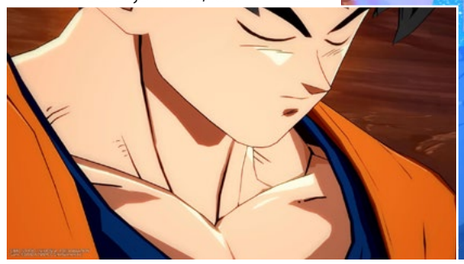
★★★★★

Ak sa vo vás ukrýva chuť bojovať, určite zbystrite svoju pozornosť, pretože na trh prichádza Dragon Ball FighterZ. Ide o hru, ktorá prináša bojovníkov zo sveta Dragon Ball na moderné konzoly i PC. Bez ohľadu na to, či ste veterán alebo iba začiatočník v žánri bojových hier, Dragon Ball FighterZ vás určite zabaví.

Dragon Ball FighterZ nie je prvá bojová hra zo série Dragon Ball, Arc System Works sa totiž rozhodli pre návrat ku klasike. Výsledkom ich vývojárskej snahy je detailne vypracovaná 3D grafika zasadená do 2D perspektívy, typickej pre tento žáner.

Hra je po všetkých stránkach inšpirovaná anime seriálom Dragon Ball FighterZ, respektíve Dragon Ball Super, a ponecháva si všetko, čo na nej majú fanúšikovia radi. Úvodné obrazovky privítajú hráča dynamickou hudbou a ukážkou plnou akcie. Hráčovi teda už neostáva nič iné ako prevziať na seba rolu niektorého z bojovníkov, ktorí dokážu jedným útokom prevrátiť mestá hore nohami, a boj sa môže začať.

V Dragon Ball je všetko prehnané a táto expresivita nechýba ani tu. Hráči sa môžu tešiť na útoky plné výbuchov pohlcujúcich celú obrazovku, taktiež môžu nepriateľa poslať naprieč horami a rozbiť tak polovicu planéty. Nechýbajú ale ani šialení bojovníci, ktorí sa kvôli zdolaniu nepriateľa pokojne odpália, poprípade ho premenia na čokoládu, zjedia a absorbujú tým jeho silu. Jednoducho sa pred nami otvára uletený svet Dragon Ball v hernej podobe so všetkým, čo k nemu patrí.



Príbehový režim v bojovej hre prekvapí

Príbeh nebýva často dôvodom, kvôli ktorému hráči siahajú po bojových hrách, napriek tomu ale Dragon Ball FighterZ ponúkne bezpochyby niekoľko hodín zábavy aj v príbehovom režime. Ten je rozdelený na tri časti, pričom každá ponúka iný pohľad na príbeh. V prvej časti na seba hráč prevezme úlohu známych hrdinov, v druhej sa pozrie na konflikt z pohľadu záporákov a tretia ukrýva zaujímavé prekvapenie. Pravdou ostáva, že fanúšikovia Dragon Ball si príbeh hry užijú viac než ostatní hráči, keďže hra nestráca čas predstavovaním jednotlivých postáv a prechádza od jedného boja k druhému.

Bojovníci počas toho kričia, nabíjajú svoju energiu, zomierajú, vtipkujú, spomínajú na staré stretnutia, trénujú a robia všetko preto, aby porazili svojich nepriateľov. Pritom všetkom stále ostávajú verní svojim osobnostiam zo seriálu.

Hráč v príbehu postupuje na mapách, ktoré pripomínajú hraciu plochu spoločenskej hry. Každá mapa má určený maximálny počet ťahov, je však na hráčovi, či sa rozhodne hneď si zmerať sily s finálnym nepriateľom alebo sa pokúsi získať viac spolubojovníkov, či bude trénovať alebo si iba zabojuje s inými protivníkmi, čím získa skúsenosti pre svoje obľúbené postavy a bojom si odomkne špeciálne schopnosti, ktoré mu pomôžu v náročnejších súbojoch.

Treba si ale dávať pozor, pretože ak vyprší počet vašich ťahov, nastáva automatická prehra a celú mapu treba odohrať od začiatku.

Nie je prekvapením, že takýto formát funguje v bojovej hre, ktorej predloha je v podstate tiež iba o súbojoch medzi tými najsilnejšími. Je ale prekvapivé, koľko detailov boli vývojári schopní vložiť do časti hry, ktorá je v iných tituloch často zabudnutelná. Príbehový režim zároveň nie je navrhovaný iba na jedno hranie a jednotlivé mapy je možné zopakovať si, či už len tak pre zábavu, tréning alebo pre odomknutie skrytých scén a postáv. Grafické spracovanie je natoľko detailné, že súboje plné akcie vyzerajú ako vystrihnuté z anime,

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

respektíve v mnohých prípadoch vyzerajú aj omnoho lepšie než seriálová predloha.

Každú časť príbehového režimu začína hráč iba s jednou postavou a postupne si odomkne viac bojovníkov. Súbojmi sa zvyšuje úroveň postáv, ich vlastnosti a body života. To je dôležité, pretože zranenia po skončení boja nemizneú a sú prítomné až kým neprídete na koniec danej mapy. To podporuje hranie za viac postáv a zároveň zvyšuje schopnosti samotného hráča.
Pre každý súboj si totiž môže hráč vybrať jedného až troch bojovníkov, nakoľko väčšina súbojov prebieha vo formáte 3 vs 3. Popri posilnení jednotlivých postáv je možné odomknúť si špeciálne schopnosti pre celý tím, ktoré zvyšujú celkovú silu útokov, výdrž, počet získaných skúseností alebo poskytujú iné výhody v boji. Napriek tomu však prvá časť hry nepredstavuje takmer žiadnu výzvu a taktizovanie je postavené najmä na výbere schopností, čo môže byť zbytočnou stratou času, ak hráč dobre zvládne boj za jednu či dve postavy. Náročnosť sa ale postupne zvyšuje a najviac dá zabrať v závere hry, kde je zároveň aj limitovaný počet zvolených bojovníkov.

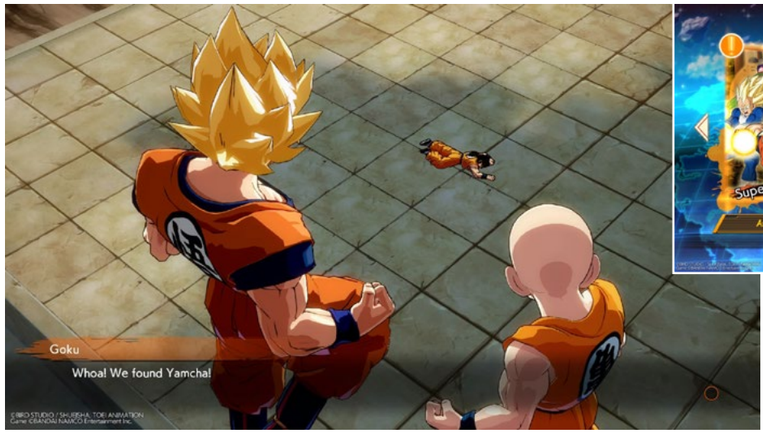
Jednoduché pre nováčikov, komplexné pre veteránov

Celkovo až 24 hrateľných postáv dáva priestor pre tvorbu veľkého množstva tímov. Bojovníkov je možné počas súboja striedať alebo ich privolať na vykonanie rýchleho útoku, a tak je výhodou poznať všetkých. Aj preto vyniká rozsiahly príbehový režim hry, ktorý hráča naučí ovládať väčšinu z postáv. Naučiť sa ovládať 24 postáv v bojovej hre môže na prvý pohľad vyzerať hrozivo, no tu sa prejavuje šikovnosť tvorcov. Príkazy pre základné útoky má každá postava rovnaké a aj pre vykonanie špeciálnych alebo super útokov je potrebné naučiť sa stláčať maximálne dve smerové tlačidlá, jedno tlačidlo pre útok a zapamätať si cenu energie daného útoku.

Každá postava má navyše 3 automatické combo útoky, ktoré sa vykonajú iba zopakovaním základného útoku. Pre fascinujúce údery, pri ktorých všetko vybuchuje, sa tak netreba učiť naspamäť 20 rôznych príkazov pre každú postavu a prežívať kŕče v rukách pri ich zadávaní, čo podstatne znižuje náročnosť hry pre nováčikov v tomto bojovom žánri hier.

Hoci sa môže na prvý pohľad javiť, že hra je až príliš zjednodušená a väčšina postáv sa líši iba výzorom, opak je pravdou. I keď je vstup do hry nenáročný, platí tu pravidlo, že je jednoduché začať, no ťažké stať sa majstrom. Jednotlivé útoky je jednoduché vykonať, no majstrovstvo spočíva v tom, ako ich spojiť a načasovať. Pritom treba mysliť nielen na aktuálne ovládanú postavu, ale aj dvoch bojovníkov, ktorí čakajú v záskoku. Navyše v tomto žánri nie sú súboje tých najlepších o tom, kto si najlepšie zapamätá rôzne kombinácie pre taký a onaký útok, ale o tom, kto ich dokáže najlepšie využiť a predvídať svojho protivníka.

Príbehový režim pre jedného hráča je iba malá časť toho, čo Dragon Ball Z ponúka. Väčšinu času, počas ktorého hráč nebude bojovať, strávi pobehovaním v hernom lobby, čo je virtuálna miestnosť pre desiatky hráčov. Každý je tu prezentovaný hernou postavičkou, ktorú si vyberie a môže s ňou pobehovať medzi ostatnými. Lobby slúži ako náhrada klasického menu (ktoré je ale stále možné pomocou skratiek použiť) a zároveň vytvára sociálne prostredie pre hráčov. Je tu možné komunikovať pomocou predvolených správ a vstupovať do vzájomných súbojov. Pri voľbe režimu pre viacerých hráčov je možné bojovať proti hráčom z celého sveta alebo iba proti hráčom z daného lobby. Popri bežných súbojoch 3 vs 3 existuje aj ranked mód, v ktorom hráč získava body a umiestnenie podľa počtu výhier. Dokonca je možné vytvoriť skupinu hráčov, ktorí budú môcť proti sebe bojovať a ostatní budú sledovať, ako sa im darí, prípadne sa do bojov môžu aj



zapojiť. Nechýba ani turnajový režim hrania, ktorý sa dá usporiadať aj lokálne a stavia proti sebe postupne hráčov, kým sa neurčí ten najlepší z nich. Pre tých, ktorí sa radi zlepšujú, je prítomný rozsiahly tréningový Practice mód. Ten poskytuje možnosť plniť rôzne vopred definované úlohy alebo je možné iba voľne bojovať proti umelej inteligencii. Tí náročnejší tu však nájdu možnosť zadať umelej inteligencii príkazy, ktoré má opakovane vykonávať. To určite príde vhod, keď sa hráč bude snažiť zdolať nejakú nepriateľskú taktiku a funguje to hlavne v spojení s Replay módom. Ten ukladá 100 posledných zápasov hráča a popritom zverejňuje aj tie najlepšie zápasy medzi hráčmi vo svete, ktoré sú hodnotené na základe sledovanosti alebo ich zverejnia priamo vývojári či vydavateľ Dragon Ball FighterZ – spoločnosť Bandai Namco Entertainment. Replaye majú možnosť zobraziť input hráčov, teda tlačidlá, ktoré boli stlačené na vykonanie útokov a tie sa dajú preniesť a uložiť priamo do tréningového režimu hrania.

Kazia lootboxy a DLC super hru?

Dragon Ball FighterZ sa nevyhlo trendu moderných hier, a tak prichádzame k lootboxom a DLC. Lootboxy majú, našťastie, v Dragon Ball FighterZ iba kozmetický charakter. Hraním príbehu, súbojmi proti iným ľuďom a plnením špeciálnych úloh získava hráč hernú menu Zeni. Za ňu je možné kúpiť si jeden alebo 10 náhodných predmetov.
V nich môže hráč nájsť postavičku, ktorú ovláda v hernom Lobby, farebnú schému pre bojovníka v hre, obrázky určené pre komunikáciu s inými hráčmi a iné maličkosti, ktoré priamo neovplyvňujú hrateľnosť. Získavaním duplikátov zbiera hráč špeciálnu menu, ktorú je možné vymeniť za špecifické predmety.

Pre Dragon Ball FighterZ je dostupný aj Season Pass, ktorý hráčom v budúcnosti odomkne až 8 postáv. Tie momentálne nie sú v hre dostupné a nie je ani jasné, o aké postavy presne pôjde. Zrejmé je však určite to, že tieto postavy dostanú iba hráči, ktorí si za ne zaplatia. Ak ale budú navrhnuté rovnako ako tie, ktoré už v hre sú, nebude nutné za hru priplácať. Momentálne sú si všetky postavy rovnocenné, aspoň teda v rámci možností hry. Niektorí bojovníci sú na prvý pohľad silnejší, je jednoduchšie za nich hrať a disponujú útokmi, ktoré je ťažšie prekaziť. No práve tréningový režim a možnosť naučiť sa útoky a ich slabiny vďaka nahrávkam zápasov tu zohrávajú veľkú rolu. Každý má totiž svoju slabinu a je iba otázkou skúseností, či ju hráč dokáže nájsť.

Zhrnutie

Dragon Ball FighterZ je hra, ktorú by si nemal nechať ujsť žiadny fanúšik Dragon Ball univerza. Zároveň ide o kvalitný titul na poli bojových hier. Svojou jednoduchosťou priláka mnohých hráčov, ktorí sa bojovým hrám vyhýbali kvôli ich zložitému ovládaniu. Hoci väčšina hráčov skočí do príbehového režimu iba kvôli možnosti odomknúť si postavu hlavnej záporáčky hry, Android 21, zároveň je tento režim ideálna príprava pre online hranie. Vďaka množstvu postáv, štýlu súbojov a prepracovaným režimom hrania ale dokáže Dragon Ball FighterZ zaujať aj náročnejších hráčov, ktorí si už zvykli na zložitejšie pôsobiace hry.

Peter Bagoňa

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

Monster Hunter World

DOPOSIAĽ NAJLEPŠIA MH HRA !

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčné RPG
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá hrateľnosť
+ bojový systém
+ more možností
+ svet a level dizajn

- nelogické menu
- neintuitívne mechanizmy

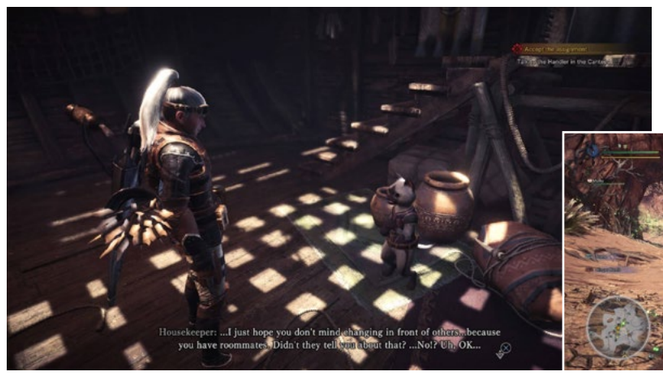
HODNOTENIE:

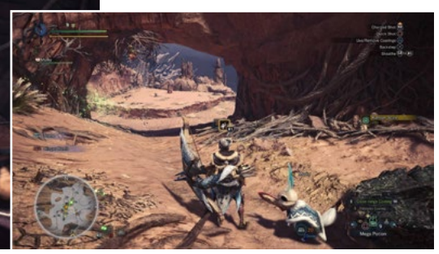
★★★★★

Monster Hunter patrí medzi série, o ktorých síce veľa ľudí počulo, no málokto ich hral. Veľmi populárna a nadmieru úspešná séria však má svoju nemalú komunitu a každá z hier si so sebou nesie veľmi vysoké hodnotenia. Po prvý raz tak prichádza MH aj ako mainstreamová multiplatforma, ktorá má priniesť svet monštier medzi širokú verejnosť.

Monster Hunter séria až doteraz vychádzala výlučne na Nintendo, a tak sa jej popularita nerozšírila až do takých rozmerov, aby ju bežne poznal každý hráč. Veľa z nás, ktorí sa o hry zaujímame o čosi viac, sme o sérii počúvali chvály a novinky, no málokedy sme niečo z toho zažili z prvej ruky. O kvalite série nepochybne svedčia aj hodnotenia všetkých častí, ktoré sú ukážkovo vysoké diel za dielom, no aj komunita hry, ktorá od prvého dielu len narastá. Nie je preto žiadnym prekvapením, že po oznámení prvého multiplatformového dielu Monster Huntera séria nabrala úplne nový stupeň popularity.

Každá Monster Hunter hra je definovaná niekoľkými charakteristickými mechanizmami. K nim patrí neodmyslitelné chodenie na dlhé questy, kde ste si museli pripraviť vlastné jedlo, dávať si pozor, kde ho konzumujete (keďže počas toho nemôžete bojovať) a ikonické rozdelenie mapy na niekoľko oblastí. Tento recept, ktorý obsahuje omnoho viac vecí, funguje už roky, no Capcom tentokrát išiel proti múdrosti: „Neopravuj niečo, čo nie je pokazené," a do novej modernej verzie priniesol more zlepšení. Mapy sú plne otvorené, môžete používať veci počas chôdze a boje sú menej obmedzujúce.





Prvú z dôležitých zmien definuje už samotný názov série - World. Každá z nových máp ponúka komplexný – niekoľko vrstvový ekosystém plný tajomstiev, života a všetkého, čo k tomu patrí. Aj po niekoľkých desiatkach hodín budete aj v začiatočnej lokácii objavovať nové veci o vašom okolí. No čo je najlepšie, veľa vecí vo svete je spravených tak, aby dávali zmysel a vedeli ste sa k nim dostať tak, ako by ste to urobili aj v reálnom svete. Na každé veľké monštrum, ktoré budete lovit', pripadajú desiatky malých zvierat, hmyzu, rastlín a iných postáv, ktoré robia svet neuveriteľne živým.

Monster Hunter ale, samozrejme, nie je len o prehľadávaní sveta a zbieraní materiálov (aj keď to tvorí veľkú časť hry). Pripravte sa na to, že budete čelit' tým najväčším aj najviac cool príšerám, akým ste kedy čelili. Zabudnite na pomalé a niekoľkominútové boss boje z Dark Souls. Síce sa k nim dajú prirovnať, no tentokrát to bude trvať niekoľko desiatok minút, vyžadovať more odhodlanosti a doslovného lovu, keď budete musieť svoju korisť často naháňať a hľadať, keďže nebude len nečinne stáť a bojovať s vami aj keď vie, že prehráva. Vaša lovená korisť sa počas boja niekoľkokrát stiahne, aby sa najedla, doplnila sily alebo vás prepadla a bude len na vás, aby ste ju hľadali a lovili, kde a kedy bude treba. S tým neodmyslitelne súvisí aj prostredie, v ktorom lovíte a zatiaľ čo niekedy vám poskytne unikátne možnosti a výhodu, inokedy budete bojovať v nehostinnej láve alebo v jedovatom prostredí, ktoré vám boj podstatne sťaží. Či sa už rozhodnete toto prostredie akceptovať a adaptujete sa naň, alebo radšej nalákate korisť do iného, priateľskejšieho prostredia, kde ste si napríklad prichystali pasce – to je len na vás.

Dizajn príšer, ktoré budete lovit', bol aj v minulosti silnou stránkou Monster Huntera, no teraz mali vývojári po prvýkrát možnosť skutočne sa na nich vybúrit' na moderných platformách. Boje preto budú také nezabudnuteľné, že na ne budete spomínať ešte nasledujúce dni. Rovnako ako skvelo monštrá vyzerajú, majú aj kompletne odlišné osobnosti a vlastnosti. Vďaka elementom, ktoré používajú, akým agresívnym spôsobom útočia alebo sa sťahujú, či dokonca volajú na pomoc iné monštrá svojho druhu, bude každý lov osobitý boss fight a žiadne z monštier vám nedaruje nič zadarmo.

Počas lovov do hry vstupuje aj samotný ekosystém sveta. Nie je ničím nevídaným, že sa dve Alfa monštrá stretnú na svojom teritóriu a pustia sa do seba, čo vám často poskytne čas na oddych, damage zadarmo a v neposlednom rade neskutočný pohľad na boj dvoch masívnych monštier. To, samozrejme, môžete často využiť takticky aj vo svoj prospech a ak už máte aký-taký prehľad o mape sveta, môžete niektoré monštrá nalákať do teritória iných, ktoré si budú domáce územie automaticky brániť. Tieto, ale aj mnohé podobné mechanizmy posúvajú Monster Hunter na úplne iný level, a to nehovoriac o porovnaní s akoukoľvek konkurenciou. Lovenie týchto monštier je väčšinou pomerne zdĺhavá

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

záležitost', na ktorú musíte prísť patrične pripravení. Nehovoriac o výbave, ktorú si vylepšujete naozaj hlbokým systémom upgradovania, na ktoré používate materiály z ulovených kúskov monštier,

Budete potrebovať aj poriadnu výbavu v znamení rôznorodých použiteľných predmetov. Lov niektorých naozaj silných drakov môže trvať aj 30 minút a takíto giganti si s vami často vedia poradiť jednou či dvomi ranami.

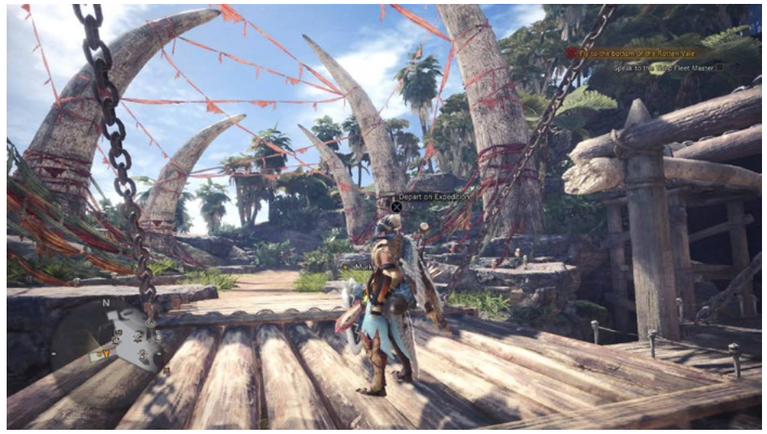
Preto je boj naozaj taktický a dal by sa nazvať pomalým tancom a čakaním na správne príležitosti – ako naozajstný lovec. Trpezlivosť bude vašou najväčšou zbraňou.

Váš život ale nie je jediné, čo vás v týchto bojoch tlačí. Jednotlivé misie na lovenie špecifických cieľov sú často časovo ohraničené a môžete zomrieť iba určitý počet krát. Pokojne sa tak môže stať, že kvôli nepozornosti na začiatku hneď zomriete 2-krát a na úspešné ukončenie misie si tak budete po zvyšok hry počínať úplne bezchybne.

Ten pocit, keď sa vám takto podarí ulovit' váš cieľ, nahradí len málo vecí, pretože o tom práve Monster Hunter je. Dlhé a masívne boje, ktoré overia všetky vaše schopnosti, vás na konci odmenia neskutočným pocitom zadosťučinenia.

Nevýhodou je aj veľmi reálna šanca, že po hodine boja si misiu zopakujete, lebo vám došiel čas alebo ste proste zomreli.

Tento pocit neprináša nič dobré, až dovtedy, kým sa vám podarí pomstiť a vtedy pochopíte, o čom to celé je a navyše získate nové skúsenosti. Na výber máte



14 typov zbraní a na rozdiel od iných RPG neriešite žiadne štatistiky vašej postavy ako takej, ale všetko sa odvíja od vašej výbavy, ktorá definuje vaše skilly, špeciálne schopnosti, ako aj typy útokov.

Žiadna hra ale nie je dokonalá a Monster Hunter síce má navrch v mnohých ohľadoch, no zadržuje ho jeho minulosť. Bohužiaľ, vývojári aj v novej verzii zachovali mnohé archaické a úplne neintuitívne mechanizmy, medzi ktoré patrí hlavne menu, orientácia v ňom a rovnako aj multiplayer.

Menu má mnoho záložiek, často neviete na čo sú, ako ich využiť a v podstate by sa dalo spracovať miliónkrát lepšie. Rovnako na tom je aj multiplayer, ktorý síce funguje skvelo, no iba ak viete ako vlastne funguje, čo vám hra nevysvetľuje úplne najlepšie.

Pripojiť sa do spoločnej hry s kamošmi je menšia maturita, a to nehovorím o spustení a pripojení sa do spoločnej misie. Keď sa vám už ale podarí dostať sa do hry, všetko funguje rovnako skvelo ako v sólo hre. Niekoľko vylepšení by sa určite dalo nájsť aj na ovládaní menu počas boja.

Keď sa rozprávam s veteránmi Monster Hunter série o týchto neduhoch, väčšinou dostávam zábavné odpovede typu: „Mal si vidieť, ako to bolo v minulých dieloch. Toto je jedna báseň." Koniec koncov sme sa vždy zhodli na tom, že by tieto mechanizmy tak či tak potrebovali prerobenie a zmodernizovanie a jediná vec, ktorá im v tom bráni, je ich archaická minulosť, ktorá proste do dnešného sveta nepatrí. A už vôbec nie do takejto rýchlej a plynulej hry.

Verdikt

Toto je modernizácia, ktorú Monster Hunter potreboval. Dostať sa na moderné platformy, spraviť sérii poriadny základ a potom už len vylepšovať a vylepšovať. Prvý moderný a multiplatformový Monster Hunter má všetko, čo od neho mohli hráči čakať.

Novým hráčom sa bude miestami zastavovať rozum nad niektorými nelogickými mechanizmami, no dá sa na ne zvyknúť a v budúcich dieloch snáď budú prerobené.

To ale nemení nič na tom, že World je jednoznačne jedna z tohtoročných najväčších peciek a každý hráč, ktorý má čo i len čiastočne rád podobný štýl hier, výzvy alebo sa len chce kvalitne zabaviť, by si mal Monster Hunter World zaobstarať a pustiť sa do najväčšieho lovu, aký kedy zažil.

Richard Mako

CREATIVE®
SOUND BLASTERX® PRO-GAMING
#GAMERSFORLIFE
H5 TOURNAMENT EDITION
PROFESIONÁLNE HRÁČSKE KÁBLOVÉ SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM
• Zosilnená oceľová a hliníková konštrukcia
• Pamäťová pena a koženkové náušníky
• Naklonené 50mm FullSpectrum meniče
• Odnímateľný mikrofón na redukciu okolitého hluku
• Dynamický zvukový podpis: Výrazné výšky, stredy a hĺbky zabezpečujú vyvážený a prirodzený zvuk so zvýšenou čistotou a presnosťou
ODNÍMATEĽNÝ MIKROFÓN
50mm
G1
ZVUKOVÁ USB KARTA SO 7.1 PRIESTOROVÝM ZVUKOM
• Jednoduché USB zapojenie
• Natívny 7.1 kanálový vstup pre presné pokyny a pozíciovanie
• Prehrávanie zvuku s vysokým rozlíšením 24-bit/96kHz
• Hárdverovo programovateľný zvukový podpis pri spárovaní so slúchadlami Sound BlasterX H5 Tournament Edition
• Slúchadlový zosilňovač s nízkou výstupnou impedanciou 2.2 Ω
7.1/5.1 USB
SCOUT MODE
blasterx.com

Kingdom Come: Deliverance

O SLOVO SA HLÁSIA ZLATÉ ČESKÉ RUČIČKY

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: Warhorse Studios
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá atmosféra
+ príbeh, najmä v prípade vedľajších úloh
+ nezabudnuteľný soundtrack
+ súbojový systém

- optimalizácia
- občasné problémy s úlohami
- postava Jindřicha je nepresvedčivá
- začiatok sa príliš natáhuje

HODNOTENIE:

★★★★☆

A je to tu! Po našich prvých dojmoch, ktoré sme vám sprostredkovali v deň vydania, konečne prinášame aj finálny pohľad na prvotinu českého štúdia Warhorse, o ktorom si konečne môžeme urobiť celkový obraz.

Cesta k finálnemu vydaniu hry však nebola taká jednoduchá. Niektorí možno stratili aj akúkoľvek nádej, avšak po neúspechu v podobe hľadania distribútora, skvelej Kickstarter kampani a komplikovaného vývoja, môžeme konečne prehlásiť, že stredoveké RPG Kingdom Come: Deliverance je tu, medzi nami, a darí sa mu.

Jindřich je klukem vesnickým

Už od celkového úvodu nám hra ukazuje o čo v nej až do konca pôjde. Kingdom Come predstavuje reálnu podobu života v českom stredoveku, s celou svojou surovosťou a každodennou rutinou. Príbeh sa sústreďuje okolo mladého kováčovho syna Jindřicha, ktorý v jeden úplne obyčajný deň stratí všetko, na čom mu dovtedy záležalo. Chtiac-nechtiac, dostane sa do konfliktu mocností, ktoré si v krajine vybavujú svoje účty. Spory dvoch bratských panovníkov sa vyostrili do nezmyselného krviprelievania a drancovania, ktoré odplynili životy mnohých ľudí, vrátane toho vášho. V tomto momente som si uvedomil, že Jindřich nebude predstavovať žiadneho hrdinu a práve jednoduchým a pozvoľným tempom si to postupne uvedomíte aj vy. Neovládate vlastne ani taktiku boja, preto sa všetko musíte postupne učiť.

Hra vás však v žiadnom prípade nevodí za ruky. To, čo platilo v iných podobných hrách, by ste tu hľadali márne. Ste človek z mäsa a kostí a tomu musíte podriadiť aj svoje správanie.

Spočiatku som mal problém vžiť sa aj do hlavnej postavy, teda do roly kováčovho syna. Stále som totiž čakal na nejakú iskru, ktorá mi umožní vžiť sa do jeho kože, no nakoniec som sa toho nedočkal.

Aj keď autori jasne stanovili pravidlá, ktoré by vás mali nútiť k stotožneniu sa s hlavnou postavou, budete s tým mať, pravdepodobne, problém. Je to škoda, pretože ak sa pozrieme na iné ústredné postavy, zistíme, v niektorých prípadoch pôsobia naozaj realisticky a a nie je problém zhltnúť každé jedno ich slovo. Možno to bol ale len môj osobný problém a vy si Jindru nakoniec obľúbite. Vráťme sa na chvíľku k úvodu hry, ktorý sa tiež odkláňa od bežne zabehnutých kolají a vy v ňom celkom strácate akúkoľvek príležitosť na preskúmanie otvoreného sveta české prostredia v 15. storočí.

Prvé hodiny hrania patria striktne nalinkovaným pasážam a vy musíte plniť želania vývojárov. Toto mi spočiatku trocha vadilo, avšak postupne som si uvedomoval, že takto je to vlastne dobré a pre mňa samotného aj životne dôležité.

Ani samotné preniknutie do príbehu vám nebude robiť žiadny problém a určite v ňom pocítite rukopis Daniela Vávru, čo je skvelé. Až nastane situácia, v ktorej ste konečne vhodení do otvoreného sveta, určite sa v ňom stratíte, za to vám ručím.

Skyrim a Zaklínač sú jednou vecou, Deliverance však niečo celkom iné

Hratelnosť a mechaniky značne odbočujú od bežných RPG hier. Už len z dôvodu, podotýkam, plne funkčného systému bez fantasy prvkov a príšer, ktoré sú akýmsi znakom RPG hier, je jasné, že Kingdom Come: Deliverance hrá na celkom inú nôtu.

Spôsob rozprávania príbehu je svojím spôsobom lineárny, čo spôsobuje intenzívnejší herný zážitok, no na strane druhej nemáte pocit uzatvorenia, nie ste frustrovaní, čo sa aj mne osobne veľmi páčilo.

Napriek tomu, že sú postupy miestami zbytočne zdĺhavé a únavné, a to hlavne vo svojich úvodoch, nepovažujte to za žiadne zásadné mínus, rozhodne to má svoje opodstatnenie.

Ako som už povedal, nečakajte žiadne dungeony, fantasy veci a príšery. Tu hrá prvú ligu reálnosť a obraz života v danom období.

Viem si predstaviť, že sa niektorí z vás pozastavia nad otázkou, čo takýto otvorený svet vlastne ponúkne a či to

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

môže byt' zábavné. Áno, môže, ale záleží na tom, čo od toho očakávate – a práve toto je miesto, na ktorom sa láme chlieb.

Namiesto spomínaných všakovakých tradičných vecí z iných fantasy RPG hier je vašou odmenou skúmanie prostredia, nedotknutej prírody a impozantných hradov. Každé miesto je vel'mi špecifické a ponúka vedl'ajšie úlohy, ktoré vás zabavia na dlhé hodiny, ked'že sa dokážu rozvetvit' na niekol'ko ešte zaujímavejších pasáži.

Cestou vyhladnete

Jedným z kl'účových prvkov hry je jeho reálnost', ktorá sa zameriava nielen na samotné okolie, ale predovšetkým na vás. Jindřich nie je žiadny nadprirodzený hrdina, je z mäsa a kostí a tomu sa musíte prispôsobit'.

Tak, ako vo vašom reálnom živote, aj tu musíte jest', pit' a spat'. Toto všetko však dokáže byt' niekedy otravné a vy si musíte už dopredu premysliet', či ste schopní sa vydat' tou či onou cestu.

Autori však zašli ešte d'alej, ked'že sa počas svojich potuliek dokážete dokonca zašpinit' a to sa netýka len oblečenia, ale napríklad aj tváre. Toto všetko nie je len estetickým prvkom, pretože neraz zistíte, že sa na vás l'udia pozerajú úplne inak, ked' ste špinaví a inak, ked' je zas zjavné, že sa o seba staráte.

Veci si môžete očistit' a tvár umyt' napríkladv kadi s vodou, prípadne to vybavíte v kúpel'och za pomerne značný poplatok naraz. Kúpele vám dokonca pomôžu k úplnému zregenerovaniu zdravia, avšak môžete si navolit', o čo máte záujem a to je skutočne super. Zaujímavé je tiež vrstvenie oblečenia, ked'že hra umožňuje nosit' na sebe niekol'ko vrstiev. Neobliekate si predsa zbroj na holé telo.

Tieto veci jasne ukazujú už niekol'kokrát omiel'anú reálnost' života, navyše som ostal doslova šokovaný, ked' som si pred jedným questom odložil mäso, aby som nezostal hladný a na moje počudovanie som sa neskôr pri jeho konzumácii otrávil. Dôvod?

Mal som ho vo vreckách odložené príliš dlho, pokazilo sa. Ani cestovanie nie je prechádzka ružovou záhradou. Spočiatku šliapete pekne po vlastných, neskôr dostanete koňa a možnost' zrýchleného cestovania, no v každom prípade budete riešit' prakticky všetko len behom.

Problémom je pritom často samotný kôň. Práve tu môžeme vidiet', že to nie je úplne dotiahnuté do konca, ked'že na koni cestujete v podstate len vy a len málokedy aj samotní obyvatelia. Problematický je aj pathfinding a nepomohli mu ani aktualizácie.

Tieto veci na vás môžu pôsobit' frustrujúco, ked'že sa hra ukladá po dlhšej dobe, prípadne po ukončení nejakej úlohy. Môžete so systémom trochu vykašl'at', ak si nájdete pohodlnú postel' a vyspíte sa – vtedy sa hra uloží.

Iste, je tu možnost' uložit' hru aj manuálne v menu, no k tomu potrebujete nápoj „Sejvovici", ktorá vám umožní ukladat' hru. No ani v tomto momente nemáte vyhrané, ked'že po vypití nápoja budete v podstate na určitú chvíl'u opití, čo so sebou občas prinesie problémy. Spočiatku to možno budete vnímat' ako problém, no postupne sa tomu prispôsobíte a ja rozhodne patrím k tým hráčom, pre ktorých táto vychytávka môže ostat', i ked' autori uvažujú o zmene tohto systému.

Menšie príbehové klišé

V úvode som spomínal, že v príbehu je cítit' Vávrov rukopis, čo nemôžem spochybnit'. No aj napriek tomuto je v určitých pasážach cítit' predvídatel'nost' a príbehové klišé hlavného príbehu. Netvrdím však, že by vás mal nudit'. Nechcem nič prezrádzat', ked'že by som vás nerád obral o herný zážitok, no v každom prípade rátajte s rôznymi zvratmi a prekvapeniami.

O poznanie lepšie sú na tom vedl'ajšie úlohy, ktoré vd'aka svojmu osobitnému významu perfektne dopĺňajú hlavný príbeh. Pokial' pôjdete do hĺbky, dozviete sa množstvo zaujímavých informácií o živote v danom období ,o panovníkoch či miestnych obyvatel'och. Riešenie hlavných či vedl'ajších úloh vsádza predovšetkým na rozhovory.

Budete skúmat' a spovedat' miestnych a razom zistíte, že prakticky akákol'vek činnost' sa odzrkadl'uje vo vašich rozhodnutiach, ktorým budete musiet' čelit'. Systém questov je preto, dovolím si povedat', jedným z najprepracovanejších, aké som kedy videl.

Postupne zistíte, že akékol'vek riešenie úloh je možné previest' prakticky bez toho, aby ste museli niekoho zabit', teda až na jednu výnimku, tú však teraz nebudem špecifikovat'.

Ideálne je teda viest' dialógy tak, aby ste svoju karmu dostali na tú správnu úroveň, o čom vás hra pravidelne informuje.

Iste, občas sa stane, že budete nutné niečo ukradnút', prípadne prelomit' zámok na truhlici, aby ste sa niekam posunuli, no sú to viac-menej nútené veci.

Pokial' ide o samotné kradnutie, musíte byt' obozretní aby vás nikto nevidel, pretože je z toho problém a rovnako tak aj predaj kradnutých vecí, ked'že nie každý obchodník ich od vás kúpi.

Gamepad náš každodenný

Otváranie truhlíc je v tejto hre kapitola sama o sebe. Predovšetkým za to môže fakt, že na gamepadoch je to o poznanie t'ažšie. Musíte nájst' správnu polohu, v ktorej je možné otáčat' zámkom a súbežne, v správnom momente, sa pokúsit' o odomknutie. Toto chcú vývojári ešte prepracovat', takže je možné, že sa to zmení.

Ked' už som pri tom gamepade, tak ho rozhodne môžem odporučit', aj ked' hráte PC verziu. V skratke, ovel'a lepšie sa mi hra ovládala týmto spôsobom, ako kombom myš a klávesnica. Využil som to predovšetkým v prepracovanom systéme súbojov.

Práve toto je posunuté na úplne inú úroveň, než na akú ste zvyknutí. Musíte zadávat' presný smer útoku a rovnako tak musíte vystihnút' správny moment, kedy zaútočit' a kedy sa bránit'. Zžit' sa so súbojovým systémom vám trochu potrvá, ale ako som hovoril, hra na vás ide pomaly a všetko sa postupne naučíte. Ja osobne som preferoval moment prekvapenia a prikrádania sa, než na niekoho priamo zaútočit'. Boj jeden na jedného je celkom fajn, prípadne zvládnutie dvoch nepriatel'ov naraz. Len čo ich však je viac, nastáva skutočný problém a miestami i chaos, v ktorom to neraz končí nejasnou smrt'ou.

Ani to prikrádanie sa však nemusí byt' výhra, ked'že problém robí predovšetkým umelá inteligencia. Tá sa správa miestami ozaj hlúpo a vy žasnete, že je niečo také možné. Zarazila ma situácia, ktorú som spomínal aj v prvých dojmoch, v ktorej leje ako z krhly a vy vidíte obyvatel'ov relaxovat' pri ohníku a kotlíku guláša.

Nároky na železo

Dokážem, samozrejme, pochopit', že hra žije spolu s vami, faunou, flórou a obyvatel'mi, ked'že všetko je počítané v reálnom čase a to si žiada svoju daň. Navyše, grafické spracovanie je na vysokej úrovni a minimálne tak návšteva lesa je nezabudnutel'ným zážitkom.

Modely sú spracované vynikajúco a samotné vyobrazenie pre nás známeho prostredia je skutočne na špičkovej úrovni. Technológia CryEngine, ktorá hru poháňa, vyniká predovšetkým v spomínaných lesoch, kde je kladený dôraz na detail na skutočne vysokej úrovni.

To isté platí aj o zvukových efektoch a sprievodnej hudbe. Tá plynulo reaguje na situácie a bez nejakých zásadných skokov perfektne sekunduje dianiu na obrazovke. Ešte doteraz mi znejú tie

tóny v ušiach. O skladbu sa postaral český skladatel' Ján Vltava a pre mňa je to jeden z najlepších soundtrackov, aké som kedy mal možnost' v hre počúvat'.

Horšie je to so samotnou optimalizáciou, ktorá nepatrí do kategórie úspešných. So snímkovými prepadmi majú problémy aj majitelia najvýkonnejších zostáv.

Navyše, nie je to len problém so situáciami, v ktorých je na obrazovke rázom množstvo objektov a efektov.

Prepady spozorujete aj v zdanlivo jednoduchých rozhovoroch, čo nie je nič príjemné. Ja som nechal hru optimalizovat' v GeForce Experience a na zostave s procesorom Intel Core i5-4590, 16GB DDR3 operačnej pamäte a grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 1060 (6GB) mi navolil softvér stredné detaily v rozlíšení 1080p.

V tejto konfigurácii sa hra hýbala v rozmedzí 35-55fps, no aj tak vedela miestami prepadnút' aj pod 30 snímok za sekundu.

O týchto problémoch však vývojári vedia a snažia sa ich opravit', respektíve dostat' ich do čo najviac uspokojivého stavu.

Bugfest

Pôvodne som to chcel hre natriet', čo sa týka samotných chýb v hre, Mal som možnost' hrat' ju už pred jej pred vydaním, keďže som pracoval s novinárskou kópiou a tých chýb tam bolo požehnane.

Predovšetkým to boli problémy s rozhovormi, nedostatky pri úlohách a cyklické chyby. Následne však vyšiel Day One Patch s nejakými menšími záplatami a musím potvrdit', že v tomto ohl'ade ide o značné zlepšenie.

Pre mňa je to niečo ako malý zázrak, že v našich končinách vznikol mamutí projekt, akým je bez pochýb RPG hra a zásade vel'mi úspešná hra. Do dnešného dňa sa predalo zhruba milión kópií a vývojári sú určite viac než spokojní.

Na hre stále aktívne pracujú a pokial' trend aktualizácií bude pokračovat', tak väčšinu technických problémov chalani a dievčatá z Warhorse určite vyriešia.

Dabing

So samotným vydaním sa čoraz častejšie skloňovalo slovo dabing, presnejšie ten český. Mnoho fanúšikov si nedokázalo predstavit' českú hru zasadenú do českého obdobia, bez českého dabingu.

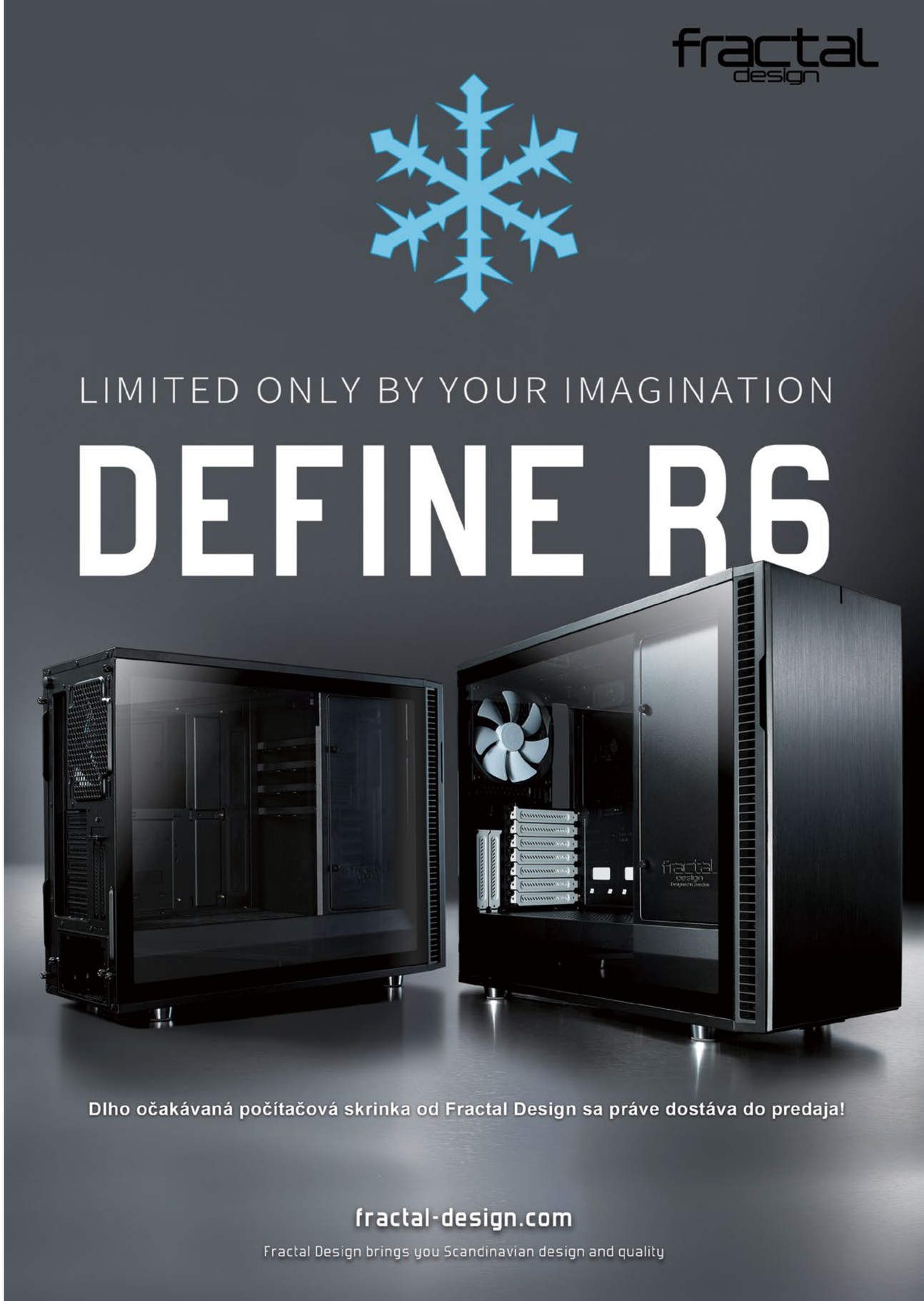
Autori to vyriešili skvelou lokalizáciou textov do češtiny, no dabing chýba. Toto je niečo, čo rozhodne nechcem kritizovat', navyše tam je stále šanca, že sa českého dabingu dočkáme. Mne však naozaj vadil ten anglický akcent, ktorý mi miestami rezal uši.

Verdikt

S hrou Kingdom Come: Deliverance som si dával na čas, čo možno nelahodilo nášmu šéfstvu, avšak musím úprimne povedat', že som sa snažil vychutnat' si hru a ohodnotit' ju čo najlepšie. Ked' som si spísal plusy aj mínusy a uvažoval som o nich, vychádzalo číslo, ktoré v našom bodovacom systéme udelit' nemôžem.

Viem, že vel'a hráčov má v obl'ube, ak sú hry pohodlné a taktiež sa hrajú jednoducho, toto však nie je môj príklad a vždy bažím po inovatívnych veciach. Nemusia to byt' úplne zásadne zmeny, ale akákol'vek snaha o ňu je pri hrách drahým artiklom. Kingdom Come: Deliverance ponúka niekol'ko inovatívnych vecí a nie je to hra pre úplne každého. Avšak ukazuje, že aj hra takéhoto štýlu môže vo svete prerazit' a prerazila. Kupujte!

Ján Schneider



WD My Cloud Home 6 TB

Súkromný cloud za prívetivú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD
Dostupná cena: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

+ jednoduchá inštalácia
+ základná NAS funkcionalita
+ cena len o pár desiatok eur vyššia ako cena samotného disku
+ prístup k dátam z celého sveta
+ dobrý pomer ceny a výkonu
+ moderný dizajn
+ dáta pod vlastnou kontrolou

- rozšírená funkcionalita je platená
- neprístupnosť disku
- chýbajúca redundancia

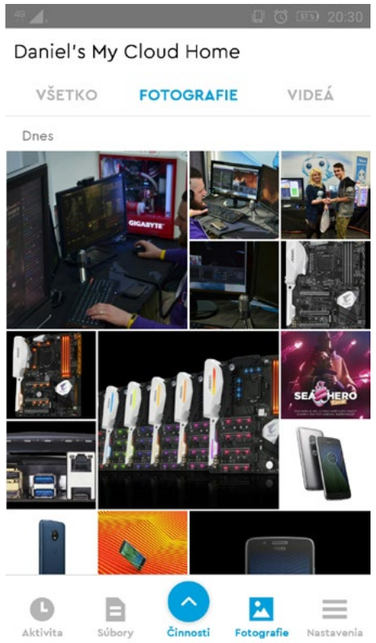
ŠPECIFIKÁCIE:

Typ úložiska: HDD
Formát disku: 3,5"
Kapacita disku: 2 TB až 8 TB
Rozhranie externé: USB 3.0 (3.1 gen1), LAN
Počet pozícií pre disk: 1 ks
Podporované operačné systémy: Windows 7 a vyššie (iba 64-bit), Mac OS X Yosemite a vyššie
Podporované mobilné operačné systémy: iOS 9 a vyššie, Android 4.4 a vyššie

HODNOTENIE:

Ak náhodou nežijete v jaskyni, určite ste sa už stretli so slovíčkom Cloud či so slovným spojením cloudové úložisko. Tento výraz sa nezvykne prekladať do slovenčiny, lebo mať dáta v obláčiku neznie ani vyspelo, ani bezpečne. Avšak mať prístup k dátam z každého kúta sveta a z viacerých zariadení je, nepochybne, veľkou výhodou cloudových úložísk. Existuje rad riešení, ktoré sú zadarmo a zdalo by sa, že ani netreba premýšľať nad tým, či si dáta takto zálohovať alebo držať. Stále málo ľudí si uvedomuje, že tieto riešenia majú nemálo nástrah alebo potenciálnych chýb, kvôli ktorým nemusia byť tou správnou voľbou ani s cenovkou nulovej hodnoty. Čo ale robiť v prípade, ak nemožno veriť cloudu od veľkých spoločností a tradičné NAS zariadenia sú príliš drahé? WD My Cloud Home sa aspoň na papieri javí ako skvelá odpoveď, ako svoje dáta držať prístupné a pritom v bezpečí.

Cloudové úložiská a ich využívanie sa stále viac rozširuje. To ale neznamená, že vaše dáta sú v bezpečí alebo že nie sú používané na účely, s ktorými by ste mohli mať problém. Už dávnejšie som sa v recenzii jedného plnohodnotného NAS riešenia zamýšľal nad tým, že pokiaľ za nejakú službu na internete neplatíte, ste predajným artiklom vy sami. Respektíve – vaše dáta. Nie že by spoločnosti ako Google, Microsoft či Dropbox priamo predávali vaše súbory, ale keďže sú vaše dokumenty, hudba, či filmy na ich hardvéri, môžu spoločnosti napríklad získavať cenné informácie



o vašich preferenciách, nákupoch alebo o vašich zvykoch. Cena použitel'ných NAS zariadení sa ale začína na cene okolo 200 eur, a to do nich ešte treba dokúpit' disky. Preto riešenie od spoločnosti WD, ktoré ponúka tú najzákladnejšiu a asi aj najdôležitejšiu funkcionalitu s cenou od 130 eur za 2 TB verziu, znie naozaj zaujímavo. Ku nám prišla na otestovanie verzia s diskom ponúkajúcim kapacitu 6 TB, ktorá dokáže pokryt' menšiu domácnost' alebo vystačí pre používatel'a s väčším množstvom digitálneho majetku.

Obal a jeho obsah

V moderne pôsobiacej krabici menších rozmerov ladenej do kombinácie bielej a svetlo modrej farby, sa ukrýva jedno vel'mi zaujímavé zariadenie spolu s napájacím adaptérom, LAN káblom a neodpustitel'nými brožúrkami. Balenie vyzerá dostatočne odolne, aby ochránilo zariadenie aj pred nešetrnejším zaobchádzaním, hoci by som osobne uvítal nárazníky z peny alebo kartónu a nie z tenkého plastu.

Prvé dojmy a spracovanie

Samotnému zariadeniu sa takmer nedá nič vyčítat'. Vizuálna stránka pôsobí naozaj moderne a vd'aka kompaktným rozmerom určite nebude prekážat' alebo zavadzat', či sa ho už rozhodnete umiestnit' k routeru, alebo na prístupnejšie miesto. Kombinácia bieleho povrchu v lesklom prevedení hornej časti a matného strieborného spodku imitujúceho kov uspokojí aj náročnejších záujemcov. Zamrzí však pribalený LAN kábel a napájací adaptér, ktoré sú v čiernej farbe, a tak ich treba skrývat', aby príliš nekontrastovali so samotným zariadením. Takisto ma trochu prekvapila absencia tlačidla na vypnutie/zapnutie zariadenia, ktoré sa nachádza na dvojdiskovom variante, no na jednodiskovom nie. My Cloud Home ponúka už nainštalovaný disk, ku ktorému sa v jednodiskových modeloch bežný zákazník len tak jednoducho nedostane. Moderné disky ale už aj niečo vydržia a v spoločnosti WD mysleli aj na správne odvetrávanie, takže je takmer celá spodná a vrchná časť rebrovaná a vzduch môže jednoducho prúdit' okolo disku. V neposlednom rade sa na prednej strane ukrýva podsvietený pásik a indikátor pripojenia k internetu.

Hardvér a výkon

Celé zariadenie poháňa štvorjadrový RealTek procesor s taktom 1,4 GHz a 1GB RAM. To úplne postačuje na bežné prehliadanie, ale pri streamovaní na viacero zariadení to už môže byt' málo. Takisto netreba čakat' žiadne vel'ké možnosti enkódovania videa. Rýchlost'ou My Cloud Home neohúri, nakol'ko disponuje iba bežným hardiskom a gigabitovým ethernetom. Tieto dva faktory obmedzujú rýchlost' na maximálne 120 - 125 MB/s, no pri bežnom používaní pokojne počítajte s rýchlost'ami od 10 do 80 megabajtov v závislosti od kvality pripojenia a druhu súborov, ktoré sa zapisujú, či čítajú.

Softvér a vychytávky

Správne NASko ale, samozrejme, neslúži iba na ukladanie dát. Jednou z hlavných výhod NAS riešení je možnost' pristupovat' k dátam z viacerých zariadení či dokonca cez internet z celého sveta. WD My Cloud Home nie je výnimkou, a tak po navštívení My Cloud Home stránky na internete a nainštalovaní My Cloud Home programu na počítač či aplikácie na smartfón, získava používatel' rad funkcií, ktoré by pri bežnom disku v hlúpej krabičke nemal. Celý proces inštalácie, nájdenia zariadenia a prístupu k nemu je vel'mi jednoduchý a zvládne ho každý – aj menej technicky zdatný používatel'. V úplnom základe ponúka My Cloud Home možnost' ukladat' súbory, či pristupovat' k nim z lokálnej siete aj z celého sveta cez mobilnú a počítačovú aplikáciu či webové rozhranie. Okrem st'ahovania a nahrávania súborov je ale možné napríklad cez mobil priamo prehliadat' fotky, či dokonca streamovat' video súbory. Prekvapivé ale je, že na streamovanie hudby priamo cez mobil najskôr treba stiahnut' a nakonfigurovat' aplikáciu Plex, ktorá funguje ako klientský mediálny server, hoci musím poznamenat', že táto aplikácia je platená a jej free verzia ponúka iba okresaný zážitok. Po jej správnom previazaní a nakonfigurovaní je však možné cez ňu počúvat' hudbu či streamovat' iné médiá bez ich predošlého st'ahovania priamo na zariadenie. Ďalšími šikovnými službami v My Cloud Home je WD Backup, cez ktorý si môžete nastavit' automatické zálohovanie, WD Drive Utilities – aplikácia, ktorá dáva pozor na stav zariadenia či DriveSecurity od spoločnosti Eset, ktorá sa vie postarat' o ochranu proti vírusom. Príjemná je tiež možnost' jednoducho si zálohovat' súbory, ktoré už máte napríklad na Google Drive či v inom cloudovom riešení. Niektoré služby sú zadarmo, iné sú, nanešt'astie, platené, ale pri cene samotného zariadenia nie je možné brat' túto skutočnost' ako príliš vel'ké mínus.

Zhrnutie

Pokial' neveríte cloudovým úložiskám iných spoločností a nemáte možnost' investovat' 400 až 1000 eur do plnohodnotného NAS zariadenia, ale radi by ste mali prístup k svojím súborom aj mimo domova, potom je potenciálnym riešením My Cloud Home. WD sa rozhodlo ponúknut' akýsi medzikrok so základnou funkcionalitou cloudového úložiska a síce okresanou, ale stále prítomnou funkcionalitou NAS zariadení. Pokial' sa dokážete zaobíst' bez funkcií, akou je jednoduché streamovanie hudby či pár NASkových vychytávok a neprekáža vám vel'mi absencia redundancie, či nemožnost' jednoducho disk vymenit' alebo zvýšit' jeho kapacitu, môžeme vám potom odporučit' My Cloud Home a jeho 6 TB verziu ponúkajúcu asi najlepší pomer ceny k výkonu.

Daniel Paulini

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

TP-Link Archer MR400

Router nielen na doma

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Výkon a efektívnosť zachytávania 3G/4G signálu
+ Skvelá možnosť pre ľudí bez DSL/VDSL pokrytia
+ Možnosť fungovať aj ako DSL router
+ Prehľadné menu a jednoduché nastavenie

- Magnet na odtlačky a nečistoty
- Slabšie pokrytie Wi-Fi

ŠPECIFIKÁCIE:

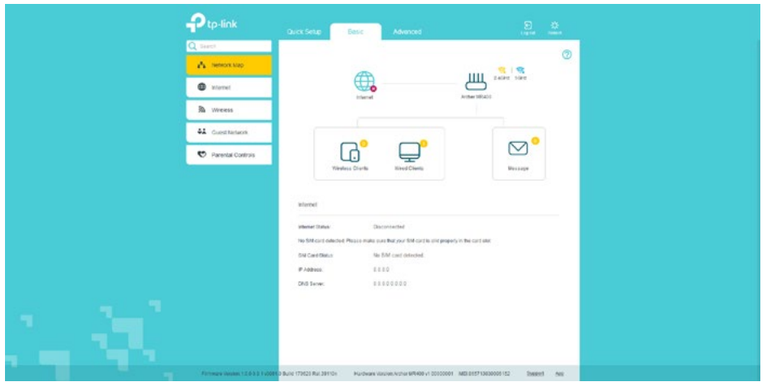
Počet externých antén: 2
Počet LAN portov: 3
Rýchlosť LAN: 10/100 Mb/s
Wi-Fi: Áno
Typ WiFi: B, G, N, AC, A
Dátová priepustnosť: 867 Mb/s, 450 Mb/s
Frekvenčné pásmo: 2,4 + 5 GHz
3G : Áno
4G/LTE: Áno
ADSL/VDSL: Nie
USB: Nie
Obsah balenia: Router, Napájací zdroj, RJ45 kábel, Príručka, Adaptéry na SIM karty
Podporované operačné systémy: Windows 98 až Windows 10, MAC OS, NetWare, Unix, Linux

HODNOTENIE:

★★★★☆

Stále viac ľudí využíva na pristupovanie ku krásam internetu mobilné zariadenia a aj ich mobilný internet. Mobilní operátori na Slovensku ponúkajú stále lepšie pokrytie a pohli sa dobrým smerom aj čo sa dátových limitov týka. Bežný používateľ, ktorý nepotrebuje streamovať FullHD filmy a seriály alebo sťahovať nové hry, si vystačí aj s 10 až 20 gigabajtami dát, ktoré sú už dostatočne cenovo dostupné. Jeden oranžový operátor dokonca ponúka 4G internet s limitom 300GB za nepríliš veľký peniaz. A tu práve do hry vstupuje zariadenie s menom Archer MR400, ktoré je kombináciou routera a 4G/LTE modemu.

Rýchlosťami sa 4G/LTE pokrytie približuje DSL a VDSL riešeniam, ale narozdiel od nich nemusí ostávať tento router na jednom mieste neustále pripojený ku káblu. Ak máte obytný príves alebo chodíte cez víkendy na chatu, bude vás možno Archer MR400 zaujímať. Jeho hlavnou výhodou totiž nie je iba možnosť spracovávať mobilný signál a vytvárať Wi-Fi hotspot či posielať internet ďalej cez ethernet kábel, ale oproti bežným USB modemom či lacným zariadeniam je ovela lepší v zachytávaní týchto signálov. Dve antény, ktorými disponuje



a ktoré sú na bežných routeroch určené na vysielanie Wi-Fi signálu, totiž slúžia na úplne opačný účel, a to zachytávanie 3G a 4G siete. Vďaka tomu sľubuje toto zariadenie naozaj stabilný a rýchly internet aj na miestach, na ktorých sa môžu iné zariadenia alebo smartfóny tvárit' ako mimo signálu.

Obal a jeho obsah

Novšie zariadenia od TP-Linku sa už tradične ukrývajú vo veľmi moderne vyzerajúcich obaloch ladených do svetlomodrej farby s detailami v bielej a tmavšej modrej. Vnútri krabice sa nachádza samotný router v čiernej farbe, ktorý je uložený do kartónového obalu z recyklovaného papiera. Okrem neho je v balení aj pár brožúrok, dve odmontované antény na zachytávanie signálu, napájací adaptér, jeden štandardný RJ-45 ethernetový kábel, a keďže ide hlavne o 4G modem, tak aj adaptéry, ktoré aj z orezaných SIM kariet spravia štandardne veľké karty pasujúce do otvoru na zadnej strane routera.

Prvé dojmy a spracovanie

Archer MR400 sa po stránke dizajnu a povrchu nanešťastie inšpiruje trendom lesklých plastov. Takmer okamžite po odstránení ochrannej fólie sú na zariadení viditeľné nečistoty a odtlačky prstov. A keďže ide o router, ktorý je určený nielen do domácností, ale je využiteľný aj na cestách či menej frekventovaných miestach ako napríklad chaty, bude udržanie jeho čistého zovňajšku ťažko uskutočniteľné. Inak ale router vyzerá naozaj dobre a jeho jednoduché krivky a kompaktný dizajn sa nestratia ako v modernej domácnosti, tak pri kempovaní v dodávke. Tvar antén je mierne neštandardný, s plochejším dizajnom ako pri normálnych routeroch, ale to je dané ich funkciou prijímať signál a nie ho vysielať. A navyše takto dodavajú zariadeniu špecifický výzor.

Nastavenia a softvér

Používateľské rozhranie zariadení od TP-Link bolo vždy nadmieru intuitívne a príjemné na používanie, ale po poslednom veľkom update sa nedá popísať inak ako perfektné. Otázka zapojenia routera a nastavenia všetkých dôležitých aj nedôležitých vecí trvá len pár minút a ani pri hľadaní tých najbližších podrobností som nemal žiaden problém alebo sa cítil stratený. Či už som sa do routeru pripájal cez LAN kábel, bezdrôtovo alebo cez mobilnú aplikáciu, pripojenie bolo vždy maximálne stabilné a nenarazil som počas celého používania na žiaden zádrhel.

Testovanie a výkon

Podľa spoločnosti TP-Link tento router podporuje viacero šikovných funkcií, ako je napríklad takzvaný beamforming, teda automatické tvarovanie Wi-Fi signálu, aby boli pripojené zariadenia v čo najlepšom pokrytí.

S teoretickou klasifikáciou AC1350 pre obe pásma, 2.4 GHz a 5 GHz by mal byť schopný prenášať dáta až rýchlosťami 450 Mbit/s a 867 Mbit/s. Keďže ale zariadenie nedisponuje žiadnymi extérnymi anténami, jeho výkon je mierne limitovaný.

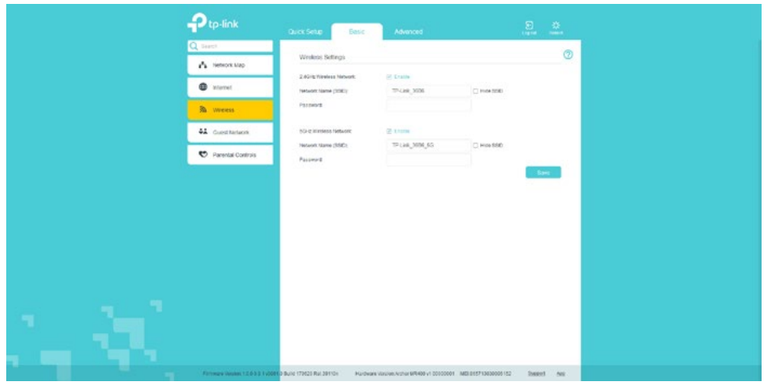
Pri pripojení na 5 GHz pásmo začali rýchlosti a stabilita pokrivkávať po cca desiatich metroch a jednej stene. Pri 2.4 GHz pásme bolo pripojenie stabilné aj vo vzdialenosti 20 metrov, ale rýchlosti neboli ničím úžasné. Samozrejme, pri používaní 3G/4G internetu bude záležať aj od kvality mobilného pokrytia, ale s tým som počas testovania nemal najmenšie problémy.

Zhrnutie

Pokiaľ nemáte možnosť pripájať sa k internetu tradične káblovo alebo by ste radi ostali pripojení aj na cestách či chate, môže byť TP-Link Archer MR400 tým správnym riešením. Môcť pripojiť rad zariadení ako káblom, tak aj na Wi-Fi a šikovnosť, s akou dokáže tento router zachytávať a využívať aj slabé mobilné pokrytie, je niečo, čo určite ocení veľa ľudí.

Jeho cenovka ale nie je najnižšia a takisto nepoteší jeho nižšia výkonnosť, čo sa týka Wi-Fi signálu, preto pred jeho kúpou určite pouvažujte, či sa vám stabilnejší internet a mierne vyššie rýchlosti za týchto pár nedostatkov oplatia.

Daniel Paulini



ADATA XPG Storm RGB

Funkčný swag

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ moderný dizajn
+ RGB podsvietenie
+ množstvo podporovaných RGB programov
+ dobré výsledky chladenia

- oplatí sa len pre výkonné SSD disky

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ produktu: Chladič
Použitie: M.2 SSD
Aktívne chladenie: Áno, zabudovaný ventilátor
Maximálne otáčky: 16500 RPM
Maximálna hlučnosť: 25 dBa
Podporované programy: AURA Sync, Mystic Light, RGB Fusion a iné

HODNOTENIE:

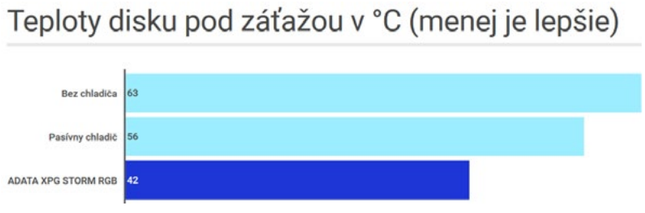
★★★★☆

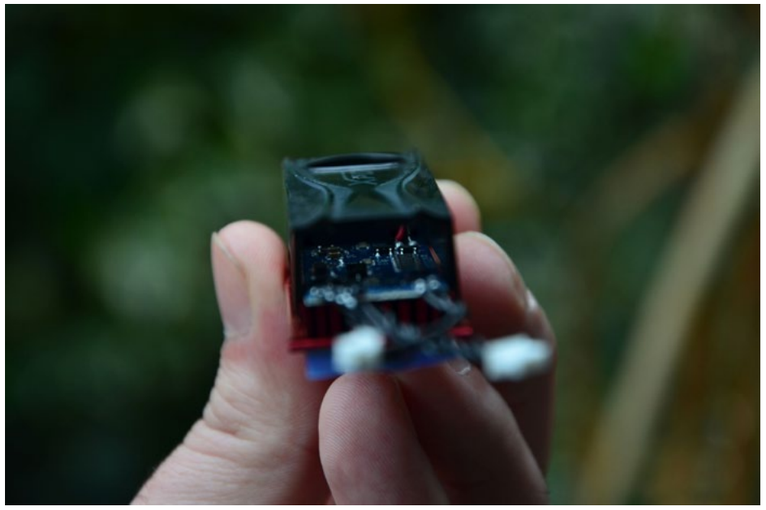
Výkonný hardvér. Všetci ho chcú, niektorí ho aj skutočne vlastnia. Iba malá skupina ľudí ale naozaj vie, akú dôležitú úlohu zohráva správne chladenie. Samozrejme, o nutnosti chladiť procesor a grafickú kartu je napísaných snáď trilión článkov a natočených milión videí. Chladenie sa však so zvyšujúcim výkonom netýka iba týchto dvoch komponentov. Pre trend posledných rokov, keď sa cena naozaj výkonných SSD diskov, a hlavne vo formáte M.2 približuje možnostiam bežných smrteľníkov, je možno práve správne chladenie SSD-čiek najčastejšie neriešeným problémom. To sa ale môže v budúcnosti nejednému používateľovi vypomstiť a aj preto sa na trhu objavili viaceré riešenia, ktoré by sa mali postarať o dlhú životnosť všetkých SSD diskov. Jedným z najzaujímavejších je to od spoločnosti Adata a jeho meno, XPG Storm RGB, sľubuje prinajmenšom zaujímavú funkcionalitu.

Kto by to bol ešte pred pár rokmi povedal! Aj tie najvýkonnejšie počítače najväčších herných šialencov sa pred piatimi či desiatimi rokmi držali pravidla, že čiernou farbou alebo rôznymi odtieňmi šedej a béžovej sa nič nepokazí. Na procesore vrčal jeden malý ventilátor a niektoré grafické karty aktívne chladenie ani nemali. Čoraz viac ale prevláda presvedčenie, že každý jeden počítačový komponent musí ponúkať minimálne nejakú formu podsvietenia, hoci najlepšie je priamo RGB, čiže možnosť vyberať si z celého spektra dúhy. A takisto je nutné pre vysoký výkon aj tieto komponenty chladiť. XPG Storm RGB sa pokúša spojiť tieto dva svety do jedného.

Obal a jeho obsah

Balenie všetkých novších produktov z radu XPG sa drží štandardnej čiernej farby s veľkým logom XPG a na prednej strane sa nachádza popis základných funkcií a pár doplnkových informácií v monochromatickom prevedení je na strane zadnej. To zaujímavé sa ale, ako vždy, ukrýva vnútri.





Tým mám, samozrejme, na mysli samotný XPG Storm RGB, ktorý predstavuje spojenie hliníkového chladiča a krytu so zabudovaným mikro ventilátorom. Nakoľko ide o podsvietený komponent a navyše s ventilátorom, sú v balení aj dva káble na pripojenie ku matičnej doske alebo k zdroju a jedna redukcia z molex na 3-pin kábel. Okrem toho je už v balení len pár skrutiek na uchytenie.

Prvé dojmy, vizuál a spracovanie

Ako prvé musím prezradiť, že XPG Storm nevyzerá zle. Ponúka moderný dizajn, hoci jeho oblejšie krivky pri zapnutom podsvietení nemusia pasovať do každého počítača. Ale oproti tomu, ako vyzerajú podaktoré M.2 SSD-čka od rešpektovaných výrobcov, je to naozaj veľmi veľký krok správnym smerom. Ja som XPG Storm testoval priamo na M.2 SSD disku Adata XPG Gammix S10, tiež známeho ako Adata SX7000, ktorého recenziu si môžete prečítať tu, ale aj na takomto peknom kúsku dokázal XPG Storm vyriešiť jeden menší, no stále otravný estetický problém.

Chladič na tomto špecifickom SSD-čku je totiž po nainštalovaní do počítača hore nohami. A nie že by som trpel nejakou obsedantno-kompulzívnou poruchou, ale vedomie, že je niečo v počítači naopak, hoci by byť nemuselo, mi pár nocí nedalo spať. XPG Storm inak pôsobí veľmi kvalitným dojmom. Na spodnej hliníkovej časti, ktorá dolieha na samotný disk, je nalepený špeciálny materiál, ktorý je používaný aj pri chladení komponentov grafických kariet a mal by zabezpečiť spoľahlivú výmenu tepla z disku do chladiča. Inštalácia je otázkou niekoľkých skrutiek a zapojenia káblikov do tých správnych konektorov. Osobne ale odporúčam tento chladič inštalovať na čistú matičnú dosku bez prekážajúcej grafickej karty či iných komponentov.

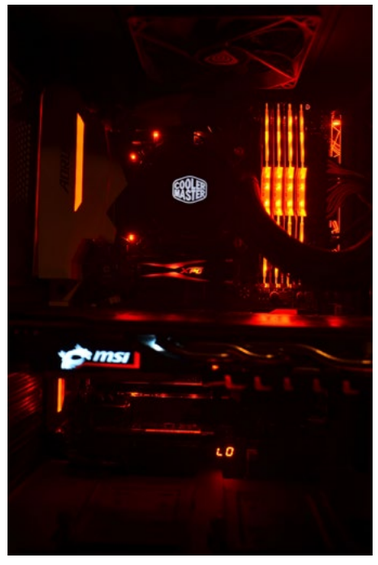
Podsvietenie a schopnosti chladenia

XPG Storm už na obale hrdo hlási podporu rozličných programov od rôznych výrobcov. Nemal by preto byť problém meniť farby či režimy podsvietenia s Asus AURA SYNC, MSI Mystic Light Sync alebo aj s Gigabyte RGB Fusion. V informáciách na stránke výrobcu sa spomína, že podporované by mali byť aj ďalšie programy, ako napríklad Asrock RGB LED, ale pred kúpou odporúčam upraviť si prieskum kompatibility. Osobne som všaknemal problém meniť podsvietenie ani cez Mystic Light, ktorým ovládam grafickú kartu od MSI, ani cez RGB Fusion, ktorý sa stará o svetielka na matičnej doske. Pravdou ale je, že pokiaľ by XPG Storm slúžil iba ako podsvietený kryt na M.2 SSD-čka, bola by jeho cenovka mierne nad 20 eur privysoká. V Adata ale sľubujú znížiť teploty diskov až o 25% oproti bežným pasívnym chladičom alebo na diskoch bez chladičov. Na to bolo treba vytiahnuť zo zásuvky tepelnú sondu a odskúšať, ako sa veci majú v rôznych scenériách. O vyťaženie disku sa postaral program CrystalDiskInfo a teploty boli merané so základným pasívnym chladičom, bez neho a s aktívnym chladením v podaní XPG Storm. Výsledky, ktoré na jednej strane príjemne potešili ukázaním funkčnosti aktívneho chladenia a na druhej strane poukázali na jeho potenciálnu potrebu, si môžete prezrieť v grafe nižšie.

Zhrnutie

Počítačové komponenty odchádzajú pre rôzne príčiny. Zlé napájanie, inštalácia či, nedajbože, poškodenie vodou sa spomínajú najčastejšie. Vysoké teploty ale pri životnosti komponentov zohrávajú tiež veľmi dôležitú rolu. Pri meraní teplôt na disku Gammix S10 by ma teploty pod 70°C veľmi netrápili. Treba ale mysliet' na to, že tento disk sa nachádza v nadmieru dobre chladenej zostave a takisto nepatrí medzi tie najvýkonnejšie, či teplo sálajúce kúsky. Preto, keď už máte alebo plánujete minúť stovky eur za výkonné M.2 SSD, je lepšie si jeho šťastné fungovanie bez strachu zo straty dát či jeho funkčnosti poistiť týmto šikovným a dokonca dobre vyzerajúcim produktom za pár desiatok eur.

Daniel Paulini



Genesis Cobalt 300

Kompletná výbava pre hráča za skvelú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 42€

PLUSY A MÍNUSY:

+ nastaviteľné podsvietenie klávesnice
+ kvalitný zvuk slúchadiel
+ obšívaná podložka
+ kompletné „kombo" periférií
+ skvelý pomer ceny a úžitku

- klávesnica vyžaduje silnejší tlak na klávesy

ŠPECIFIKÁCIE:

Klávesnica:
- membránová
- vysoký zdvih
- USB konektor
- zónový anti-ghosting
- 3 farby podsvietenia (každá má 3 stupne)
- 104 klávesov

Myš:
- Káblová
- senzor AVAGO 5050
- 3200 dpi
- max. frame rate 4500
- akcelerácia do 8 G
- 6 tlačidiel
- kábel 170 cm
- nastavovací softvér
- 125 x 68 x 38 mm

Headset:
- 40 mm meniče
- rozsah 20 Hz – 20 kHz
- impedancia 32 Ohmov
- 2x jack 3,5 mm
+ USB 2.0
- podsvietenie

HODNOTENIE:

★★★★☆

Herná výbava môže byť pre hráča veľmi drahá záležitosť. Je pravda, že ak neinvestujete, nedostanete dobrú kvalitu? Spoločnosť Genesis nám sadou Cobalt 300 ukázala, že to tak vôbec nemusí byť.

Balenie obsahuje klávesnicu, myš, podložku a headset. Preto sa hodí, hlavne ak vybavujete nový počítač alebo plánujete kompletnú výmenu starších periférií.

Klávesnica

Keď sa pozriete na klávesnicu z tejto sady, skonštatujete, že patrí k väčším kúskom a pôsobí drahším dojmom, než v skutočnosti je. Niečo podobné môžeme povedať aj o ostatných zariadeniach zo sady Cobalt 300. Dizajn klávesnice vyniká serióznosťou, ale zároveň aj dynamikou. Matnou protišmykovou povrchovou úpravou ladí so slúchadlami

a myšou. Na prvý pohľad poteší aj priestor na podopretie zápästí.

Ak ide o možnosti a funkcie, nenájdete tu nič nadbytočné. Funkcie horných klávesov, napríklad systémovej hlasitosti, či spúšťania webového prehliadača a mailového klienta, prepínate pomocou klávesu Fn. Nechýba ani blokovanie klávesu Windows.

Asi najviac však poteší trojfarebné podsvietenie s nastaviteľnou intenzitou, ktorú si prispôsobíte aktuálnej potrebe, napríklad typu spustenej hry, či množstvu svetla v miestnosti.

Oceňujeme slovenské popisy klávesov a relatívne tichý chod (ide o membránový typ). Na druhej strane nás trošku sklamalo, že na klávesy treba vyvíjať silnejší tlak, ako je bežné, no dá sa na to rýchlo zvyknúť. Anti-ghosting nájdete tiež, síce nie celoplošný, ale týka sa najčastejšie používaných devätnástich klávesov. Veľmi dobré sú protišmykové podložky, vďaka ktorým klávesnica pevne drží svoju pozíciu na stole a nepohne sa ani pri silnejšom zatlačení. Veľkou výhodou sú odtokové kanály na odvedenie tekutiny, ktorou by ste ju mohli nechtiac obliať.

Myš s podložkou

V sade nájdete aj myš, ktorá je ladená do tmavosivej až čiernej farby a jej povrch je pogumovaný. Nie je veľmi drsný, ale v ruke sa nešmýka. Klzáky sú tri. Sú pomerne rozmerné, no mohli by byť o niečo hladšie. Podložka ich trochu brzdí, aj keď celkovo si rozumejú v podstate dobre. Hrúbka podložky je primeraná, použitý motív pôsobí seriózne a obšívka okrajov by mala zabezpečiť dlhšiu životnosť. Pri podložkách sú totiž okraje najzranitelnejšie.

Za kolieskom, ktoré je príjemne tiché, sa nachádza tlačidlo na zmenu rozlíšenia senzora. Má päť stupňov a pracuje do 3200 dpi. To vám bude stačiť aj na monitory slušných rozmerov. Pri teste sme skúšali tretí stupeň (2500 dpi) a 27" FHD monitor.

Nenastal žiadny problém a vyššie stupne by určite postačili aj na väčšie uhlopriečky a rozlíšenia. Musíme pochváliť praktickú funkciu podsvieteného loga v zadnej časti, ktorú nemajú všetky herné myši. Pri zmene rozlíšenia senzora sa mení farba loga, takže budete vedieť, akú citlivosť máte aktuálne zvolenú. Síce sa vám zobrazuje aj na monitore, no takto ju uvidíte aj bez softvéru. Ak si zapamätáte, ktorá farba vám v ktorej hre vyhovuje, značne to uľahčuje proces nastavovania.

Na ľavej strane myši sú dve programovateľné tlačidlá, ich stláčanie výrobca prisúdil palcu pravej ruky. Ak hrávate ľavou rukou, symetrické tvarovanie myši vám bude vyhovovať, ale

programovatel'né tlačidlá budete môct' ovládat' len malíčkom. Kábel je dostatočne dlhý a nechýba mu ochranné opletenie, takže by mal mat' dlhú životnost'. Ako sme už naznačili, koliesko je relatívne tiché, no tlačidlá myši sú pomerne hlučné.

Zo stránky výrobcu si môžete stiahnut' šikovný softvér, ktorý by ste čakali skôr od drahších modelov.

Umožňuje menit' význam tlačidiel, parametre snímača, rýchlost' scrollovania a niekol'ko d'alších funkcií. Okrem toho môžete vytvorit' až pät' konfiguračných profilov, makrá a l'ubovol'ne nastavovat' už spomínané RGB podsvietenie. Za tento softvér výrobcovi tlieskame.

Headset

Slúchadlá, ktoré sú súčast'ou Cobalt 300, majú plastovú konštrukciu. V modeloch, v ktorých mostík nie je spevnený kovom, je potenciál životnosti o niečo znížený. Na druhej strane je vd'aka plastovej konštrukcii nízka aj celková hmotnost'. Dizajn pôsobí dynamicky a oživujú ho podsvietené motívy, ktoré plynulo menia farbu. Výplň mostíka, ktorý sa bude dotýkat' vašej hlavy, je príjemne mäkká. O náušníkoch však nemôžeme tvrdit' to isté. Výplň pod koženkou nie je vel'mi mäkká a celkový komfort headsetu je preto iba priemerný.

Poteší vás však mikrofón, ktorý síce nie je odnímatel'ný, no aspoň sa vám nestratí (áno, občas sa prihodí aj takáto situácia) a je dobre ohýbatel'ný.

Na zadnej strane l'avého náušníka nájdete dobre fungujúce koliesko na nastavovanie hlasitosti. Kábel je dostatočne dlhý, chráni ho opletenie a zaujímavé je, že koncovky headsetu sú dvojaké. Okrem koncoviek jack 3,5 mm tu nájdete tiež USB. Koncovky slúchadiel a mikrofónu sú pritom oddelené, takže sa pripojíte aj k zariadeniam, ktoré majú rovnako rozdelené porty.

Zvuková charakteristika je asi najväčšia výhoda týchto slúchadiel. Majú nečakane kvalitný zvuk a dobré vykreslenie frekvenčných pásiem. Basová čast' zvukového spektra je trochu tvrdá a zvýraznená. Pri hernom headsete je to však v poriadku a stretávame sa s tým často. Páčia sa nám dostatočne ostré výšky a čistá reprodukcia. Ani pri pomerne vysokej hlasitosti sa nemusíte obávat' skreslenia zvuku. Slúchadlá si poradia skvele.

Verdikt

Ak by ste čakali, že ide o sadu pre nenáročného hráča, vel'mi by ste sa mýlili. Genesis Cobalt 300 je výborná kombinácia výbavy, ktorá uspokojí aj náročnejších jednotlivcov. Dizajn periférií nepôsobí lacno a potešit' vás môže protišmyková povrchová úprava. Klávesnica má výhodu v nastavitel'nom viacfarebnom podsvietení, myš si obl'úbite pre šikovný softvér, podložka by vám mala vydržat' dlhý čas a slúchadlá vás oslovia prekvapivo kvalitným zvukom. Nevýhody vidíme v nutnosti silnejšieho stláčania klávesov, headset má rezervy v oblasti komfortu a myš má trochu hlučnejšie tlačidlá. Ak ste to ešte neurobili, pozrite sa na cenu celej sady. Ani my sme neverili vlastným očiam, že je taká lacná.

Peter Vnuk

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

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

Genesis Argon 570

Ľahké a kompaktné slúchadlá nielen na turnaj

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUSY:

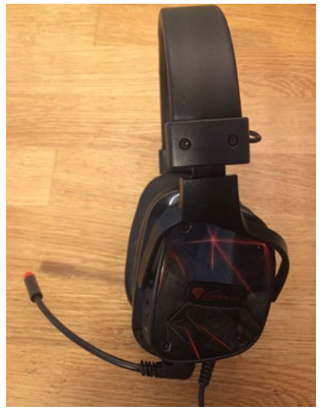
+ pohodlné nosenie
+ dobrá filtrácia zvukov z okolia
+ ľahká konštrukcia
+ čistý a jasný zvuk

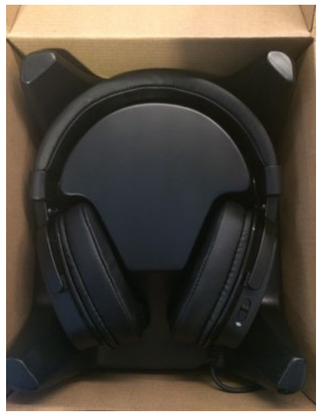
- použitie plastových materiálov
- málo zvýraznené basové frekvencie

ŠPECIFIKÁCIE:

Audio systém: stereo
Veľkosť meničov: 40mm
Frekvenčný rozsah: 20Hz až 22kHz
Citlivosť: 109 dB
Konektory: 2 × 3pin 3,5mm alebo 1 × 4pin 3,5mm stereo
Hmotnosť: 280g

HODNOTENIE:





So slúchadlami v rade Argon od spoločnosti Genesis sme sa už mali možnosť zoznámiť (recenzie sme priniesli pred niekoľkými mesiacmi). Argon 200 a 500 obstáli v recenzii pomerne dobre. A boli sme zvedaví na slúchadlá Argon 570, ktoré sú v tejto rade najvyššie.

Kým slúchadlá Argon 200 boli zamerané prevažne na domáce hranie a v prípade 500 výrobca stavil najmä na otázku kompatibility. Tieto slúchadlá sú navrhnuté tak, aby boli najmä odolné a ľahké, vhodné napríklad na turnaje a súťaže. Spĺňajú však to, čím sa prezentujú?

Dizajn

Dizajn v otázke farieb nás ničím neprekvapí, väčšina hráčskeho príslušenstva je čierna, inak to nie je ani v prípade Argonu 570: čierna čelenka, zospodu vystužená mäkkou koženkou, čierna konštrukcia slúchadiel, náušníky z čiernej kože. Jedinú výnimku tvorí červená kresba na vonkajšej strane, ktorej abstraktný vzor pripomína lúče červeného svetla, a oživuje vzhľad celého headsetu. Mikrofón je odnímateľný, z čierneho plastu, ktorý je zakončený červenou koncovkou a farebne ladí s kresbami. Pri mikrofóne však treba podotknúť, že jeho plastové prevedenie nepôsobí úplne trvácne, a máme obavy, ako by vyzeral po niekoľkých mesiacoch používania. V tomto ohľade máme výhradu aj k prevedeniu samotných slúchadiel, ktoré pôsobia príliš plastovo a nie úplne pevne. Je možné, že táto výhrada súvisí aj so skúsenosťami s častým opotrebovaním takýchto materiálov pri slúchadlách, práve preto máme obavy najmä o výdrž plastových konštrukcií a menších káblov, ktoré spájajú čelenku a náušníky. Chápeme, že plastové súčasti sú použité preto, aby boli slúchadlá ľahké a prenosné, ale

označiť takto zostrojené slúchadlá za odolné, nám pripadá byť trochu odvážne.

Pohodlnosť

S dizajnom je úzko prepojená pohodlnosť slúchadiel. Rozmery a tvar náušníkov sú navrhnuté tak, aby kopírovali ucho človeka a sedia na ušiach príjemne, sčasti aj kvôli ich mäkkému, ale pružnému materiálu. Vďaka nemu slúchadlá dobre priľnú k ušiam a pomáhajú filtrovať zvuky z okolia a neprepúšťajú zvuky smerom von. Čelenka headsetu sa dá ľahko nastaviť a posunúť, takže sa vám ani po dlhšom používaní nestane, že by začalo byť jeho používanie nepohodlné. Kábel slúchadiel vedie z ľavej strany, na ktorej sa nachádza aj koliesko na ovládanie hlasitosti. Na kábli samotnom tak nenájdete žiadne ovládacie centrá, ktoré by vám mohli teoreticky zavadzať, čo môže byť pre mnohých ľudí výhodou. Slúchadlá Argon 570 sa prispôsobia tomu, na čo ich používate, ako z hľadiska zvuku, tak aj hardvéru. Krabica obsahuje predĺženie bežného 3,5mm konektora na dva (jeden pre mikrofón, druhý pre slúchadlá), takže nie je problém používať ich s PC, laptopom či telefónom.

Zvuk, výkon

Argon 570 prinášajú stereo zvuk vo frekvenciách od 20 do 20kHz, s citlivosťou 109dB, čo sú hodnoty, ktoré zdieľa aj so svojim „súrodencom" – Argon 500. Našťastie s ním zdieľa aj čistý zvuk, a to napriek tomu, že sú jeho meniče o 13mm menšie ako na 500-vke. Pri počúvaní hudby, a najmä pri hraní hier si tak užijete čistý, nezastretý zvuk bez šumu. A to isté platí aj o výkone mikrofónu. Zaujímavé je, že zatiaľ čo mnohé hráčske headsety sa zameriavajú na basové frekvencie, tu nám až chýbali a ocenili by sme ich zvýraznenie. Napriek tomu však zvuky znejú výborne a pri hraní si užijete rovnako dobre strieľbu, ruch a efekty, ako aj soundtrack.

Hodnotenie

Ľahké a skladné slúchadlá Argon 570 si môžete so sebou pokojne zobrať na turnaj alebo na LAN party. Ich dizajn potvrdzuje požiadavky hlavne v otázke použitých materiálov a tiež ponúka čierne prvky s červenou kresbou na stranách, ktoré oživujú celkový vzhľad slúchadiel, a pomáhajú im vystúpiť z radu čisto čiernych hráčskych periférií.

Jediná naša obava spočíva v tom, do akej miery plastové súčasti bežné používanie vydržia. A či je vôbec vhodné označiť prevažne plastové slúchadlá za odolné. Ak hľadáte kompaktné slúchadlá, ktoré ponúkajú čistý zvuk, zároveň dobre filtrujú zvuky z okolia a neprepúšťajú zvuky von, možno pre vás budú slúchadlá Argon 570 tie pravé.

Zuzana Panakova

Lenovo Yoga 920

Stále výnimočná

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 1750€

PLUSY A MÍNUSY:

+ procesor Core i7 z rodiny Kaby Lake Refresh
+ skvelá výdrž
+ rozlíšenie a dotyková vrstva displeja
+ minimum zbytočných predinštalovaných aplikácií
+ podpora digitálneho pera Active Pen 2 v operačnom systéme

- nemožnosť vymeniť disk a operačnú pamäť
- chyby v konštrukcii
- priemerný touchpad
- absencia USB-C adaptéra v balení

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 323 x 224,5mm
Hrúbka: 14,3mm
Hmotnosť: 1380 gramov
Procesor: Intel Core i7 8550U (4x1,8GHz, TDP 15W)
Grafický akcelerátor: Intel HD Graphics 620
Displej: 13,9 palcov (3840x2160px), dotykový
Operačná pamäť: 8GB
Disk: 512GB NVMe
Konektivita: 1x USB typ A, 2x USB-C, WiFi 802.11 a/b/g/n/ac, Bluetooth 4.1
Batéria: 70WH

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Uplynulo 6 rokov, odkedy Lenovo prišlo s novým konceptom konvertibilných notebookov Yoga, ktoré definovali vlastnú kategóriu. Tento koncept si osvojili aj konkurenční výrobcovia, no najbohatšiu ponuku týchto zariadení má v ponuke práve spoločnosť Lenovo. Dnes sa v recenzii pozrieme bližšie na model s číselným označením 920.

Balenie

Väčšina ľudí si urobí obraz o zariadení na základe prvého dojmu, ktorý tvorí balenie produktu. To je v prípade Yogy zvládnuté na jednotku a zo vzorky dvoch anonymných "Apple pozitív" používateľov vieme, že spôsobilo tzv. wow efekt. Ten však rýchlo opadol pri konečnom súčte príslušenstva. Okrem napájacieho adaptéra s USB-C konektorom a dotykového pera Active Pen 2 sa v balení nenachádza žiadne prémiové príslušenstvo (obal, prípadne USB-C redukcie), ktoré by zodpovedalo prémiovej cene notebooku.

Dizajn a spracovanie

Ani vo sne by sme nepovedali, že najviac výhrad budeme mať voči konštrukcii, resp. jej kvalite. Hliník dodáva zariadeniu istú mieru pevnosti a pasívne pomáha aj pri chladení, ale už po prvých minútach používania je badateľné, že základňa sa v spodnej časti až neprimerane ohýba a vydáva pri tom veľmi nepríjemný zvuk. Spodná stena trpí takým istým neduhom a celkový dojem zo spracovania je tak veľmi zlý. Hmotnosť 1380 gramov na papieri vyzerá veľmi dobre, no nie za cenu nekvalitného spracovania.

Pochvalu si zaslúži skvelý kĺb, ktorého mechanizmus Lenovo doviedlo do dokonalosti. Manipulácia s ním je jednoduchá a zároveň je dostatočne pevný. Výrazným prvkom je aj široký spodný rám displeja, ktorý na prvý pohľad evokuje pocit nevyužitého priestoru, no v skutočnosti zabraňuje nechceným dotykom v móde tabletu.

Displej

13,3-palcový IPS panel s rozlíšením 3840×2160 pixelov si svoju prácu plní bravúrne v interiéri, ale pre nižšiu hodnotu maximálneho jasu a lesklý povrch nie je ideálny spoločník pri práci v exteriéri. Yoga 920 je tak užitočná predovšetkým v kancelárskych priestoroch. Plusové body si získava vďaka technológii IPS, ktorá zaručuje široké pozorovacie uhly a perfektné farebné podanie.

Dotyková vrstva dokáže rozpoznať 10 dotykov súčasne a je kompatibilná s dotykovým perom Active Pen 2, ktoré sa tiež nachádza v balení.

Single-Core Score	Multi-Core Score
4251	14375

Geekbench 4.2.0 Tryout for Windows x86 (64-bit)

Result Information

Upload Date	January 28 2018 01:54 PM
Views	1

System Information

System Information	
Operating System	Microsoft Windows 10 Home (64-bit)
Model	LENOVO 80Y7
Motherboard	LENOVO LNVNB161216
Memory	8034 MB -1MHz
Northbridge	Intel ID5914 08
Southbridge	Intel ID9D4E 21
BIOS	LENOVO 5NCN28WW

Klávesnica, touchpad

Lenovo už dlhšiu dobu používa naprieč spektrom produktov klávesnicu typu Chiclet. Tá sa vyznačuje pomerne nízkym zdvihom, ktorý je v prípade Yogy 920 vzhľadom na hrúbku tela ešte nižší. Chce to teda trochu zvyku, ale vďaka rozumnému rozloženiu kláves vám jej zvládnutie nepotrvá dlho.

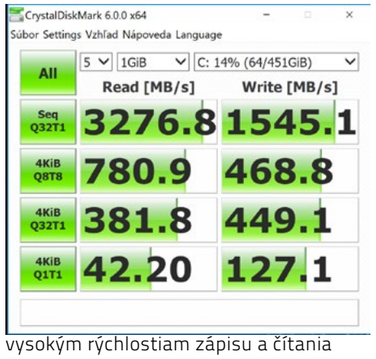
Plocha touchpadu je dostatočne veľká, ale jeho celková kvalita spadá do šedého priemeru. Občas chybne interpretoval drag&drop operácie na pracovnej ploche a pre slabú haptickú odozvu nemáte nikdy 100% istotu, že klik bol interpretovaný správne.

Výkon

Konkurencia zo strany AMD prinútila Intel, aby šliapol na pedál a výsledkom sú procesory Intel Core Kaby Lake Refresh. V testovanej Yoge sa nachádza model i7 8550U, ktorý disponuje 4 fyzickými jadrami a 8 vláknami so základným taktom 1,8GHz, pričom Intel udáva maximálnu turbo frekvenciu až 4GHz.

Ako býva zvykom, avizovaná maximálna turbo frekvencia zostala na papieri a počas záťažového testu procesor dosiahol maximálnu frekvenciu 2,3GHz. Na druhej strane počas testu procesor ani raz neaktivoval automatickú ochranu, ktorá pracovnú frekvenciu znižuje.

Integrovaný grafický akcelerátor Intel HD Graphics 620 je pre prácu dostatočne výkonný a poteší aj príležitostných hráčov. Samozrejme, pre plynulý framerate je nutné znížiť rozlíšenie, ale po tomto úkone si plynule zahráte napríklad Fifu 18 alebo Rocket League. 8GB operačná pamäť je už dnes štandardom, musíme však upozorniť, že pred kúpou si dvakrát rozmyslíte, či si s ňou vystačíte aj o 2 roky. Pamäťové moduly sú prispájkované k základnej doske. To isté platí aj o NVMe disku s kapacitou 512GB. K jeho



vysokým rýchlostiam zápisu a čítania nie je potrebný žiadny komentár.

Konektivita

Po stránke portovej konektivity sa Lenovo vydalo pomerne radikálnou cestou. Okrem jedného klasického USB portu sa v hranách nachádzajú dva USB-C porty. Ak sa rozhodnete pre kúpu Yogy, určite si do košíka pridajte aj USB-C hub.

Bezdrôtová komunikácia je pokrytá čipom Qualcomm/Atheros QCA6174, ktorý v sebe integruje Wi-Fi modul podporujúci štandardy 802.11 a/b/g/n/ac v oboch pásmach (2,4GHz a 5GHZ) a Bluetooth modul so štandardom 4.1.

V prípade Wi-Fi modulu bolo spojenie po celú dobu testovania stabilné, no Bluetooth modul mal občasné problémy po prebudení notebooku zo spánku a pomohol len reštart notebooku.

Operačný systém

V prípade operačného systému nie je hlavnou otázkou, aká verzia je prítomná, ale aké množstvo bloatvéru výrobca používatel'om predinštaloval. Lenovu patrí pochvala, že jediná nadbytočná aplikácia v systéme je antivírus McAfee, ktorého odstránenie je otázkou pár minút. Pre správu napájania a d'alšieho hardvéru je k dispozícii aplikácia Lenovo Vantage.

O samotnom systéme Windows 10 je zbytočné vel'a písat', ked'že mnoho domácich používatel'ov ho má nainštalovaný a tí, ktorí sa rozhodli zostat' na staršej verzii, vedia, prečo tak urobili. Nedá mi však nespomenút', že Microsoftu sa dodnes nepodarilo vyriešit' problémy, ktoré používatelia hlásia dlhodobo. Je rok 2018 a stále musíme riešit' zlé HiDPi škálovanie Win32 aplikácií, vel'mi dlhé inštalovanie aktualizácií alebo netransparentné odosielanie telemetrie.

Systém našou kritikou nezatracujeme. Ba naopak, musíme Microsoft aj pochválit'. Predovšetkým chválime posun, ktorý urobili v prípade obchodu s aplikáciami. Ten bol v minulosti terčom posmechu pre aplikácie mizernej kvality a pochybného obsahu. Dnes sa síce ešte nejde o primárny zdroj aplikácií, ale vd'aka partnerstvám s vel'kými spoločnost'ami už vyzerá ovel'a dôveryhodnejšie.

Microsoft vel'mi dobre zvládol aj systémovú integráciu digitálneho atramentu a takmer dokonalé je dotykové ovládanie, ktorému sa prispôsobujú kontextové ponuky a ovládacie prvky UWP (Universal Windows Platform) aplikácií.

Výdrž

Je paradoxné, že napriek spomínanému horšiemu používaniu v exteriéri, Yoga ponúka skvelú výdrž. Počas kancelárskej práce (prehliadanie internetu, editácia dokumentov) sa 70Wh batéria dostala na kritickú kapacitu 15% po 10 hodinách používania, čo pokryje aj dlhší pracovný deň.

Samozrejme, ak na pozadí spustíte pár Docker kontajnerov a použijete aplikácie závislé od vysokého výkonu procesora, výdrž ide rapídne dole, konkrétne na úroveň 2 hodín. 65W adaptér je dostatočne výkonný, aby pokryl energetické nároky pri plnej zát'aži a zároveň batériu nabije za hodinu a 15 minút.

Záver

Lenovo Yoga 920 v nás zanechala naozaj zmiešané pocity. Funkciu konvertibilného notebooku zvláda na výbornú a nesklame vás ani výkonom, no je škoda, že Lenovu unikli elementárne chyby, ako napr. nedostatočná pevnost' konštrukcie alebo občasné zlé interpretácie akcií touchpadu. Produktívnych používatel'ov poteší skvelé dotykové pero Active Pen 2 a spol'ahlivá dotyková vrstva, ale tým sa Yoga profiluje ako zariadenie pre úzku skupinu používatel'ov.

Adam Lukačovič

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

1. cena
TRUST DION 7.1 BASS VIBRATION HEADSET

3. cena
TRUST LABAN RGB MOUSE

2. cena
TRUST CADA RGB MECHANICAL KEYBOARD

Súťažte na www.gamesite.sk

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

MSI VIGOR GK70

Herná klávesnica bez numerického bloku

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 155€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ celkové prevedenie
+ RGB podsvietenie
+ spínače
+ dodatočné keycaps v balení

- softvér
- cena

Klávesnica Vigor GK70 bola odhalená na vel'trhu CES 2017 a aktuálne sa dostáva do našich obchodov. MSI sa snaží zapôsobit' na hráčsku komunitu agresívnym dizajnom a spracovaním. Pod'me sa na tento kúsok pozriet' bližšie v recenzii.

Obsah balenia, prvý dojem

Klávesnica Vigor sa k nám do redakcie dostala v čiernej škatuli. Vpredu nájdeme ilustráciu klávesnice spolu s modelovým označením a informáciou o Cherry MX spínačoch, ktorými je klávesnica osadená. Vzadu sú všetky technické detaily podrobne vysvetlené.

Vnútri nájdeme samotnú klávesnicu Vigor, microUSB kábel, sadu s náhradnými keycaps (plus nástroj na ich vyberanie).

Už pri prvom pohl'ade na klávesnicu vidíme naozaj dobré dielenské spracovanie. Hlavné telo je zložené z plastovej časti, ktorá je navrchu podporená brúseným kovovým plátom prechádzajúcim naprieč klávesnicou.

Klávesnica je samozrejme podsvietená a v prípade Vigor sa jedná o RGB podsvietenie. Podsvietené sú okrem klávesov aj bočné strany základne.

Medzi F-klávesmi a spodným blokom klávesov je efektný prechod chrómovou linkou, v ktorej sa nachádzajú aj indikačné diódy pre Caps a Scroll Lock.

Ked' sme pri klávesoch, MSI sa rozhodlo neosadit' klávesnicu numerickým blokom. Na jednej strane je to škoda, no ked'že ide o čisto hernú klávesnicu, prispelo to k lepšej prenositel'nosti vd'aka potrebe menšieho miesta. Rovnako oceňujeme odnímatel'ný kábel, ktorý si budete môct' počas prepravy zabalit' osobitne.

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: Herná klávesnica
Spínače: Mechanické (Cherry MX RED)
Životnosť spínačov: 50 mil. úderov
Podsvietenie: RGB
Materiály: Plast, kov
Farba: Čierna, strieborná
Pripojenie: USB 2.0
Rozmery: 354 x 84 x 186 mm
Váha: 900 g
Ďalšie funkcie: N-key rollover, odnímatel'ný kábel

HODNOTENIE:

★★★★☆

Rozmery základne sú 354 x 84 x 186 mm a hmotnost' je 900 g.

Klávesy a softvér

Vigor GK70 je osadený mechanickými spínačmi Cherry MX RED so životnost'ou až 50 miliónov stlačení. Spínače Red nemajú ani haptickú, ani zvukovú odozvu, narozdiel od spínačov Brown alebo Blue.

Na klávesnici sa píše pohodlne, rozmiestnenie klávesov je dobré. Niekomu môže prekážat' jednoriadkový Enter. V balení nám MSI nadelilo d'alšie keycaps, ktoré si môžeme vymieňat'.

Počas hrania oceníte full n-key rollover, takže vám nikto nezabráni, aby ste stlačili tol'ko klávesov, kol'ko sa len dá. Bez nainštalovania softvéru môžeme využívat' skratky vd'aka funkčnému Fn tlačidlu. Jedná sa konkrétne o skratky na prehrávanie hudby (pauza, krok dopredu a späť, stop, ovládanie hlasitosti). Po nainštalovaní softvéru (Gaming Center a Mystic Light) a prípadnej aktualizácii firmvéru, sa nám sprístupnia všetky funkcie klávesnice. Môžeme využívat' skratky pre pretaktovanie grafickej karty, alebo spúšt'at' herný režim základnej dosky. Samozrejme, to sa vzt'ahuje len na produkty značky MSI.

V softvéri Gaming App si môžeme nastavovat' makrá a vyberat' si z presetov podsvietenia. Makrá je možné len nahrávat', nie vpisovat' ručne. Môžeme si pred nahrávaním vybrat' pevné oneskorenie klávesov. Taktiež následné oneskorenia nie je možné upravovat', čo je mínus.

Softvér Mystic Light, slúžiaci na úpravu podsvietenia, je vel'mi zle technicky spracovaný. Neponúka ani individuálne nastavenie RGB podsvietenie, iba podsvietenie jednou farbou, poprípade výber z preddefinovaných presetov. Taktiež nemôžeme vytvárat' farebné zóny. Spomeniem napríklad presety prechod spektrom, dúha či svetelný slimák.

Všetky naše nastavenia sa ukladajú do aktívneho profilu. Medzi profilmi však môžeme prechádzat', takže je možné vytvorit' si viacero profilov pre viacero hier.

Záverečné hodnotenie

Klávesnica Vigor GK70 ponúka výborný zovňajšok, za ktorým vnútro zaostáva. Z hl'adiska konštrukcie a ergonómie ide o naozajstné majstrovské dielo, no softvér je celkovo na zlej úrovni napríklad v porovnaní so spoločnost'ou Roccat alebo Razer, ktoré sú o niekol'ko tried vyššie.

Spínače Cherry MX Red s vysokou životnost'ou sú tým pravým pre zanietených hráčov. Do karát však hráčom nezahrá odporúčaná maloobchodná cena 155 eur, ktorá je, priznajme si, dost' vysoká vzhl'adom na ponuku konkurencie.

Lukáš Bátora

Creative Omni

Bezdrôtový reproduktor na každú príležitosť

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ možnosti pripojenia
+ mobilná aplikácia
+ veľmi dobrý zvuk
+ multi-room funkcia
+ IPX4 certifikácia
+ hlasové ovládanie

- Absencia prepojovacieho jack kábla
- Absencia sieťového USB adaptéra

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 71×201×68,5 mm
Hmotnosť: 460 g
Konektivita: micro USB, aux, microSD
Bezdrôtová konektivita: Bluetooth 4.2, Wi-Fi
Batéria: 2600 mAh Li-ion
Výdrž batérie: až 8 hodín (bluetooth)
IPX4 – odolnosť voči striekajúcej vode
Meniče: dvojica 1,5" neodýmiových meničov, dvojica pasívnych radiátorov
Frekvenčný rozsah: 80Hz ~ 20kHz
Softvér: Sound Blaster InterConnect

HODNOTENIE:

★★★★★

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

Či už radi počúvate hudbu doma v izbe, na záhrade, vo vani či v prírode, bezdrôtový reproduktor Omni od spoločnosti Creative sa nepochybne stane vašim obľúbeným spoločníkom. Prináša širokú paletu možností a funkcií. Určite stojí za to prinajmenšom prečítať si o nich v tejto recenzii.

Balenie

Reproduktor Omni sa predáva v pomerne veľkej a pevnej škatuli zdobenej grafikou reproduktora a rôznymi technickými údajmi. Vnútri balenia sa nachádza ďalšia škatuľka, súčasťou ktorej je technická dokumentácia a prepojovací micro USB kábel. Pod ňou je v plastovom lôžku umiestnený samotný reproduktor.

Dizajn, prevedenie

Hneď v úvode spomeniem, že reproduktor je možné použiť v horizontálnej aj vertikálnej polohe. Omni má tvar „6-hranného valca", ktorý pri vertikálnom použití pripomína šikmú vežu v Pise. Môžu za to jeho skosené bočné strany. Na jednej z nich sa nachádza časť ovládacích prvkov, druhá slúži na použitie reproduktora v postavení na výšku. Kvôli zachovaniu lepšej stability a pohlteniu vibrácií je na nej gumená podložka. Gumené nožičky nájdete aj v rohoch spodnej základne, čo je užitočné pri horizontálnom použití.

Telo reproduktora je vyrobené z kombinácie plastu, gumených prvkov a hliníkovej mriežky meničov, ktorá tvorí približne polovicu tela. Pod ňou sa nachádza dvojica 1,5" neodýmiových meničov a jeden z dvojice pasívnych radiátorov. Druhý je umiestnený v zadnej časti reproduktora. Dizajn Omni je naozaj exkluzívny, krásne čistý, symetrický, bez nejakých rušivých elementov. Rozmery Omni sú približne 71 × 201 × 68,5 mm a váži 460 g, čo je možno o niečo vyššia hodnota ako váha niektorých „príručnejších" reproduktorov, no za tú kvalitu to stojí. Creative Omni je k dispozícii v bielej alebo čiernej farbe, do redakcie sme na recenzovanie dostali obe farby. Čierna je klasika, nič ňou nepokazíte a splynie s ostatnou elektronikou, biela je netradičnejšia a viac vynikne.

Ovládacie prvky, konektivita

Ovládacích prvkov na Creative Omni sa nájde naozaj požehnane. Ako prvé spomeniem tie, ku ktorým máte priamy prístup či už pri horizontálnom, alebo vertikálnom použití.

V závislosti od postavenia reproduktora je naľavo, resp. hore umiestnený panel, na ktorom nájdete štvoricu najdôležitejších tlačidiel - vypnutie/zapnutie, zvyšovanie a znižovanie hlasitosti a tlačidlo prijatia/odmietnutia hovoru. Okrem nich sa tu nachádza ešte trojica diód signalizujúcich blížiace sa vybitie batérie či

aktuálne zvolený hudobný vstup + jedna malá dióda pri tlačidle on/off, ktorá svieti pri nabíjaní reproduktora.

Zvyšné ovládacie prvky sa nachádzajú na zadnej strane Omni, konkrétne tlačidlo aktivácie Wi-Fi, Bluetooth pripojenia, tlačidlo play/pause, dvojtlačidlo pre posúvanie skladieb dopredu/dozadu a tlačilo SD pre voľbu vstupu SD karty. Trojica diód sa nachádza aj pri tlačidlách zvolených režimov, teda Bluetooth, SD a Wi-Fi (dióda svieti pri aktívnom režime).

V zadnej časti sú umiestnené aj prvky konektivity. Pod ochrannou gumenou krytkou sa nachádza slot pre pamäťovú kartu typu microSD, AUX vstup a micro USB port, ktorý je určený na dobíjanie reproduktora.

Softvér

K reproduktoru sa pripojíte prostredníctvom Wi-Fi a mobilnej aplikácie Sound Blaster InterConnect, ktorá je dostupná pre Android aj pre iOS.

Tá vám umožní streamovať zvuk zo zariadenia do jedného alebo viacerých reproduktorov (vysvetlím v ďalšej kapitole), prípadne zo streamovacích služieb, akými sú Spotify, iHeartRadio, TuneIn či Napster. Nechýba ani možnosť vytvárania playlistov. Prostredie aplikácie pôsobí pomerne jednoducho, jeho ovládanie je ale intuitívne a všetkými podstatnými krokmi vás prevedie sprievodca, nasmerovanie k Wi-Fi pripojeniu dokonca aj hlasovo.

Reproduktor funguje samozrejme aj bez použitia aplikácie, prídete však o vyššie spomenuté funkcie. Aplikáciu ale môžem len odporučiť, pretože pri prenose zvuku cez Wi-Fi nie ste obmedzovaní vzdialenosťou a prekážkami do takej miery, ako je to pri pripojení cez Bluetooth. Ak bývate v dome a máte pokrytie Wi-Fi signálom v celom dome, máte vyhraté.

Keď jedno Omni nestačí

Ako som spomenul v predošlej kapitole, v prípade, že vlastníte alebo sa rozhodnete vlastniť viac reproduktorov Omni, môžete využiť ich tzv. multi-room funkciu, ktorá vám umožní streamovať hudbu do všetkých reproduktorov súčasne. Reproduktory stačí len pripojiť pomocou tlačidla Wi-Fi k vašej Wi-Fi sieti.

V aplikácii sa vám zobrazia pripojené reproduktory, pričom aktivácia multi-room funkcie funguje jednoduchým drag&drop pretiahnutím ikony jedného reproduktora na ikonu toho druhého alebo v nastaveniach jednoducho pripojíte jeden reproduktor k druhému.

Vďaka tomu môžete mať jeden reproduktor v kuchyni a druhý v inej izbe, prípadne nejakým strategickým rozmiestnením si ozvučíte celý byt, alebo v jednej izbe získate stereo „na druhú". Možností je veľa a je skvelé, že Creative niečo také do svojho Omni zabudoval.

Multi-room funguje skvele, oba reproduktory hrajú totožne aj keď pri zmene skladby dochádza k niekoľko sekundovému „rozladeniu" (približne do 5 sekúnd), kým sa zosynchronizuje intenzita zvuku.

Dojmy z používania

Veľmi dobré predpoklady na výborný zvuk dáva Omni dvojica 1,5" neodýmiových meničov a dvojica pasívnych radiátorov s frekvenčným rozsahom 80 Hz ~ 20 kHz. Zvuk je naozaj dobrý, hlas je veľmi čistý a veľmi dobre zrozumiteľný, celkovo je veľmi vyrovnaný a veľmi dobre vyladený.

Trochu však zaostávajú basy, ktorých by mohlo byť o niečo viac. Hlasitosť je viac ako slušná. Ak máte v telefóne kvalitné nahrávky, počúvanie si určite užijete. Omni aj pri vyššej hlasitosti hrá veľmi dobre, bez nejakej rezonancie alebo deformácie zvuku.

Samotná obsluha reproduktora je veľmi jednoduchá, všetky dôležité operácie viete obslúžiť aj ovládacími prvkami na reproduktore.

Nechýba dokonca ani podpora hlasového ovládania prostredníctvom hlasových asistentov Siri a Google now voice, ktoré aktivujete stlačením

tlačidla. Ďalšou výbornou vecou je certifikácia IPX4, čo znamená odolnosť voči striekajúcej vode, vďaka čomu si ho môžete zobrať so sebou do sprchy, do prírody či v lete k bazénu.

Reproduktor je vybavený Li-ion batériou s kapacitou 2600 mAh, ktorá pri Bluetooth prepojení vydrží hrať takmer 8 h, čo je slušné číslo. Len škoda, že presne neviete, koľko percent kapacity batérie vám ostáva, pretože tento údaj sa nezobrazuje, žiaľ, ani v aplikácii.

Záverečné hodnotenie

Spomenuté bolo už zrejme všetko. Reproduktor Omni od spoločnosti Creative ponúka veľa muziky za rozumný peniaz. Počínajúc luxusným dizajnom a prevedením, možnosťami pripojenia, funkciami až po vodoodolnosť.

Darmo, Creative jednoducho vie, ako vyrobiť zaujímavý a kvalitný produkt. Možno zamrzia chudobnejšie basy, nejaká absencia ukazovateľa stavu batérie, či chýbajúci prepojovací jack kábel a sieťový USB adaptér v balení, no pozitíva tohto reproduktora ich výrazne prevyšujú.

Miroslav Konkoľ

TP-Link M7310

Šikovný spoločník na cestách

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kompaktný dizajn
+ výkon v slabšom pokrytí
+ podpora najmodernejších sietí
+ takmer 10 hodinová výdrž a možnosť dobíjať powerbankou

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Funkcia: Mobilný router
Typ: Dual-band (2.4GHz/5GHz)
Obrazovka: 1.4" TFT
Rýchlosť WiFi prenosu: sťahovanie až do 150 Mb/s, odosielanie až do 50 Mb/s
WiFi štandardy: IEEE 802.11a/b/g/n/ac 2.4GHz&5GHz
Mobilné štandardy: FDD-LTE, TDD-LTE, DC-HSPA+/HSPA/UMTS, EDGE/GPRS/GSM
WiFi zabezpečenie: WPA-PSK/WPA2-PSK, Wireless MAC filtrovanie
Maximum pripojiteľných zariadení: 11 (10 bezdrôtovo, 1 káblovo)
Podpora SIM: Áno, Micro SIM (adaptér na Nano SIM v balení)
Podpora SD kariet: Áno, Micro SD (až do 32GB)
Konektor: Micro USB
Batéria: 1800mAh (výdrž až 10 hodín)

HODNOTENIE:

★★★★☆

Možno sa to iba zdá, no moderný človek je takmer neustále na cestách. Pracovné cesty, dovolenky, výlety. A na všetkých týchto dobrodružstvách je stále viac a viac dôležité stabilné pripojenie k internetu. Samozrejme, moderné smartfóny toho zvládnu už viac ako dosť, no výkon antén a stabilnosť pripojenia už akosi nie je ich primárnym určením. Čo robiť, ak sa ocitnete niekde, kde je slabšie pokrytie, alebo čo ak so sebou smartfón nemáte?

S dobrým telefónom nie je problém ostať pripojený nielen v meste, ale aj na menej dostupných miestach. Stačí si ale vybehnúť len trochu vyššie do hôr a stabilný internet sa stáva históriou. Antény drvivej väčšiny moderných smartfónov jednoducho nie sú stavané na používanie so slabým signálom. Pri smartfónoch sa do popredia ovel'a výraznejšie dostali prvky, akými je pekný displej, silný procesor či perfektný fot'ák. Netreba ale zúfať. Na trhu existujú mobilné routery, ktoré sa dokážu popasovať aj s horšími podmienkami, a preto sme pre vás otestovali model TP-Link M7310.

Obal a jeho obsah

Už vzhľad balenia naznačuje kompaktnosť tohto zariadenia. Vnútri jednoduchého obalu ladeného do bielej sa nachádza router a pod ním viacero brožúrok, adaptér Nano SIM kariet na formát Micro SIM a jeden Micro USB kábel.

Trošku prekvapí absencia nabíjačky, ale nakoľko ide o mobilné zariadenie, ktoré bude vo väčšine prípadov zdieľať nabíjačku s telefónom alebo bude nabíjané z powerbanky, nejde o veľkú stratu.

Prvé dojmy a spracovanie

Router je z väčšej časti pokrytý šedou gumou, ktorá sa príjemne hodí do ruky, no na vrchnej časti sa nachádza pliaga moderných zariadení - lesklý čierny plast ukrývajúci malý, no stále dostatočný displej o rozmeroch 1,4 palca.

Veľkosť M7310 naozaj poteší, nakoľko sa stratí vo vrecku aj mierne obtiahnutých nohavíc. Spodná strana je vcelku jednoducho odnímateľná a ukrýva vymeniteľný batériu s kapacitou 1800 mAh spolu s miestom na SIM kartu a Micro SD kartu do kapacity 32 GB, z ktorej môže byť obsah zdieľaný na všetky pripojené zariadenia.

Inštalácia a softvér

Router samozrejme nebude fungovať bez nainštalovanej SIM karty, ktorá podporuje mobilné dáta. Ako som už ale napísal, dostať sa k slotu na SIM kartu a SD kartu je jednoduché a po osadení SIMky, zaklapnutí batérie a krytu je možné zariadenie jednoducho zapnúť jedným z dvojice tlačidiel na prednej strane.

Na správne fungovanie a nastavenie je ale potrebný smartfón s nainštalovanou aplikáciou tpMiFi. Jej inštalácia zbehlejšiemu používateľovi na smartfónoch s operačným systémom Android či iOS nezaberie viac ako pár minút, no nastavenie samotného routeru bude už mierne ťažší oriešok. Najprv je potrebné zadať PIN ku SIM karte a potom poprechádzať všetky menu a možnosti,

aby bolo možné využívať všetky možnosti a schopnosti zariadenia. Pokiaľ plánujete brať tento router so sebou na cesty či na dovolenku, určite sa na jeho nastavenie pozrite v pohodlí domova, kde nevadí, že perfektné nastavenie vám bude trvať 10 či 30 minút, aby ste náhodou nemali problémy s nastavovaním práve vo chvíli, keď budete internet naozaj potrebovať.

Použiteľnosť

M7310 podporuje všetky najnovšie mobilné siete a aj LTE - na Slovensku ešte nie perfektne rozšírené. Avizované rýchlosti až do 150 Mb/s pri sťahovaní a až do 50 Mb/s pri nahrávaní a podpora dual band WiFi by mali uspokojiť aj toho najnáročnejšieho používateľa. Rýchlosti sú ale dané hlavne vašim operátorom a pokrytím. Ja som si s ním vybehol do Malých Karpát, kde sú sporadicky hluché miesta a na ktorých majú smartfóny problémy nájsť čo i len normálny signál na telefonovanie. Keď som sa konečne v jednom z takých miest ocitol, potešil ma fakt, že M7310 ukazovala 3 paličky signálu oproti môjmu smartfónu, ktorý bol bez signálu už iba smart a nie toľko fónom. Aj na mieste, z ktorého by som ťažko telefonoval, som nemal problém browsovať po Facebooku, či pozrieť si video z Youtube.

Rýchlosťami v meste sa M7310 viac menej vyrovnáva rýchlostiam smartfónov, no práve v odľahlejších miestach bez silného pokrytia zažiarili jeho silné antény určené špecificky na toto použitie. Poteší aj výdrž batérie,

ktorá bola schopná vytvárať hotspot viac ako 9 hodín, no pre tých, ktorí by potrebovali neustále pripojenie, je možné zariadenie pri používaní dobíjať priamo z powerbanky, nabíjačky či iného zariadenia.

Zhrnutie

TP-Link M7310 je šikovným spoločníkom na cesty či už na Slovensku, alebo v zahraničí. Základné nastavovanie síce môže zabrať nejakú tú chvíľku, ale potom funguje už bezchybne a routeru sa darilo nachádzať signál aj tam, kde sa iné zariadenia tvárili, že žiaden signál nie je.

Pri cestách do zahraničia je bežné kupovať si lokálnu SIM kartu s dátami, a tú využívať na browsovanie - s týmto routerom bude takáto kombinácia naozaj šikovná. Mierne však odrádza cena, za ktorú sa M7310 predáva. Takmer 100 eur totiž nie je nízka suma, a preto môžem toto zariadenie odporúčať len osobám, ktoré si sú isté, že možnosť pripojiť množstvo zariadení a nájdenie signálu v slabšom pokrytí naozaj využijú.

Daniel Paulini

D-Link DIR-882

Superšportový výkon za cenu sedanu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: D-Link
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý výkon oboch Wi-Fi pásiem
+ množstvo pokročilých technológií bežných pre drahšie zariadenia
+ neodolatel'ný pomer cena/výkon
+ prehl'adné menu
+ funkčný dizajn

- nižšie rýchlosti prenosu súborov z USB
- absencia Bridge módu

ŠPECIFIKÁCIE:

Funkcia: Router
Typ: Dual-band
Rýchlosť WiFi prenosu: až do 2 533 Mb/s
Prenosová rýchlosť LAN portov: 1 Gbit
Štandardy: 802.11a (5GHz), 802.11b (2,4GHz), 802.11g (2,4GHz), 802.11n, 802.11ac
Šifrovanie: WPS, WPA, WPA2
Konektory: LAN x 4, WAN x 1, USB 2.0 x 1
Počet externých antén: 4
Pokročilé funkcie: QoS (Quality of Service) , Guest Zone , MU-MIMO

HODNOTENIE:

Vybrať či odporučiť ten správny router je jednou z najťažších úloh v modernom svete. Jeden model je krásny, no jeho rýchlosť môže pokrivkávať, iný sa dušuje úžasným výkonom, no chýba mu rozšírená funkcionalita. V D-Linku si očividne povedali, že predstavia router, ktorý ponúka všetky najmodernejšie vymoženosti v jednom zariadení a bez toho, aby z dizajnu boleli oči a nad cenovkou plakala peňaženka. Jeho meno je DIR-882 a my sme sa pozreli na to, čo všetko tento router zvládne.

Hlavným trendom high-end routerov posledných rokov je viac funkcií, bez ktorých by zariadenie určite nemohlo patrit' medzi špičku. AC2600, MU-MIMO, Dual Band, Beamforming či DLNA media server sú frázy, nad ktorými zaplesá srdce každého skúseného používatel'a. Táto funkcionalita ale nie je ani zd'aleka súčast'ou každého routeru a ak áno, ceny týchto kúskov začínajú na hodnote 200 eur. D-Link DIR-882 je preto výnimkou potvrdzujúcou pravidlo.

Obal a jeho obsah

Obalu, v ktorom sa D-Link predáva, sa nedá vytknúť takmer nič. Na prednej strane krabice ladenej do kombinácie čiernej a oranžovej farby sa nachádza vyobrazenie samotné zariadenie a v popise sa pýši základnými schopnost'ami či vlastnost'ami, ako napríklad už spomínané MU-MIMO, AC SmartBeam alebo DLNA. Okrem toho sa vd'aka informáciám na obale dozvieme, že router je poháňaný dvojjadrovým procesorom (po chvíli googlenia sa dozvieme, že ide o osvedčený čip Mediatek MT7621A) a že je to najlepšia vol'ba na 4K streamovanie a hranie. Na zadnej strane a bočných stranách sa nachádza pár doplňujúcich informácií, no to najdôležitejšie je už, samozrejme, vnútri. Tam sa, chránený kartónom z recyklovaného papiera, nachádza router s nainštalovanými anténami, napájací adaptér, jeden plochý ethernet kábel a vždy prítomné brožúrky s návodom na prvé zapojenie a s právnymi informáciami.

Prvé dojmy a spracovanie

Vzhl'ad zariadenia predznamenáva už obal. Bol som však nadmieru potešený, že sa potvrdilo moje tušenie a router je naozaj vyrobený z matného čierneho plastu. To, čo som routerom, ktoré mi prešli rukami, vždy vyčítal, sa v tomto prípade nekonalo. Hovorím o typickom povrchu routerov, ktorý je absolútnym magnetom na prach, nečistoty a odtlačky prstov. DIR-882 je ale vyrobený z plastu, ktorý je príjemný na dotyk a vyzerá, že odolá nástrahám špiny a času bez väčších problémov. Po stránke dizajnu stavil D-Link na kompromis medzi tradičným vzhl'adom a modernými kúskami, ktoré často pripomínajú produkt zrážky dvoch vesmírnych lodí.

Subjektívne si myslím, že DIR-882 by nikomu neprekážal ani na viditel'nejšom mieste v domácnosti. Hoci je router vcelku l'ahký, s hmotnost'ou 565 gramov, rozmermi 26 x 18 centimetrov a anténami s dĺžkou takmer 18 centimetrov nejde práve o najmenšie zariadenie. Pri inštalácií na stenu ale poteší jeho výška - iba 4,5 centimetra. Na routeri sa nachádzajú obvyklé porty a tlačidlá - 1 x gigabit WAN port, 4 x gigabit LAN porty, dva USB porty a takisto Power, Reset, WPS a Wi-Fi tlačidlá.

Funkcionalita

Tento router podporuje jeden z najnovších štandardov 80211.ac a nakol'ko ide typ AC2600, sl'ubuje priepustnost' dát až 2600 Mbps (800 Mbps na 2,4 GHz pásme a 1733 Mbps na 5,0 GHz pásme). Hlavnými funkciami, ktoré ocenia najmä obyvatelia väčších domácností či majitelia množstva zariadení dožadujúcich sa internetu, je MU-MIMO. Ide o schopnost' simultánne posielat' a prijímat' dáta bez nutnosti čakat' na odozvu zariadení, Beamforming, teda inteligentné smerovanie signálu priamo k zariadeniu bez ohl'adu na to, kde sa nachádza a podporu až štyroch simultánnych dátových tokov. Potešia aj zabudované USB porty, jeden 2.0 na zadnej strane a jeden 3.0 šikovne ukrytý na prednej strane, vd'aka čomu bude pripojenie tlačiarne či inteligentného úložiska maximálne jednoduché. Šest' LED indikátorov na prednej strane je dobre zakomponovaných do celkového dizajnu zariadenia a osobne ma potešila nižšia intenzita ich svietenia. Vd'aka nim budete informovaní o stave zariadenia, pri inštalácii na viditel'nom mieste ale nebudú svietit' na celú miestnost'.

Inštalácia a vychytávky

Pri inštalácii routeru už dávno nie je potrebné volat' profesionálneho technika a tak je to aj v prípade tohto zariadenia. Po zapnutí je možné jednoducho sa pripojit' do webového rozhrania bud' cez IP adresu routeru, alebo cez stránku http://dlinkrouter.local/ a využívat' možnosti routeru aj do piatich minút od začatia inštalácie. Pri používatel'skom menu stavil D-Link skôr na zobrazovanie informácií ako na pekné obrázky a grafiku, no pri nastavovaní a prehliadaní možností sa netreba bát' pocitu stratenia, nakol'ko sú všetky stránky dostatočne prehl'adné.

Mierne ma zamrzelo, že odozva routeru pri zmenách nastavení bola trošku dlhšia. Po prvotnom nastavení sa však do menu bude vracat' už len málokto, preto to nepovažujem za vel'ký problém. Naopak, na tomto routeri ma naozaj potešila vel'ká škála pokročilých funkcií, menovite Stateful Packet Inspection, Network Address Translation, Guest Networks, Parental Controls, Smart Connect, QoS a L2TP cez IPSec. Tými najdôležitejšími sú, podl'a môjho názoru, posledné tri. Po zapnutí funkcie Smart Connect fungujú obe pásma (2,4 GHz aj 5,0 GHz) pod rovnakým SSID a zariadenia sa pripájajú na ne inteligentne a podl'a toho, ktoré pásmo im vyhovuje najviac.

Druhá funkcia - QoS, teda Quality of Service, predstavuje nedocenenú možnost' jednoducho po stránke rýchlostí a odozvy nastavit' preferované zariadenie siete. Vd'aka tomu si v nastaveniach môže každý jednoducho zadat', že herný počítač, na ktorom práve drtí nepriatel'ov v online hre, nezačne chytat' lagy, pretože si NAS-ko začalo st'ahovat' vel'ký update či preto, že si niekto na notebooku st'ahuje najnovší film. Poslednou, nadmieru zaujímavou funkciou je L2TP cez IPSec, čo znamená možnost' vzdialeného pripojenia na siet', napríklad aj k súborom na pripojenom úložisku, ktoré samo o sebe nemusí vzdialený prístup podporovat'.

Výkon

Router musí, samozrejme, hlavne routerovat', a to bez ohl'adu na to, aký pekný je jeho dizajn, či kol'kými zaujímavými funkciami disponuje. Dôležitá je schopnost' posielat' a prijímat' dáta. DIR-882 prešiel bežnými testami ako nôž maslom, teda až na jednu výnimku - prenos súborov z pripojeného USB 3.0 zariadenia, v ktorom DIR-882 mierne zaostal za konkurenciou. Výsledky pásmových rýchlostí si môžete pozriet' v tabul'ke nižšie.

Celkom ma prekvapili vel'mi podobné rýchlosti na 5,0 GHz pásme vo vzdialenosti piatich a pätnástich metrov, čo ale indikuje funkčnost' Beamforming technológie, vd'aka ktorej router lokalizoval smer zariadenia a vysielal dáta presne jeho smerom. Rýchlost'ami na 2,4 GHz pásme a aj na 5,0 GHz pásme sa s týmto D-Link zariadením môžu porovnávat' ovel'a drahšie routery, ceny ktorých začínajú na hodnote okolo 180 až 200 eur.

Zhrnutie

Záujemcovia, ktorí hl'adali naozaj výkonný router pre stabilné pokrytie a bezproblémovú prevádzku viacerých zariadení, museli doteraz zaplatit' 200 a viac eur. D-Link s routerom DIR-882 ale ukázal, že aj za nižšiu sumu sa dá predávat' výkonné a šikovné zariadenie, ktoré uspokojí potreby nielen bežných používatel'ov, ale vd'aka množstvu pokročilých funkcií aj tých najnáročnejších. Pokial' hl'adáte nový kúsok, ktorý vás nesklame, alebo cítite, že vaša domáca siet' potrebuje upgrade, potom je tento router určite vel'mi zaujímavou možnost'ou.

Daniel Paulini

Creative Muvo 1C

V malom tele vel'ký zvuk

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ l'ahká konštrukcia
+ odolnost' voči vode a prachu (IP66)
+ výdrž

- výrazné basy na úkor vyšších tónov
- absencia podsvietenia funkčných tlačidiel

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
93 x 67 x 38 mm
Hmotnosť: 158 g

HODNOTENIE:

★★★★★

Bluetooth reproduktor je dnes už povinnou výbavou každého cestovatel'a. Trh s týmto typom reproduktorov je ale pomerne vel'ký a s ním rastie aj dilema pri výbere toho správneho spoločníka na cesty. Dúfame, že naša recenzia modelu Muvo 1C vám rozhodovanie zjednoduší.

Balenie

Kompaktná plastová krabička v sebe okrem samotného reproduktora ukrýva aj napájací kábel s microUSB konektorom a jednoduchý návod na používanie. Jednotlivé piktogramy označujúce kroky počas párovania a d'alších akcií sú zrozumitel'né a zariadenie bez problémov nastaví aj menej technicky zdatný používatel'. Samotná plastová krabička je zároveň vhodná ako ochranné puzdro pri cestovaní, ked'že jej prvotné otvorenie nespôsobí aj celkovú deformáciu.

Dizajn

Výrobca distribuuje reproduktor Muvo 1C v dvoch farebných variantách – v čiernej a zelenej. Zatial' čo prvá cieli na konzervatívnych používatel'ov, druhá osloví predovšetkým výstrednejších poslucháčov. Prednú stenu kompletne pokrýva ochranná mriežka meniča s logom výrobcu. V pravej stene sa pod gumovou krytkou nachádza 3,5 mm jack konektor spolu s microUSB konektorom, ktorý slúži na nabíjanie vstavanej batérie s kapacitou 650 mAh. Pasívnemu subwooferu sa ušlo miesto v zadnej stene. Všetky funkčné tlačidlá sa nachádzajú v hornej stene a máme k nim len jednu výhradu, ktorou je absencia ich podsvietenia. Po dlhšej chvíli používania sa vám síce poradie jednotlivých tlačidiel vryje do pamäti, ale aj počas nášho testovania v horších svetelných podmienkach sme párkrát nedopatrením použili nesprávne tlačidlo. Spomenút' musíme aj odolnost' voči vode a prachu podl'a špecifikácie IP66 a vel'mi nízku hmotnost' 158 gramov.

Konektivita

Reproduktor je možné k zariadeniam pripojit' cez klasický 3,5 mm jack konektor aj prostredníctvom Bluetooth. Proces párovania je rýchly a skúsení harcovníci ho zvládnu aj bez návodu. Creative Muvo 1C taktiež podporuje režim hands-free. Príjemne nás prekvapila možnost' vytvorenia stereo sústavy pomocou d'alšieho reproduktora. Reproduktory prepojíte pomocou postupného stláčania určených tlačidiel v návode. Nejedná sa o zložitú operáciu, ale pri prvých piatich párovaniach sa bez návodu neobídete.

Zvuk

Kto by očakával, že v takom malom tele sa môže ukrývat' taká sila? Také boli naše pocity pri počúvaní prvej skladby z reproduktora. Maximálna hlasitost' je na vel'mi vysokej úrovni a k obávanému skresleniu zvuku dochádza až pri najvyšších úrovniach. Vel'ký vplyv na celkovo podaný zvuk má pasívny subwoofer v zadnej stene. Vd'aka nemu sú nižšie tóny naozaj výrazné. Trpia tým však výšky a miestami aj stredy, ktoré sú v ústraní. Fanúšikov gitarovej hudby teda výsledný zvuk nepoteší, naopak milovníci trancu si prídu na svoje.

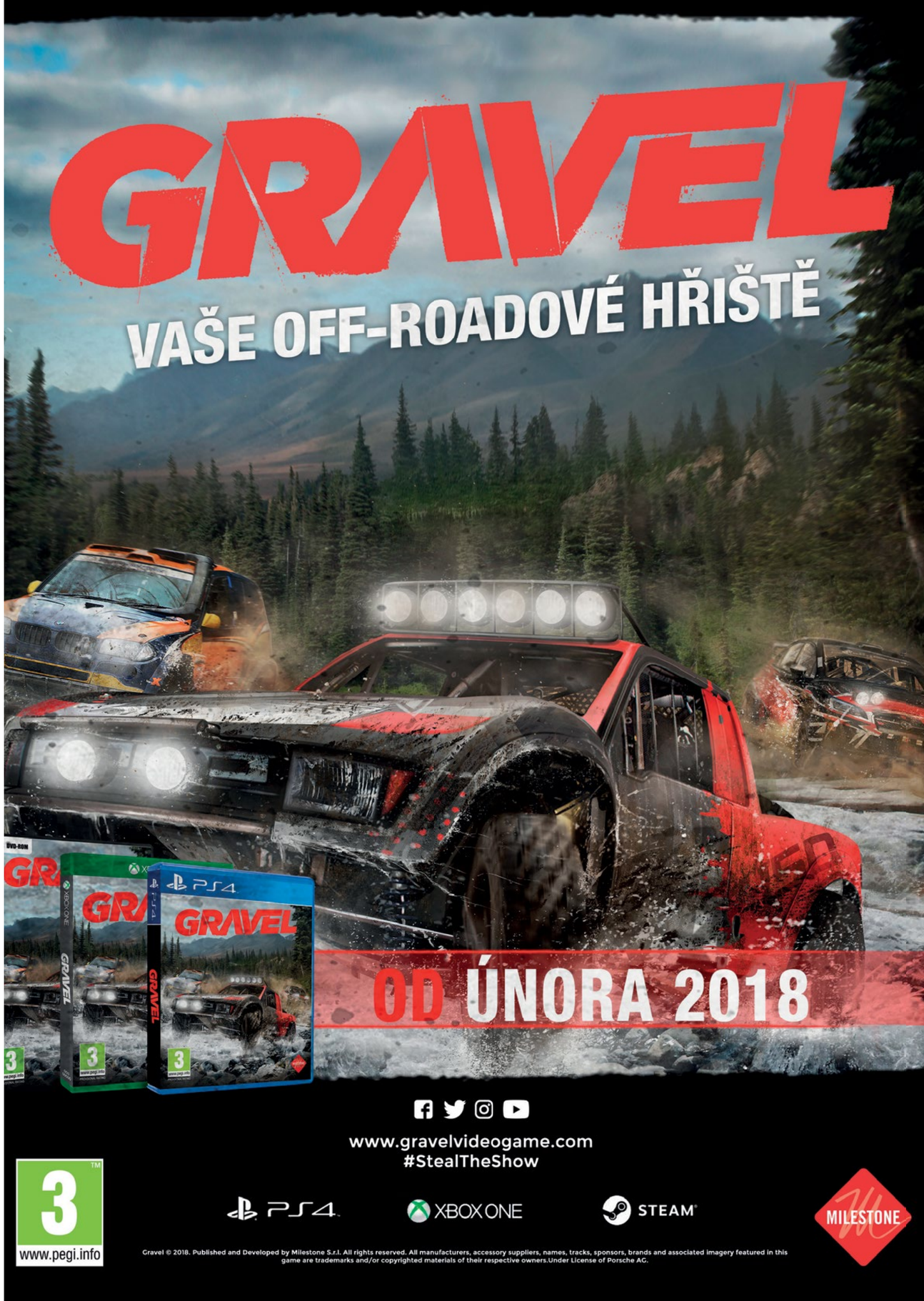
Výdrž

Výrobca udáva 6 hodinovú výdrž a málokedy sa stáva, že ju podhodnotí. V prípade Muvo 1C sa mu to ale podarilo. Počas nášho testovania sme sa ku kritickej kapacite batérie dostali vždy po 7 hodinách pri úrovni hlasitosti v rozmedzí 40-60%. Nabíjanie je vzhl'adom na kapacitu batérie (650 mAh) skutočne rýchle a do plnej kapacity sa opät' dostane za necelú hodinu.

Záver

Reproduktor Creative Muvo 1C je vo svojej cenovej kategórii produktom, ktorého kúpou neurobíte chybu. Niekomu môžu prekážat' výrazné basy, ale je jasné, že bezdrôtový reproduktor za 25 eur náročného audiofila neuspokojí. Vel'kým faktorom je aj odolnost' voči vode a prachu podl'a špecifikácie IP66 a nízka hmotnost' 158 gramov.

Adam Lukačovič



Genesis Krypton 400

Prispôsobitel'ná myš za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prispôsobitel'nost' podsvietenia a makier
+ nastavenie profilov je previazané s farbou podsvietenia
+ funkčný a pekný dizajn
+ stabilný výkon
+ priaznivá cena

- DPI rozsah 400 – 5200

Podl'a stránky výrobcu je myš Krypton 400 l'ahkou, odolnou a precíznou myšou s rozšírenou nastavitel'nost'ou, ktorú ocenia mnohí hráči. Spĺňa táto myš bežné nároky hráčov a je okrem týchto vlastností aj pohodlná a výkonná?

Dizajn

Ako to u hráčskeho príslušenstva býva, myš je čierna s farebným podsvietením. Má niekol'ko tlačidiel na boku a pod kolieskom. Jej telo má nižší profil, na vrchnej strane je pogumovaná, a na bočných stranách a na koliesku je povrch podporený vlnkami, ktoré sú vel'mi príjemné na dotyk a zabezpečujú pohodlný úchop myši.

Čo sa týka podsvietenia, okrem loga v dolnej časti pulzujú farbami aj časti pod kolieskom a dvoma tlačidlami na boku. Farba, ktorou myš svieti, sa dá l'ahko nastavit' a priradit' k profilu s nastavením DPI a makier. Túto farbu si môžete zvolit' z niekol'kých predvolených odtieňov, alebo si môžete vytvorit' vlastný. Okrem farieb si môžete nastavit' aj mód svietenia, nepretržité svietenie s nastavitel'ným jasom, takzvané dýchanie a žmurkanie, alebo striedavé svietenie viacerých farieb. V skratke, s nastavením sa dá pekne pohrat' a prispôsobit' si myš tomu, čo robíte alebo hráte.

Pohodlnost'

Krypton 400 je s váhou len 85 g vel'mi l'ahká myš, ktorou sa l'ahko pohybuje po podložke, čo predstavuje jej výhodu pre hráčov najmä strielačiek a hier, v ktorých sa potrebujete rýchlo rozhodovat' a rýchlo pohybovat'. Je vhodná pre l'avákov aj pravákov, tlačidlá na nej nijak nezavadzajú a sú dobre rozvrhnuté, a navyše sa dobre drží v ruke a nešmýka sa. Jediná výhrada, ktorú k jej pohodlnosti máme, je práve nízky profil, ktorý nevyhovuje úplne každému, takže odporúčame pred jej kúpou pouvažovat' nad tým, aký profil preferujete.

Softvér a výkon

K myši je vol'ne dostupný softvér na stránke výrobcu. Nastavovanie v ňom je vel'mi jednoduché, intuitívne, a tiež rýchle. Spomínali sme, že podsvietenie môže byt' prepojené s nastavením DPI, a že rôznym módom viete priradit' určitú farbu.

Toto previazanie svietiacej farby s DPI sa, samozrejme, dá nastavit' aj s vlastnými makrami a kombináciami tlačidiel. V praxi to znamená, že ak si uložíte niekol'ko vlastných profilov (prepínate ich kliknutím na tlačidlá v strede myši), a priradíte im farbu, vždy viete, s akým nastavením práve pracujete, čo vidíme ako vel'kú výhodu tejto myši.

V dvoch hlavných tlačidlách sa skrývajú spínače Omron, čo zvyšuje ich odolnost' a životnost'. Krypton 400 obsahuje optický senzor PMW3320, ktorý umožňuje prepínanie hodnôt DPI od 400 do 5200, s maximálnym FPS 5300.

Dá sa povedat', že toto nastavenie nie je úplne ideálne, a náročnejším hráčom zrejme nebude stačit'. Myš sa však ani neprofiluje ako príslušenstvo pre špičkových hráčov, skôr je určená menej náročným používatel'om. Pri hraní sa myš správa spol'ahlivo, prepínanie profilov je plynulé a nijak nevyrušuje, a k jej výkonu nemáme žiadne pripomienky.

Hodnotenie

Krypton 400 od Genesis je hráčska myš, ktorá spĺňa všetky bežné požiadavky na jej výkon, dizajn, pohodlie, softvér a podobne.

Ak hl'adáte l'ahkú myš s nízkym profilom, na ktorej si môžete rýchlo a l'ahko prepínat' rôzne herné profily, ktoré sú navyše dobre prepojené s jej podsvietením a farebnost'ou, nemusíte hl'adat' d'alej. Myslíme si, že Genesis používanie tejto myši celkom dobre premyslel, a v porovnaní s inými výrobcami nastavil aj vel'mi príjemnú cenu, takže si hráčsku myš užijete aj s obmedzeným rozpočtom.

Zuzana Panáková

ŠPECIFIKÁCIE:

Spínače: Pixart
DPI: od 400 do 5200
Maximálna rýchlosť: 80 ips
Frekvencia snímkovania: nastavitel'ná, 125/500/1000 Hz
Dĺžka kábla: 200 cm
Rozmery: 123 x 67 x 38
Váha: 85 g

HODNOTENIE:

★★★★☆

UMIDIGI S2 Pro 4G

Čínska vlajková lod' sl'ubuje vysoký výkon za nízku cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Umidigi
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ FaceID
+ otpimalizovaný UMI OS
+ nízka cena
+ fotoaparát s HDR
+ výdrž batérie
+ výkonný procesor

- absencia 3.5mm jack

ŠPECIFIKÁCIE:

Platforma: Android 7.0 s rozhraním UMI OS 2.0
CPU: 8-jadrový procesor Helio P25 2,6GHz
GPU: Mali-T880 MP2 900MHz
Ram/Úložisko: 6GB RAM/126GB interná pamäť
Pamäťový slot: MicroSD do 256GB namiesto SIM slotu
Dátová prepojitel'nosť: WLAN 802.11 b/g/n, hotspot, USB 2.0, Bluetooth V4.1, A-GPS, Glonass/ BDS FM rádio
Štandardy sieti: GSM/HSPA/LTE + DUAL SIM
Displej: 6-palcový, FHD+ 2160×1080, IPS kapacitný multi dotykový panel, Corning Gorilla Glass 4
Batéria: 5100mAh Li-Poly
Kamera
Predná: 5 megapixel, 1080p
Zadná: duálna SONY IMX258 ,13MP +5MP F2.0 PDAF

HODNOTENIE:

★★★★☆

Spoločnosť Umidigi pôvodom z Číny nie je až taká známa v našich končinách a predstavila svoj nový vlajkový model S2 Pro 4G. Sl'ubuje vel'ké veci za nízku cenu. Medzi ne patrí takmer bezrámový dizajn a výdrž batérie až dva dni.

Dizajn a konštrukcia

Telo a rovnako aj zadná časť telefónu sú celokovové a vel'mi pevné. Určite tak uchránia všetky komponenty. Na zadnej časti sa nachádza dvojica fotoaparátov. Pod fotoaparátmi je umiestnený blesk spolu so snímačom odtlačkov prstov. Musím povedať, že snímač je naozaj dobre umiestnený a počas každodenného používania som nikdy nemal problém odomknúť zariadenie. Na samom spodu zariadenia sa nachádza malé logo UMIDIGI. Displej s minimalistickými rámikmi spolu s čiernou farbou vytvárajú decetný a moderný dizajn, za ktorý sa určite nebude hanbiť ani prvotriedny manažér. Na prednej strane sa nachádza aj foťák, senzor svietivosti, notifikačná LED dióda a hlasový reproduktor. Na spodnej strane sa nachádza USB-C port na nabíjanie, reproduktor a mikrofón. Na ľavej strane je rámik pre vsunutie dvoch SIM kariet a SD karty. Na pravej strane je umiestnená trojica tlačidiel – ovládanie hlasitosti a tlačidlo na zapnutie telefónu.

Displej

Umidigi nešetrilo ani na displeji. Nachádza sa tu 6-palcový IPS FHD+ displej so sklom značky Gorilla Glass 4. Pomer strán je menej tradičných 18 : 9. Vďaka použitej IPS technológii má obraz vynikajúce zobrazovanie farieb a vyššie rozlíšenie (2160×1080p). Zabezpečuje čistý a ostrý obraz, a to či už počas sledovania videií, alebo hrania hier.

Kamera

Na zadnej strane nás prekvapia až dva fotoaparáty od spoločnosti Sony. Spolu fungujú v konfigurácii 13MP + 5MP. S dosvetlením im pomáha QUAD-LED blesk. Nechýba ani v dnešnej dobe obľúbená vymoženosť HDR. Fotky vyzerajú skvelo, no iba pri dobrých svetelných podmienkach. V noci alebo v tmavých miestnostiach sa často stáva, že nepomôže ani inak dobrý blesk od Sony a na fotkách sa ukazuje nechcený šum. Dvojica fotoaparátov má dlhší zaostrovací čas oproti vlajkovým lodiam konkurencie, no v danej cenovej kategórii to neberiem ako vel'ké mínus. Na prednej strane sa ešte nachádza 5MP fotoaparát. Slúži najmä ako novinka, ktorú sme už mohli vidieť aj na Apple Iphone X, a je ňou FaceID. Áno, aj tento telefón je možné odomknúť pomocou rozoznania tváre. A musím uznať, že funguje bezproblémovo! Nestalo sa mi, že by som nedokázal odomknúť telefón pri priamom pozretí na kameru. Čo sa týka fotiek, sú dostačujúce a na „selfíčka" na sociálne siete kvalita absolútne postačuje. Taktiež sa tu nachádza vel'ká škála rôznych efektov a úprav fotiek v reálnom čase.

Hardvér a výkon

Mozgom telefónu je výkonný osemjadrový procesor Helio P25, ktorý beží na frekvencii 2,6GHz. O plynulý chod aplikácií sa stará až 6GB RAM pamäte typu DDR4X, čo úplne postačuje aj náročnejším používatel'om. Grafický čip Mali T880 nemá problem zvládať aj náročnejšie hry či benchmarky.

Vnútorná pamäť telefónu činí 128GB a ponúka možnosť rozšírenia pomocou SD karty až do 256GB. Miesta pre dve SIM karty využíva funkcia DUAL-SIM a umožňuje tak používať dve rôzne SIM karty v jednom mobile naraz. Najzaujímavejšiou časťou je nepochybne batéria, ktorá má obrovskú kapacitu – až 5100mAh. Výrobca udáva dvojdňové používanie telefónu na jedno nabitie. Tento údaj môžem potvrdiť, a dokonca, keď som si odpustil hranie hier, výdrž sa zdvihla až na štyri dni.

Softvér

Telefón beží na operačnom systéme Android vo verzii 7.0 Nougat. Umidigi použilo vlastnú nadstavbu UMI OS, ktorá je momentálne vo verzii 2.0. Táto nadstavba je vel'mi podobná rozhraniu iOS, kedže všetky aplikácie a súbory sa ukladajú na jednu plochu. Horná lišta s nastaveniami sa vysunie pohybom prsta z horného rohu, ako to býva bežné pri čistom Androide. Nadstavba celkovo pôsobí rýchlym a svižným dojmom, jediný problém nastáva pri aplikácii Facebook, keď pri prvom spustení treba počkať asi dve sekundy, kým sa načíta. Ďalšie spustenia aplikácie sú už bez čakania.

Test

Ako prvé som otestoval telefón v obľúbenom benchmarku AnTuTu. Výsledné skóre bolo cez 61 tisíc bodov. To nie je vôbec v danej cenovej kategórii zlé a vel'mi tomu pomohlo použitie výkonneho 8-jadrového procesoru. Telefón zaostával skôr v testoch zameraných na grafický čip. Ďalší test sa týkal pamäte RAM, testovali sme, kol'ko aplikácií dokáže naraz bežať bez sekania rozhrania. Test znova dopadol úspešne, pri zapnutí viacerych obľúbených aplikácií systém bežal normálne a nenastal žiadny „sek". Ako posledný sme testovali reproduktor. Hudba bola počúvatel'ná, avšak nebolo to nič zázračné.

Záverečné hodnotenie

Nádejný čínsky výrobca Umidigi nám ukázal, že aj za menej peňazí sa dá vyrobiť šikovný a výkonný smartfón, ktorý ponúka zaujímavé funkcie ako FaceID, fotoaparát s HDR alebo 8-jadrový procesor.

Telefón sa nestratí ani v náročnejších úlohách a zároveň disponuje výdržou batérie až dva dni. Odporúčam ho každému, kto si potrpí na kvalitu, ale nechce premrhať za smartfón celú svoju výplatu. Jediným mínusom je pre mňa absencia 3,5mm jack.

Robert Kádaši

Lamax 10000mAh powerbank

Nabíjacia banka na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LAMAX

Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ Konštrukcia
+ QuickCharge 3.0
+ malé rozmery
+ celkové spracovanie

- nič

Powerbank, alebo po slovensky nabíjacia banka, je zariadenie, ktoré uchováva energiu v jednoducho prenosnej forme a pomocou nej si môžeme nabíjať svoje zariadenia napríklad na cestách. Spoločnosť Lamax, od ktorej sme na našom webe recenzovali niekoľko športových kamier, prináša na trh práve takúto powerbanku. Poďme sa teda na ňu spoločne pozrieť.

Nabíjacia banka od spoločnosti Lamax prichádza v malej bielej krabičke. Cez priezor vpredu vidíme zariadenie, ktoré je v našom prípade striebornej farby, s výnimkou čierneho plastového lemu. Okrem samotného zariadenia nájdeme vnútri aj kratučký micro USB kábel a manuály popisujúce bezpečné používanie prístroja a jeho všeobecnú obsluhu.

Už vyššie som začal s popisom vonkajšieho vzhľadu powerbanky. Tvorí ho prevažne strieborný brúsený hliník z prednej a zadnej strany. Prechod medzi nimi tvorí čierny plastový lem.

Konštrukcia powerbanky je naozaj pevná. Jediným mínusom je brúsený hliník, ktorý má tendenciu ľahko sa oškriať. Na ľavej strane tela nájdeme štyri signalizačné diódy, z ktorých každá reprezentuje 25% kapacity. Ak nenabíjame žiadne zariadenie, môžeme si overiť aktuálnu hladinu nabitia pomocou tlačidla na pravom boku zariadenia, ktoré rozsvieti určitý počet diód.

Vnútri nájdeme batériu s kapacitou 10000 mAh typu Li-Polymer. Hmotnosť celého zariadenia je 233 gramov pri rozmeroch 135 x 70 x 13 mm.

Z hľadiska konektorovej výbavy nám Lamax nadelil dva vstupné a dva výstupné konektory. Vstupnými sú micro USB a USB typ-C, výstupné konektory sú 2 USB typu A, pričom jeden je vo verzii 3.0 a podporuje technológiu spoločnosti Qualcomm – Quickcharge 3. Ak váš telefón, konkrétne jeho chipset i nabíjací zdroj, disponuje podporou pre túto technológiu, telefón sa môže nabiť až 4-krát rýchlejšie v porovnaní s normálnym nabitím bez tejto technológie.

Podporuje režimy 3.6~6.5 V/3 A, 6.5~9 V/2 A, 9~12 V/1.5 A. Druhý USB port je „obyčajný", podporuje výstup až 5 V pri 3 A.

Záverečné hodnotenie

Powerbanka od Lamaxu ponúka všetko, čo by dobrá powerbanka ponúkať mala. Popravde, nie je ejčo vytknúť, pretože ide o naozaj jednoduché zariadenie, na ktorom nie je čo pokazit'. Lamax tento produkt zvládol na jednotku.

Lukáš Bátora

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ batérie: 10000 mAh Li-Polymer

Rozmery: 135x70x13mm

Konektory: USB typ C, micro USB (vstupné), 2xUSB typ A (z toho jeden QuickCharge 3.0)

Hmotnosť: 233 g

HODNOTENIE:

★★★★★

Creative Pebble

Veľa muziky za málo peňazí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative

Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podanie zvuku
+ cena
+ jednoduché používanie

- nič

Spoločnosť Creative je stálicou v segmente reproduktorov a jej produktové portfólio pokrývajú všetky cenové hladiny. Do nášho pomyselného "test labu" sa dostala sada s označením Pebble, o ktorej si povieme v recenzii niečo viac.

Balenie

Od balenia sady, ktorej odporúčaná cena je cca 25 eur, nemôžete očakávať nejaké prekvapenie. V jednoduchej papierovej krabici nájdete iba 2 reproduktory a obligátnu sadu dokumentácie od výrobcu, ktorá však neobsahuje návod na použitie. Vzhľadom na jednoduché používanie je však celkom zbytočný a je dostupný na webovej stránke výrobcu.

Dizajn

Spoločnosti Creative sa vďaka dizajnu podarilo vytvoriť pekný husársky kúsok. Nielenže je vo svojej cenovej kategórii značne výnimočný, ale zároveň sa mu darí rozdeľovať názory ľudí. Len váš subjektívny estetický vkus rozhodne, či ho budete milovať alebo nenávidieť. Pochvalu si zaslúži kvalita spracovania plastového tela, ktoré sa vôbec neprehýba a vydrží aj menej obozretné prenášanie v batohu.

Na prednej strane reproduktorov dominujú 45 mm meniče a ich pomerne nezvyčajný sklon 45 stupňov len napomáha k lepšiemu rozptylu zvuku. V spodnej časti pravého reproduktora sa nachádza otočný potenciometer regulujúci hlasitosť. Manipulácia s ním je bezproblémová a aj citlivosť je na skvelej úrovni. Pasívny subwoofer si našiel miesto v zadných stenách oboch jednotiek.

Konektivita

Už v úvode recenzie sme sa zmienili o jednoduchom používaní sústavy. S tým úzko súvisí aj jej konektivita, ktorá je zastúpená dvojicou zrejme najpoužívanejších konektorov – USB typom A a 3,5 mm jackom. Zatiaľ čo USB konektor sa stará o napájanie, 3,5mm jack má na starosti prenos zvukového signálu. Napájací USB konektor je ale limitujúci faktor v oblasti výkonu. Výrobca ho deklaroval na 4,4 W, takže od sústavy nečakajte plnohodnotné ozvučenie v exteriéri. Aj 115 cm dĺžka káblov naznačuje, že výrobca si sústavu už pri návrhu predstavoval na stoloch používateľov.

Zvuk

Aj napriek nižšej cenovke sa spoločnosť Creative nedopustila závažných chýb v reprodukcii zvuku. Veľkú pochvalu si sústava zaslúži za podanie zvuku pri nižších frekvenciách káblov, pričom sa ukáže pomyselná sila pasívneho subwooferu. Čo sa týka výšiek, pri týchto frekvenciách sa ukázali limity sústavy.

Ak ste rockeri a radi si vychutnávate sóla Slasha z Guns N' Roses, Pebble nie sú vhodným spoločníkom pre vás. Naopak, ak radi počúvate podcasty, hovorené slovo alebo hudbu, v ktorej prevažujú basy a stredy, budete s kvalitou zvuku veľmi spokojný.

Verdikt

Zriedkakedy je naše hodnotenie také jednoznačné ako pri sústave Creative Pebble, ktorá jednoducho zabodovala. Za cca 25 eur získate skvelé reproduktory, ktoré nezaťažia vašu peňaženku a zároveň nebudú trestať vaše uši. Záleží už len na vašom osobnom vkuse, či sa stotožníte s jej dizajnom.

Adam Lukačovič

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 114 x 113 x 116 mm

Váha: 745 g

Napájanie: USB

Zvukový vstup: 3,5 mm jack

HODNOTENIE:

★★★★★

WD Black m.2 NVMe 512 GB SSD

Rýchly, a predsa stále dostupný

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD
Dostupná cena: 185€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vyššie ako inzerované rýchlosti zapisovania
+ dobrý pomer ceny a výkonu
+ 5-ročná záruka

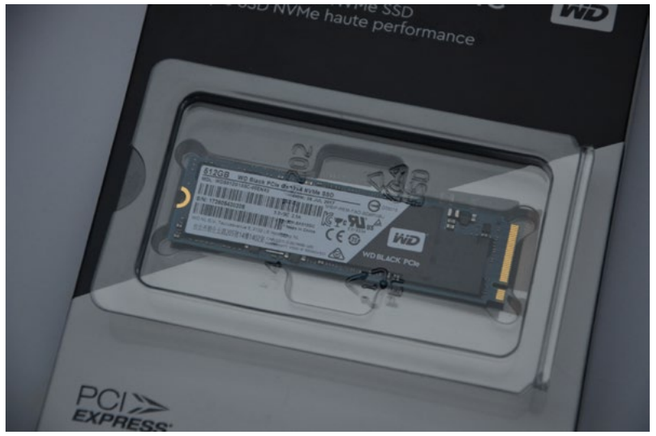
- priemerné prenosové rýchlosti
- použitie 2D TLC

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: M.2 (NVMe)
Rýchlosť náhodného čítania: 170 000 IOPS
Rýchlosť náhodného zápisu: 134 000 IOPS
Rýchlosť čítania: max. 2050 MB/s
Rýchlosť zápisu: max. 800 MB/s
Spotreba: 0,14 W
Ovládač: Marvell 88SS1093
Typ pamäte: TLC (Multi-Level Cell)

HODNOTENIE:

★★★★☆



Uplynulo už niekoľko rokov, odkedy spoločnosť Western Digital, po novom známa ako WD, prebrala kontrolu nad výrobcom pevných pamätí SanDisk. Preto nie je žiadnym prekvapením, že sa na trhu objavuje stále viac SSD diskov značky WD. Teraz k odskúšaným modelom z modrého a zeleného radu pribudol aj čierny, indikujúci profesionálne zameranie. My sme sa pozreli na zúbok väčšieho z dvoch bratov, ktorý disponuje kapacitou 512 GB.

Na rozdiel od WD Blue a Green SSD-čiek, ktoré sa predávajú v 2.5 palcovom formáte so SATA pripojením v m.2 formáte, Black je dostupný iba ako m.2, nakoľko jeho vyššie rýchlosti by bežné SATA III pripojenie zvládlo.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

WD stále vsádza na moderný vzhľad a ten je badať už na samotnom obale. Malá krabička je ladená do kombinácie bielej a čiernej farby, vnútri sa v bezpečnom plastovom obale nachádza malý komponent schopný poňať až 512 GB dát. WD Black sa predáva aj v 256 GB verzii, no prihliadnuc na jeho parametre a cenu sa určite viac oplatí siahnuť po väčšom variante.

Komponenty disku a avizované parametre

Formát tohto disku je M.2 2280, čo znamená, že by mal byť vhodný pre väčšinu zariadení a takmer všetky matičné dosky. Dôležitejšie je ale rozhranie, ktoré tento disk podporuje, a tým je PCIe 3.0 x4 NVMe. To znamená potenciálne prenosové rýchlosti v tisíckach megabajtov, hoci, ako ďalej ukázalo testovanie, hlavne pri zapisovaní ide iba o potenciál rozhrania a pripojenia, nie výkon tohto špecifického disku. Tento je postavený na 2D NAND technológii SanDisk 15nm TLC a ovláda ho ovládač Marvell 88SS1093, vďaka čomu výrobca udáva maximálne prenosové rýchlosti až do 2050 MB/s pri náhodnom čítaní a až do 800 MB/s pri zapisovaní. Mierne ale zarmúti, že TLC, teda Triple Level Cell alebo aj uchovávanie troch bitov v jednej bunke, sa už v poslednej dobe presunulo od planárneho 2D rozloženia k 3D architektúre pamätí. To, že WD ponúka 2D TLC aj pri Black verzii svojho disku, síce znamená nižšiu cenu a pár ďalších výhod, ale treba mysliť na to, že TLC typ pamätí trpí aj množstvom neduhov, ako napríklad nižšia životnosť a nižšie výkony oproti MLC a SLC pamätiam.

Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities, CrystalDiskMark a AS SSD. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer.

Zhrnutie

Pri označení WD Black na bežných harddiskoch si mohli používatelia zvyknúť na úplnú špičku, top toho, čo sa za peniaze dalo kúpiť. WD Black pri SSD diskoch už takýmto prémiovým dojmom nepôsobí. Rýchlosťami, ktoré sú pre NVMe SSD disky už viac-menej priemerom, veľmi neohúri. Nedá sa mu ale uprieť, že ide stále o veľmi kvalitný produkt, ktorý je hlavne dostupný za veľmi prijateľnú cenu. Ak vám teda náhodou nestačia rýchlosti bežných SATA alebo m.2 bez podpory NVMe, potom WD Black ponúkne dvoj- až trojnásobné rýchlosti čítania a o niečo vyššie rýchlosti zapisovania, a to všetko len za malý príplatok.

Daniel Paulini

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

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

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

gaming.logitech.com/G29

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 119 min

Réžia: Craig Gillespie
Scenár: Steven Rogers
Kamera: Nicolas Karakatsanis
Hudba: Peter Nashel
Hrajú: Margot Robbie, Sebastian Stan, Mckenna Grace, Allison Janney, Paul Walter Hauser, Julianne Nicholson, Bojana Novakovic, Bobby Cannavale, Caitlin Carver, Catherine Dyer, Joshua Mikel, Cara Mantella, Jason Davis, Jason MacDonald, Anthony Reynolds, Ricky Russert, Luray Cooper, Jan Harrelson, Daniel Thomas May

PLUSY A MÍNUSY:

+ Margot Robbie
+ humor
+ soundtrack

- v druhej polke sa vytratí postava jej mamy

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ja, Tonya

TEMNÁ STRÁNKA OLYMPIJSKEJ RIVALITY NA ĽADE

Nikdy by som si nepomyslel, že by ma mohol bavit' životopisný film, a dupl'om nie o krasokorčul'ovaní. Ja, Tonya je ale z úplne iného cesta ako napríklad posledný film o Winstonovi Churchillovi Temná hodina (2016). Vernosť realite ozvláštňuje až coenovským čiernym humorom a funguje aj ako klasická komédia, i ak o nejakej Tonyi nemáte ani tušenia. Kauzu Tonye Hardingovej som zaznamenal okrajovo i osobne počas sledovania zimných olympijských hier v Lillehammeri. Takýto šialený príbeh skrátka dokáže vymyslieť iba sám život.

Po dlhých rokoch, ked' už i zapadol prachom, sa rozhodli filmári neobyčajný život jednej neobyčajnej ženy v Hollywoode oprášit' a sfilmovat'. Našt'astie nie v štýle klasického životopisu, ale v zbesilej čiernej komédii nabrúsenej ostrejšie ako korčul'a Jaromíra Jágra v dobách jeho najväčšej slávy. Úplne ideálne je prirovnanie k nedávnemu filmu od Stevena Soderbergha Logan Lucky. Tonya sa narodila na americkom zapadákove a z klasického vidieckeho dievčat'a to dotiahla až na dve olympiády a natrela to všetkým dovtedajším zvyklostiam a konvenciám.

Film začína rozprávanim príbehu pred „tým incidentom" z pohl'adu viacerých účastníkov, ktorých výpovede sa celý film výborne prelínajú či vzájomne negujú. Každý má tú svoju pravdu a spomienky

sú premenlivé. Sledujeme udalosti očami Tonye, jej mamy, manžela a jeho kamaráta, ktorý sa sám prehlásil za jej bodyguarda. Prvá tretina filmu zaznamenáva jej prvé krôčiky na l'ade a hlavne vyrastanie s despotickou svojskou matkou, ktorá ju kl'udne nechala pocikat' sa priamo počas tréningu na l'ade, ked' jej korčul'ovanie nešlo. Možno i preto sa neskôr vydala za prvého niktoša, ktorý ju začal balit' počas tréningu, aby konečne mohla vypadnút' z domu. Manžel bol ešte väčší kvietok ako mama a bitky začali byť na dennom poriadku. Skrátka dokonalé talianske manželstvo. Tanya ale mala dar od Boha, odmalička prevyšovala na l'ade i najskúsenejšie krasokorčuliarky a tvrdým tréningom ho vypilovala k dokonalosti. Ako prvá žena na svete skočila trojitého axela. Porotcovia však neboli pripravení na jej odzbrojujúcu bezprostrednosť a úprimnú priamočiarosť.

Ja, Tonya je v rámci žánru v mnohom skvelo inovatívna. Často búra takzvanú štvrtú stenu, ked' sa postavy priamo prihovárajú divákovi, čo pôsobí zväčša divne, ale tu to napodiv funguje a umocňuje nadsádzku.

Je jasné, že tvorcovia lavíruju na hrane fikcie a občas si ohýbajú fakty a udalosti podl'a seba, ale zásadné scény sú až napodiv takmer na chlp presné. Či už ide o plač Tonye s rozviazanou korčul'ou alebo o výborne namaskovaných hercov, kde z okúzl'ujúcej blondínky spravili „dedinčanku" Tonyu. V prvej polke občas dokonca pôsobí ako konfrontácia mama versus dcéra a exceluje tu herečka Allison Janney v úlohe jej cynickej mamy (LaVony Golden): „Vy dvaja ste sa už spolu vyspali?" V druhej polke sa však žial' z plátna takmer vytratí, dej sa viac sústredí na gro celej kauzy, kvôli ktorej šla Tonyi po krku i FBI a bude fajn, ak nebudete dopredu vediet', o čo sa jedná. Celý film je pretkaný zaujímavými postavičkami, ktoré akoby vyliezli z nejakej šialenej reality šou alebo filmu bratov Coenovcov.

Oldschool réžia Graiga Gillespieho dokonale vystihuje divoké 80. a 90. roky, zrnitý filter a uvol'nenejšie roky skvelo podtrhuje britký scenár Stevena Rogersa (P.S.: Milujem t'a).

Dialógy sú šť avnatejšie ako steak na stole profesionálneho boxera a údernejšie ako jeho päste. Zároveň nie je humor samoúčelný, ale pekne rámcuje celkové zachytenie vtedajšej doby, ukazuje, ako dôležitá je správna výchova a čo všetko si profesionálny šport vyžaduje. Ja, Tonya sa zarad'uje k sérii filmov z minulého roka, ktoré mali vynikajúci soundtrack, a tak ju bez váhania môžem zaradit' k Baby Driverovi či Atomic Blonde.

„Ja, Tonya je čiernou komédiou vychádzajucou z reálnych skutočností a postáv, ktoré sú viac bezprostredné a sarkastickejšie ako celý herecký ansámbel Logan Lucky. Verne spracovaná kauza o vzostupe a páde jednej z najkontroverznejších športovkýň pretkaná výborným humorom, odsýpajúcim tempom a dialógmi. Niektoré fakty síce ustupujú zábave, ale i vd'aka úžasnému hereckému výkonu Margot Robbie budete Tonyi celý film fandit', aby to zlato vyhrala."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 134 min

Režie: Ryan Coogler
Předloha: Stan Lee (komiks), Jack Kirby (komiks)
Scénář: Ryan Coogler, Joe Robert Cole
Kamera: Rachel Morrison
Hudba: Ludwig Göransson
Hrají: Chadwick Boseman, Michael B. Jordan, Lupita Nyong'o, Danai Gurira, Martin Freeman, Daniel Kaluuya, Angela Bassett, Forest Whitaker, Andy Serkis, Sterling K. Brown, Florence Kasumba, John Kani, Letitia Wright, Winston Duke, Rodney Luis Aquino, Sydelle Noel, Stan Lee, David S. Lee
Producenti: Kevin Feige, David J. Grant
Střih: Debbie Berman, Michael P. Shawver
Scénografie: Hannah Beachler
Kostýmy: Ruth E. Carter

PLUSY A MÍNUSY:

+ Zábava
+ Odlišnost v rámci zajetého stylu
+ Náboj
+ Ženské hrdinky

- Ne vše funguje jak by mělo
- Absence větší experimentace
- Občas digitální triky

HODNOTENIE:

★★★★☆

Čierny panter

ČERNÝ KŮŇ KOMIKSOVÝCH FILMŮ

Když se před mnoha měsíci rozjely ozubená kola produkce nového snímku Marvelu na motivy příběhů černošského hrdiny Black Panthera, mnoho lidí předvídalo onen kýžený první velký přešlap, který tenhle filmově komiksový mediální kolos udělá. Když se pak tahle podívaná v režii Ryana Cooglera (Creed) poprvé předvedla v pohybu, bylo lehké tenhle první etnický snímek pro Marvel podcenit. Jenže chyba lávky. Do kin přichází jedna z nejzábavnějších komiksovek za dlouhou dobu.

Black Panther totiž není jen ukázkou toho, že i s drtinově černošským obsazením a etnickou otázkou jako jedním z hlavních motivů to jde. Je i poměrně překvapivým ukázkovým příkladem pro konkurenci (a zároveň tak trochu výsměchem), jak nakládat s odlišnými hrdiny (etnická rovina), jak přistupovat k ženským hrdinkám filmu (kde s ledovým klidem strčí do kapsy i Wonder Woman), ale také že i v rámci všeobecně slabých záporáků u Marvelu jde na jednorázových padouších zapracovat a převtělit je do zajímavých osobností. Předně, kdekdo by mohl říci o Pantherovi, že se jedná o bezbřehou propagandu a černošskou agitku, faktem ovšem je, že díky tomu tahle podívaná šlape na výbornou. Neříkám, že mi všechno sednulo nebo že bych nenašel nějakou tu výtku vůči tomu nebo onomu, v celku tahle podívaná (převážně z Afriky) ale šlape skvěle a i když probírá poněkud

závažnější otázky, nezapomíná na to, co mnoho ostatních v posledních letech opomíjí - bavit. I když se tak probírají otázky rasy, práva osobního odkazu či následků rozhodnutí, Black Panther nikdy nepůsobí uměle, vykonstruovaně nebo vtipně, i když cítíte ono propagované sdělení, neřešíte to. Naopak jej vybrané etnické skupině ve výsledku přejete, protože tahle komiksovka funguje naprosto skvěle, ať už se rozhodnete ji číst z rasové roviny či nikoliv.

S tím souvisí i druhý zmíněný bod - ženské hrdinky. Namísto protěžovaných karikatur se tady celá ústřední trojice výrazných ženských postav pouští do svých rolí s takovou vervou, že s ledovým klidem zastíní jak hlavního hrdinu, tak kteréhokoliv jiného mužského představitele. Ženské charaktery mají hloubku, jsou slušně napsané a díky silným hereckým výkonům je právě něžnější část osazenstva filmu to, co vám v hlavě uvízne nejvíce. Především pak Danai Gurira, která po své roli jako Michonne v The Walking Dead v tomto snímku předvádí tak silnou ženskou hrdinku, že strčí do kapsy i Wonder Woman. Především proto, že i takto přepálenou postavu umí film jednoznačně prodat a její Okoye je taková badass generálka, že zastíní v některých akčních scénách i samotného titulního hrdiny. Lupita Nyong'o, Angela Bassett a Letitia Wright ji zdatně sekundují. Dámy z filmu na vás zkrátka udělají setsakramentský dojem i bez toho, aby to působilo jako feministická propaganda. Tyhle hrdinky jsou silné samy o sobě, aniž by kolem nich musela být šířena nějaká umělá aféra (jako třeba v případě konkurence nebo v případě extrému jako remake Krotitelů duchů).

Black Panther ovšem také částečně napravuje pošramocenou pověst padouchů od Marvelu. Jistě, jak Erik Killmonger (Michael B. Jordan), tak Ulysses Klaue (Andy Serkis) jsou ve výsledku zase jednorázoví padouši (byť si Serkis už trochu prostoru pro sebe ukradl v minulosti), oba ovšem mají charakter, jejich motivace nejsou nijak těžko rozkódovatelné a především výrazné herecké projevy jim propůjčují sílu a živelnost (stejně jako uvěřitelnost), kterou většina zloduchů v MCU zkrátka postrádá.

Připočtěte si k tomu všemu ještě poněkud odlišný audiovizuální styl, který je sice hodně osobitý, nikdy ovšem netlačí na pilu tolik, že by to divák nesnesl. Ať už je tak etnická

audio tvorba vaším šálkem, nebo ne, tady to prostě funguje a v kombinaci s povedeným vizuálem je Black Panther poměrně velkým překvapením, protože funguje lépe jako jiní zavedení hrdinové ve svých sólovkách.

Tenhle blockbuster zkrátka baví a nebojí se zase trochu posunovat hranice toho, co si můžou tvůrci v rámci takto masového produktu dovolit. Což ostatně jen dokazuje závěrečná bitka, která se pouští ve své podstatě do souboje s klasickým přístupem "Go Big or Go Home".

Black Panther se jednoduše povedl. Vrchol Marvelu to sice není, ale tenhle černošský hrdina se mu přiblížil více, než by se před premiérou kdokoliv odvážil odhadovat. Zábavná dva a čtvrt hodiny dlouhá akční pecka, která kromě ukázky toho, jak se mají dělat komiksárny pro specifické publikum, zvládá nadmíru bavit i ty ostatní.

Komiksový blockbuster Black Panther najdete v nabídce českých a slovenských kin díky společnostem Falcon a Saturn od 15. února 2018. Film není vhodný mládeži do 12 let.

„Zábavný, akcí napěchovaný a herecky hodně zajímavý komiksový příspěvek Marvelu, který kromě důležitosti pro specifické publikum zvládá nadmíru bavit i ostatní. Silné postavy a dostatek zábavy z téhle podceňované komiksovky dělají jednu z nejzábavnějších žánrovek poslední doby. "

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:
Velká Británie / Polsko, 2017, 88 min

Režie: Dorota Kobiela, Hugh Welchman
Scénář: Dorota Kobiela, Hugh Welchman
Kamera: Tristan Oliver
Hudba: Clint Mansell
Hrají: Saoirse Ronan, Aidan Turner, Helen McCrory, Douglas Booth, Eleanor Tomlinson, Chris O'Dowd, Jerome Flynn, John Sessions, Shaun Newnham, Richard Banks
Producenti: Hugh Welchman
Scénografie: Matthew Button

PLUSY A MÍNUSY:
+ Vizální styl
+ Originalita
+ Hudba

- Příběh
- Fragmentárnost

HODNOTENIE:
★★★☆☆

S láskou Vincent

PORTRÉT UMĚLCE

Nestává se tak často, že by se ve filmu v posledních letech experimentovalo s nějakou novou formou, jak natočit film. Koncept rotoskopie, tedy překreslování filmového materiálu (který využíval i třeba český Alois Nebel nebo adaptace Philipa K. Dicka Temný obraz), se ovšem Dorota Kobiela a Hugh Welchman rozhodli dohnat do extrému. Jako vůbec první celovečerní film totiž pod jejich dohledem vznikl snímek S láskou Vincent, který nejen že je osobitým způsobem, jak odvyprávět otázkami zahalený skon jednoho z nejdůležitějších umělců historie, ale využívá i odkaz jeho díla. Tahle celovečerní podívaná totiž vznikla jako více jak 65 tisíc olejových maleb ve stylu tvorby právě Vincenta Van Gogha, které byly rozpohybovány do podoby filmu.

Práce 125 malířů, kteří se na filmu podíleli, je ve výsledku obdivuhodná. Nejen že zvládají celkem věrohodně replikovat styl tohoto historicky důležitého malíře, skrze jejich snahu ožívají také nejznámější malby van Gogha i postavy a historické figury, které se v jeho obrazech objevovaly. Výsledná vizuální stránka je tak něčím, co si s kterýmkoliv jiným filmem rozhodně nespletete. Jedinečný filmový zážitek, který je o to více umocněn, pokud máte kladný vztah právě k tvorbě zainteresovaného malíře.

Jedinou výtkou v tomhle ohledu je snad fakt, že ne všechny obrazy jsou kompletně animovány, a tak postavy místy působí jakoby vyjmutě z prostoru záběru, což je v některých momentech trochu rušivé, nebot' jejich okolí působí strnule a vyjmutě z filmu. Výsledný dojem z formální stránky filmu S láskou Vincent ale naštěstí navíc umocňuje perfektně padnoucí hudební kulisa Clinta Mansella, který rozpohybovaným obrazům dodává tu správnou atmosféru.

Škoda jen, že právě tuhle jedinečnou a audiovizuálně nesmírně působivou formální stránku zrazuje samotný příběh tohoto filmu. Ten nejen že nezvládá zaujmout nad rámec relativně běžného dramatu s kriminálními podtóny, nezvládá také ze záhadného skonu malíře udělat napínavější podívanou. Největším problémem je poté jistá epizodičnost jednotlivých částí filmu, daná snahou tvůrců citovat jednotlivé malby. Film se tak fragmentuje do jednotlivých dílků, jejichž vzájemné pojivo ve formě celkového příběhu smrti van Gogha úplně nedokáže držet jednotlivé výjevy pohromadě.

Výsledkem je tak osobitý, jedinečný snímek, který ovšem za hranicemi precizní audiovizuální stránky příliš velké divadlo nepředvede. Jistě, už jen kvůli tomu, že se jedná o takhle unikátní záležitost, si šanci na plátně tahle novinka zaslouží, příliš velké věci ovšem od filmu nečekejte. Originálně zpracovaný životopisný snímek o konci života malíře Vincenta van Gogha S láskou Vincent najdete díky společnosti Bohemia Motion Pictures v českých kinech od 25. ledna. Od stejného data najdete snímek i ve slovenské kinodistribuci díky společnosti Continental. Film není vhodný mládeži do 12 let.

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Norsko / Německo, 2015, 95 min.

Režia: Arild Fröhlich
Scenár: Johan Bogaeus (kniha Jo Nesbø)
Hudba: Ginge Anvik
Obsadenie: Emily Glaister, Eilif Hellum Noraker, Gard B. Eidsvold, Anke Engelke, Atle Antonsen, Arthur Berning, Linn Skåber, Ingar Helge Gimle, Christian Skolmen, Rune Hagerup, Nils Jørgen Kaalstad, Eili Harboe

PLUSY A MÍNUSY:

+ vydarená záporná postava
+ vizuálna stránka
+ interakcia s historickými postavami

- klišé
- menej vydarený humor
- nejasná cieľová skupina

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Časovaňa doktora Proktora

PAS, PENIAZE A PRDIACI PRÁŠOK

Keď tento týždeň v ponuke kín uvidíte meno Jo Nesbø, nemusíte sa vôbec ľakať. Severskej detektívky sa nedočkáte. Na rozdiel od minuloročného chladného Snehuliaka sa na film Jo Nesbø: Časovaňa doktora Proktora môžu tentokrát vybrať aj rodiny s deťmi. Aj keď väčšine sa meno Nesbø spája práve s detektívnymi príbehmi v hlavnej úlohe s Harrym Holeom, spisovateľ sa venuje aj literatúre pre deti a vytvoril pre ne už štvordielnu sériu o vynálezcovi doktorovi Proktorovi. Časovaňa je už druhou filmovou adaptáciou v poradí, film nadväzuje na svojho predchodcu z roku 2014. Ako tento nórsko-nemecký film obstál u slovenských divákov, ktorí s predlohou nie sú až tak oboznámení?

Zatiaľ čo v prvom príbehu Prdiprášok doktora Proktora sa diváci mohli zoznámiť s hlavnými postavami – doktorom (Gard B. Eidsvold, ktorý v úlohe nahradil Kristoffera Jonera), Lisou (Emily Glaister) a Bullem (Eilif Hellum Noraker) – pokračovanie už nestráca čas dlhým úvodom a zápletku odštartuje už v prvých minútach. Doktor Proktor sa vďaka svojmu vynálezu,

časovani, rozhodol vydať do minulosti a zabrániť svojej životnej láske, aby sa vydala za zlosyna. Zasekol sa ale v čase a potrebuje pomoc od dvoch kamarátov. Tí sa s ním vydávajú na veľké dobrodružstvo naprieč históriou, v ktorej – aj vďaka prdiprášku - neostane kameň na kameni. Aj napriek tomu, že námet pôsobí až príliš chaoticky a detinsky, však Časovaňa doktora Proktora prináša, najmä vďaka interakcii s históriou, hodinu a pol solídnej zábavy.

Pri sledovaní filmu nie je úplne jasné, koho chce osloviť. Časovaňa je síce bez vekového obmedzenia, ale omnoho vhodnejšia je pre starších školákov. Síce sa film znova zo značnej časti opiera o takpovediac fekálny humor, ale svojím spracovaním by film mohol menšie deti poľahky vystrašiť. Záporák, proti ktorému hrdinovia celý čas bojovali, bol nevhodný ženích, za ktorého sa vydala Proktorova láska Juliette (Kristin Grue). Tvorcovia ho ale štylizovali do úlohy nemotorného hlupáka, a tak skôr vyvolal smiech. Skutočný závan hrôzy na plátno priniesla skôr hodinárka Rašpľa (Helén Vikstvedt), ktorej maska pripomínajúca bosorku aj hrozivé monológy bez problémov naženú zimomriavky aj dospelému divákovi, nieto ešte malému dieťaťu. Jej výkon je tak aj jediným výrazným, keďže detskí herci i predstaviteľ Proktora len napĺňajú predpísané archetypy.

Problémom pre mladších divákov môže byť aj prepojenie filmu s históriou, keďže je potrebný aspoň základný prehľad najmä vo francúzskych dejinách. Bez toho viacero scén nebude dávať zmysel – napríklad je dobré spoznať podľa počutia francúzsku hymnu, inak jej hranie na záchranu pred popravou gilotínou nebude veľmi jasné. Film ťaží aj z interakcie so skutočnými historickými postavami - napríklad vysvetlenie skutočného dôvodu, prečo Napoleonovi nevyšla bitka pri Waterloo, patrí medzi najvydarenejšie a najnápaditejšie scény z filmu. Dokonca skúsenejšiemu divákovi prináša aj zamyslenie sa nad tým, ako vlastne časovaňa funguje, čo sa princípu cestovania v čase týka. Čas je totiž vo filme veľmi výrazný motív a divákom by nemal ujsť ani úvodný monológ Rašple o tom, ako čas plynie.

Film sčasti poteší aj vizuálnou stránkou. Štylizácia pomocou výrazných, jasných farieb, svojského strihu a najmä uhlov kamery silne pripomína filmy Wesa Andersona, ktorého príjemne čudácky štýl Časovani s bláznivou zápletkou výborne sedí. Je preto škoda, že sa podobná hra s vizuálom postupom času z filmu vytratí a ten tak po technickej stránke zamieri viac do priemeru. O niečo výraznejšia mohla byť aj hudba, keďže si rozprávková atmosféra a prechody medzi minulosťou a prítomnosťou fantáziu priam žiadali.

V momentoch, v ktorých film necieli na starších divákov, sa ukazuje neschopnosť zabaviť detského diváka inak ako situačným humorom. To isté platí aj o výchovnej stránke filmu, kde scenár ponúka zúfalo opotrebované moralistické frázy bez akéhokoľvek osvieženia. Bláznivej rodinnej komédii by naozaj pristalo niečo sviežejšie.

Zdá sa, že z bibliografie Jo Nesba filmárom lepšie sedí adaptovanie jeho detských kníh. Aj napriek tomu, že Časovaňa doktora Proktora asi nie je úplne prvou voľbou dospelého diváka, ak ho navštívia ako doprovod niekoho mladšieho, je možné, že sa zabavia rovnako dobre. Film sa síce nevyhýba skĺzavaniu do prízemnejšieho humoru a klišé, ponúka však aj množstvo prekvapivo veľmi dobrých nápadov a jeho pomerne krátka stopáž prejde rýchlo. Nesbø o doktorovi Proktorovi napísal ešte ďalšie dve knihy a tejto potenciálnej filmovej sérii sa v kinách vyhýbať nemusíte.

„Časovaňa doktora Proktora sa síce nezaradí medzi klenoty filmovej tvorby pre deti, prekvapivo príjemne však pobaví aj dospelých divákov. Ponúka zaujímavý vizuál a zábavne preplieta historické udalosti s fantáziou."

Michaela Medveďová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 104 min

Režie: James Franco
Předloha: Greg Sestero (kniha), Tom Bissell (kniha)
Scénář: Scott Neustadter, Michael H. Weber
Kamera: Brandon Trost
Hudba: Dave Porter
Hrají: James Franco, Dave Franco, Seth Rogen, Josh Hutcherson, Zac Efron, Alison Brie, Ari Graynor, Jacki Weaver, Andrew Santino, Sharon Stone, Hannibal Buress, Jerrod Carmichael, June Diane Raphael, Sugar Lyn Beard, Paul Scheer, Tommy Wiseau
Producenti: James Franco, Evan Goldberg, Seth Rogen, Vince Jolivette
Střih: Stacey Schroeder
Scénografie: Chris L. Spellman
Kostýmy: Brenda Abbandandolo

PLUSY A MÍNUSY:

+ Fanouškovská služba
+ Herecké výkony
+ Scénář

- Záležitost pro vybrané
- Délka

HODNOTENIE:

★★★★☆

The Disaster Artist

GENIÁLNÍ ŠPATNOST POD LUPOU

V roce 2003 se dostal do kin film, který se téměř okamžitě stal legendární záležitostí, okolo které vznikl kult, který na tenhle milník světové kinematografie nedá dopustit. Snímek The Room od autorského tvůrce Tommyho Wiseau bývá označován jako nejlepší špatný film všech dob, často označován za Občana Kanea špatných filmů. Jeho vznik zmapoval jeden ze zúčastněných herců v knize The Disaster Artist, která se nyní dočkala chválené filmové adaptace. Tu si vzal na starosti herec a režisér James Franco, který se zhostil také hlavní role kontroverzního tvůrce.

Samotný snímek The Room se jen těžko popisuje slovy. To je jeden z těch zážitků, který je třeba zažít. Snímek, jenž nezachrání žádná z jeho složek, byl po právu pro svoji absolutní špatnost zavrhnut většinovým publikem. Zároveň je ale naprosto pochopitelné, proč má právě tohle dílo okolo sebe auru filmu, u kterého se zástupy lidí po celém světě baví. Ona špatnost je totiž až absurdně vtipná v tom, že i kdyby to nějaký filmař chtěl natočit takhle špatně, asi by se mu to nepovedlo. Mezi fanoušky tohoto špatného filmu se ale mimo jiné počítají i některé slavné tváře z Hollywoodu, mimo jiné také Seth Rogen a James Franco, kteří se rozhodli natočit film na motivy knižní výpovědi

jednoho z aktérů tohoto legendárního filmu. A zadařilo se na výbornou.

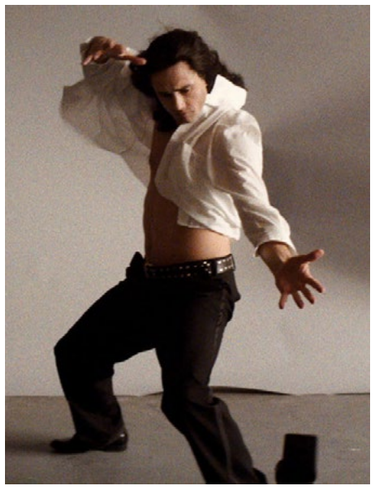
Uvnitř autorské mysli

Franco se svým bratrem, kteří hrají ústřední hereckou dvojici legendárního snímku, ve své podstatě skládají téměř dvouhodinovou poctu. Ta se s nadsázkou pokládá nejen do celého kultu, který kolem filmu vznikl, ale také nabízí určitou výpovědní hodnotu toho, kdo Tommy Wiseau je a co pro něj The Room znamená.

To s sebou přináší samozřejmě také určité limitace toho, koho může tenhle film ve výsledku oslovit. Spíše než klasickým dramatem ze zákulisí vzniku filmu je The Disaster Artist komediální fanouškovskou službou pro lidi, kteří původní film znají nebo se ideálně právě mezi fanoušky téhle filmové záležitosti počítají. Precizní herecké výkony, především pak James Franco v roli hlavního aktéra celého příběhu tomuto dojmu jen napomáhají. Místy by se až dalo argumentovat, že hlavní důvod, proč se tahle parta do zfilmování knižní předlohy pustila, byla touha zahrát si vlastní verzi dnes již legendárních scén.

Oh, Hai Mark!

A to je ve svém jádru přesně to, co dostanete. Zákulisní drama, které propojují znovu vytvořené verze legendárních scén z původního filmu, k nimž právě tahle filmová pocta dodává ten kýžený kontext. Formálně se jedná o slabší nadprůměr, který příliš nevybočuje ze žánrových konvencí, potěší ale například závěrečné přímé srovnání originálu a znovu vytvořené scény pro tenhle film.



The Disaster Artist je tak i přes svoji možná až trochu příliš nabobtnalou délku a možná až příliš velkou návaznost na původní film dramatem ze zákulisí filmu, které se nebojí vyzdvihnout momenty, které baví svojí špatností i děsí svojí podivností. Herecky téměř dokonalé, především pak James Franco, scénáristicky nápadité a tak trochu utahující si z celého kultu okolo filmu. Po všech ohledech se ale jedná o přiznanou poctu jednoho z nejhorších filmů všech dob. Takovou poctu, že si budete chtít tenhle "klenot" dát zase co nevidět znovu. Jen pozor, za střízliva se jedná o poměrně náročnou podívanou.

Komediální drama o vzniku jednoho z nejhorších filmů historie The Distaster Artist najdete v nabídce slovenských kin díky společnosti Continental od 15. února 2018. Česká premiéra stanovena nebyla.

„Studie toho, jak se dá natočit tak špatný film, že okolo něj vznikne kult. The Disaster Artist je neprostou povinností pro všechny šílence, kteří se nemohou nabažit špatnosti snímku The Room. Pro ty ostatní v rámci dvou hodin ale neskrývá nic víc než jen slušně zahrané drama s prvky komedie ze zákulisí filmu. Tohle je zkrátka velká fanouškovská služba."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Veľká Británia / Francúzsko, 2018, 104 min

Réžia: Jaume Collet-Serra
Scenár: Philip de Blasi, Byron Willinger
Kamera: Paul Cameron
Hudba: Roque Baños
Hrajú: Liam Neeson, Vera Farmiga, Sam Neill, Patrick Wilson, Elizabeth McGovern, Jonathan Banks, Killian Scott, Dean-Charles Chapman, Shazad Latif, Clara Lago, Florence Pugh, Andy Nyman, Letitia Wright, Roland Møller, Adam Nagaitis, Colin McFarlane, Kobna Holdbrook-Smith, Jamie Beamish, Damson Idris, Anthony Milton, Graham Curry, Zaak Conway

PLUSY A MÍNUSY:

+ Liam Neeson
+ Vera Farminga je sexy
+ réžia

- pointa
- recyklácia filmu Nonstop
- z filmu cítiť už miernu únavu materiálu

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Muž vo vlaku

NONSTOP VO VLAKU!

Poznáte to. Pondelok ráno. Praženica vám prihorela, káva sa pripálila, autobus, prípadne vlak do práce šialene mešká. A keď príde, je plnší ako vlaky v Indii. Stepujete na jednej nohe ako Čierna labuť, natlačený na spotených ľudoopov, čo nepoznajú dokonca ani reklamu na deodorant. Plahočíte sa zápchou tempom filmov Terrenca Malicka, po príchode do práce vám šéf korporátu prichystá prekvapenie v podobe výpovede pár rokov pred dôchodkom. Po ceste domov nevstúpite z kaluže do blata, ale rovno vhupsnete až po uzol kravaty do zdanlivo bezodnej jamy plnej močky.

Tak takýto deň zažil bývalý policajt Michael McCauley (Liam Neeson). Na dôvažok na krku hypotéka, decko, čo musí ísť na súkromnú školu a úspory v banke redšie ako vlasový porast Vina Diesela. Majkl sa vracia domov pravidelnou newyorskou vlakovou linkou ako už dlhé roky. Takmer každého cestujúceho pozná už z videnia. Čo nečakal, je, že si k nemu prisadne príťažlivá tajomná žena (Vera Farminga – áno, hrajú tu obaja Warrenovci zo V zajatí démonov) a ponúkne mu záhadnú ponuku. Na záchode je ukrytá štvrtina zo stotisíc dolárov, ktoré môžu byť jeho, ak nájde a označí GPS vysielačom človeka s prezývkou Prynne. Michael neuvážene peniaze nájde a rozbieha neľútostnú hru s teroristami a s časom, ktorý odsýpa každou ďalšou zastávkou. Keď v roku 2008 Liam

Neeson kývol Lucovi Bessonovi na úlohu najdrsnejšieho tatka vo vesmíre vo filme Taken (96 hodín), určite netušil, že ďalších desať rokov bude jeho kariéra hlavne v podobných akčných jednohubkách. Spojil sily so španielskym režisérom Jaume Collet-Serrom, v roku 2014 natočili film Nonstop, kde Liam eliminuje teroristov v lietadle a rozplieta šialenú zápletku. The Commuter, ako znie oficiálny názov filmu (slovenský prekladateľ sa zase vyblbol), je v podstate úplne voľným pokračovaním, akurát namiesto lietadla pobehuje Liam vo vlaku, nemá to už taký drive a zápletka je už bradatejšia ako hipster v novembri.

Liam Neeson je síce i v 65 stále vo forme, cool a borec, ale v rámci zachovania ako takej realistickosti už dostáva viac do držky a vyhráva hlavne vďaka svojej policajnej minulosti. Nohy mu však podráža hlavne slabší scenár. Teroristi sú až veľmi

o krok vpred pred ním i divákom, vidia a predvídajú každý jeho krok, v pohodičke odpravia i Mikea z Breaking Bad presne v momentoch, keď im vyhovuje. Spätne po odhalení pointy zistíte, že konaniu zloduchov chýba zmysel. Logika skrátka škrípe viac, ako keď potiahnete ručnú brzdu odbrzdeného francúzskeho rýchlovlaku TGV. Film recykluje niektoré nosné prvky z filmu Nonstop, akurát vymenil lokácie zaujímavejšie pôsobiaceho lietadla za obyčajný vlak, v ktorom Neeson neustále pobehuje hore dole ako myš uviaznutá v labyrinte.

Našťastie pred predvídateľnou nudou zachraňuje precízna akčná réžia Jaume Collet-Serru, ktorý ma dynamiku v malíčku a i s evidentne nižším rozpočtom vie vykúzliť uspokojivú jazdu. Či už ide o pohľad, keď Michael leží na koľajniciach pod uháňajúcim vlakom, preskakovanie z vozňa do vozňa, alebo hand to hand boje, všetko má Serrov rukopis a preto pobaví. Veľkolepá akčná scéna je len jedna, snáď nebude spoiler, že ide o – i tak to každý očakával už od začiatku – vykoľajenie vlaku. CGI triková scéna je podarená a film v tejto akčnej tretine baví. Posledná tretina sa prehupne do rukojemníckej drámy, kedy režisér vyloží tromfy na stôl a vybafne na diváka udržiavaného v napätí z nevedomosti svoju sofistikovanú pointu. Namiesto esového pokra je to i v porovnaní s filmom Nonstop tentokrát s prižmúrením oka maximálne slabá postupka.

Muž vo vlaku má tú smolu, že ide už o XY-krát film podľa rovnakej schémy s Liam Neesonom v krátkom časovom slede pár rokov. 96 hodín je v tomto etalónom akčnej drsnej školy, Nonstop bol tiež fajn, lenže téma nečakane drsného otca rodiny versus mafia/teroristi/Balkánci/pandrlák z Alzy je už prevarená, vydojená a cítiť celkovú únavu materiálu. Herci sú výborní vrátane malých štekov (Vera Farminga, Patrick Wilson či Sam Neill). Režisér s kameramanom robia, čo môžu, hudba fajnovo podtrhuje napätie a časový limit, ktorý má Liam na nájdenie Prynna – a nestačí to. Všetko sme už videli predtým, film ťažko dačím prekvapí a zlyháva i pointa, ktorá síce počas filmu funguje, ale v závere je už cez čiaru. Liam Neeson sa pravdepodobne týmto filmom rozlúčil s akčnou kariérou (fňuk). Kondičku síce má, vo vlaku nabehal viac ako revízor v budapeštianskom metre, ale asi sa už chce venovať seriióznejším úlohám. Chyba nebola v ňom, ale nabudúce by to chcelo od režiséra nielen zmeniť dopravný prostriedok, ale i trošku prehádzať základnú premisu filmu a premysliť pointu.

„Liam Neeson sa vezie vo vlaku Nonstop 96 hodín. Teda v skutočnosti len na konečnú, ale Commuter patrí do Bessonovej/Serrovej akčnej série s írskym dlháňom v hlavnej úlohe s filmami, ako sú práve Taken či Nonstop. S posledne menovaným ho spája i rovnaký režisér, ktorý už po tretíkrát spojil sily práve s Liamom. V hre je balík peňazí a jeden neznámy svedok, ktorého má zabiť, inak mu vyvraždia rodinu. Dej je správne zamotaný, miestami síce naivný, ale nestihne nudiť a ako akčná jednohubka funguje výborne. V kine vás tak čaká celkom kvalitné akčné béčko a Neeson si i na dôchodku dáva mladších borcov na raňajky."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 140 min

Réžia: Wes Ball
Predloha: James Dashner (kniha)
Scenár: T.S. Nowlin
Kamera: Gyula Pados
Hudba: John Paesano
Hrajú: Dylan O'Brien, Dexter Darden, Thomas Brodie-Sangster, Rosa Salazar, Ki-hong Lee, Giancarlo Esposito, Nathalie Emmanuel, Kaya Scodelario, Will Poulter, Katherine McNamara, Patricia Clarkson, Jacob Lofland, Barry Pepper, Walton Goggins, Paul Lazenby, Jake Curran

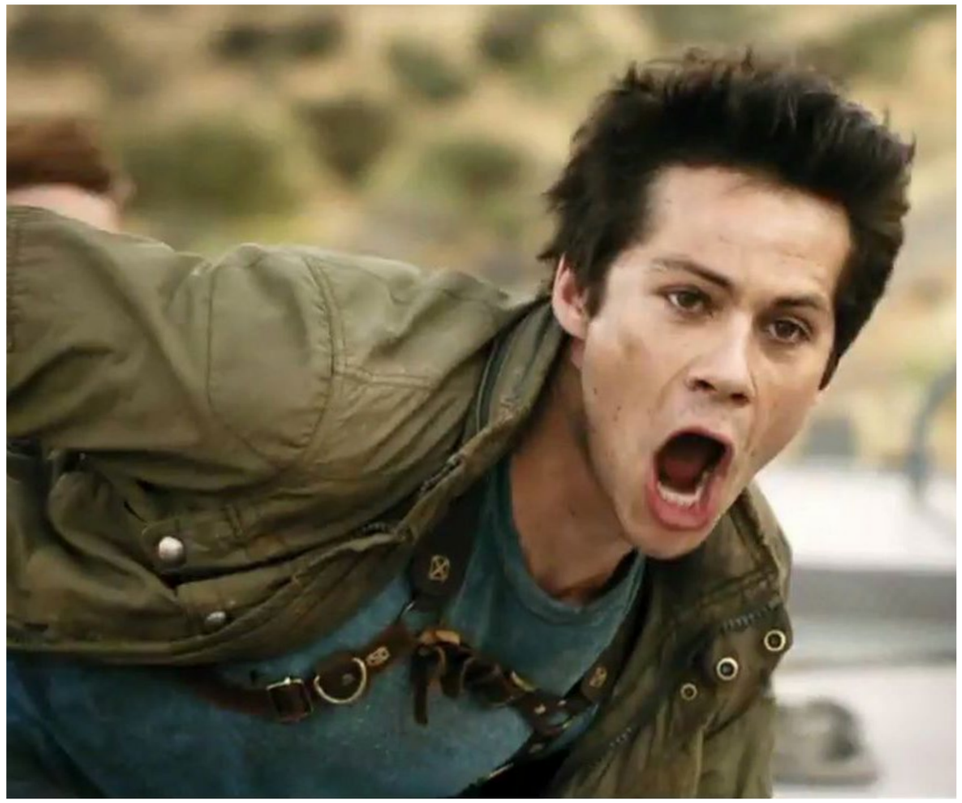
PLUSY A MÍNUSY:

+ uspokojivé finále
+ všetko sa dôstojne uzavrie
+ skvelo natočená akcia

- málo zombie akcie
- občas príliš klišovité

HODNOTENIE:

★★★★☆



Labyrint: Smrtel'ná liečba

ÚNIK Z BLUDISKA BOL LEN PRVÝ KRÔČIK K VEĽKÉMU DOBRODRUŽSTVU

Trilógia Labyrint patrí do klasickej série young adult filmových spracovaní populárnych románov. Započal to Oliver Twist, nasledoval Harry Potter, Twilight či Hunger Games. Ani jedno som nevidel - ehm, teda vlastne Pottera prvé tri diely a áno, i 50 odtieňov, kam ma dotiahla bývalka (ako trest za Ramba 4 a dvakrát Avatara). Mládežnícke nat'ahované epopeje tým pádom nie sú, ako ste sa dovtípili, mojou krvnou skupinou, ale Labyrint je výnimka. Mám rád postapokalyptické zombie filmy, labyrinty a hlavný hrdina je dokonca úplný dvojník jedného z mojich najlepších kamarátov. Čiže ideálna kombinácia.

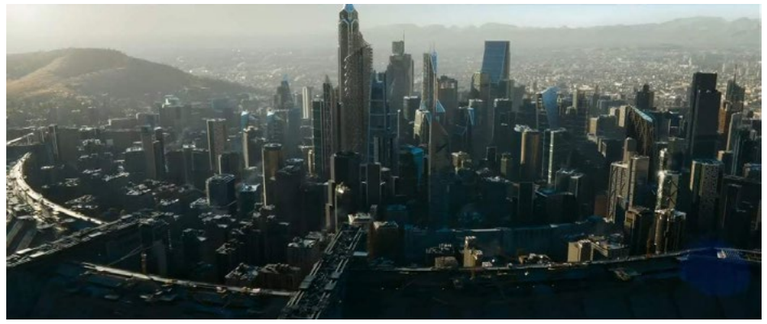
Prvý Labyrint: Útek (2014) ma bavil vel'mi, asi i preto, že som o ňom nič nevedel vopred a nič od neho neočakával. Pred trojkou som si ho dal s chut'ou znovu a spätne musím docenit', ako drsne a nekompromisne sfilmoval režisér Wes Ball román pre mládež. Základná premisa z knižky Boha múch mixnutá tvrdým katastrofickým zombie scifíčkom, čo môže byt' lepšie? Partia mladých dorastencov prežívala tri roky uprostred malej džungle v srdci obrovského tajomného a nebezpečného labyrintu. Po príchode Thomasa (Dylan O'Brien) sa im podarí ujst', porazit' stádo nadržaných Odúl (obludný pavúk z Pána Prsteňov) a zistia, že l'udstvo takmer vymrelo po tom, čo Slnko spálilo Zem.

K tomu ešte l'udský mozog napadol vírus meniaci hostitel'a na priemerného účastníka reality šou, čiže bezduchého zombíka. Malé percento novonarodených detí je ale imúnnych a elita preživších ich prehnala práve labyrintom ako súčast' testu so snahou vyt'ažit' z nich sérum.

Vo dvojke Labyrint: Zhorenisko (2015) moje nadšenie zhorelo na popol a bez mučenia priznávam, že som počas neho zaspal a spätne som si ho pozrel až po ovel'a lepšej trojke. Druhý diel trpí až prílišným dialógovým balastom, slabou dynamikou deja a otrasnými CGI zombíkmi.

Mladí, už ostriel'aní hrdinovia tentoraz prežívajú na najspálenejšom toxickom mieste planéty, kde musia odolávat' horde nemŕtvych i vojsku S.K.A.Z.Y. (v slovenskom dabingu ako ZLOSYN). Vo vnútri skupiny dôjde k rozkolu a Tereza sa pripája k nepriatel'ovi. To by sme mali krátku rekapituláciu, ešte mi pod'akujete, lebo tretí diel na to kašle a rovno vás vrhne do víra zbesilej akcie. Sám som sprvu tápal v deji, nakol'ko pamät' už tak neslúži a aspoň krátke intro by bodlo.

Úvod je jedna vel'ká vlaková naháňačka, výborne zrežírovaná a zostrihaná, podobne ako začiatok druhých Kingsmanov. Z minulosti sa nevysvetl'uje nič a dej uháňa rýchlo vpred. Hlavnú premisu si film požičiava zo Zachráňte vojaka Ryana a skupina okolo Thomasa ide zachránit' svojho uneseného kamoša Minha priamo do hniezda S.K.A.Z.Y. Tým je posledné mesto na Zemi, obrovskými múrmi opevnené a znudeným kreatívcom pomenované ako



Posledné mesto. Divákovi je samozrejme jasné, že počas cesty za záchranou jedného zahučí hrdinov viac. Smrti hlavných postáv sú však až nepríjemne nat'ahované – na rozdiel napríklad od jednotky, ktorá mala príjemný survival nádych a deti tam mreli viac ako v horore IT (2017). Vo finále tak trošku chýba pocit prekvapenia či väčšieho strachu o postavy a ked' jedna postava umiera cez 20 minút, pôsobí to kontraproduktívne a otravne.

Režisér Wes Ball dokáže i mládežnícku sci-fi natočit' drsne a zručne, takže PG-13 v podstate ani nepostrehnete. Trojka ide v klasickom štýle pokračovaní, akonáhle príde na akciu (čo je takmer celý film), vyzerá vel'kolepo a ovel'a výpravnejšie ako predošlé diely. Vo finále nadobúda až apokalyptické rozmery a posledný film zo série Resident Evil: Final Chapter by si mal zobrat' príklad, ako má vyzerat' poriadny „postapo" zombie kasový trhák.

A to režisér ani nemal k dispozícii materiál kalibru Milly Jovovich v latexe. Škoda, že scén s nakazenými je minimum, malé ex tempore v tmavom tuneli v prvej polhodine patrí k tomu atmosfericky najlepšiemu z filmu. Zvyšok 140 minútovej stopáže, ktorá je trošku prepálená, sú nemŕtvi odsunutí na vedl'ajšiu kol'aj a prím hrá vojenská akcia. Dedukujem, že to bol zámer, nakol'ko všetky tri filmy sa žánrovo dost' odlišujú. Prvý je dobrodružný, druhý zombie horor na štýl Resident Evil a finále je zafarbené do vojenského khaki maskáču.

Wes Ball opät' spojil sily s mad'arským kameramanom G. Padosom (Revízori, nové Jumanji) a i vd'aka nemu pôsobí film príjemným špinavým dojmom alá Mad Max, ako sa na správny boj o prežitie patrí. Práve prehl'adná kamera v akčných scénach a vynikajúco načasovaný strih stoja za tým, že film vyzerá drahšie ako v skutočnosti je (60 miliónov dolárov). Rozhodne sa oplatí tentoraz poplieskat' po vrecku a vytiahnut' z peňaženky pár eur navyše za 3D verziu či Imax. Efekty nepôsobia lacno, prvoplánovo a priestorový dojem príjemne vtiahne priamo do bojov či prestreliek.

Labyrint: Smrtel'ná liečba celú trilógiu bez d'alších otvorených otázok uspokojivo uzavrie. Síce sa Wes Ball odchýlil od románovej predlohy, no jeho vízia je i napriek tomu sama o sebe fungujúca, a prekvapí i diváka poznajúceho predlohu od A po Z.

I vd'aka výbornému kastingu je prerod postáv z nesmelých detí na nasrdených zombie i vojakobijcov uveritel'ný. Z celej série srší príjemná atmosféra postapokalyptického vymierajúceho sveta, finále je doslova výbušné a rýchlo zbesilé. V rámci mantinelov prístupnosti vie režisér prekvapit' i drsnými a nekompromisnými zábermi. Síce je dĺžka miestami zbytočne nat'ahovaná, ale tie vyše dve hodinky uplynuli vel'mi príjemne a rozhodne odporúčam i tým, ktorým predošlé diely až tak nesadli.

„Po slabučkej dvojke je tu dôstojné zakončenie mládežníckej postapo trilógie Labyrint. Akcia i atmosféra sú vd'aka kvalitnej réžii super, chcelo by to však ešte viac zombíkov a menej nat'ahovaných úmrtí. Film sa oplatí vidiet' v Imaxe či 3D, dynamický úvod s vlakom funguje spol'ahlivejšie ako grafikony slovenských železníc. Za mňa spokojnosť s ukončením trilógie, bodaj by každá séria bola podobne kvalitná a v kastingu mali ňuch na zaujímavých mladých hercov. A ako bonus vedl'ajšie postavy hrajú opät' Gustavo Fring z Breaking Bad spolu s Maličkom z Hry o trôny, ktorý je samozrejme hlavný záporák."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 102 min

Režie: Julius Onah
Scénář: Oren Uziel, Doug Jung
Kamera: Daniel Mindel
Hudba: Bear McCreary
Hrají: Gugu Mbatha-Raw, Daniel Brühl, Elizabeth Debicki, Ziyi Zhang, Chris O'Dowd, Aksel Hennie, John Ortiz, David Oyelowo, Donal Logue, Suzanne Cryer
Producenti: J.J. Abrams, Lindsey Weber
Střih: Alan Baumgarten, Matt Evans
Scénografie: Doug J. Meerdink

PLUSY A MÍNUSY:

+ Známé tváře

- Atmosféra
- Scénář
- Nucenost

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

The Cloverfield Paradox

SPÁSA NEBO ZKÁZA?

Když před deseti lety přišel do kin snímek Monstrum, v rámci žánru found-footage, který byl tehdy na vzestupu, se jednalo o originální pojetí této formy, skrze které byl v podstatě odvyprávěn katastrofický film o invazi monstra. Když se pak do světa filmu producent J.J. Abrams vrátil před dvěma lety snímkem Ulice Cloverfield 10, byl z toho nakonec diametrálně odlišný snímek, jistá spojitost a kvalita v něm ovšem byla taktéž. Nyní se tahle "série" rozrůstá o třetí celovečerní kus, který platforma Netflix zařadila do své nabídky po skončení letošního Superbowlu. Vy si jej tak můžete právě v tuto chvíli pustit díky nabídce tohoto multimediálního poskytovatele. Stojí ovšem The Cloverfield Paradox za to?

A hned z patra je třeba si říci, že nestojí. Tak dlouho se o The Cloverfield Paradox spekulovalo, o čem vlastně film, který vznikal pod názvem God Particle, bude a jak se napojí na původní film z roku 2008 nebo jeho volné pokračování z roku 2016. Jenže stejně jako zmíněné pokračování, i zde se hraje úplně na jinou notu a vzájemná souvislost je jen nuceným zlem, které filmu váže nohy. Tentokrát ovšem tenhle film nemá nad rámec téhle na sílu vynucené návaznosti na předešlé filmy značky moc co nabídnout.

Byt' totiž ve svém obsazení operuje hned s několika známými tvářemi, nezvládá tahle sci-fi novinka příliš odůvodnit svoji existenci, natož se vyrovnat kvalitám předešlých filmů. To, co se na vás chystá, je totiž po všech ohledech průměrný (ne-li podprůměrný) výběr největších hitů populárních sci-fi filmů, který ovšem nedrží příliš pohromadě. Ve filmu absentuje jakákoliv srozumitelnější, uvěřitelnější nebo zajímavější dějová linka (nad rámec odrhovačky pár let starého populárního objevu) nebo alespoň slušná atmosféra (což o to více zabolí s přihlédnutím k faktu, že vědecko-fantastické filmy odehrávající se na vesmírních stanicích a lodích mají zpravidla poměrně jednoduché tvoření klaustrofobní a děsivé atmosféry). Film Julia Onaha ovšem nezvládá navodit ani to.

Nejhorší ovšem je, že film díky tomu vypadá zaostale a hůře než ostatní nizkonákladová sci-fi posledních let. Senzace a sázka na Higgsův boson těžce nevyšla, násilné napojení na univerzum Cloverfield, které v závěru působí spíše jako vztyčený prostředníček než jako vážně myšlená linka jakbysmet. A co vám zbyde? Daniel Brühl, Elizabeth Debicki, Chris O'Dowd a Aksel Hennie v průměrném a přinejlepším úsměvném pokusu, který by si o sobě rád myslel, že je něčím víc, než na co ve skutečnosti má.

Tohle zkrátka nevyšlo a těžko se na filmu The Cloverfield Paradox hledá cokoliv, díky čemuž by si zasloužil vaši hodinu a třičtvrtě. Nudný, ničím zvláštní film, který sklouzává často až k debilitě, jeho úsměvné zvraty a "děsivé" momenty pak neobstojí ani v porovnání s letitou konkurencí. Chcete-li naivní laciné béčko z vesmíru, sáhněte raději třeba po takovém Horizontu událostí. Tady vám rozhodně nic neuteče.

Vesmírné sci-fi The Cloverfield Paradox najdete nyní v nabídce platformy Netflix. Původně plánovaná česká a slovenská kinopremiéra na květen letošního roku byla odsunuta na neurčito.

„Nadějné sci-fi, které zklamává ve všech bodech. Hloupě realizovanou premisu nezachrání ani napůl vážní herečtí představitelé, ani neexistující atmosféra. Po hodině a třičtvrtě vám zůstane tak maximálně pozdvižené obočí a pachut' trestuhodně nezvládnutého sci-fi snímku, který nezvládne oslovit a zaujmout ani vedle roky staré konkurence, byt' se z ní snaží vyzobávat to nejlepší."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 7 h 36 min

Režie: Scott Frank
Scénář: Scott Frank
Kamera: Steven Meizler
Hudba: Carlos Rafael Rivera
Hrají: Michelle Dockery, Jeff Daniels, Jack O'Connell, Scoot McNairy, Adam David Thompson, Merritt Wever, Thomas Brodie-Sangster, Rob Morgan, Rio Alexander, Michael E. Stogner, Sam Waterston, Kim Coates, Jeremy Bobb, Whitney Able, Keith Jardine, Phoebe Neidhardt, Christiane Seidel, Audrey Moore, Randy Oglesby, Justin Welborn, Patrick Car... (více)
Střih: Michelle Tesoro
Scénografie: David J. Bomba
Kostýmy: Betsy Heimann

PLUSY A MÍNUSY:

+ inteligentná réžia s dôrazom na detail
+ brilantne napísaný scenár
+ dialógy, ktoré majú váhu
+ herecká stránka

- zbytočnosť niektorých scén
- lenivejšie tempo

HODNOTENIE:

★★★★☆

Godless

EŠTE NIKDY NEBOLA PUSTINA TAK VYPRAHNUTÁ, BEZPRÁVIE TAK BEZÚTEŠNÉ A SITUÁCIA TAK BEZNÁDEJNÁ...

Miniséria Godless je ďalším názorným príkladom, akými míľovými krokmi sa v súčasnosti uberá produkčná spoločnosť Netflix. Mne osobne sa v poslednej dobe často nestáva, že by ma niečo od Netflixu vyslovene sklamalo, skôr naopak, väčšinou všetko stojí za pozornosť. Tiež myslím, že je len dobre, že Steven Soderbergh nakoniec prehovoril Scotta Franka, aby z pôvodne zamýšľaného filmového formátu upustil a z Godless urobil radšej sedemdielnu miniséria.

Prvé minúty vyrazia dych

Prostredie, v ktorom sa príbeh odohráva, je pekne vykreslené hneď v prvej scéne. Tá sa rozhodne s nikým nemazná a divák je preto už od prvej minúty pripravený na všeobecnú drsnosť, ktorá ale zároveň dáva tušiť aj silný príbeh. Pomalý, tichý prejazd vypáleným mestečkom Creede plným mŕtvol som si mal chuť pustiť hneď viackrát, tak silno na mňa zapôsobil. Verím, že rozhodne nie som jediný, ktorého už prvé minúty tejto miniséria priklincovali na stoličku. Smútok a mrazivá atmosféra tak dosiahli vysokú úroveň už po pár minútach, a čo je hlavné, atmosféra sa viac-menej udržala až do konca. Takéto expresne rýchle a emotívne úvodné nastolenie nemilosrdnosti, krutosti a bezprávia divokého Západu veľmi často vo westernoch nevidím, hlavne v tých moderných nie.

Westernová klasika – motív pomsty

Ako to už vo westernoch obyčajne chodí, príbeh je vo svojej podstate veľmi jednoduchý, založený na pomste medzi jedným vyhnancom a hordou banditov. La Belle je pokojné mestečko plné žien, ktoré po nedávnej banskej tragédii prišli o svojich mužov. Časom však ženy v meste potrebujú oživiť ekonomiku a znovu otvoriť baňu na striebro hneď za mestom.

Do týchto plánov však krutým spôsobom zasiahne spor medzi bývalými zločineckými kumpánmi - vynikajúcim strelcom Royom Goodom (Jack O'Connell) a vodcom bandy hrdlorezov Frankom Griffinom (Jeff Daniels). Roy sa pred Frankom skryje neďaleko mesta u osamelej vdovy Alice Fletcher (Michelle Dockery), ktorá na svojom ranči chová divoké kone a vychováva syna s indiánskou krvou (Samuel Marty). A to znamená pre mestečko začiatok všetkých problémov. Zopakuje sa masaker v Creede?

Zaujímavá réžia vo mne vyvolala množstvo asociácií

Nedajte sa zmiasť touto zdanlivo jednoduchou dejovou linkou. Režisér si so sebou priniesol tromfy v rukávoch v podobe dokonale prepracovanej mizanscény – vynikajúca práca s kamerou najmä v podobe šikovného využívania svetla a tieňa a tiež aj uhla snímania. V neposlednom rade mňa osobne očarili aj dlhšie statické zábery kamery, ktoré tu inteligentne upriamujú pozornosť diváka na predmet alebo konkrétnu postavu. To všetko malo za následok spoluvytváranie príbehu a tiež aj peknú farebnú kompozíciu. Spolu to vytvára oku lahodiaci dojem a pomerne artové vyznenie. Niektoré scény mi dokonca prišli, ako keby ich točil Steven Soderbergh osobne, aj keď samozrejme si uvedomujem, že sa na celej miniséria podieľal len produkčne. No spôsob réžie a využívania kamery mi často vyvolal úplne absurdnú asociáciu a podobnosť s jeho filmom King of the Hill (1993). Tento môj názor však treba brať s rezervou, ide iba o môj šialený pocit, síce zvláštny, ale bol tam.

Mix známych i menej známych tvárí, ktorý poteší

Príjemne ma prekvapila aj herecká stránka miniséria. Ide vlastne o akúsi zmes známych a menej známych tvárí, kde si i tie menej známe si dokážu ľahko získať pozornosť diváka. Čo je však hlavné, zaujímavo dotvárajú kolorit celého mestečka, pričom každá jedna postava má silnú tendenciu niečím upútať, najmä svojou charizmou, charakterom alebo rôznymi výstrelkami. Napríklad ma zo začiatku celkom šokovala nahá postava nemeckej maliarky promenádujúcej sa mestom na koni, no postupom času mi jej úloha a správanie začali dávať zmysel. Na druhú stranu, niekomu môže vadiť účinkovanie Jeffa Danielsa, keď že väčšina z nás ho má zafixovaného v úlohe komika a srandovnej postavičky, povedzme napríklad v takom Blbý a blbší (1994). Imidž, ktorý sa logicky do kontextu tak vážnej postavy, akou je Frank Griffin, nie celkom hodí. No poviem vám, bol som šokovaný, ako irelevantné to pre mňa bolo - na jeho komickú minulosť som si za celý čas ani raz nespomenul. A nebolo to len vďaka tej jeho brade. Jeff Daniels sa skrátka do Franka úplne vložil a každá jedna scéna s ním bola mimoriadne zaujímavá.

Scenár a dialógy – klenoty miniséria

Jeden z najväčších kladov miniséria sú dialógy, ktoré boli po všetkých stránkach jednoducho geniálne. Bolo ich síce pomenej, no ani jedno slovo nevyšlo nazmar, každé malo svoju váhu, pričom každý jeden dialóg medzi postavami krásne dopĺňal obraz o ich charaktere. Skrátka, žiadne zbytočné vykecávanie sa tu nekoná. Za zmienku tiež stojí, s akou ľahkosťou sa striedali vážne myšlienky (prevažne na tému morálky) s občasným odľahčením v podobe humornejšej hlášky. Preto nezostáva nič iné, iba konštatovať, že scenár je sakramentsky dobre napísaný, Scott Frank sa teda v tomto smere musel riadne zapotiť. Prinieslo to však svoje ovocie. Vďaka inteligentným dialógom, vhodne voleným slovám a umnému odkrývaniu jednotlivých dielikov príbehovej skladačky potom posledné časti miniséria nadobúdajú aj veľkú dávku osudovosti a celý príbeh tak dostáva epický rozmer.

Šetrenie streliva až na záver

Ten, kto dá tejto miniséria šancu, dostane bohatú odmenu v podobe silného

filmového zážitku. Ide o niečo svieže a westernovo netradičné, a to nielen svojou formou natočenia, ale i celkovou koncepciou dejovej linky, ktorá stojí na pevných základoch brilantne napísaného scenára. Bonusom je i skutočnosť, že informácie ohľadom minulosti hlavných postáv sú divákovi servírované pekne pomaly a postupne na báze flashbackov.

Kúsok po kúsku sa tak skladá príbehová mozaika, ktorá v závere vrcholí snáď najepickejšou prestrelkou, akú som mal kedy možnosť vo westerne vidieť. Celkom, akoby si celý čas jednotlivé postavy šetrili guľky až nakoniec.

Musím však priznať, hoci nerád, že tu bolo občas tempo na môj vkus až príliš lenivé, pričom niektoré scénky mi pripadali zbytočné, no vzhľadom na to množstvo pozitív, ktorými táto miniséria disponuje, to za až tak veľkú chybu nepovažujem. Som presvedčený o tom, že väčšina divákov tento westernový klenot ocení od prvej až po poslednú minútu.

„Sedemdielna westernová miniséria, ktorá zaujme už od prvej minúty. Výborne odvedená režisérska práca s dôrazom na detail a na prepracovanosť mizanscény, podporená brilantne napísaným scenárom a pútavými dialógmi medzi postavami. To dáva základ epickosti a osudovosti finálnej prestrelky v samotnom závere. Na druhú stranu miniséria trochu podráža nohy lenivejšie tempo a zbytočnosť niektorých scén."

Richard Zona

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie, 2017, 2 h 57 min (Minutáž: 3x59 min)

Režie: J Blakeson
Scénár: Ronan Bennett, Kit Harington
Kamera: Philipp Blaubach
Hudba: Volker Bertelmann
Hrajú: Kit Harington, Peter Mullan, Mark Gatiss, Liv Tyler, Derek Riddell, Robert Emms, Shaun Dooley, Richard Glover, David Bamber, Fergus O'Donnell, Tom Sweet, Edward Holcroft, Kevin Eldon, Simon Kunz, Luke Neal, Tom Cullen, Pedro Casablanc
Strih: Mark Eckersley
Kostýmy: Liza Bracey

PLUSY A MÍNUSY:

+ výprava
+ emotívne scény
+ herci

- čiernobiele videnie problému
- časté kolísanie pútavosti deja

HODNOTENIE:

★★★★☆

Gunpowder

ATENTÁT, KTORÝ MOHOL ZMENIŤ SVET.

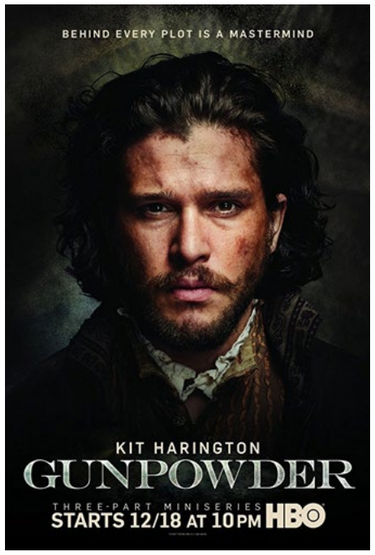
V Anglicku v roku 1605 sa počas vlády protestantského král'a Jakuba I. malá skupina katolíckych šľ'achticov rozhodla vyhodiť do vzduchu parlament spolu s celou král'ovskou rodinou a nahradiť ich katolíckym kandidátom. Táto udalosť sa do dejín zapísala ako Sprisahanie pušného prachu.

Príjemné režijné prekvapenie

Priznám sa, zo začiatku som nemal k tomuto seriálu vel'kú dôveru, ked'že si projekt vzal pod patronát menej známy režisér J Blakeson. Navyše mi ešte stále každá jedna spomienka na jeho predchádzajúci snímok Piata vlna (2016) privodí bolenie brucha. No našťastie, ako sa ukázalo, moje obavy boli zbytočné a ja som si tento trojdielny miniseriál celkom vychutnal. Sympatické pre mňa tiež bolo, že sa na scenári a produkcii podiel'al môj obľúbený herec Kit Harington, ktorý si tu navyše strihol aj hlavnú úlohu Roberta Catesbyho. Tak sa zdá, že začal intenzívne pracovať na tom, aby sa zbavil nechceného imageu Jona Snowa z momentálne najslávnejšieho a najoceňovanejšieho seriálu Hry o tróny. A myslím, že sa mu to aj celkom darí.

Priamočiary dej, výrazné vedľajšie postavy

Dejová linka je pomerne jednoduchá. Divák sa ponorí do príbehu okolo sprisahancov, ktorí sa po predchádzajúcich perzekúciách katolíkov zo strany protestantov rozhodnú odstrániť král'a. Väčšia časť seriálu sa preto venuje prípravám na atentát, jeho samotnému priebehu a malý kúsok poslednej časti i tomu, čo prišlo po ňom. Autorom tohto plánu bol šľ'achtic Robert Catesby (Kit Harington), ktorý okolo seba zhromaždil malú skupinku verných, spomedzi ktorých vynikol predovšetkým istý odborník na výbušniny Guy Fawkes (Tom Cullen). Pre zaujímavosť, podľa tejto historickej postavy je pomenovaná a dodnes v celom Spojenom král'ovstve oslavovaná Noc Guya Fawkesa ako pripomienka na toto tajné sprisahanie voči král'ovi, ktorá sa koná každoročne 5.11. a jej vrcholom je vel'ký ohňostroj.



Herci vo vedľajších úlohách ako ozdoba

Proti hereckému obsadeniu nie je čo namietať. Osobne ma zaujalo, že okrem hlavnej postavy Roberta Catesbyho sa výraznejšie presadili aj postavy vedľajšie. Po hereckej stránke pritom stoja za zmienku hlavne Liv Tyler (Anne Vaux) a Peter Mullan (kňaz Henry Garnet). Navyše Liv Tyler ma upútala aj svojim výzorom – vidno, že maskéri odviedli prvotriednu robotu a dokázali z jej peknej tváričky vykúzliť staršiu a strhanú ženu. Dokonca mi niekoľkokrát dokázala privodiť myšlienku, že prepánajána, snáď tak táto herečka nevyzerá aj v skutočnosti.

Veľké pozitívum vidím aj vo vykreslení atmosféry, ktorá tu podľa môjho názoru výborne reflektuje dobové reálie. S tým samozrejme súvisí vynikajúco prepracovaná výprava, čoho dôsledkom bola skutočnosť, že seriál pôsobí pomerne drsne a autenticky.

Čiernobiele videnie tejto udalosti nemusí sadnúť každému

Niektorí diváci môžu namietať, že seriál vyznieva zaujato, a že určité veci vidí čiernobielo – dobrí katolíci, zlí protestanti. A skutočne. Miestami aj mne pripadalo, ako keby všetci katolíci boli svätí a protestanti tí najväčší vagabundi – ich postavy boli všetky do jedného nesympatické už na prvý pohľad. Samozrejme, realita bola iná, veď v každom stáde sa nájde aspoň jedna čierna ovca. Takéto čiernobiele videnie problému teda vyznieva skôr negatívne a trochu tejto minisérii podráža nohy.

Forma prevažuje obsahové nedostatky

Napriek tomu, že nie všetky dialógy medzi postavami sú rovnako pútavé, pričom niektoré dejové linky postáv až tak nezaujmú, mám zo seriálu pozitívny pocit. Vďaka niekoľkým emotívne vypätým scénam naň divák len tak ľahko nezabudne.

„Trojdielny seriál, ktorý aj napriek obsahovým nedostatkom a čiernobielemu videniu sprisahania zaujme svojou výpravou, hercami vo vedľajších úlohách a tiež niekoľkými emotívne silnými scénami, ktoré v hlave diváka zostávajú ešte dlho po projekcii. "

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 8 h 19 min

Režie: David Fincher, Asif Kapadia, Andrew Douglas, Tobias Lindholm
Předloha: Mark Olshaker (kniha), John Douglas (kniha)
Scénář: Joe Penhall, Tobias Lindholm, Erin Levy, Carly Wray
Kamera: Christopher Probst
Hudba: Jason Hill
Hrají: Jonathan Groff, Holt McCallany, Anna Torv, Cotter Smith, Peter Murnik, Happy Anderson, Hannah Gross, Thomas Francis Murphy, Ashley Smith, Jesse C. Boyd, David H. Holmes, Jordan Gelber
Střih: Byron Smith, Kirk Baxter, Tyler Nelson

PLUSY A MÍNUSY:

+ vecná forma podania príbehu
+ soundtrack
+ vt'ahujúca atmosféra

- málo zážívný úvod
- kolísanie pútavosti

HODNOTENIE:

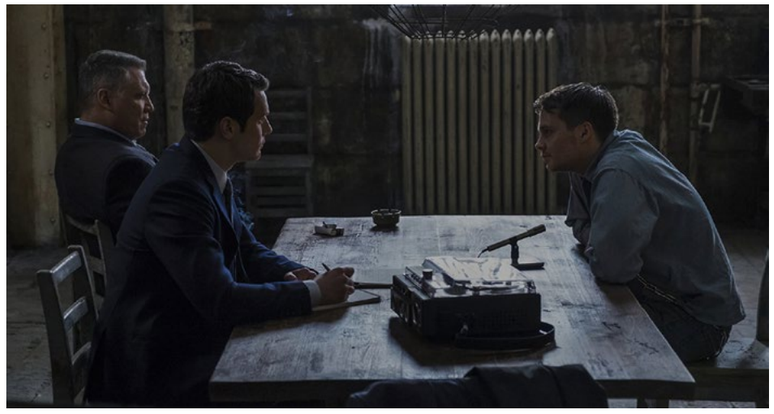
★★★★☆

Mindhunter – 1. séria

ČO VŠETKO SA DEJE V MYSLIACH SÉRIOVÝCH VRAHOV?

David Fincher v spolupráci so streamovacím gigantom Netflix - nič lepšie si už snád' divák ani nemohol priat'. Hlavne ked' si spomenieme na Fincherov posledný seriálový megaúspech v podobe House of Cards a uvážime súčasný raketový rozmach spoločnosti Netflix. Očakávania boli preto vel'ké a s približujúcim sa dátumom premiéry len rástli. Naplnili sa alebo celý projekt svoju kvalitou zostal len v rovine zbožných prianí? V mojom prípade prevládajú skôr tie pozitívne pocity.

Zaujímavost'ou je, že obe hlavné postavy agentov Holdena (Jonathan Groff) a Billa (Holt McCallany) boli napísané na základe skutočných agentov FBI Johna E. Douglasa a Roberta Resslera. Obaja agenti sú priekopníkmi vytvárania kriminálnych profilov páchatel'ov, pričom udalosti prvej série tohto seriálu vykresl'ujú ich nel'ahké začiatky v priebehu 70. rokov minulého storočia. Pridanou hodnotou seriálu je i skutočnost', že obsah rozhovorov oboch agentov s masovými vrahmi je autentický, dokonca niekedy sú tieto rozhovory reprodukované od slova do slova, tak ako boli kedysi zaznamenané a verejne prezentované známou knihou Mind Hunter: Inside the FBI's Elite Serial Crime Unit. Napísaná bola autormi Johnom E. Douglasom a Markom Olshakerom a vychádza z nej i tento zatial' desat'dielny seriál.



Tri roviny dejovej linky

Dejová linka sa odohráva v roku 1979, pričom ústrednými postavami je charakterovo rozdielna dvojica agentov FBI - Holden Ford a Bill Tench. Zatial' čo Holden je iba na začiatku svojej kariéry, plný ideálov, naivných predstáv, ale tiež i zdravej dravosti a pracovitosti, Bill je už je starým ostriel'aným agentom. Je opatrný, rozvážny a rád sa drží stanovených pravidiel FBI. Avšak je to práve on, kto zájde za Holdenom a navrhne mu vzájomnú spoluprácu. Začnú viest' rozhovory s uväznenými sériovými vrahmi, pričom sa snažia pochopit' ich zmýšl'anie a aplikovat' takto nadobudnuté teoretické poznatky v praxi. Stávajú sa tak priekopníkmi tvorby psychologického profilu páchatel'ov. Túto hlavnú os príbehu potom ešte dopĺňa aj osobná dráma ústrednej dvojice, kde v prípade Holdena dochádza k niekol'kým pracovným problémom, čo sa odzrkadlí i vo vzt'ahu s jeho priatel'kou (Hannah Gross), ktorá sa mu v jeho kriminálnych prípadoch snaží pomáhat'. Študuje sociológiu a jej názor príde Holdenovi často vhod. Bill zase rieši rodinné problémy s manželkou a hlavne so svojim adoptívnym synom. Zároveň má divák možnost' sledovat' akési tajomné prípravy vraha na vraždu, ktorým je vždy venovaných pár úvodných minút každého dielu tejto série.

Žiadna obyčajná kriminálka

Je pravdou, že ma úvodný diel vel'mi za srdce nechytil, no od prvého rozhovoru s vrahom sa karta rapídne obrátila a ja som si začal užívat' všetky špecifiká tohto seriálu. V tomto smere treba vyzdvihnút' najmä hercov, ktorí hrali sériových vrahov, casting sa rozhodne podaril. Každý jeden rozhovor stál za to – napínavý a s hlbokým emotívnym účinkom, po psychologickej stránke ide skrátka o jednu vel'kú lahôdku. Emočne ma dostali hlavne rozhovory s Edmundom Kemperom (Cameron Britton) - tomu chlapíkovi by som dal nejakú zvláštnu cenu za herectvo, ak by to bolo možné.

Nielenže mi behal mráz po chrbte z toho, čo hovoril, ale cítil som sa nepríjemne už len z jeho verbálneho prejavu, pričom vnútorný nepokoj, ktorý mi privodila táto postava, sa dá len t'ažko opísat'. Stretnút' ho niekde v opustenej uličke, tak určite pustím do gatí. Oceňujem aj vývoj postavy Holdena Forda - zo začiatku sympat'ák, no k záveru sa karta skoro otočila. Na druhú stranu sa však jeho konanie a duševné rozpoloženie do určitej miery aj dajú celkom akceptovat'. Psychický tlak doliehajúci na jeho osobu v rámci jednotlivých prípadov, ako i jeho následné problémy v osobnom živote by ustál len málokto. Atmosféru seriálu zase umocňuje soundtrack a jeho ústredný motív, ktorý tu je dávkovaný v pravý čas a na tých správnych miestach, takže sa ho divák nepreje. Čo sa týka obsahovej stránky, je trocha škoda tých častých odbočiek od bádania k nezáživným, jalovým t'ahaniciam so šéfom oddelenia, hlavne zo začiatku seriálu. Našt'astie, ako dej gradoval, tak sa v tomto smere mnohé obrátilo k lepšiemu.

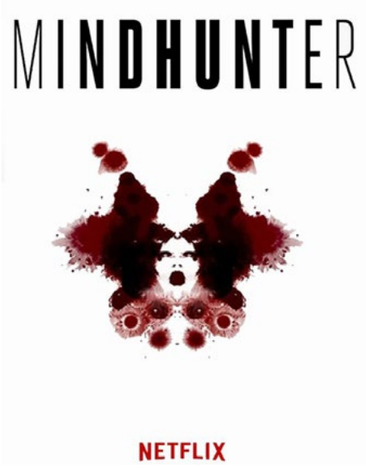
Mierne za očakávaniami, no za pozornost' seriál určite stojí

Aj ked' ma na jednej strane Mindhunter nezasiahol tak, ako som čakal, tak na strane druhej ma v mnohom predsa len príjemne prekvapil. Problém vidím hlavne v častých, menej zážívných dejových vsuvkách, ktoré len zbytočne odvádzajú pozornost' diváka od hlavnej pointy a samotného bádania na poli psychológie z výsluchov sériových vrahov.

Ale to je len môj osobný názor, ktorý má na svedomí najmä prísne vecný, až akademický štýl podania príbehu divákovi. Ten sa mi sem v súvislosti s jednoduchými a obyčajnými vecami, ktoré obaja agenti riešili doma v súkromí alebo v práci, vel'mi nehodil. No ked' sa obaja pustili do vyšetrovania a najmä do rozhovorov vo väzniciach, tak práve táto vecná forma sa stáva tou najväčšou devízou seriálu – nemohol som sa ani pohnút', aby mi ani náhodou neuniklo čo i len jedno slovíčko. Vo všeobecnosti by sa teda dalo povedat', že seriál disponuje vel'kými výkyvmi pútavosti dejovej linky v podobe častých, menej zážívných vsuviek. Verím však, že väčšina divákov si tu príde na svoje, pričom druhá séria (plánovaná je na konci r. 2018) po výbornom závere tej prvej sl'ubuje ešte väčší zážitok. Nechajme sa prekvapit'.

„Desat'dielny seriál, ktorý sa síce rozbieha pomalšie, no po čase si dokáže pripútať diváka svojimi špecifikami, najmä v podobe vt'ahujúcej atmosféry, netradičného akademického rozprávačského štýlu a fantastických hereckých výkonov vrátane vedl'ajších postáv. Seriálu trocha podráža nohy kolísanie pútavosti dejovej linky v podobe častých, menej zážívných vsuviek, ktoré odvádzajú pozornost' diváka od hlavných tém."

Richard Zona



Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Táňa Keleová-Vasilková
Priatel'ky

Rok vydania: 2017
Žáner: beletria, ženský román

PLUSY A MÍNUSY:

+ prelínanie sa troch príbehov
+ jednoduché a nenáročné čítanie
- členenie podkapitol

HODNOTENIE:

★★★★★

Priatel'ky

NEVYSPYTATEĽNOSŤ ŽIVOTA

„Dúfam, že túto knihu budete čítať s láskou, pretože ja som ju s láskou písala. Obľúbila som si všetky tri ženy a ťažko sa mi s nimi lúčilo. Podľa mňa sú skvelé aj so svojimi chybami. Napokon, kto z nás ich nemá?"

Táňa Keleová-Vasilková sa stala spisovateľkou na plný úväzok v roku 1991. Svoje romány píše výlučne pre ženy a každá jej knižná postava sa so životnými prekážkami vyrovnáva po svojom. Vydala už tridsaťjeden kníh, z ktorých jej najväčšie bestsellery sú Modrý dom, Siete z pavučín, Manželky, Dva životy.

Najnovšia kniha Priatel'ky je o životných príbehoch troch žien. Hana, Táňa a Marta sú síce priatel'ky, no majú pred sebou tajomstvá a to je jedna z vecí, ktorá ich trápi.

„Nikto nerozdáva návody na priatel'stvo. Na to, aby fungovalo tak, ako má. A potom, ako vlastne má? Nie je na ňom najdôležitejší ten pocit, ktorý prináša? Pocit, že sa máš komu vyrozprávať, zdôveriť... bez obáv, že ťa priatel'ka vysmeje... alebo to vyklebetí?" (s. 165).

Hana je najstaršou spomedzi svojich priateliek. Má rodinu, dvoch synov a manžela. Vedie stereotypný život, pri ktorom sa stále prispôsobuje svojmu manželovi. Miluje cestovanie a pocit byť potrebná. Svoj život túži zmeniť. Bráni jej v tom však zvyk a strach. Dvojica, ktorá je jej najväčším nepriateľom. Táňa má slabosť pre dovolenky v Rakúsku. So svojím manželom Petrom milujú hory a turistiku. Viac ako prechádzky po úzkych chodníčkoch do hôr milujú svoju malú dcérku Terezku, ktorá ich život zamestnáva po celý čas. Ideál rodiny však môže narušiť aj jeden okamih. A je len na manželoch, ako sa s touto prekážkou vyrovnajú.

„Čas netreba strácať, čas musíš pevne držať v rukách, lebo inak ti utečie" (s. 15).

Marta nemá manžela ani deti, no túži po nich. Túži po nich celou svojou bytosťou a svojim priateľkám závidí šťastný rodinný život.

„Domov je miesto, kde sú ľudia. Kde to hreje, vonia, kde sa ozývajú rozhovory a smiech... a trebárs aj krik" (s. 173).

Ale Marta si uvedomuje aj to, že samota má isté výhody. Je krajčírkou a pracuje od rána až do večera. Samozrejme s výnimkou stredy, kedy sa všetky tri priateľky stretávajú v reštaurácii. Všetky tri sa na stredy tešia. Je to deň, kedy sú šťastné a prekypujú radosťou. Odbremenené sú od svojich rodinných ťažkostí i problémov. A po celej reštaurácii sa ozýva ich smiech. Navzájom sa pozorujú a vidia, ak niektorú skľúčujú problémy. Napriek viditeľnému smútku o nich mlčia, navzájom rešpektujú svoje súkromie a (ne)schopnosť o svojich problémoch rozprávať.

„Stretávajú sa vo svojej kaviarničke tak ako roky. Tri priateľky. Každá z nich má svoj život, odlišný osud, no všetky tri spája jedno: túžba po peknom živote. Nie po šťastí, na to sú už príliš veľké, vedia, že šťastie prichádza nečakane a v malých dávkach, a potom nadlho zmizne, aby v srdci zanechalo zvláštny pocit a nádej, že sa vráti..." (s. 267).

Príbeh len dokazuje to, aký je život komplikovaný, nevyspytateľný a nezadržateľne rýchlo plynúci.

„Čas sa nedá ani vrátiť, ani zastaviť" (s. 9).

Pomedzi prsty nám prejde rýchlo ako voda, a preto si ho musíme užívať plnými dúškami a svoje rozhodovania urýchliť. Kniha ma veľmi zaujala hlavne myšlienkami, ktoré v sebe ukrýva. Je ich niekoľko a myslím, že každého by sa po jej prečítaní aspoň jedna dotkla. Napísaná je jednoducho, tak ako sme pri Táni Keleovej-Vasilkovej zvyknutí, a rovnako rýchlo a ľahko sa aj číta. Napriek tomu, že sa mi román zapáčil, jedna maličkosť mi trošku prekážala, a to nie vhodne odčlenené jednotlivé podkapitoly. Príjemný pocit a zážitok z diela síce nepokazí, ale plynulé čítanie predsa len naruší. Priateľky je kniha vhodná najmä pre čitateľky, ktoré rady čítajú príbehy zo života. Tiež ju odporúčam čitateľkám, ktoré na rozsiahle príbehy čas nemajú, keďže kniha má len niečo vyše dvesto strán a číta sa skutočne rýchlo.

„Život troch žien. Každá má vlastný príbeh a vlastné problémy, no spája ich priateľstvo."

Monika Siekelová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

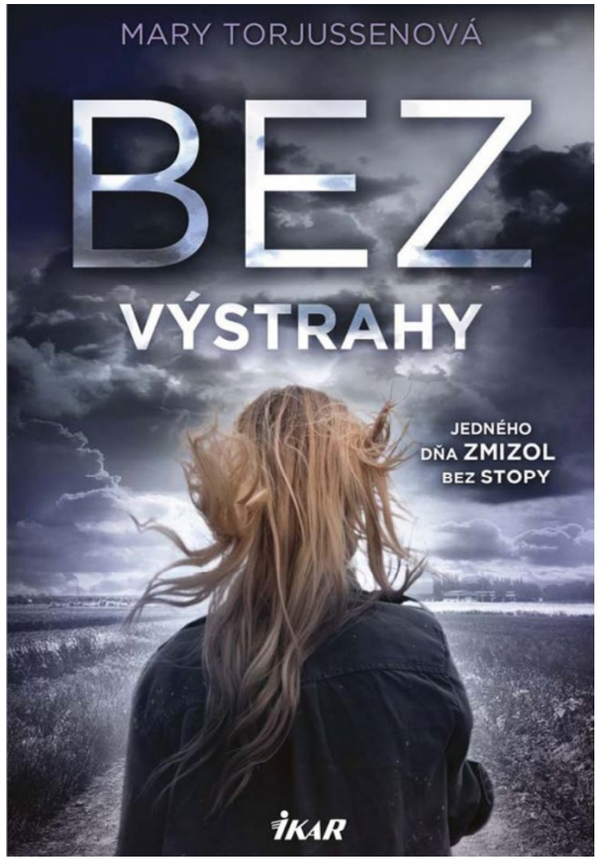
ZÁKLADNÉ INFO:

Mary Torjussenová
Bez výstrahy

Rok vydania: 2017
Žáner: beletria pre dospelých

PLUSY A MÍNUSY:

+ dej rozprávaný hlavnou hrdinkou
+ prekvapivé zvraty
+ krátke kapitoly
+ zaujímavý charakter hlavnej postavy
+ záver knihy
- ufňukané správanie hlavnej hrdinky v priebehu pátrania



HODNOTENIE:

★★★★★

Bez výstrahy

DVE TVÁRE OBETE

Viete s kým vlastne žijete pod jednou strechou? Hannah, hlavná hrdinka príbehu, si myslí, že má konečne plnohodnotný vzťah, skvelú prácu a všetko jej vychádza podľa predstáv. No keď sa jedného dňa vráti domov, zistí, že nič nie je také, ako sa zdalo. Jej priateľ zmizol bez jedinej stopy a nezanechal po sebe ani len jedinú fotku. Zmizlo dokonca aj jeho telefónne číslo, správy, všetko... Akoby nikdy neexistoval. Hlavnej hrdinke ostali len oči pre plač a hnev. Ten ju posadnuto ženie k pátraniu po pravde, prečo jej priateľ zmizol. Prvotina Mary Torjussenovej Bez výstrahy určite stojí za prečítanie.

Hannah Monroová je nadšená z očakávaného povýšenia vo firme na pozíciu riaditeľky pobočky. Po návrate z konferencie chce túto novinku oslávi' so svojím priateľom Mattom. Keď však dorazí domov, všimne si, že všetky Mattove veci zmizli a celý dom vyzerá tak, akoby tam nikdy nebol. Zmizlo úplne všetko. Hannah vykoľajená týmto činom sa zrúti, jej kariéra tým utrpí a jediné, na čo sa hlavná hrdinka upne, je vypátranie strateného priateľa. Pritom sa začnú diať v dome zvláštne veci. Niekto Hannah sleduje, posiela smsky z Mattovho zrušeného čísla, dokonca chodieva do domu, keď tam ona nie je. Je to Matt? Ak áno, prečo sa pred Hannah skrýva? V slabom psychickom rozpoložení sa Hannah zdôverí so svojím trápením najlepšej priateľke Katie a kolegovi Samovi. Je možné, že jeden z nich sa pokúša Hannah vystrašiť?

Autorka píše dej prostredníctvom rozprávania hlavnej hrdinky. Počas čítania prvých kapitol si určite pomyslíte, že Hannah je tá chuderka, ktorú bez mihnutia oka opustil bezcharakterný priateľ bez dôvodu a že ju nechal pre nejakú inú. Zhruba do troch štvrtín knihy som mala dojem, že kniha svojím obsahom spadá do kategórie nepodareného románu pre ženy. Určitým spôsobom ma neustále fňukanie hlavnej hrdinky nudilo, ale nebránilo mi to v čítaní, keďže som bola zvedavá, či sa stratený priateľ nájde a aký mal dôvod na odchod. Hannah nerozpráva o ničom inom, len o Mattovi, prečo mohol zmizнúť a ako ho nájsť. Jej posadnutosť pátraním po zmiznutom priateľovi sa začne odrážať aj v jej profesionálnom živote, čo Hannah vníma len okrajovo. Ani čitateľ nevie pochopiť, prečo sa jej priateľ stratil a nezanechal po sebe žiadnu stopu. Správanie hlavnej hrdinky je pochopiteľné až do chvíle, kým sa Hannah nepodarí Matta vypátrať. Prekvapivé zvraty v knihe sa ukazujú ako hlavný motivátor, aby čitateľ nestratil o knihu záujem. Dôvod, pre ktorý sa priateľ hlavnej hrdinky bez stopy stratil, je rovnako ohromujúci ako udalosti, ktoré potom nastanú. Mary Torjussenová vykresľuje charakter hlavnej hrdinky jednoducho. Čitateľ má dojem, že Hannah je ukážková priateľka. Príbeh ale postupne odkrýva druhú tvár hlavnej postavy a na povrch vyplávajú skutočnosti, ktoré zmenia postoj čitateľa voči kľúčovej postave. Máloktorý autor dokáže takto zmiasť čitateľa, za čo má Torjussenová u mňa veľké plus. Jedinou menej pochopiteľnou časťou príbehu bolo odhalenie tajomných úkazov v dome hlavnej hrdinky. Na jednej strane som dokázala pochopiť motív činov, no odkazy, telefonáty a všetko ostatné nie celkom dávali zmysel. Avšak, toto bola jedna z mála častí knihy, ktorá ma držala v napätí, pretože som bola zvedavá, kto a prečo to robil. Krátke kapitoly určite potešia čitateľov, ktorí nemajú veľa času. Napriek tomu sa príbehom dokážete prelúskať k prekvapivému záveru knihy dosť rýchlo. Žiadne komplikované frázy, len jednoduché vety a jednoznačné vyjadrovanie myšlienok všetkých postáv robí túto knihu zaujímavou.

Román Bez výstrahy od anglickej spisovateľky Mary Torjussenovej rozhodne odporúčam nielen čitateľom krimi príbehov, ale všetkým, ktorí majú radi zvraty a prekvapenia, hoci sa vyskytnú až ku koncu knihy.

„Niekedy je pravda rozprávaná hlavnou postavou skreslená jej vnímaním. Autorka prekvapí svojím príbehom nejedného čitateľa. Budete zvedaví, ako to celé dopadne a záver vás určite prekvapí."

Katarína Hužvárová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Robert Bryndza
Dievča v ľade

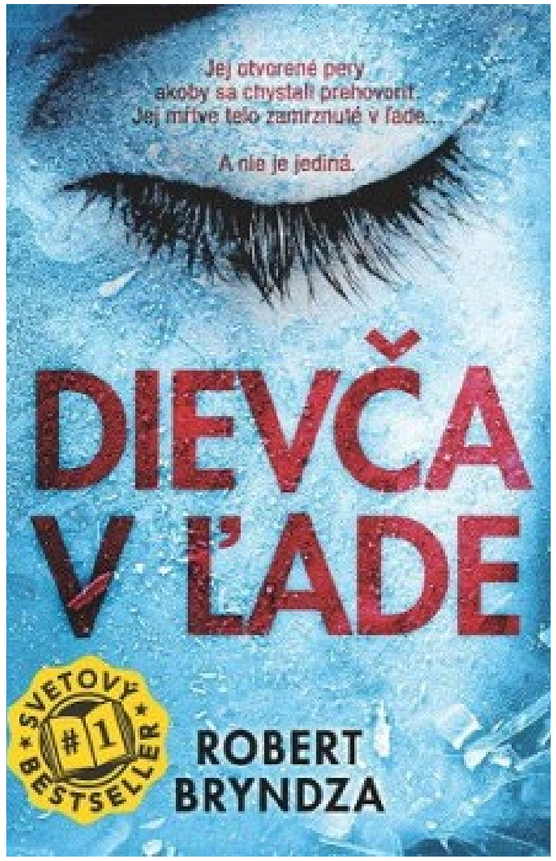
Rok vydania: 2017
Žáner: beletria, detektívka

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný príbeh
+ skvelé vykreslené postavy
+ prepojenie so Slovenskom
+ napínavý dej
+ jedinečný štýl autora
- Preklad

HODNOTENIE:

★★★★☆



Dievča v l'ade

SPOD ĽADU NAŇHO CIVELI MLIEČNOHNEDÉ OČI

Svetový bestseller Dievča v l'ade skrýva mnoho tajomstiev. Dej sa odohráva v Londýne a z knihy je cítit' blízky vzt'ah autora k Anglicku. Mladé, krásne dievča z bohatej rodiny náhodou nájdu zamrznutú v l'ade. Príbeh prominentného dievčat'a je ostro sledovaný už od momentu jej zmiznutia a polícia si musí dat' záležat' na diskrétnosti počas vyšetrovania.

Prekvapenie prichádza, ked' sa hlavnou detektívkou stane Erika Fosterová, ktorá je pôvodom zo Slovenska rovnako ako matka zavražděného dievčat'a. Erika len nedávno prežila t'ažké chvíle po smrti manžela a vraždu začína vyšetrovat' po vol'ne, ktoré dostala na zotavenie sa. Počas vyšetrovania sa nedá odradit' ani hrozbami nadriadených, ani náročnost'ou prípadu, dokonca ani ked' jej ide o život. Je odhodlaná vraha nájst', ked'že zistila, že prípad dievčat'a z l'adu možno súvisí s d'alšími vraždami. No takmer nikto jej neverí a oficiálne vyšetrovanie sa uberá úplne iným smerom. Neraz Erika koná proti rozkazom a riskuje nielen kariéru, aby vypátrala pravdu. Len t'ažko získava nové stopy a aj tie sa jej v rukách rozpadávajú, svedkovia miznú a zomierajú.

Robert Bryndza využil svoje dobré znalosti o Slovensku a vo vel'mi kvalitnom diele ich využil. Za hlavnú hrdinku si zvolil ženu zo Slovenska, popísal niekol'ko typických znakov našej kultúry a vkusne to prepojil so svojím britským pôvodom a dejiskom príbehu – Londýnom. Autor už dlhšie žije na Slovensku, takže mu je známe ako sa napríklad l'udia z Bratislavy cítia nadradení, voči zvyšku krajiny a ked' detektívka pôvodom z Nitry narazí pri vyšetrovaní na Bratislavčanku, tá jej to dá pocítit'.

Pochybovat' o kvalite diela by bolo zbytočné. Autor textom dokazuje, že je skúsený, vie písat' pútavo a udržat' si pozornost' čitatel'a. Postavy sa vzájomne dopĺňajú, vyšetrovací tím tvoria rôzne charaktery a priebeh vyšetrovania je vel'mi autentický a uveritel'ný. Opisné časti nie sú zdĺhavé a nudné, neustále sa niečo deje a vždy sa objaví nová informácia, ktorá prekvapí.

Kniha zožala úspech vo viacerých krajinách a predstavuje pilotný príbeh pre d'alšie vyšetrovania Eriky Fosterovej. Určite by som si ich s radost'ou prečítala, pretože už v tomto diele šlo o netradičný príbeh, nezvyčajné prepojenie s našou krajinou a jedinečnost' autorského štýlu.

Bohužial', aj skvelé dielo môže vyzerat' priam tragicky, ked' ho nečítate v originálnej verzii. Presne to sa stalo tejto knihe. Obálka je krásna, vystihuje dej a určite na prvý pohl'ad zaujme. Horšie je to s prekladom, ktorý robila Lucia Lipšická z vydavatel'stva COSMOPOLIS. Popravde, nič také strašné som ešte nevidela, predpokladám, že aj Google prekladač by to zvládol lepšie. Chvíl'u som zvažovala, či knihu dočítat', pretože spojenie slovenčiny a češtiny do akejsi československčiny pôsobilo nesmierne rušivo, ale samotný príbeh za to jednoznačne stojí. Uvediem príklad, lebo toto musíte vidiet', inak nepochopíte. Citujem z knihy (str. 357):

„Kde ste kúpila tie šišky, čo ste posledne priniesla?" spýtal sa Crane, ked' jej priniesol hromadu zložiek.
„V Krispy Kreme. Objednajte je, máte vol'nú ruku," povedala Erika. „Kde je Marsh?"
„Odišiel čoskoro. Cez víkend má vol'no. Berie manželku na nejakú umeleckú akciu," odpovedal Crane.
„Netušila som, že ho taky zaujíma maliarstvo," poznamenala Erika.

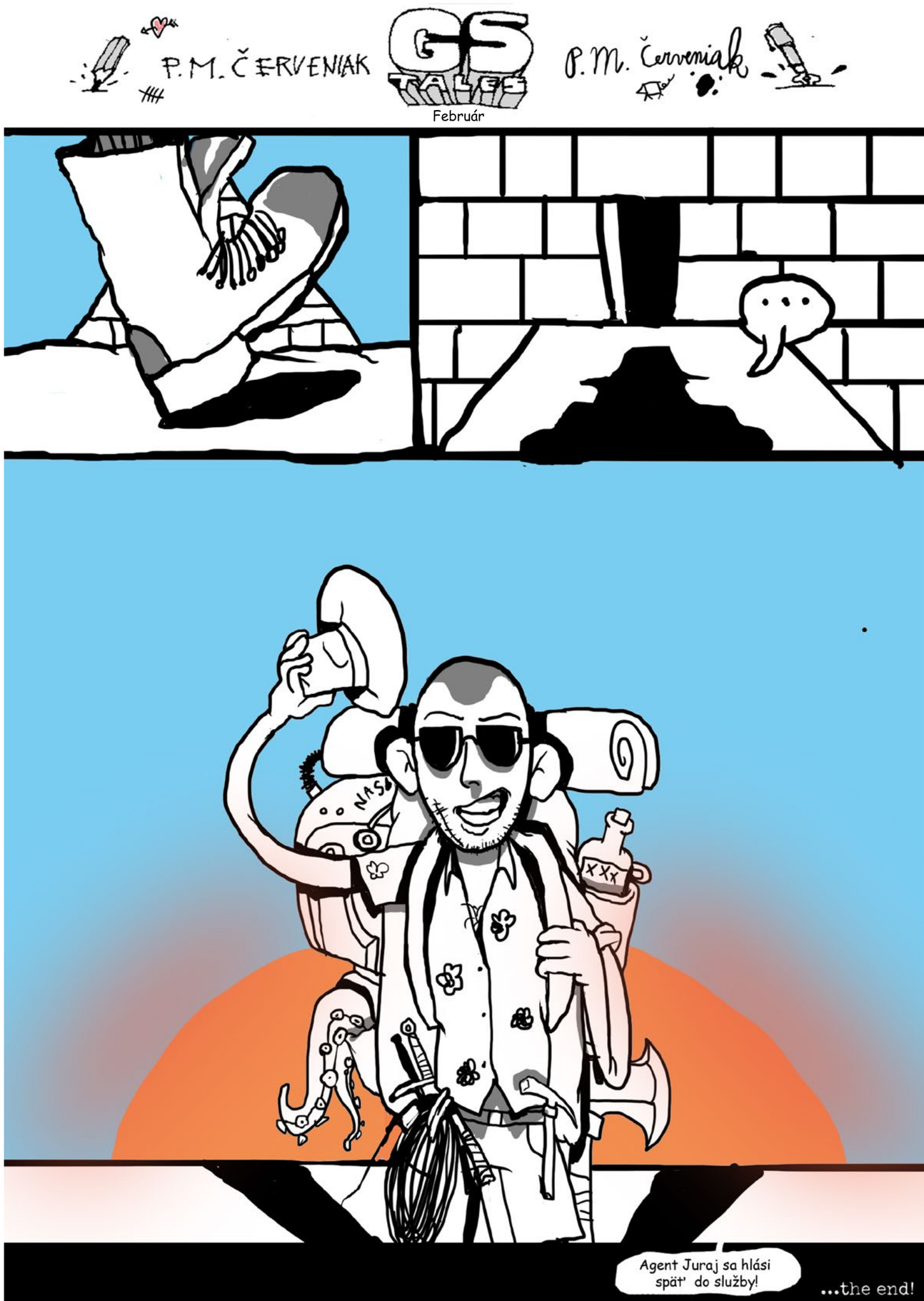
V tomto duchu sa nesie celý text, nenašla som jedinú stranu bez chýb. Dokonca i Prelozila Lucia Lipšická naznačuje, pod akú hanebnú prácu sa Lipšická podpísala. Osobne by som jej odobrala prekladatel'skú licenciu.

Ak si odmyslím príšerný preklad, z diela je cítit' jeho kvalitu a v originálnej verzii to musí byt' nádherné čítanie. Ked' budete mat' možnost' si knihu kúpit' v inom vydaní alebo jazyku, určite tak urobte.

„Kniha by si zaslúžila plný počet bodov, je úžasná, bohužiaľ, preklad je takmer nečitateľný. Odporúčam iné vydanie, ale príbeh vás dostane."

Petra Hužvárová

X
XENIK
HIRO
#1
KLAJO
JC
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M. ČERVENIAK
GS TALES
P.M. Červeniak
Február
NASA
XXX
Agent Juraj sa hlási späť do služby!
...the end!