Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 76 / apríl 2018 | www.generationwebsite.sk

GENERATI

HRA MESIACA
FarCry 5 - prvé dojmy

TESTOVALI SME
OMEN by HP 15-ce014nc

VIDELI SME
Červená volavka

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
Farcry 5

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

Bud'te ticho, tí, ktorí nám hovoríte, že máme byť ticho

Stačí jedno slovo. Ďakujem. Za čo? Za to, že tí, ktorí nadávajú, pre vás vybojovali víťazstvo nad EA. Pre nezainteresovaných, EA nielenže vyplo po vydaní Battlefront II mikrotransakcie, ale kompletne zmenilo celý systém progresu hry. Nie je síce dokonalý, ale je určite lepší ako ten, ktorý tu bol doteraz.

A prečo ho zmenili? Lebo hráči nadávali. Lebo sa hráči sťažovali. Lebo EA prekročilo pomyselnú hranicu, ktorá sa prekročiť nemala a zákonodarcovia sa už začali pozerať na lootboxy cez zväčšovacie sklo. A to aj napriek skupine hráčov tvrdiacich, že už od vzniku lootboxov bijeme zdochnutého koňa a už to konečne máme nechať tak, prípadne začnú s rétorikou: „ak sa ti to nepáči, tak to nehraj."

Teraz nám presne tí hráči môžu dokázať, že z cynického cash grabu sa stal relatívne solídny produkt. Čo je najdôležitejšie, je nielen EA s pripravovanými hrami ako Anthem, Titanfall 3 atď., ale aj vedomie, že všetci ďalší vydavatelia si budú dávať veľký pozor na to, ako ďalej. Budú kontroverzie, budú prešľapy, ale ako komunita si môžeme pripísať aspoň malé plus.

Btw, je tu Generation :D. Ďalšie číslo (píšem to, ako keby to bolo len tak mimochodom) plné zaujímavých článkov a obsahu, ktoré nám táto uhorková sezóna dovolila vyprodukovať. Tak hor sa do čítania a komentovania toho, čo sa vám páči či menej páči. A vidíme sa aj budúci mesiac.

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.

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

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

Battlefield 5

Zatial' je to síce nepotvrdená klebeta, no všetko nasvedčuje, že Battlefield V by nás mal zaviesť do bojísk druhej svetovej vojny.

Za najnovším leakom stojí VentureBeat. Označením piatej časti rímskou číslicou by sa séria vrátila k pôvodnému číslovaniu, aj napriek tomu, že interne sa v EA počas vývoja o hre hovorilo ako o Battlefield 2.

Na druhej strane tu máme informácie od nejakého šikovného používatel'a z Redditu, ktorý usudzuje, že Battlefield V by nemal byť doslova Battlefield 5 ale Battlefield V s písmenom „V". Slogan „V for Victory" bol totiž zaužívaný počas tejto strašnej vojny.

Podl'a informácií by hra mala byť čoskoro ohlásená a vydanie by malo stihnúť koniec tohto roka. Korešponduje to s informáciami od spoločnosti, ktorá sa vyjadrila, že nový Battlefield by mal vyjsť niekedy v októbri. Nasvedčovala by tomu aj možnosť konkurencie vyrovnať skóre s minuloročným CoD WW2. Je viac než pravdepodobné, že ohlásenie uvidíme na tohtoročnej E3.

The Crew 2

Jazda pokračuje

V pokračovaní budú okrem áut a motoriek po novom aj lode, lietadlá a formule.

Odohrávať sa má na veľkej mape USA. Mapa bude okrem grafického vyhotovenia upravená aj pre nové prostriedky (možné budú aj preteky áut po strechách v New Yorku). Konečný dátum vydania je 29. Júna. Už v skoršom čase však bude možná registrácia do bety pre Xbox, PlayStation alebo PC. Taktiež bola ohlásená Motor edícia. Bude obsahovať hru, SPZ-ku, plagát mapy, Steelbook, Season Pass a bonusy, ako napríklad špeciálne autá.

Ghost War

Nový obsah

Od vydania hry sme boli svedkami už troch doplnení.

To posledné s názvom New Assignment obohatilo hru o tri nové postavy, dve mapy a konečne sme sa dočkali aj Map Voting systému. Klasy, ktoré pribudli, dostali príznačné mená k svojim úlohám na bojisku: Trapper, Stalker a Guerilla. V prípade typu Trapper a Stalker ide o dve postavy na báze odstrel'ovačov. V neposlednom rade pribudla aj dvojica spomínaných multiplayerových máp a systém, v ktorom si hráči po odohranom zápase môžu vybrať z navrhovaných máp.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

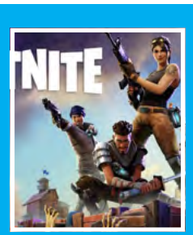
...sa uzavretej bety hry Defiance dočkáme už v apríli. Štúdio Trion Worlds oznámilo, že test hry prebehne na všetkých platformách, a teda na PC, Xone aj PS4. Podl'a najnovšieho zistenia si na PS4 zahrajú len hráči zo Severnej Ameriky.

...zatial' síce nie je nič oficiálne potvrdené, no na Amazone sa pravdepodobne omylom objavila remastreovaná verzia Call of Duty Moden Warfare 2. O tomto projekte sa už šušká a pravdepodobne uvidíme predstavenie na E3.

...5. júna sa hráči The Elders Scrolls Online dočkajú nového major updatu – Summerset – a zavedie nás na legendárne ostrovy Summerset Isles, do domova najstarších elfov Elders Scrolls sveta.

Fortnite

Do hry prichádza Starter Pack. Po jeho kúpe dostanete skin nazvaný Rogue Agent, d'alej je to čierny ruksak Legendary Backbling a dostanete 600 V-bucks. Celý pack vás bude stáť 5 eur.

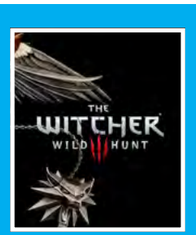


Gears of War

Do Gears of War prichádza aprílový update, ktorý vo veľkonočnej nálade pridá do hry nový mód, skiny a mnoho ďalšieho. Update vyjde 28. marca.

CD Projekt

Poľské štúdio stojace za legendárnou sériou Zaklínač pracuje na novom AAA titule. Nejde o už oznámený Cyberpunk, ale o niečo úplne nové a zatiaľ neoznámené. Viac sa dozvieme na E3.



GoW

Spoločnosť Sony potvrdila, že God of War 4 bude mať nastavenie náročnosti. Na výber budú štyri stupne náročnosti a najvyšší – Give me God of War – by mal byť výzvou či ponúknuť úplne iný štýl hrania.

Genesis Irid 300

Tento model v sebe spája niekoľko kľúčových vlastností, ako sú: priestranný interiér, kvalitné spracovanie, funkčnosť a skvelý vzhľad, ktorý je zvýraznený LED podsvietením a predným panelom z tvrdeného skla. Irid 300 je dodávaný v troch farebných variantoch so štyrmi 120mm ventilátormi s podsvietením v červenej, modrej alebo zelenej farbe.

Irid 300 je jedinečný svojím presklenným predným panelom a celou presklenou bočnicou – sú vyrobené z odolného tvrdeného skla. Presklený predný panel vhodne dopĺňajú tri ventilátory s podsvietením, ako aj prvok z brúseného hliníka, v ktorom sa nachádzajú tri USB porty a dva audio jack porty pre slúchadlá a mikrofón. Vďaka priehľadnej bočnici sa môžete popýšiť svojím „nadupaným" hardvérom pred známymi. Irid 300 bol navrhnutý tak, aby poskytol používateľovi voľnosť pri výbere komponentov. Vďaka absencii 5,25" mechaniky v prednej časti sa do skrine zmestia aj tie najvýkonnejšie komponenty, ako aj vodné chladenie typu All in One. Priestranný interiér skrine umožňuje okrem iného inštaláciu grafickej karty o dĺžke až 415mm, alebo chladenie procesora s výškou do 163mm. Vďaka mimoriadne robustnej konštrukcii budú všetky drahocenné komponenty určite v bezpečí. Irid 300 je navrhnutý tak, aby inštalácia komponentov prebehla jednoducho a bez žiadnych komplikácií. Špeciálne kanály za základnou doskou uľahčujú vedenie kabeláže a pomáhajú udržať poriadok v spleti veľkého množstva káblov. K tomu Irid 300 obsahuje spodný tunel určený na inštaláciu napájacieho zdroja a troch 3,5" diskov, ktorý zároveň oddeľuje zdroj od hlavnej komory a zabraňuje tým prúdeniu horúceho vzduchu k ostatným dôležitým komponentom. Ochranu pred prachom poskytujú dva prachové filtre s magnetickým pripevnením, ktoré sa dajú jednoducho odstrániť a vyčistiť.

Po pravej strane predného panela výrobca zakomponoval regulátor otáčok ventilátorov, ktorý umožňuje nastavenie otáčok v troch režimoch: 0%, 50%, 100% , čím si používateľ môže vybrať medzi efektívnym odvodom tepla pri maximálnej záťaži, alebo tichým chodom ventilátorov pri menšej záťaži.

Počítačová skriňa Genesis Irid 300 je dostupná prostredníctvom siete internetových obchodov. Odporučená koncová cena vrátane DPH je 46 EUR.

Fractal Design Meshify C Mini

Fractal Design Meshify C Mini

Skrine menších rozmerov sú stále populárnejšie aj u hráčov, ktorí nedisponujú dostatočným priestorom na pracovnom stole, alebo plánujú nové zariadenie využívať ako HTPC. Práve pre nich je určená novinka škandinávskeho výrobcu Fractal Design s modelovým označením C Mini.

Skriňa sa dodáva s dvomi 120mm ventilátormi a je kompatibilná so základnými doskami formátu microATX a ITX, no zároveň disponuje dostatočným priestorom na osadenie väčších grafických kariet či radiátora vodného chladenia s dvomi 120mm ventilátormi. Samozrejmosťou sú prachové filtre umiestnené v prednej, vrchnej a spodnej časti, čo ocení najmä váš zdroj. Istou limitáciou sú len dve pozície pre klasické 3,5" pevné disky. Táto informácia určite nepoteší používateľov, ktorí preferujú na ukladanie dát diskové polia. Ďalšie tri pozície sú určené len pre 2,5" disky. Všetky sloty sú však odhlučnené gumovou výstužou. Skriňa Fractal Design C Mini je dostupná u vybraných predajcov za 89,99€.

HTC Vive Pro

Nové dual-OLED displeje s celkovým rozlíšením 2880x1600 pixlov poskytujú ostrejší a detailnejší obraz.

Novinka je taktiež spätne kompatibilná, a tak si majitelia Vive môžu ponechať ovládače a základňové stanice. Vive Pro je vybavený Hi-Res slúchadlami poskytujúcimi priestorový zvuk. Z nového dizajnu profituje najmä pohodlnosť pri používaní. Konkrétne bolo prepracované čalúnenie v tvárovej oblasti, ktorého výstelka má o 24% väčšiu plochu a znižuje tak tlak vyvíjaný na tvár.
Headset HTC Vive Pro bude dostupný od 5. apríla s cenou 879€. Zároveň bola znížená cena stávajúceho modelu Vive na 599€.

Atari VCS

Nová konzola od Atari, pôvodne s pracovným názvom AtariBox, dostala oficiálne meno. Atari VCS bude mať nostalgický vzhľad a balenie bude obsahovať klasický pákový ovládač, ako aj novodobý gamepad. Predobjednať si ju budete môcť už v apríli.

ADATA XPG SX950U

Novinka využíva pamäte 3D NAND a vďaka vysokorýchlostnému SMI radiču dosahuje rýchlosti pre čítanie/zápis až 560/520MB/s pri obrovských kapacitách až 960GB. Disk je na čo najvyšší výkon vybavený technológiami SLC Caching a DRAM Cache Buffer.

CM H500P Mesh White

Spoločnosť Cooler Master uvádza na trh novú skriňu MasterCase H500P Mesh White s dvojicou veľkých 200mm ventilátorov s RGB podsvietením a prídavnými PCIe slotmi slúžiacimi na vertikálnu montáž grafickej karty. Skriňa bude k dispozícii za 175 eur.

NEWS

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

HyperX FURY DDR4 a Impact DDR4

Pamäte plug-and-play umožňujú automatické pretaktovanie. Kapacita od 8 do 64 GB, takt až 3.466 MHz.

HyperX, herná divízia spoločnosti Kingston Technology Company, Inc., oznamuje obohatenie série pamät'ových modulov HyperX FURY DDR4 DIMM a HyperX Impact DDR4 SODIMM o modely s vyššími taktovacími frekvenciami. Ako pamäte FURY DDR4 DIMM, tak aj Impact DDR4 SODIMM ponúkajú možnost' automatického pretaktovania plug-and-play (PnP). Moduly v rade FURY DDR4 sú teraz k dispozícii s taktom až 3466 MHz1 a v rade Impact DDR4 môže byt' frekvencia až 3200MHz. U oboch produktových sérií možno zakúpit' samostatné moduly alebo sady v rôznej konfigurácii – rozpätie kapacít je tak od 8 do 64 GB. Rad HyperX FURY DDR4 predstavuje cenovo výhodný a vysoko výkonný upgrade pre najnovšie základné dosky s procesormi Intel a AMD, ktorý umožní rýchlejšiu úpravu videa, renderovanie 3D obrazu, hranie a procesy potrebné pre umelú inteligenciu (AI). Moduly majú prevedenie plug-and-play, ktoré pri štandardnom napájaní 1,2 V pre pamäte DDR4 zaist'uje automatické pretaktovanie. Nové prírastky do série pamätí FURY DDR4 sú k dispozícii s čiernym, červeným alebo bielym pasívnym chladičom s nízkym profilom, ktorý má štýlové asymetrické prevedenie čiernu dosku s plošnými spojmi ako charakteristické rysy rady FURY. Divízia HyperX tiež rozširuje rad pamätí Impact DDR4 SODIMM o nové modely s rýchlejším taktom a kapacitou samotných modulov až 16 GB, pričom v konfigurácii v sade môže celková kapacita byt' až 64 GB. Napájacie napätie vychádza zo štandardnej hodnoty 1,2 V a pamäte podporujú profily XMP umožňujúci jednoduché pretaktovanie. Pri využití funkcie plug-and-play sa pretaktovanie vykoná automaticky na najvyššiu hodnotu frekvencie, akú má konfigurácia daného počítača deklarovanú.

Pamät'ové moduly HyperX FURY DDR4 DIMM a HyperX Impact DDR4 SODIMM sú už k dispozícii prostredníctvom siete HyperX maloobchodných predajcov a internetových obchodov. Podrobnejšie informácie o ich dostupnosti získate na webových stránkach HyperX.

Logitech G predstavuje nový herný headset G PRO

Headset Logitech G PRO je odl'ahčený, pevný a nanajvýš pohodlný aj pre dlhé herné súboje.

Vyspelé drivery Pro-G sú vyrobené z materiálu s hybridnou siet'ovou štruktúrou, vd'aka čomu majú vysoko kvalitný zvuk a v spojení s prepracovanými audio profilmi Logitech G poskytujú bohaté úderné basy, čisté a precízne artikulované výšky a neuveritel'ne malé skreslenie.

Náušníky ponúkajú až o 50 percent väčšiu izoláciu okolitých ruchov než predchádzajúce náušníky Logitech G, takže už nič nebude rozptyl'ovat' vašu pozornost'. Vyrobené sú zo špičkovej umelej kože a súčast'ou balenia je tiež náhradný set náušníkov z mikrosemišu. Headset má odl'ahčenú a pohodlnú konštrukciu s obvyklými ovládacími prvkami a pripája sa analógovo pomocou odpojitel'ného káblu. Mikrofón je vybavený profesionálnym pop filtrom pre tlmenie sykaviek a výrazných hlások a zaist'uje, že hlasový chat a nahrávanie zvukov sú najlepšie v danom odbore.

Vd'aka tomu, že je zvuk headsetu vel'mi kvalitný a čistý, budú hráči počut' každý krok nepriatel'a s úplne presným rozlíšením smeru, odkial' k nim prichádza. Headset Logitech G PRO bol navyše vybraný ako oficiálny headset na akcie ligy elektronických športov Electronic Sports League (ESL) CS: GO Pro League, ESL One a ESL Premiership, kde ho bude používat' niekol'ko špičkových tímov a hráčov. Očakáva sa, že headset Logitech G PRO bude na trhu k dispozícii v apríli 2018 za odporúčanú maloobchodnú cenu 99.99€.

NEWS

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

Nová séria SD/microSD kariet s názvom Canvas

Kingston Digital oznámila uvedenie novej série pamäťových kariet typu flash s názvom „Canvas". V rade Canvas budú ponúkané tri rôzne varianty kariet SD a microSD: Select, Go! a React, pričom každá z nich je vhodná pre špecifické potreby rôznych zákazníkov. V rámci modelového radu Canvas si tak používatelia a tvorcovia môžu sami vybrať aké médium bude vhodné práve pre nich.

Rad pamäťových kariet Canvas tvoria tieto modely:

Canvas Select:
- Navrhnutá s ohľadom na spoľahlivosť a preto ideálna na natáčanie videí v HD rozlíšení a snímanie fotografií s vysokým rozlíšením pomocou kompaktných fotoaparátov a chytrých telefónov.
- Class 10 UHS-I s rýchlosťou čítania až do 80MB/s.
- Dostupná kapacita až do 128 GB pre formát SD a až 256 GB vo veľkosti microSD.

Canvas Go!:
- Určená na točenie na cestách – ideálna na filmovanie dobrodružstva v rozlíšení 1080p alebo aj 4K pomocou digitálnych zrkadloviek (DSLR), dronov alebo akčných kamier.
- Class 10 UHS-I U3 s rýchlosťou čítania až do 90 MB/s a 45 MB/s pri zápise.
- Kapacity až do 512 GB v prevedení SD alebo do 128 GB vo formáte microSD.

Canvas React:
- Vytvorená tak, aby bola rýchla ako vy. Dokáže zaznamenávať video v rozlíšení 4K alebo snímať fotografie v režimu burst-mode. Vhodná je pre digitálne zrkadlovky (DSLR) a digitálne fotoaparáty, kamery alebo chytré telefóny.
- Class 10 UHS-I U3 s rýchlosťou čítania až do 100 MB/s a 80 MB/s pri zápise.
- Kapacity až do 256 GB v prevedení SD alebo do 128 GB pri formáte microSD.

Pamäťové flash karty Canvas majú doživotnú záruku a vyznačujú sa vyhlásenou spoľahlivosťou značky Kingston. Samozrejmosťou je aj bezplatná technická podpora. Podrobnejšie informácie na adrese **www.kingston.com**.

Logitech G - nové RGB repro a klávesnica s LIGHTSYNC

Značka Logitech G oznámila uvedenie dvoch nových prírastkov do rodiny vysoko výkonných herných zariadení. Herné reproduktory pre PC s úplným názvom Logitech G560 PC Gaming Speakers sú prvým reproduktorovým systémom s vyspelou technológiou Logitech G LIGHTSYNC, ktorá synchronizuje podsvietenie so zvukmi podľa aktuálnej hernej situácie. K reproduktorom sa pridáva nová mechanická herná klávesnica Logitech G513 Mechanical Gaming Keyboard.

Klávesnica Logitech G513 je tiež vybavená technológiou LIGHTSYNC RGB. Môžete si u nej vybrať z dvoch typov mechanických spínačov Romer-G a disponuje aj veľmi pohodlnou opierkou pre zápästie. Značka Logitech G tak pokračuje v rozširovaní svojej ponuky vysoko výkonných zariadení, ktoré sú vyvinuté špeciálne pre potreby hráčov, a posúva inovácie v RGB podsvietení na novú úroveň, ktorá vás dostane.

„Pri vývoji týchto dvoch produktov bolo naším cieľom vytvoriť doplnky k našej myši G502, ktorá je najpredávanejšou hernou myšou na svete," povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditeľ divízie Logitech G. *„Vďaka technológii LIGHTSYNC dokážeme vteliť skutočnú inteligenciu možnostiam, aké môže poskytnúť RGB podsvietenie - synchronizovať zvuk s RGB podsvietením podľa diania v hre. Ak už máte myš G502, potom nová klávesnica G513 a reproduktory G560 predstavujú dokonalý spôsob, ako bude váš stôl kompletný a vybavený všetkým, čo potrebujete k navodeniu maximálneho zážitku pri hraní."*

Herný reproduktor pre PC so zvukom, ktorý vás úplne pohltí

Vychutnajte si každý detail presne tak, ako chceli tvorcovia hier aby vyznel, vďaka prvému hernému reproduktoru od Logitech G. Reproduktory Logitech G560 majú výkon 240 wattov v špičke a 120 wattov efektívnych (RMS), čo ponúka úžasný zvuk pre hudbu a PC hry. Navyše má 3D zvuk vďaka technológii DTS: X Ultra 1.0, ktorá pri hrách zaistuje precíznu lokalizáciu zvukov v priestorovom obraze. Spojenie týchto parametrov vylepšuje presnosť zamerania a zvyšuje intenzitu a realistický dojem, takže sa hráči môžu do hrania naplno ponoriť a zabávať sa. Reproduktory G560 vychádzajú z 25 ročných bohatých skúseností spoločnosti Logitech s vytváraním špičkových audio zariadení. Reproduktory Logitech G560 sú vybavené vyspelou technológiou LIGHTSYNC, čím môžu synchronizovať brilantné RGB podsvietenie a mocný zvuk tak, aby v reálnom čase zodpovedal aktuálnemu dianiu v hre. Svietenie a animačné efekty možno prispôsobiť - k dispozícii je paleta 16,8 miliónov farebných odtieňov a štyri osvetľovacie zóny. Reproduktory Logitech G560 majú široké možnosti pripojenia: k dispozícii sú konektory USB a jack 3,5 mm, rovnako ako aj Bluetooth rozhranie.

To vám v spojení s vstavanou technológiou Logitech Easy-Switch umožňuje plynulo prepínať medzi štyrmi pripojenými zariadeniami, napríklad medzi počítačom, chytrým telefónom a tabletom, takže môžete počúvať svoje obľúbené zoznamy skladieb z telefónu, zatiaľ čo budete hrať PC hru. Technológia LIGHTSYNC tiež spolupracuje s videom a hudbou, takže svietenie a zvuk, ktorý vás pohltia, si môžete užívať nielen pri hraní.

Mechanická herná klávesnica s technológiou LIGHTSYNC

Model Logitech G513 posúva dizajn klávesníc od Logitech, ktorý už získal mnohé ocenenia, na novú úroveň vďaka RGB podsvieteniu a podpore technológie LIGHTSYNC. Klávesnica ponúka na výber dva typy mechanických spínačov Romer-G vyvinutých exkluzívne v divízii Logitech G: Romer-G Tactile a Romer-G Linear. Verzia Tactile poskytuje pri zopnutí mäkkú hmatovú odozvu pre hráčov, ktorí majú radi priamu spätnú väzbu, zatiaľ čo verzia Linear vám ponúka plynulejší úder. Všetky spínače Romer-G ponúkajú rýchlu a tichú akciu vhodnú pre hry a jasné a zreteľné podsvietenie - to všetko v spínačoch, ktoré sú spoľahlivejšie a odolnejšie ako štandardné mechanické spínače. K zopnutie dochádza až o 25 percent rýchlejšie než u konkurenčných modelov, a to so zdvihom 1,5 mm, čo v spojení s nízkou silou nutnou k zopnutiu (iba 45 gramov) poskytuje prakticky okamžitú odozvu.

Klávesnica Logitech G513 má horný rám z eloxovaného a brúseného hliníku, ktorý sa používa v letectve (známy ako trieda 5052), a umožňuje, aby rám klávesnice bol tenký, skvelo vyzeral a zároveň ponúkal robustnú odolnosť. Klávesnica má navyše integrovaný priechodný port USB a ako voliteľné príslušenstvo sa dodáva opierka na zápästia pre väčšie pohodlie pri dlhých herných súbojoch.

Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že herné reproduktory pre PC Logitech G560 a mechanická herná klávesnica G513 budú k dispozícii v Slovenskej republike u vybraných gamingových partnerov spoločnosti začiatkom apríla 2018 za odporúčané maloobchodné ceny 249€ a 179€ (v uvedenom poradí).

Klávesnica je k dispozícii v dvoch farebných prevedeniach: Carbon (uhľovočierna) bude k dispozícii na celom svete a Silver (strieborná), ktorá bude mať iba spínače Romer-G Tactile, bude ponúkaná iba vo vybraných krajinách. Podrobnejšie informácie môžete získať na webových stránkach LogitechG.

NEWS

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Nicolas Cage konečně jako Superman

Aféra kolem castingu Nicolase Cage do role komiksového Supermana ve filmu Tima Burtona, který nakonec nikdy nevzniknul, je dnes již docela historicky známým momentem z historie továrny na sny. Na toto téma ostatně před třemi lety vznikl dokument The Death of "Superman Lives": What Happened? Nyní to ovšem vypadá, že si svůj dětský sen Cage přeci jen splní, byť trochu v jiné podobě. V novém animovaném filmu Teen Titans Go! To the Movies vycházejícího ze seriálu Teen Titans Go!, který se dostane v srpnu i do českých kin, se totiž ve vedlejší roli objeví také samotný Superman a právě Nicolas Cage jej bude dabovat v originálním znění.

Castingové a filmové novinky:

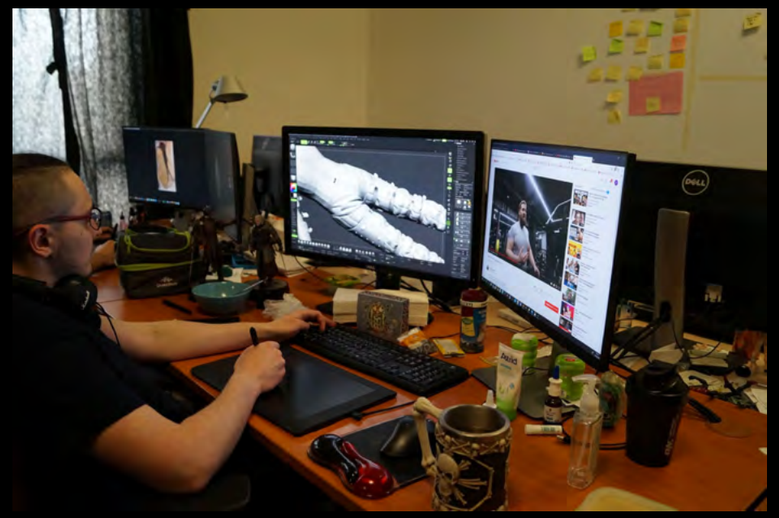
- Amy Poehler si vyzkouší režii, jejím celovečerním debutem bude snímek Wine Country pro Netflix. Zahraje si v něm také hlavní roli.
- Jacob Tremblay si zahraje v Rkové komedii Good Boys.
- Mark Ruffalo a Kumail Nanjiani si zahrají v hlavních rolích snímku The True American na motivy knihy The True American: Murder and Mercy in Texas o událostech v Texasu po teroristických útocích z 11. září 2001.
- Ben Affleck a Oscar Isaac se přidávají k obsazení filmu J.C. Chandora Triple Frontier.
- Stellan Skarsgård a Emily Watson se objeví v minisérii stanice HBO Chernobyl.
- Linda Cardellini, Matt Dillon, Kyle MacLachlan a Kathrine Narducci se objeví v životopisném snímku Fonzo Joshe Tranka, ve kterém si titulní roli Al Caponea zahraje Tom Hardy. Natáčet se začne 2. dubna.
- John Cho se objeví v remaku hororu Nenávist, zastaví se i Demian Bichir.
- Lashana Lynch nahradí DeWandu Wise ve snímku Captain Marvel, která filmovou produkci opustila v průběhu března.
- Snímek Valley of the Boom získává do svého obsazení Bradleyho Whitforda, Stevea Zahna a Lamornea Morrise.
- Ridley Scott jedná o případné režii komiksové adaptace Queen & Country.
- Ava DuVernay bude režírovat komiksovku New Gods pro DC Comics.
- Danny Boyle potvrdil, že se chopí 25. bondovky. V současné době pomáhá pilovat scénář. Bude se jednat o poslední film Daniela Craiga v roli agenta 007.
- Kristen Stewart se objeví jako Jean Seberg ve filmu Against All Enemies.
- Spike Lee jedná o režii komiksového filmu Nightwatch o stejnojmenném hrdinovi, který by měl spadat do komiksového univerza Sony.
- Alexander Payne natočí jako svůj další projekt film The Burial pro Amazon.
- Eiza Gonzalez se objeví ve snímku Paradise Falls.
- Komediální duo Key & Peele připraví pro Netflix animovanou komedii Wendell and Wild.
- Jon Hamm se objeví společně s Natalie Portman ve sci-fi filmu Pale Blue Dot.
- Margot Robbie se objeví v novince Quentina Tarantina Once Upon a Time in Hollywood. Zahraje si Sharon Tate, herečku, která se stala společně s dalšími obětí Charlieho Mansona a jeho kultu.
- Rob Zombie začal natáčet pokračování hororu Vyvrženci pekla s názvem 3 From Hell.
- Madonna bude režírovat životopisný film o Michaele DePrince Taking Flight.
- Lance Reddick se objeví po boku navrátivších Gerarda Butlera a Morgana Freemana ve filmu Angel Has Fallen, pokračování snímku Pád Bílého domu a Pád Londýna.
- Jake Gyllenhaal a režisér Dan Gilroy připravují po Slídilovi další společný projekt, jehož natáčení právě probíhá a dostat by se měl ještě letos na Netflix. Ve filmu se objeví také Rene Russo, Zawe Ashton, Natalia Dyer, Tom Sturridge, Daveed Diggs, Toni Collette a John Malkovich.
- Kirsten Wiig si zahraje hlavní záporačku v pokračování Wonder Woman, ztělesní postavu Cheetah.
- Lily James jedná o spolupráci s Dannym Boylem v jeho připravované blíže neupřesněné komedii.
- Po týdnech spekulací Vin Diesel potvrdil, že se upsal komiksové adaptaci Bloodshot. Jeho možné obsazení do hlavní role vyvolalo po oznámení jednání vlnu nevole z řad fanoušků předlohy.
- Bill Skarsgård a Maika Monroe se objeví v komediálním thrilleru Villains.
- Novinka Gavina Hooda, thriller Official Secrets, získal do svého obsazení kromě Matta Smitha a Keiry Knightley také Ralpha Fiennese a Matthewa Goodea.
- Mackenzie Davis se objeví v rebootu Terminatora.
- Michael Bay se zhostí režie adaptace knihy Robokalypsa, kterou jako ambiciózní a nákladný projekt před lety připravoval Steven Spielberg, ale díky finanční nákladnosti z projektu sešlo. Režírovat by měl ale také akční snímek 6 Underground.
- Elizabeth Banks se objeví v novém horroru Jamese Gunna.

Změny v datech premiér:

- V dubnu příštího roku se začne natáčet pátý Indiana Jones. Do kin se s ním počítá na červenec 2020.
- Snímek Red Notice s Dwaynem Johnsonem v hlavní roli se dostane do kin 12. června 2020.

Dan Vávra o DLC pre Kingdom Come: Nejaké budú, plán máme. Oficiálne sme to ale ešte neoznámili

***„Nemôžem o tom veľmi hovoriť,"* povedal Vávra pre Gamesite.sk v 45-minútovej diskusii o KCD. Warhorse sa momentálne sústreďuje na opravy chýb a splnenie záväzkov z Kickstarteru.**



Kingdom Come: Deliverance je ako čaro nechceného. Hra, ktorej mnohí neverili, navyše s prelomovým realistickým konceptom situovaným do stredovekého českého kráľovstva, má za sebou míľnik jedného milióna predaných kópií.

Na návšteve českého štúdia Warhorse sme sa pýtali členov tímu nielen na to, čo sprevádzalo vývoj KCD, ale prirodzene nás po takom pozitívnom ohlase u hráčov zaujímala aj budúcnosť hry a plány jej autorov.

„V tej hre je na konci pomerne veľký cliffhanger, takže sme ho tam pravdepodobne nespravili preto, že sme leniví domysliet' to do konca."

Opravy chýb sú prioritou

Marcový patch 1.3. bol prvou obrovskou opravou vôbec a okrem značného navýšenia výkonu priniesol aj viaceré novinky v podobe upravených herných mechanizmov, na ktoré sa hráči sťažovali.

Ďalšie takéto zmeny v rámci gameplay ale Warhorse nechystá, prezradil nám PR manažér štúdia Tobias Stolz-Zwilling. Neskôr nasledovali aj „záplaty" 1.3.3 a 1.3.4, druhá menovaná, napríklad, priviedla do hry funkciu Ansel od Nvidie. Do uzávierky magazínu nevyšiel avizovaný patch 1.4, ktorý má podľa vývojárov z Warhorse hru opäť po technickej stránke značne vylepšiť a opraviť množstvo chýb, podobne ako 1.3.

Prvým pridaným obsahom budú resty z Kickstarteru, pribudnú aj HD textúry

Až dodatočné pridanie psieho spoločníka a hrateľnej ženskej postavy fanúšikom, zdá sa, vôbec neprekáža. V oboch prípadoch ide o tzv. „Stretch Goals" z Kickstarteru, ktoré ale Warhorse už dávnejšie avizoval ako neskorší obsah. Pri prehliadke štúdia sme boli svedkami toho, ako intezívne sa na oboch dodatkoch pracuje.

Správanie psa má byť komplexnejšie (štúdio má dokonca jedného chlpáča priamo v kancelárii, aby dokázali v prípade jeho digitálnej kópie verne napodobniť psie správanie) a pokiaľ ide o hrateľnú ženskú postavu, ani v tomto prípade neberie Warhorse svoj „quest" na ľahkú váhu a plánuje tento prvok zakomponovať do hry tak, aby pôsobil prirodzene, a naviazať na neho nové misie.

Pre tých, ktorí Warhorse podporili ešte na Kickstarteri, budú tieto DLC zadarmo, zvyšok si ho bude môcť zakúpiť za zatiaľ nešpecifikovanú čiastku.

Štúdio okrem sľúbených prídavkov pracuje aj na volitelnom balíčku HD textúr vo vyššom rozlíšení pre hráčov, ktorým súčasná vizuálna kvalita nevyhovuje a chceli by viac. Hardvérové špecifikácie pre toto DLC zatiaľ nepoznáme.

Príbehové DLC a otázka ďalšieho dielu

Blízka budúcnosť Kingdom Come je teda jasná, no my sme sa pýtali aj na to, čo príde potom. Hoci je na trieskanie korbeľmi ešte priskoro, Dan Vávra nám predsa len poskytol odpovede na zvedavé otázky.

„No, nejaké (DLC) budú, ale stále sme to ešte oficiálne neoznámili, takže o tom teraz nemôžem veľmi hovoriť. Nejaký plán máme."

Podľa „Tobiho" je to však celé ešte len, takpovediac, v perinke. *„Nápad máme, ale stále sme na tom ešte poriadne, full time, nezačali pracovať,"* dodal po Vávrových slovách.

„Musíme postupne. Ešte sme, ako štúdio, stále malí," povedal do tretice Art Director KCD Mikuláš „Miki" Podprocký, ktorý je, mimochodom, zo Slovenska. Jednoducho sympaťák!

Pokiaľ ide o druhý diel, ten je, samozrejme, maximálne tak vo hviezdach. Zdá sa však, že štúdio je viac než naklonené takejto myšlienke.

„V tej hre je na konci pomerne veľký cliffhanger, takže sme ho tam pravdepodobne nespravili preto, že sme leniví domysliet' to do konca," prezradil nám s úsmevom hlavný dizajnér Kingdom Come, Daniel Vávra.

Na našu priamu otázku, či teda pokračovanie bude, odpovedal, že to „závisí od mnohých vecí".

Fair enough, pokiaľ ide o nás. V každom prípade si ale štúdio, aspoň zatiaľ, netrúfa na zasadenie druhého dielu do periódy tzv. husitských vojen (KCD sa odohráva ešte pred nimi). *„Aby sa to spravilo poriadne, bol by to samý problém,"* myslí si Vávra.

Najbližšie sa Warhorse chystá navštíviť bostonský Pax East v Massachusetts, keďže Kingdom Come je obľúbené nielen v našom regióne, ale aj za veľkou mlákou.

Kamerový záznam a prepis diskusie s členmi tímu Warhorse nájdete na stránkach Gamesite.sk. Určite si nenechajte ujsť ani skvelú VIDEOprehliadku samotného štúdia: ide o jedinečný pohľad do zákulisia KCD, na inak ukryté a strážené miesta, kde hra vznikala

Mário Lorenc

MSI workshop nám poskytol bližší pohl'ad na produkty a víziu tejto spoločnosti

Nebudem prehňať ak poviem, že účelom a ciel'om každého jedného člena redakcie Gamesite.sk je prinášať čitatel'om a hráčom nielen najnovšie informácie, ale aj pocity či zážitky z hier, zariadení a komponentov. Najlepšie je vždy písať o niečom, čo si vyskúšame na vlastnej koži.

Či už je to hra alebo nová technologická vychytávka, je normálne iba vlastnými slovami prepísať a popísať tlačové správy či novinky od spoločností, no ovel'a lepšie je íst' sa na vlastné oči presvedčit' a vypočut' si tieto informácie aj priamo od l'udí, ktorí za týmito produktami stoja. Preto sme, ked' sa naskytla príležitost' íst' si vypočut' čo všetko si pre hráčov aj profesionálov chystá spoločnost' MSi a zúčastnit' sa workshopu s d'alšími novinármi, neváhali a skočili kúsok za roh (k našim takmer susedom) do Holandska.

MSi si pre novinárov v Amsterdame pripravilo celý deň určený predstavovaniu nových produktov, vysvetl'ovaniu smeru, ktorým sa chce spoločnost' uberat', no nakoniec ostal predsalen aj nejaký čas na diskusiu o momentálnom stave trhu s hernými počítačmi, komponentami a doplnkami. Niektoré správy sú ešte stále tabu a nemôžeme o nich písať do určitého dátumu, ale sme si istí, že firma niektorých herne založených fanúšikov určite už čoskoro príjemne poteší.

Pri prezentácii zástupcov spoločnosti vel'mi jasne a logicky zaznelo, že ako známa a obl'úbená značka sa usilujú o vybudovanie celého ekosystému produktov z ktorého, až na pár výnimiek, nebude musiet' fanúšik či hráč vystúpit' pri kúpe všetkého, čo pre ten pravý herný zážitok potrebuje. Zaujímavá bola aj krátka prednáška na tému grafických kariet a ťaženia kryptomien, kde bolo očividné, že na jednej strane táto spoločnost' rozumie hráčom frustrovaným predraženými kúskami výkonných grafických kariet, no na druhej berie do úvahy aj radost' spoločností z tak vel'kého dopytu a odbytu. Pri osobnej diskusii so zamestnancami spoločnosti som však nemal pocit odtrhnutia od reality. Každý jeden zo zástupcov a členov MSi tímu na tejto akcii bol totiž zapáleným hráčom, ktorému záleží na možnosti sprostredkovávat' kúzelné miesta herných svetov a aj preto bolo cítit' snahu realizovat' túto túžbu formou už poskladaných desktopov, notebookov, ale aj vymýšl'aním príležitostí ako uspokojit' všetky strany tohto neraz hroteného konfliktu.

Väčšina dňa bola venovaná hlavne monitorom značky MSi a herným perifériám a preto o nich aj niečo máličko napíšeme. MSi, známe ešte aj pod starším názvom Micro-Star International, sa ako spoločnost' preslávila hlavne výrobou matičných dosiek a grafických kariet. V oboch segmentoch sa stále úspešne pohybuje aj teraz, no do svojho portfólia v posledných rokov pridáva stále viac rozličných produktov. Ked' už predsa spoločnost' produkuje kvalitné grafické karty a matičné dosky, je len malý kroček od prechodu k celému počítaču, a aj preto sú notebooky a v poslednej dobe stále viac aj desktopy od MSi u hráčov také obl'úbené. K stolnému počítaču treba aj d'alšie doplnky a preto pomaly prišli na trh klávesnice a myši značky MSi. Spočiatku síce šlo hlavne o spoluprácu s ustálenými spoločnost'ami,

menovite značkou periférií SteelSeries, s ktorou do dnešného dňa MSi spolupracuje, no od minulého roka je možné sa plne vybaviť doplnkami vyrobenými priamo MSi.

Ako prvé hráčom treba zamestnat' ruky, takže pre presné mierenie ponúka MSi myšky MSi Clutch GM60 a GM70. Clutch GM60 je určená pre milovníkov drôtového pripojenia, ponúka senzor Avago PMW 3330, telo prispôsobitel'né magneticky pripojitel'nými dielmi a RGB podsvietenie. Clutch GM70 je možné používat' ako bezdrôtovo, tak aj cez priložený USB kábel a použitý senzor, Avago PMW 3360, je o jednu radu vyšší. Takisto ponúka prispôsobitel'né telo a RGB podsvietenie ovládatel'né cez aplikáciu Mystic Light. Okrem myšky je, samozrejme, dôležitá aj klávesnica a tá najlepšia, ktorú práve MSi ponúka, sa volá Vigor GK80. S mechanickými spínačmi renomovanej značky Cherry v prevedení MX Red

alebo MX Silver si na svoje príde takmer každý hráč. Samozrejmosť ou je full-size prémiové hliníkové telo, vďaka čomu sa nebude klávesnica len tak prehýbať, N-Key Rollover, RGB podsvietenie a odnímateľná podložka pod dlane.

Navyše hráčov potešia USB passthrough a špeciálne vymeniteľné tlačidlá s rozdielnymi povrchmi, vďaka čomu si budú môcť majitelia svoj kúsok ešte viac prispôsobiť. Kto má ale náhodou na stole menej miesta, určite príde vhod verzia GK70, ktorá ponúka všetko vyššie spomenuté, ale v tenkeyless prevedení bez časti s numpadom.

Keď už sa hráč vie hýbať a mierť, je fajn aj počuť, čo sa v hre deje a kde sú nepriatelia. Preto má MSi v ponuke slúchadlá Immerse GH70 s virtuálnym 7.1 priestorovým zvukom, vymeniteľnými vankúšikmi na uši, v textilnom a koženom prevedení a ako bonusom aj RGB podsvietením.

O jednu radu nižšie sú zase Immerse GH60, ktoré sú určené pre hráčov, ktorí si až tak nepotrpia na RGB podsvietenie a priestorový zvuk, ale stále chcú kvalitnú Hi-Res certifikovanú kvalitu zvuku, 3.5mm audio jack so splitterom pre použitie s mobilnými zariadeniami. V neposlednej rade po stránke herných periférií niekedy hráči nepotrebujú na ten správny herný zážitok klávesnicu a myš, ale skôr do ruky lepšie padne gamepad. Pre tieto účely je možné siahnuť po kúskoch MSi Force GC30 a GC20, ponúkajúce v prvom prípade bezdrôtové aj drôtové pripojenie a v druhom ibá drôtové, vymeniteľnú krytku D-Padu a duálne vibračné motory.

Recenzie na väčšinu z týchto produktov si môžete prečítať priamo na stránke Gamesite.sk alebo kliknutím na vysvietené linky názvov produktov.

Ako som už ale spomínal vyššie v článku, hlavnou hviezdou dňa boli monitory a práve pri nich spolupracuje MSi so spoločnosťou SteelSeries. Minulý rok sa na pulty predajní a do internetových obchodov dostali prvý krát herné monitory značky MSi a ohlasy na ne boli prevažne pozitívne. Tento rok prichádza novinka s menom Optix MPG27C, ktorej meno napovedá, že ide o 27-palcový panel ktorý je Curved, teda zakrivený. Okrem toho ponúka tento model 144Hz refresh rate, 1ms odozvu a ADAPTIVE SYNC, ktorý v spojení s AMD grafickou kartou dokáže predísť trhaniu a sekaniu obrazu aj v tých najnáročnejších podmienkach. Zakrivené modely monitorov, podľa prieskumu ktorý novinárom poskytli zo spoločnosti MSi, získavajú stále väčší podiel na trhu s hernými monitormi a to hlavne vďaka lepšiemu zážitku z hry, a v prípade použitia viacerých monitorov aj napríklad vďaka veľmi logickému a pragmatickému dôvodu ktorým je možnosť obkolesiť sa prehnutými monitormi bez ostrých hrán a uhlov medzi nimi ako by to bolo pri použití plochých panelov. Priamo na akcii sme mali možnosť vyskúšať si setup s troma monitormi a zahrať si na nich Battlefield 1 a popravde, priamo vtedy som začal premýšľať, že viem, na čo ďalšie si asi začnem osobne šetriť. Teda, akonáhle budem mať dostatočne veľký stôl, aby sa mi naň takáto konfigurácia zmestila.

Optix MPG27C však neponúka len kvalitný obraz, no aj vychytávku, ktorú som osobne spočiatku považoval za obyčajný trik ako zaujať hráčov. Ide o takzvaný SteelSeries Gamesense, systém ovládateľného a programovateľného LED podsvietenia na spodnej a zadnej strane monitoru, ktorý spolupracuje s rozličnými hrami a aplikáciami. Gamesense

sa už v určitej forme objavil na rozličných produktoch, slúchadlách, klávesniciach, myšiach či matičných doskách, no práve pri tomto monitore môžem osobne povedať, že ide konečne o niečo viac ako len pekné svetielka. 5 LED pásikov na spodnej hrane monitoru je totiž schopných v obľúbených hrách ako Dota 2 či Counter-Strike: Global Offensive sprostredkovávať hráčom dôležité informácie. Gamesense totiž pri podporovaných tituloch dokáže komunikovať priamo s hrou a podľa nastavenia akcie, ktoré sa v nej udejú, zobrazovať alebo spracovávať a vykonávať naprogramované funkcie.

Pri živej ukážke v CS:GO bolo otázkou pár kliknutí nastavenie ľavých dvoch pásikov ako ukazovateľov stavu zdravia a brnenia, pravých dvoch na zobrazenie stavu zásobníka v zbrani a stredného svetla na špeciálne akcie či efekty.

Pri 27-palcovom monitore už sú totiž ukazovatele v hre na miestach, kde zapálený hráč periferne nedovidí a každý okamih, ktorý musí stráviť odlepením očí od stredu obrazovky a potenciálnych nepriateľov na skontrolovanie dôležitých informácií, môže znamenať prehru. Gamesense v Optix MPG27C navyše dokáže spolupracovať aj s aplikáciami ako AudioVisualizer, ImageSync alebo Discord a funguje ako na platforme Microsoft Windows, tak aj MacOS.

Poslednou skvelou funkciou nových MSi monitorov, ktorá poteší všetkých hráčov aj nehráčov, ktorí sa neradi preklikávajú nastaveniami monitora za pomoci neergonomicky umiestnených tlačidiel bez viditeľných popiskov, je možnosť všetky dôležité funkcie, nastavenia alebo aj vychytávky na tomto monitore ovládať softvérovo. Na nových MSi monitoroch je hardvérové riešenie stále prítomné formou 5-smerového joysticku na zadnej strane, ktorý je šikovnejší ako bežný rad tlačidiel na spodnej, bočnej či zadnej strane. Používanie MSi Gaming OSD zabezpečí jednoduché zmeny tak, ako sú hráči navyknutí, za pomoci klávesnice a myšky. Vďaka softvérovému prevedeniu je možné špecifické nastavenia uložiť ako profil, ktorý sa načíta pri špecifickej hre. Takže pri hraní akčných hier bude dôraz kladený na okamžité zobrazovanie dôležitých snímkov a pri príbehovejšie ladených tituloch je možné pohrať sa s farbami, aby vyzerali ešte lepšie. Nakoniec do týchto nastavení zabudovali v MSi aj pár vychytávok, ktoré sa dajú spustiť cez hotkey, ako napríklad pevné mieridlo do hier, kde úplne chýba alebo nie je dobre prevedené, funkciu Black Tuner, ktorá dokáže presvetliť tmavé miesta, aby hráčov už pri hraní neprekvapil nepriateľ ukrývajúci sa v tieňoch, či on-screen odpočet času, ktorý sa hodí napríklad do hier ako PUBG alebo Fortnite a kde treba dávať pozor na zmenšujúce sa hracie pole.

Recenziu tohto monitora a všetkých jeho schopností sa vám budeme snažiť sprostredkovať čo najskôr a takisto môžete čoskoro očakávať aj ďalšie zaujímavé novinky o produktoch z dielne MSi, ktoré potešia nielen hardcore hráčov túžiacich po tom najlepšom a najdrahšom, ale aj hráčov s limitovaným rozpočtom či profesionálov bažiacich po ultrarýchlom úložisku.

Daniel Paulini

Far Cry 5

FAR CRY 5 MÁ POTENCIÁL VYROVNAŤ SA NAJLEPŠÍM DIELOM SÉRIE

Stále je to ale ako s novým kostolom: veriacich poteší, ak nie rovno nadchne, no ateistov k návšteve nepresvedčí.

Na pražskej výstave Game On sme patrili medzi hŕstku novinárov, ktorí mali možnosť zahrať si na niekoľko hodín Far Cry 5 takmer dva týždne pred jeho oficiálnym vydaním. Avizovaný kooperačný režim počas hlavných misií sme síce otestovať nemohli, no český Playman nám počas úvodnej hodinky ukázal nadmieru štýlový začiatok hry, na našu smolu až z privelkej časti tvorený cutscénami.

Niežeby sme takéto filmové predely nemali radi – a verte, že Ubisoft sa v prípade Far Cry 5 prekonal, aspoň pokiaľ ide o príchod hlavnej postavy do Hope County –, no z hernej doby nám ukrojili nemajú porciu.

Na strane druhej mi bolo, paradoxne, trochu ľúto, keď sa začiatočná videosekvencia, sem-tam pretkaná nutnosťou drobnej interakcie z hráčovej strany (držanie smerovej šípky, stlačenie príslušnej klávesy), skončila a ja som si uvedomil, že ten pocit, akoby som sledoval celkom slušné americké akčné béčko, je preč. Odrazu to bolo zase Far Cry, s typickým, tri hry starým a dookola omieľaným konceptom: ničte menšie tábory, ničte väčšie tábory s bossmi, ktorých v tomto prípade predstavujú súrodenci hlavnej zápornej postavy, náboženského fanatika prezývaného Otec, oslobodzujte povstalcov, tam vylezte na vežu… jednoducho, toto som už videl, toto poznám.

Zmenila sa len scenéria, ktorá je však, musím uznať, graficky veľmi dobrá – a to sme hrali na PS4 Pro, čiže na PC s high-endovou grafickou kartou budú vizuálne orgie ešte výraznejšie. Far Cry 5 je napohľad graficky úžasný, a čo je ešte podstatnejšie, nemali sme na PS4 Pro najmenšie problémy so snímovaním; počas cutscén alebo mimo nich, a to ani behom graficky náročnejších scén (napríklad naháňačka v džípoch, plus streľba a výbuchy v jednom). Netrúfam si však tvrdiť, že hra je, ako celok, dobre optimalizovaná – počas hodinovej hry sme sa, napríklad, vôbec nedostali do nejakého väčšieho mesta a ani sme neleteli lietadlom.

Zhrnuté a podčiarknuté, Far Cry 5 vyzerá ako veľmi solídne pokračovanie úspešnej série, hoci si neodpustím poznámku, že kvôli dookola recyklovaným mechanikám to bude opäť hostina najmä pre fanúšikov značky. Mňa osobne zo všetkých dielov najdlhšie udržal Primal, a to práve tým, že bol do veľkej miery iný než zvyšné diely – Far Cry 5 využil inovatívny potenciál na zasadenie kampaňového koop režimu, čo môže byť na jednej strane víťaznou kartou, no tiež je tu, žiaľ, smutná skúsenosť s kooperačným režimom v Assassin´s Creed: Unity, taktiež od Ubisoftu. Pokiaľ ide o mňa, nech mi dajú iní hráči počas príbehových pasáží svätý pokoj. Nehovorím, že posielanie sektárskych bláznov na osobné stretnutia s ich Stvoriteľom nie je vo dvojici väčšia zábava, no ak je vo FC 5 aspoň strávitelný príbeh, čo naozaj verím, že je, chcem si ho vychutnať svojím tempom.

Zasadenie hry do štátu Montana a situovanie deja do problematiky náboženských kultov je na jednotku – kombinácia takej tej „pravej americkej" kultúry vidieka a veľmi aktuálnej témy sektárskych organizácií (len si pogúglite, je toho dosť) mi príde o čosi dostupnejšia, aspoň pre masy mainstreamových hráčov, než, povedzme, Paganove himalajské kráľovstvo vo Far Cry 4.

Potenciál tam teda je – a aj keby sa možno piaty diel nekorunoval tým najlepším z celej série, som si istý, že minimálne fanúšikov nesklame. To je taká výhoda Far Cry ako značky; zväčša presne viete, čo kupujete.

Far Cry 5 vychádza už 27. marca a buďte si istí, že vám okrem tohto preview poskytneme aj plnohodnotnú, prešpekulovanejšiu recenziu. Ak by sa náhodou už v Hope County nestretli, tak vám prajem, akoby to povedali amíci – šťastný lov.

Mário Lorenc

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

Gravel

RÁTAJTE S TÝM, ŽE SA ZAŠPINÍTE

Spoločnosť Milestone patrí už dlho na poli pretekárskych hier medzi tie najlepšie. Vydala už mnoho titulov, medzi ktoré patrí napríklad séria MotoGP, Ride či MXGP a do tejto pretekárskej rodiny prednedávnom pribudol nový off-road titul menom Gravel. V čom je ale v porovnaní so svojimi staršími bratmi iný?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: pretekárska hra
Výrobca: Milestone S.r.l.
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

+ poriginálna téma
+ prít'ažlivo spracovaná „kampaň"
+ pomerne zábavné arkádové preteky
+ zaujímavé autá
+ optimalizácia

- pomerne krátka kampaň
- fyzika občas zabúda na svoje zákony
- chýbajúci split-screen
- rozmazané textúry
- cena

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Off-road je v pretekoch pomerne prehliadaná téma

Napriek tomu, že off-road preteky prinášajú kopec zábavy, často sú vo svete videohier prehliadané a zatienené klasickými pretekmi. Ak ste fanúšikom tohto druhu športu, istotne viete, že hry ako DiRT Rally, Screamer 4x4, Pure či Baja: Edge of Control dokážu občas zabavit' viac než napríklad mainstreamový Need for Speed. Gravel nie je žiadnou výnimkou a do sveta off-roadu vás doslova vcucne tak, ako to už dlho žiadna hra nedokázala.

Vrrruuuum!

Gravel vám v úvodnom menu dá na výber hned' z niekol'kých možností. Prvou je „Off-road masters", čo je v podstate akýsi kariérny mód, v ktorom zbierate hviezdičky, vyhrávate nad súpermi a zvyšujete svoju úroveň. Kariérny režim je pomerne rozmanitý. Pozostáva z viacerých epizód, ktoré sa vám odomknú po dosiahnutí konkrétneho počtu hviezd alebo po dokončení nadväzných udalostí. Budete tu pretekat' na rozmanitých tratiach, ako napríklad púšt', les či zasnežená krajina. Samozrejme, v hre nechýbajú ani klasické okruhy či štadióny, na ktorých vyzývate tých najlepších off-road pretekárov z celého sveta. Čo ma však na kampani dost' dráždilo, bolo zvláštne UI navrhnuté pre gamepad. Ked' som hru hral na klávesnici, menu sa často zasekávalo a nemohol som prepínat' medzi jednotlivými pretekmi. Aby som túto chybu opravil, musel som sa vrátit' do hlavného menu, a potom znova spät' do kariérneho módu.

Mimochodom, ovládanie pomocou klávesnice nie je až také hrozivé, ako v iných pretekárskych hrách, preto nemusíte vešat' hlavu, ak nemáte gamepad alebo volant. Pravdou však ostáva aj to, že pomocou gamepadu sa hra ovládala o čosi lepšie a detailnejšie.

Ak vás hlavný mód hry začne nudit', môžete sa vrhnút' do „Vol'nej jazdy". V tomto móde si môžete vybrat' nielen okruh či trat', ale aj nastavit' čas dňa. Ak budete jazdit' počas dňa, určite vám neunikne, že takáto jazda sa od nočného jazdenia v mnohom úplne odlišuje. Tvorcovia si dali námahu a zabezpečili, aby vám hra dokázala vyjst' v ústrety aj v prípade, že vás samotársky život začne nudit'. Konkrétne, môžete vyzvat' svojho kamaráta na hru pre viacerých hráčov. Nečakajte však split-screen, čo je, mimochodom, neskutočná škoda, pretože zábava na jednom monitore vo dvojici by tejto hre zabezpečila úspech a pridala jej na hodnote.

Ďalej tu nájdeme všadeprítomný režim „Time-Attack" a na záver i „Týždenné výzvy". Tam napríklad bude vašou úlohou vo vymedzenom čase absolvovat' konkrétnu trat'. Týždenné výzvy, ako už ich názov napovedá, sa budú každý týždeň obmieňat' a prinesú nové a zaujímavé odmeny.

Spracovanie hry má svoje muchy

Umelá inteligencia protihráčov je na tom celkom dobre a súperi vám dajú zabrat' už aj na úrovni médium. Ak si budete chciet' oddýchnut', jednoducho si zvol'te náročnost' „easy". Na druhej strane, pri l'ahkej náročnosti nezažijete žiadne vzrušenie ani výzvu. Navyše, budete každý pretek vyhrávat' a to môže skazit' zážitok z hry.

Skutočne rušivým elementom hry však pre mňa rozhodne bolo spracovanie fyziky. Netvrdím, že fyzika v hre je vyslovene zlá, no z času na čas vyskočí nezmyselný bug, ktorý spôsobí, že vás záhadná fyzikálna sila ignorujúca akékol'vek zákony vymrští do vzduchu.

Vy sa potom môžete iba prizerat' tomu, ako vaše auto vo vzduchu podivne rotuje (pri týchto chybách sa musí Newton v hrobe obracat'). A práve takáto chyba vo fyzike vás môže neraz stát' triumf v pretekoch, ktoré ste už mali takmer vyhraté. Síce je pravdou, že v hre môžete posúvat' čas dozadu, ale kto by to robil, však že?

Audiovizuálne spracovanie je naozaj fajn. Grafika pripomína predchádzajúce projekty štúdia Milestone a rovnako ako u predchodcov hry, aj tu narazíte na rozmazané textúry. Je to síce len chybička krásy, no ak si potrpíte na grafiku, môže íst' o vel'ké mínus. Grafika v Gravel nepatrí medzi tie najlepšie, ktoré môžeme v súčasnosti vidiet', no stále je oku lahodiaca.

Navyše, hra nie je príliš náročná na výkon hardvéru. Gravel som testoval na grafickej karte RX 480 8 GB s procesorom i7-4770k a celý čas išla bez akýchkol'vek problémov. Minimálne požiadavky sú podl'a tvorcov i5-2500 a GTX 760 2 GB.

Hudobné spracovanie je na dnešnú dobu nevšedné. Hudba mi nenápadne pripomínala soundtrack z hry NHL 2000 a do hry sa hodí. Ak však nemáte radi tento hudobný štýl, môže vám to po určitom čase začat' liezt' na nervy.

Verdikt

Spoločnost' Milestone S.r.l. je v tvorbe pretekárskych hier skutočne dobrá. Gravel je dobrou pretekárskou hrou, avšak cítit', že vývojári už kde-tu prešl'apujú na jednom mieste. Ich hry sa začínajú na seba nenápadne podobat' a to nie je práve najlepšie. Na druhej strane, ak ste fanúšikom off-road pretekov, Gravel vám splní vaše tajné želania a prinesie presne to, po čom vaše off-road srdiečko túži. Ak hre odpustíte chybičky krásy, ako napríklad rozmazané textúry, miestami divnú fyziku a cenu, odvd'ačí sa vám hodinami zábavy. Vol'ba je už len a len na vás.

L'ubomír Čelár

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

Metal Gear Survive

DOPOSIAĽ NAJLEPŠIA MH HRA !

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Survival RPG
Výrobca: Konami
Zapožičal: Kontiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá hrateľnosť
+ bojový systém
+ CO-OP

- vyrábanie
- veľa farmenia/ grindu
- mikrotransakcie

HODNOTENIE:

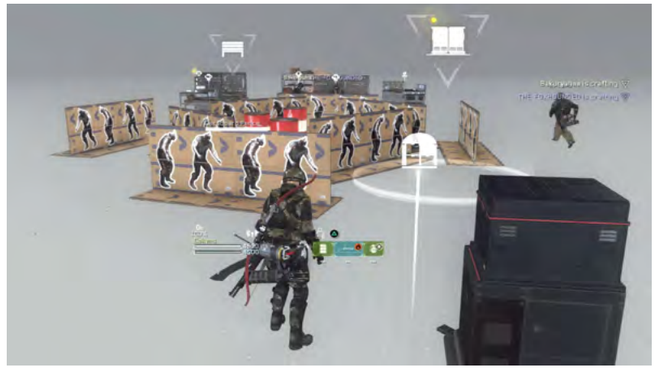
★★★★☆

Sériu Metal Gear netreba nikomu predstavovať. Bola pri zrode hernej scény a jej sláva a popularita odvtedy len narastali. Bohužiaľ, v dnešnej dobe je jej budúcnosť otázna a o to viac boli ľudia pri vydaní Survive skeptickí. Ako to celé dopadlo?

Metal Gear je jedna zo sérií, ktorej meno so sebou nesie rokmi overenú kvalitu a každý diel prináša jedinečný zážitok. Po nedávnej afére Konami a Hidea Kojimu, otca celej série, je ale budúcnosť značky vo hviezdach. Celej skutočnosti nenapomáha ani Konami samotné, voči ktorému sa hráči za postoj k sérii a Hideovi búria a v podstate Metal Gear Survive od jeho ohlásenia bojkotovali. Je jasné, že Survive sa vymyká štandardom série Metal Gear a to nielen tým, že je to v podstate multiplayerový titul, ale aj prvá Metal Gear hra, na ktorej nepracoval Hideo a nesúvisí so sériou samotnou.

Po tom, čo je hráč na začiatku teleportovaný gigantickou čiernou dierou a zbaví sa niekoľkých úvodných zombíkov, na um vám príde jediná otázka: „Čo by na toto povedal Hideo Kojima?". Metal Gear bol síce známy svojím šialene komplikovaným príbehom, zápletkami a neraz uletenými zvratmi, ale nie je toto už príliš veľa? Jednoznačne je to však niečo nové, čo sme ešte v sérii nevideli.

Aj keď sme si hru mali možnosť zahrať niekoľkokrát pred vydaním a od ohlásenia sa hovorilo ako o co-op titule, vývojári stále dávali veľký dôraz aj na singleplayerovú stránku. Čaká na vás niekoľko príbehových postáv, cutscény a pomerne slušný lore - proste všetko, čo k dobrej hre pre jedného hráča patrí. Každý, kto mal rád Phantom Pain, si nepochybne nájde v Survive množstvo vecí, ktoré budú blízke jeho srdcu. Rozhodnutie Konami využiť engine Metal Gear Solid V (MGS V) bolo pravdepodobne jedno z najlepších, ktoré mohli urobiť, a v neposlednom rade im to uľahčilo aj vývoj, keďže na drzovku použili celé časti sveta, mechanizmov a zdroje originálu. Ak ste boli horlivými hráčmi Phantom Pain, v niektorých lokalitách Survivu budete zažívať kvalitné déjà vu.



Kampaň Survive sa rozvíja okolo preskúmavania úplne nového sveta, kde ste boli prenesený čiernou dierou. Explorácia samotná ale musí byť, samozrejme, niečím hnaná, a tým sú tu dve veci. Suroviny, ktoré potrebujete na prežitie a budovanie ako seba, tak aj vašej základne, a pamäťové dosky, ktoré vás v princípe posúvajú v príbehu. Všetko ale, samozrejme, nie je také ľahké, ako sa na prvý pohľad zdá a vaša výprava neobnáša len skúmanie okolia a terénu.

Na každom rohu na vás číhajú nebezpeční nemŕtvi. Najprv natrafíte na pomalých a pomerne ľahko zvládnuteľných , no postupne sa to bude meniť a s narastajúcou obťažnosťou vašich nepriateľov tomu budete musieť prispôsobovať aj svoj arzenál a štýl hrania.

Základný rozdiel medzi vašimi skúsenosťami s MGS V a Survive ale je, že tentokrát začínate doslova na mizine a bez akejkoľvek výbavy. Hráči, ktorí preferujú zbrane na diaľku, budú v začiatočných fázach trpieť, pretože ich verným priateľom budú bejzbalové pálky či páčidlo. Svoj prvý luk si zaobstaráte po dobrých desiatich hodinách. Hra je naozaj nastavená proti hráčovi a tak by to aj v titule, ktorý nesie názov Survive, malo byť. Neskôr sa, samozrejme, dostanete k parádnym kúskom, niektorým až bizarným, no tie budú často náročné na výrobu a udržanie v dobrom stave či naplnené muníciou, ktorá je v hre veľkým problémom.

Aj keď práve neplníte žiadne misie, budete si musieť zaistiť pravidelný prísun materiálov a surovín, ktoré budú nevyhnutné na všetko, čo v hre robíte. Počnúc lovením zvierat na jedlo, pokračujúc zbieraním vody a končiac nachádzaním ako bežných materiálov ako železo, tak aj vzácnych ako elektronika, oplatí sa zastaviť a vyzbierať naozaj všetko. Začiatky sú naozaj ťažké a ak sa vydáte na expedíciu nepripravený, môže to veľmi ľahko a nečakane viesť k jej koncu. Checkpointy v podstate neexistujú a ak zomriete, vrátite sa do bodu, keď ste naposledy opustili základňu a, samozrejme, bez všetkého, čo ste predtým nazbierali. Každá smrť je skutočne frustrujúca a vnáša do vás strach, ktorý vás donúti si každé rozhodnutie dvakrát premysliet'.

Jedným zo základných mechanizmov, s ktorými sa budete musieť dennodenne vysporiadať, je environmentálna anomália nazvaná Dust. Ide v podstate o masívnu a konštantnú piesočnú búrku, v ktorej nemáte k dispozícii kompas, minimapu a ani na normálnej mape nevidíte svoju aktuálnu polohu. Okrem toho je v nej masívne obmedzená viditeľnosť, keďže vidíte len pár metrov pred seba. Práve tu ale budete trávit' najviac svojho času, kedže sa tu odohráva väčšina príbehu, nachádzajú najlepšie veci a pokrýva skoro celý svet. Tu sa skutočne ukáže, ako dobre sa viete orientovať s

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

minimálnou pomocou. Niekoľkokrát tu nájdete aj interiérové ruiny, ktoré sú slabo osvetlené a zvuky v nich vás z masívneho otvoreného sveta prenesú do stresujúcej hororovej hry, kde nebezpečenstvo číha za každými dverami či škatuľou. Tieto okamihy ponúkajú v porovnaní s otvoreným svetom príjemnú zmenu a sú výborným oživením celej hrateľnosti.

Survive jednoznačne pokračuje v mene Phantom Pain, kde je hrateľnosť na prvom mieste. Hrá sa minimálne rovnako dobre ako originál a pridáva k tomu more prvkov, ktoré ju oživujú smermi, aké sme si v MGS nikdy ani nemohli predstaviť. Každý deň a týždeň na vás čakajú špeciálne misie, za ktorých splnenie získavate naozaj lákavé odmeny, nehovoriac o unikátnych modifikátoroch a bossoch, ktoré tieto misie sprevádzajú a robia ich tak skvelým spestrením každodennej rutiny a farmenia materiálov.

Vízia hrania multiplayerových zápasov je o to lákavejšia, že v nich získate tie najlepšie zbrane, výbavu a iné vychytávky, k akým sa v hre viete dostať. Okrem toho sú naozaj zábavne a hranie s ostatnými hráčmi vnáša do titulu ďalšiu rozmanitosť a more zábavy spojené so skvelou hrateľnosťou. Ak náhodou začnete mať v sólo hre problémy, odporúčam zahranie si niekoľkých zápasov v kooperácii, ktoré vám zaručene pomôže. Metal Gear Survive jednoznačne neťahá v survival žánri za kratší koniec, práve naopak. Skvelá hrateľnosť spojená s nečakane dobrým príbehom a zábavným multiplayerom prináša do sveta Metal Gear niečo úplne nové, na čom sa dá jednoznačne ďalej stavať.

Hra, samozrejme, má svoje muchy, no tie sa skôr týkajú menších vecí a „quality of life" drobností, ktoré by sa dali opraviť menšími patchami. Faktom ale je, že štúdio hru podporuje aj po vydaní a už do nej vyšiel aj ďalší obsah zadarmo. Konami takisto tvrdí, že do Survive plánuje pravidelne pridávať viac obsahu.

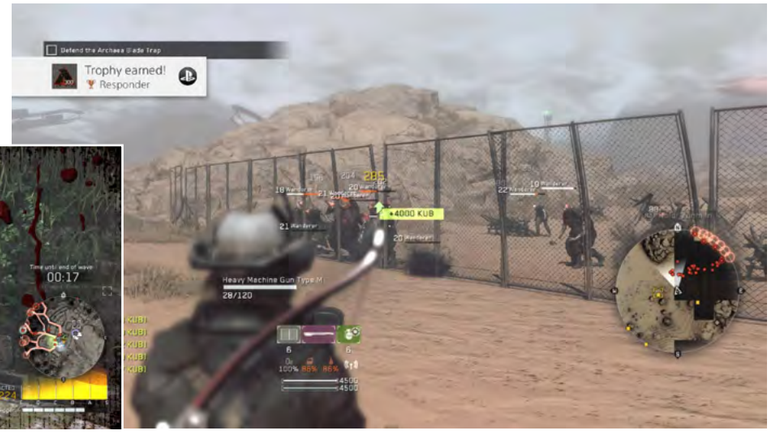
Celkový dojem kazia hádam len dosť nekalé ťahy Konami, ktorými chce z ľudí vytiahnuť čo najviac peňazí. Mikrotransakcie sa dajú robiť rozumne, no v tomto prípade to vydavateľ naozaj prehnal – napríklad si musíte priplatiť desať dolárov za viac slotov na uloženie hry. Niektoré misie taktiež môžete hrať len jednu vlnu za deň a urýchliť to, samozrejme, môžete za reálne peniaze. Ak si zvolíte neplatenie, budete túto jednu misiu hrať po jednej vlne až tri dni.

Verdikt

Ak ste patrili medzi tých, ktorí Survive odsudzovali len z princípu, robili ste veľkú chybu. Predstavte si naozaj premyslenú survival hru prevedenú v skvelom svete a s hrateľnosťou Phantom Pain.

Myslím, že nemáte veľmi nad čím rozmýšľať a ak máte radi tento žáner, Survive vám zaručí desiatky hodín zábavy. Síce nejde o Kojimov Metal Gear, to ale nemení nič na tom, že je to skutočne dobrá hra. Áno, sprevádza ju vlna kritiky za mikrotransakcie a niektoré nepríliš košér politické rozhodnutia, no na zábave, ktorú si užijete, to nič neuberá.

Richard Mako



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

The Legend of Zelda: Breath of the Wild – Expansion Pass

NOVÉ VÝZVY

Dovol'te mi preskočiť typické úvodné odseky o tom, že The Legend of Zelda: Breath of the Wild je tou najlepšou hrou minulého roka a že neovplyvnila len smerovanie série, ale pravdepodobne aj vývoj žánru akčných adventúr. Ak ste posledné mesiace nestrávili niekde na konci Slnečnej sústavy, určite to už všetko dobre viete a nie je nutné vám to opakovať. Zároveň by som rád obišiel aj všeobecné predstavenie samotnej hry, keďže všetko podstatné vám povie naša obsiahla recenzia, v ktorej sme rozobrali Breath of the Wild až do špiku kosti.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: akčná adventúra
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ zachovaný štýl Breath of the Wild
+ množstvo nového obsahu

- ide len o dodatočný obsah hry

HODNOTENIE:

★★★★☆

Nintendo svojho času postupne vydávalo DLC v dvoch baleniach, konkrétne The Master Trials a The Champion's Ballad, ktoré si môžete kúpiť aj pod spoločným názvom Expansion Pass. Ten celkovo priniesol niekoľko nových pomôcok, herných módov, funkcií, a dokonca aj dopravný prostriedok – motorku. Napriek tomu, že stále nie som úplne rozhodnutý, či tento dvojkolesový tátoš zapadá do celkovej mytológie a atmosféry alebo nie, všetko je vecou vkusu a ako sa vraví, proti gustu žiaden dišputát. Preto je teda len na každom z vás, ako sa na tento inovatívny prvok (nielen v rámci hry, ale dokonca v rámci celej série) budete dívať.

Najlepšie na celom Passe je, že hra ostáva verná tradíciám, a teda ani dodatočné veci z Passu vám jednoducho nedodá len tak. Po zapnutí hry sa k vašim nohám nezosype tona nových zbraní ani iných pomôcok iba tak, znenazdania, pretože lokalita každého nového predmetu je väčšinou zakrytovaná v hmlistom popise a len zľahka naznačuje potenciálne miesto. Takéto situácie ste mohli zažiť v určitých prípadoch pri popise questov v Breath of the Wild. Hra vám konkrétne povie len to, kde sa nachádzajú tie v šifrách. Expansion Pass akosi počíta s tým, že už ste svet prešli krížom-krážom, a preto sa vôbec neobťažuje dávať vám špeciálne inštrukcie. To je, samozrejme, len a len dobre, keďže si vďaka tomu zachováva svojho adventúrneho ducha a núti hráča skúmať a vzájomne si spájať súvislosti. Na druhej strane, k určitému obsahu Passu sa nedostanete,

ak nebudete mať za sebou väčšinu hry, čiže sa všetko svojím spôsobom aj vzájomne dopĺňa.

The Master Trials (Expansion Pass DLC Pack 1)

Na paškál si najprv vezmime nové veci nachádzajúce sa v truhliciach. Vďaka Passu sa dostanete k maskám vychádzajúcich z predchádzajúcich hier série, menovite k Majore maske, helme Midny z Twilight Princess, brneniu Phantom Armor z Phantom Hourglass, nevkusnému elastickému oblečeniu Tingla, maske Korok a zázračnému medailónu. Každá z týchto vecí oplýva svojou vlastnou charakteristickou črtou, ktorá vám môže byť na pomoc. Maska Korok vám napríklad dá najavo, že sa blízko vás nachádza semeno korok a Majora maska sa pričiní o to, že vás nepriatelia nespozorujú okamžite. Medailón vám napríklad umožní vytvoriť na akomkoľvek mieste na mape bod, ku ktorému sa budete môcť teleportovať späť. Všetko sú to jednoznačne vítané doplnky, ktoré svojím spôsobom spestrujú hranie a dodávajú hráteľnosti mnoho nových možností. Prvé balenie obsahuje zaujímavú a veľmi užitočnú vecičku nazvanú Hero's Path Mode, ktorá vám na mape zobrazí váš pohyb za posledných 200 hodín. Jej hlavná funkcia tkvie v tom, že zdokumentuje, ako ste sa túlali po krajine, na akých miestach ste sa najviac zdržali a kam ste zatiaľ nevkročili. Vzhľadom na to, že mapa Breath of the Wild je skutočne obrovská a na každom jej rohu čakajú prekvapenia, takáto pomôcka je viac než len vítaná. Neporovnateľne zaujímavejšou novinkou je mód Master Mode, ktorý je vlastne obdobou dnes už legendárnej verzie The Legend of Zelda: Ocarina of Time s podnázvom Master Quest. Tak, ako svojho času Master Quest pridával na náročnosti Ocarine, aj Master Mode v Breath of the Wild robí hru badateľne náročnejšou, najmä čo sa súbojov týka. Nepriateľom sa tu už dopĺňajú životy a ich slabšie verzie sú nahradené o stupeň náročnejšími. V pôvodnej hre boli rovnaké typy nepriateľov odlíšené farbou, čo odkazovalo na ich odolnosť a silu, a teda Master Mode napr. nahradzuje slabších, červených bokoblinov silnejšími, modrými bokoblinmi a podobne. Master Mode ale netreba považovať len za jednoduché navýšenie náročnosti, keďže sa nedá nastaviť počas rozohranej hry. Ide v podstate o samostatný herný mód, ktorý vám spustí celú hru od úplného začiatku, chýba mi v ňom však zrkadlové zobrazenie prostredia.

Poslednou a zároveň najväčšou featúrou v prvom Expansion Packu je mód Trial of the Sword. Na rozdiel od Master Mode sa nezapína v hlavnom menu, ale dostanete sa k nemu priamo v hre. Tento mód je zeldovskou variáciou vĺn nepriateľov, no s tým rozdielom, že na začiatku ste zbavení celého svojho vybavenia a zbraní. V móde na vás čaká vyše 40 poschodí napchatých nepriateľmi a všemožným nebezpečenstvom. Rozhodne to nie je nič pre padavky a dôkladne preverí vaše inštinkty prežitia.

The Champion's Ballad (Expansion Pass DLC Pack 2)

Aj v prípade druhého balenia spomeniem najprv veci schované v truhliciach(,) a až neskôr prejdem k tomu najhlavnejšiemu. Tento Pack prináša ďalšie brnenia a masky, konkrétne Island Lobster Shirt, ikonické modré oblečenie Linka z The Wind Waker, kapucňu Ravia z A Link Between Worlds, helmu Zanta z Twilight Princess, legendárny armor Phantom Ganona z Ocarina of Time, peknú uniformu stráže Hradu Hyrule Royal Guard Uniform a taktiež vkusný armor pre vášho koňa vo vizuálnom štýle Divine Beasts z Breath of the Wild.

Hlavná náplň tejto expenazie – quest s názvom The Champion's Ballad – patrí nepochybne medzi to najlepšie, čo tento balík ponúka. Nejde len o originálny twist k súbojom, počas ktorých musíte mať v rukách novú zbraň, ktorou zabijete všetkých jedinou ranou, ale aj o zaujímavú zmenu, keďže vďaka tomu môžu i nepriatelia jedným úderom zabiť vás. Vzápätí sa však dostanete k množstvu výborných a premyslených Shrinov, ktoré vám hra ani na mape neukáže – odhalí vám len výsek z mapy a vy si ich musíte nájsť pomocou intuície.

The Champion's Ballad je skvelým príkladom toho, ako by mala vyzerať moderná expanzia. Úmyselne nehovorím o Expansion Packu ako o DLC, keďže toto sú pravoverné expanzie klasického strihu. Iste, obsahuje aj klasické truhlice s pokladmi, ku ktorým sa musíte len jednoducho dostať, no okrem toho je hutnou, plnohodnotnou náplňou, ktorá pôvodnú hru Breath of the Wild ukážkovo obohacuje.

Maroš Goč

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

Chuchel

SKEČ SHOW O ČEREŠNI

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: nenáročná (vel'mi nenáročná) adventúra
Výrobca: Amanita Design
Zapožičal: A.D.

PLUSY A MÍNUSY:

+ pár podarených situácií
+ animácie postáv
+ z hry cítit' nadšenie tvorcov

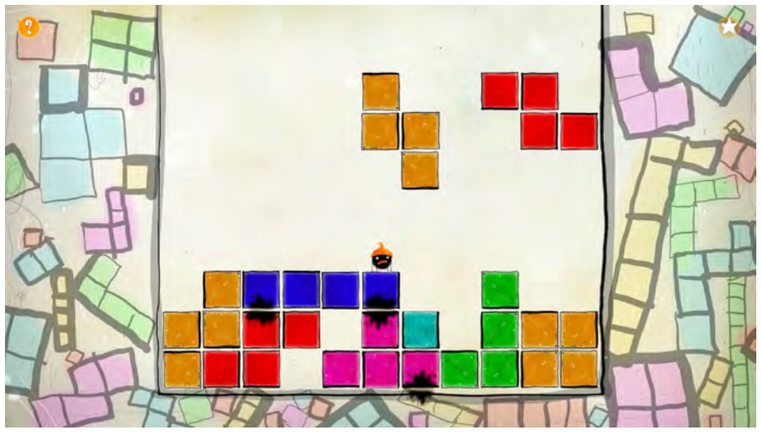
- vel'mi krátka hra s plytkým obsahom
- lajdácky spracovaný vizuál
- hudbu vo väčšine prípadov nemožno nazývat' hudbou
- absurdnost' na úkor premyslenosti
- chýbajúca kompaktnost'

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Nemyslím si, že sa budem úplne mýlit', ak poviem, že tvorcovia z Amanita Design sa nechali pri tvorbe svojho najnovšieho výtvoru Chuchel inšpirovat' obl'úbenou veveričkou Scrat z Doby l'adovej. Zrejme ju netreba bližšie predstavovat', ked'že jej eskapády počas získavania chutného orieška zabávali svojho času milovníkov animovaných filmov na celom svete. Na podobnom princípe funguje aj táto adventúra, rozdiel je len v tom, že veveričku nahradila machul'a hovoriaca neznámym jazykom a oriešok sa zmenil na šťavnatú čerešňu.

Samozrejme, nechcem nikoho pohoršovat', a navyše, ak je podobnost' medzi Chuchelom a Scratom len čisto náhodná, tvorcom sa za svoj nesprávny úsudok hlboko ospravedlňujem. Každopádne, pre ilustráciu hry Chuchel je toto prirovnanie skutočne trefné. Navyše, rovnako ako Scrat, aj Chuchel pracuje so systémom krátkych absurdných situácií, na konci ktorých väčšinou nepadnú snahy hlavnej postavy na úrodnú pôdu. Chuchel nie je takou typickou, príbehovou hrou, v akú sme zrejme mnohí dúfali, ked' ju Amanita predstavovala. V širšom meradle totiž pripomína len akýsi súbor navzájom pospájaných skečov, ktoré sami osebe spolu vlastne nijako nesúvisia. Zápletka je naznačená len zl'ahka a slúži iba ako rámec hlavného obsahu, ktorý s celkovým rámcovaním takmer vôbec nesúvisí. Nepovažujem to za najšťastnejšie zvolený koncept, ked'že práve preto stráca hra na svojej kompaktnosti, presvedčivosti a celistvosti. Postavy prichádzajú a odchádzajú, scény sa striedajú bez akejkol'vek nadväznosti a o nejakej gradácii naratívnosti nemôže byt' ani reč. Ak by som mal byt' fakt prísny, odvážim sa dokonca tvrdit', že Chuchel nemá ani hlavu, ani pätu.



Napriek tomu, že som si prešiel celou hrou, stále neviem určit', čo vlastne predstavuje hlavná postava – Chuchel. Osobne ju považujem za machul'u s rukami a nohami, ktorá rada spí. A ak náhodou nespí, rada si pochutnáva na čerešniach. V jedno také pekné, čerešňové ráno, ked' sa Chuchel s vašou pomocou prebúdza, podáva sa na raňajky, už tradične, čerešňa. No tentoraz je predsa len niečo inak. Tú čerešňu sa mu do svojho žalúdka nepodarí dostat', pretože mu ju ukradne vel'ká, chlpatá obluda.

Netrvá dlho a o čerešňu bude mat' záujem aj d'alší expert, bytost' podobajúca sa na malý červený kameň s chvostom. Nielenže čerešňa je v rukách vel'kého chlpáča, ale Chuchel si ešte aj musí dávat' pozor na ješitnost' a neodbytnost' zvláštneho drobného tvora. Čiže postavy sme si predstavili – machul'a s nohami, kameň s chvostom a vel'ký chlpatý obor. Spočiatku sa síce zdá, že ide o dizajnovo zaujímavú lahôdku, no skutočný, prostý vzhl'ad hry vám dá poriadne studenú sprchu.

Vel'ký, chlpatý obor je v úvode predstavený ako hlavný záporák. Vzhl'adom na svoju úlohu sa však v hre objavuje len sporadicky a o získanie čerešne sa budú snažit' aj absolútne odlišné, „roztodivné" bytosti. Hra si nerobí námahu s vysvetl'ovaním pôvodu rozličných postáv, ich totožnosti, pôvodu či zámeru. A nevysvetlí vám ani to, čo sa vlastne s tým vel'kým chlpáčom stalo, jednoducho sa na scéne objaví úplne iná postava, ktorá Chuchelovi bráni dostat' sa k svojmu vytúženému ovociu a tým to hasne. Iste, Chuchel nie je príbehová hra, no tieto logické súvislosti (možno by bolo vhodnejšie napísat' nesúvislosti) len potvrdzujú krehkost' celého konceptu.

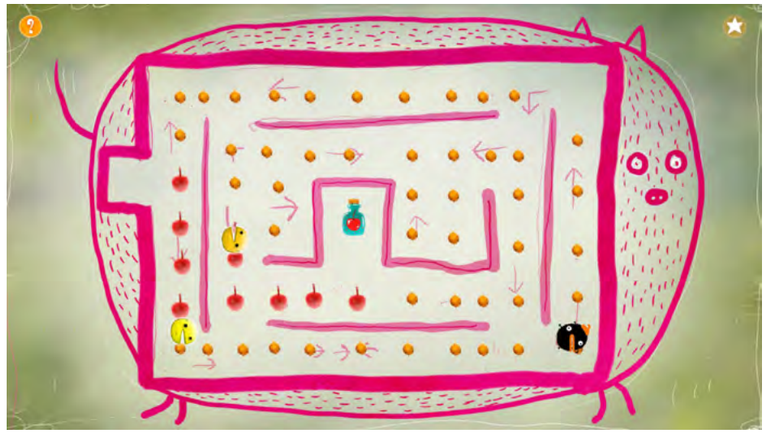
Chuchel jednoducho úplne rezignuje na nejaké základné poučky level designu a aj preto sa z tej najjednoduchšej veci, ako je plynulý prechod medzi scénami, stáva totálny chaos. Chvíl'u sa nachádzate v lese

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

a pred vami stojí snežný muž s tvárou naruby, ktorému spievajú zelené dážd'ovky, v nasledujúcej scéne pred vami pristálo UFO a snaží sa vám zabránit' vo vašej snahe privlastnit' si čerešňu. To všetko sa zakaždým udeje bez príčiny, vysvetlenia či akejkol'vek logickej nadväznosti. Jednoducho sa to tak stane a vy túto absurdnost' bud' prijmete, alebo nie.

Hry od Amanita Design nikdy neboli mainstreamové, no vždy si ctili zákony vkusu a dizajnu. Preto ma mrzí, že v hre len márne hl'adám nejaké spájadlo, niečo, čím by sa všetky na prvý pohl'ad nesúvisiace scény dali ospravedlnit'. Ste machul'a putujúca rôznymi planétami alebo ste len na jednej planéte pýšiacej sa vel'mi bujarou faunou a flórou? Nachádzate sa vo filme? Ste súčast'ou situačnej komédie? Obávam sa, že jasná odpoved' na tieto otázky neexistuje. Chuchel totiž neputuje po svete, on sa jednoducho vždy len niekde objaví, a potom sa hned' vytratí niekam inam. Prázdne jednofarebné pozadia, pred ktorými sa hra odohráva, sa navyše len t'ažko dajú nazvat' prostredím. Preto sa z tohto hl'adiska celá hra nedá nazvat' inak než len vel'ký, chaotický mišmaš.

Túto nesúrodost' mohol zachránit' obsah samotných skečov, no, bohužial', nestalo sa tak. Výraznú väčšinu adventúrnych situácií vyrieši hra sama, ked'že vašou úlohou je väčšinou len poklikat' na všetky možnosti a následne sa už Chuchel o všetko postará sám. Situácie, v ktorých musíte použit' svoj dôvtip, sú vel'mi jednoduché a vôbec vás nepotrápia, čo je skutočne škoda. Výraznejšie do zábavnosti nezasahujú ani akčné scény, v ktorých musíte používat' postreh a priamo ovládat' machul'u. Bud' sú jednotlivé situácie príliš jednoduché a rýchlo sa ohrajú (ako



box či lietanie), alebo naopak, bavia, no sú krátke, ako napríklad chuchelovská variácia Tetrisu či Angry Birds. Ozaj, prečo vlastne hra obsahuje takéto priame odkazy na iné hry? Význam týchto easter eggov som teda naozaj nepochopil.

Nanešt'astie sa ku koncu hry, ku ktorému sa prepracujete za také dve hodinky, objavia dve či tri pasáže, pri ktorých musíte zapojit' rozum a logicky uvažovat' Práve tie patria medzi najlepšie, ktoré tu nájdete. Ide o klasické prvky point-and-click adventúr, ktorými sa tvorcovia pekným spôsobom priblížili k už spomínanému Machinariumu. Práve tie v hre Chuchel zarezonujú najviac a patria medzi vrcholy hry – scéna so zrkadlom, scéna v kúpel'ni a scéna medzi .

Čo mi na súčasných hrách od Amanita Design nikdy nesedelo, bola tá neuveritel'ná infantilnost'. Iste, je to vcelku milé a aj pomerne hravé, no ak sa tieto prvky objavujú až príliš často, začína to byt' otrava. Tam, kde sa Botanicula držala ešte pri zemi, Chuchel to rozbal'uje na plné grády bez akejkol'vek hanby.

Často sa vám počas hrania stane, že na konci scény, ked' Chuchel odchádza, sa zrazu na scéne objavia úplne neznáme bytosti, ktoré tam dovtedy neboli. Navyše, začnú spievat', tancovat', všemožne bl'abotat' a doslova šaliet'. Po niekol'kých sekundách to celé „zábavné" divadlo skončí a viac ich už v hre neuvidíte. Hre by vlastne vôbec neublížilo ani to, keby sa z nej tieto scény úplne odstránili.

Použijem typické recenzentské klišé: keby aspoň bolo niečo, na čo sa dá pozerat'. Chuchel má svojský štýl, to hre v žiadnom prípade neberiem, no v porovnaní s vizuálne geniálnym Samorostom 3, nádherným Machinariom alebo magickou Botaniculou, je tento titul po výtvarnej stránke predsa len krokom vzad. Jednoduchučké pozadia sú tu skôr na škodu a ani bytosti, ktoré stretávate, nepatria medzi tie najoriginálnejšie z dielní Amanity. Plusom je aspoň pekná animácia, najmä čo sa Chuchela týka.

Rovnako nevyniká ani hudobný podmaz, o ktorý sa postaralo zoskupenie DVA. To znovu prinieslo alternatívny soundtrack s kopou poskladaných zvukov a jednoduchých melódií bez nejakého väčšieho usporiadania, no tentoraz sa to už fakt nepočúva dobre.

Na jednej strane dokážem tento zámer pochopit', ked'že to vyhovuje celkovému vyzneniu hry, no samostatná hudobná zložka je, minimálne pre mňa, vo vel'kej väčšine vážne nepočúvatel'né.

Záverečné hodnotenie

Dvom hodinám absurdností o machuli s rukami a nohami, ktorá chce získat' ukradnutú čerešňu z pazúrov chlpatej obludy, chýba jedna podstatná vec, a to zaujímavý obsah. Chuchel je zvláštna hra, ktorú sa až zdráham nazývat' hrou, pretože vy ju vlastne ani nehráte. Vo väčšine prípadov len klikáte na objekty a sledujete, čo sa následne udeje. Hru si preto kupujte len vtedy, ak ste fanatický uctievatel' všetkého z dielní Amanita Design, ak navštevujete ešte len materskú školu alebo ak sa aj napriek tomu, že ste dospelý, nechávate radi opájat' nezdravou, prehnanou infantilnost'ou.

Maroš Goč

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

Pure Farming 2018

AJ VIRTUÁLNE FARMÁRČENIE JE DRINA

Hry, ktorých témou je farmárčenie, by boli ešte prednedávnom každému iba na smiech. Avšak to, čo sa môže zdať niekomu smiešne, môže sa inej skupinke ľudí zdať priam geniálne. Na začiatku to boli hry ako SimFarm (1993), potom farmárske hry na Facebooku, neskôr farmárčenie Funky Barn (2012) na WiiU a nakoniec seriózny Farming Simulator (od roku 2008). Pure Farming 2018 však má byť konečne akýmsi mostom pre bežných hráčov k realistickým simuláciám. Dokáže to?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: simulátor farmy
Výrobca: Ice Flames
Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ detail vozidiel
+ pekná grafika
+ zaujímavá téma
+ príbehový režim
+ český preklad
+ veľmi dobre spracované UI

- farmárčenie nie je pre každého
- chýbajúci multiplayer
- arkádový dojem
- silná konkurencia v podobe Farming Simulator

HODNOTENIE:

★★★★☆

Pure Farming 2018, ako už názov a všetko týkajúce sa tejto hry napovedá, je simulátor farmy a života na nej. Veľkou inšpiráciou tejto hry sa stala najznámejšia farmárska hra Farming Simulator, čo je počas hrania naozaj často vidieť a cítiť. V úvodnej časti vás privíta hneď niekoľko módov, do ktorých sa môžete pustiť. Prvým, ktorý vám odporúčam navštíviť, je „Moja prvá farma". Ďalej tu ale nájdeme aj režimy „Farmárske výzvy" a „Voľné farmárčenie", ktoré sú určené pre skúsených hráčov. Príjemným zistením bolo aj to, že si svoju postavu môžete upravovať a meniť jej oblečenie či farbu pleti. Ide síce o malý detail, no napriek tomu poteší.

Ak ste ešte nikdy nehrali žiadny farmársky simulátor, určite si ako prvý vyskúšajte režim „Moja prvá farma", ktorý je výukovým tutoriálom a alfou-omegou celej hry. Naučíte sa tu používať a kupovať všetky potrebné stroje a nástroje, využívať mapu a virtuálny tablet. Vaša prvá úloha bude v podstate veľmi nenáročná – musíte nájsť traktor a opraviť ho, keďže je základom celej hry a budete ho potrebovať v podstate bez prestávky. Vaše nasledujúce kroky budú viesť k základným farmárskym nástrojom ako pluh či postrekovač. Ak si myslíte, že všetko zvládnete ľavou zadnou, ste na poriadnom omyle. Hra síce nie je náročná, no tutoriálom si budete musieť prejsť. Predstava jednoduchého virtuálneho farmárčenia à la Farmville je síce pekná, no realita je pomerne tvrdšia. Chcete predať pšenicu? Jasné, žiadny problém. Najprv však budete musieť zorať pole, následne ho osiať a pokropiť. Veľmi dobrým aspektom hry je počasie. Ak máte šťastie a prší, pokropenie poľa vás trápiť nemusí. No ako všetci vieme, neprší stále a v období sucha budete musieť pole poriadne zavlažovať vy sami. Aby ste svoju úlohu splnili, bude nutné napustiť cisternu a priviesť ju späť. Pole, samozrejme, oriete, osievate, kropíte a oberáte ručne. To znamená, že všetky nástroje musíte pripnúť na svoj traktor a behať s nimi po poli. Zoranie poľa vám zaberie aj polhodinu skutočného času. No verte či nie, ide o pomerne príjemný oddych. Veď kto z vás má možnosť jazdiť na traktore v krásnom vidieckom prostredí a vychutnávať si pri tom štebotanie vtákov?

Na mape vás čakajú aj rôzne úlohy, ktoré vám dávajú NPC postavy. Vždy pred začatím danej úlohy si však musieť dvakrát premysleť, či sa vám daná úloha oplatí. Na zvládnutie rôznych farmárskych misií potrebujete rozličné stroje. Tie si viete zakúpiť v obchode, no stoja kopec peňazí.

A vy, ako začínajúci farmár, si príliš vyskakovať nemôžete. Aby starostí nebolo dosť, svoje stroje musíte pravidelne tankovať a starať sa o ich fungovanie. Nech to ale nemáte až také zložité, môžete si počas farmárčenia najať robotníkov, ktorí sa o dané pole budú starať, no aj táto pracovná sila je dostupná len v obmedzenom počte pomocných síl.

Po všetkých tých problémoch vám bude výsledná cena plodiny pripadať smiešna. Samozrejme, len ak ju stihnete zorať včas a nezhnije vám. Nuž, taký je život farmára.

Zorientovať sa v hre nebude pre skúsených farmárov problém. K dispozícii máte malú a veľkú mapu. Na veľkej vidíte aj to, kde ste si nechali jednotlivé návesy. Ak ste niekde zabudli cisternu a nepamätáte si, kde to presne bolo, vďaka mape to miesto určite nájdete. Ďalším plusom je, že na mape sa dokonca môžete aj rýchlo premiestňovať. Počas hrania vám pomáha tablet, na ktorom vidíte dôležité veci a čiastočne vám uľahčuje prácu.

Osobne si viem predstaviť, že by táto hra bola súčasťou nejakej technickej výuky na základných školách. Deti by prišli do kontaktu s výpočtovou technikou a videli by, akým komplikovaným procesom prechádza ich jedlo ako napríklad ryža. Navyše, hra ponúka množstvo plodín, teda nielen ryžu, ale aj hrozno, olivy, pšenicu a rovnako i chov zvierat. Celý takýto farmársky proces, teda aspoň jeho základy, by mal poznať každý z nás.

Ak by som mal porovnať Pure Farming 2018 a Farming Simulator, mám pocit, že PF 2018 má o niečo chudobnejší „vozový park" a pôsobí arkádovejšie. Na druhej strane, tvorcovia hry sľubujú množstvo ďalších DLC, modifikácií a vylepšení, navyše, arkádovejší štýl hry môže zaujať väčšiu masu hráčov.

Kto mi pomôže?

Ak sa vrhnete do voľnej hry, určite vás poteší, že tu nájdete hneď niekoľko máp. Svoje farmárske schopnosti si tak budete môcť skúšať v Japonsku, Kolumbii, Nemecku či napríklad v Taliansku. Každá krajina má i svoje špecifiká, preto sa nudiť rozhodne nebudete. Mne osobne sa najviac páčilo Japonsko, pretože bolo pre mňa, ako Európana, veľmi nezvyčajné a v mnohom poučné.

V hre však skutočne cítiť absenciu kooperačného multiplayeru. Spoločná starostlivosť o pole by ušetrila čas a bola by určite aj zábavná. Multiplayer tu však nenájdeme a je to naozaj veľká škoda. Ak by tvorcovia

hry v budúcnosti do hry niečo takéto pridali, určite by sa mnoho hráčov len a len potešilo.

Aj farmárčenie môže byť krásne!

Audiovizuálna stránka hry je spracovaná pomerne dobre. Stroje sú prepracované do najmenších detailov a navyše, ide o skutočne licencované stroje, takže pôsobia naozaj realisticky. Prostredie je zvládnuté tiež celkom fajn. Niekoľkokrát sa mi však stalo, že som v diaľke videl akúsi líniu, ktorá pravdepodobne spojovala určité grafické časti hry. Zobrazenie poľa mi niekedy ťahalo oči až tak, že som sa musel na chvíľku pozrieť niekam inam. Vzdialenejšie objekty ako hory, scenéria prostredia, sú často rozmazané a nepôsobia dobrým dojmom. Ak si ale odmyslíme tieto detaily a budeme sa sústrediť len na farmárčenie, hra je naozaj pekná. Dovolím si dokonca tvrdiť, že v porovnaní s konkurenciou ako Farming Simulator, je aj o malý kúsok krajšia.

V prípade, že ste recenziu dočítali až sem, zrejme vás najviac zaujíma jediná otázka. Tá, ktorá je pre niektorých dôležitejšia ako to, či bolo prvé vajce alebo sliepka. S najväčšou pravdepodobnosťou by ste sa radi dozvedeli, či sa oplatí zakúpiť si Pure Farming 2018 alebo počkať na nový Farming Simulator.

Moja odpoveď je jednoduchá. Ak sa vám táto hra páči, skrátka si ju kúpte. Možno nedosahuje také kvality ako konkurencia, no v niektorých aspektoch je oveľa lepšou farmárskou hrou. A ak ste fanúšik tohto druhu hier, určite si konkurenčný titul zakúpite tak či onak. Pure Farming 2018 vám aspoň vyplní dlhočizné čakanie a skráti príjemné jarné večery.

Verdikt

Pure Farming 2018 je veľmi dobre spracovaná farmárska simulácia. Kiežby bola táto hra bežne prístupná na základných školách, aby žiaci vďaka virtuálnej realite zistili, ako na ich jedálenský stôl prichádzajú všetky tie dobroty. Aj napriek tomu, že táto hra nie je pre akéhokoľvek hráča, myslím si, že každý z nás by si ju mal zahrať. Už po niekoľkých hodinách hrania si totiž hráč tejto hry začne vážiť nielen chlieb, ale každé jedno zrnko ryže. A ak máte radi farmárske hry, Pure Farming 2018 si určite vo vašej zbierke miesto zaslúži.

Ľubomír Čelár

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

Seagate IronWolf 4TB

Ochranca dát, ktorý vás nezaujme iba cenou

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Seagate
Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prekvapivo vysoké prenosové rýchlosti
+ funkcionalita určená pre NAS prostredie
+ obstojná vyrovnávacia pamäť
+ solídny výkon v RAID režime

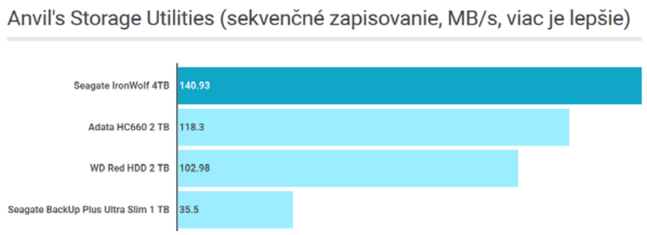
- absencia 7200 ot/min verzie

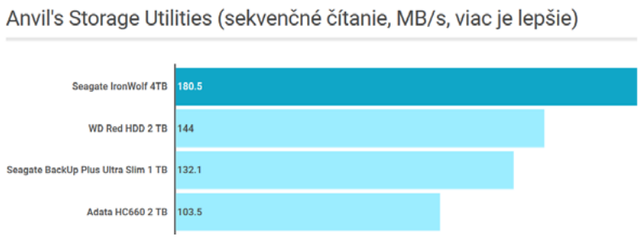
ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Interné / NAS
Rozhranie: SATA 6 Gb/s
Multi-User Technológia: 180TB/rok
Senzor vibrácií: Áno
Dvojúrovňové vyváženie: Áno
Automatické opravovanie chýb: Áno
Rýchlosť disku: 5900 RPM
Vyrovnávacia pamäť: 64 MB
Maximálne prenosové rýchlosti: 210 MB/s

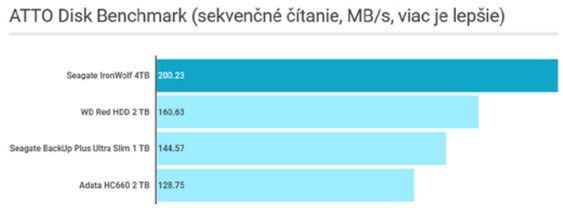
HODNOTENIE:

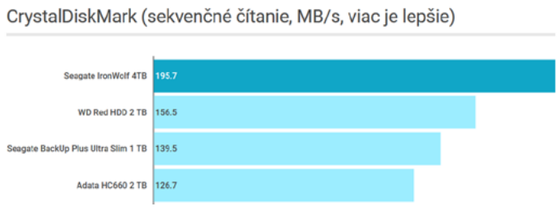
Nie je hard disk ako hard disk. Nemám teraz na mysli fakt, že niektorí ľudia stále slovom hard disk pomenúvajú všetky produkty určené na ukladanie dát, hoci rovnako hádžu do jedného vreca aj HDD, SSD a USB kľúče. Aj pevné disky sa vyrábajú vo viacerých variantoch, ktoré ponúkajú výhody v závislosti od účelu, na ktorý ich chcete využiť. Výrobcovia ponúkajú bežné disky pre stolové počítače s malou spotrebou energie, disky určené pre mobilné zariadenia so vstavanou ochranou pred otrasmi, ale i špecializované disky, ktoré zaručia čo možno najlepšiu ochranu dát v domácich NAS zariadeniach. Práve pre tento typ ochrany sú vhodné disky Seagate z radu IronWolf a ja som neodolal a vyskúšal som si výhody 4 TB modelu.

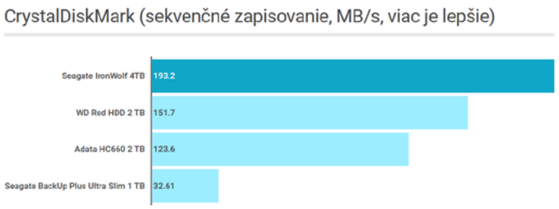




Testovať disk určený do NAS prostredia sa, samozrejme, nedá len tak. Základom je vlastniť kvalitné NAS zariadenie, ktorým sa v tomto prípade stal model TS-228A od uznávanej spoločnosti QNAP, na ten si, mimochodom, budete môcť prečítať recenziu už onedlho. Otestovali sme dva totožné kúsky s kapacitou 4 TB, ktoré ponúkajú v porovnaní so svojimi bratmi, disponujúcimi menšou kapacitou, hneď viacero výhod.





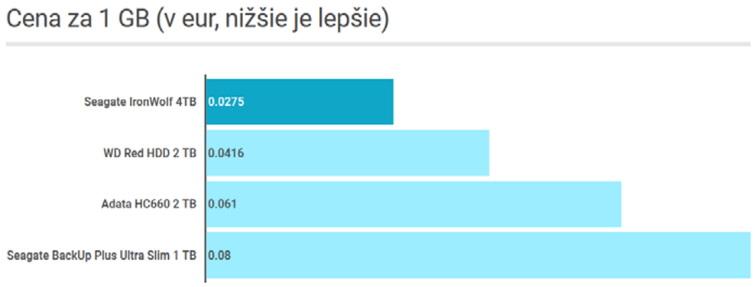


Niečo o disku

Disky z radu IronWolf ponúkajú kapacitu 1 TB až 10 TB. Štyri terabajty sú každopádne pre bežné domáce použitie zlatou strednou cestou, najmä, ak berieme do úvahy pomer cena/výkon/kapacita. V bežnej domácnosti sa fotkami z dovoleniek, knižnicou pesničiek a filmov ani hrami nezaplní 4000-gigabajtové úložisko len tak ľahko. Modely s kapacitou pod 4 TB však neponúkajú dve veľmi šikovné funkcie. Prvou je dvojica senzorov snímajúcich otrasy a chvenie pri rýchlych otáčkach, čo zaručuje dlhšiu životnosť disku. Druhou funkciou je IronWolf Health Management, systém schopný predpovedať a opravovať potenciálne problémy na disku. Menším sklamaním pri tejto funkcii je jej podpora iba pri NAS zariadeniach značky Synology, čiže na modeloch od iných výrobcov ju momentálne nie je možné využiť.

Komponenty disku a avizované parametre

Model s kapacitou 4 TB ponúka štandardné pripojenie cez SATA 6 Gb/s a maximálnu rýchlosť 5900 ot/min. To je o 500 viac než pri bežných používateľských diskoch, čo sa, samozrejme, odrazí aj na prenosových rýchlostiach. Uvítal by som rýchlosť 7200 ot/min, ktorá je však dostupná až pri 6 TB modeli. Seagate udáva prenosové rýchlosti až do 195 MB/s, na čo som si posvietil s pomocou osvedčených testovacích programov a vyrovnávaciu pamäť s kapacitou 128 MB. Ide o dvojnásobok hodnôt nižších modelov, no súčasne je to iba polovica tých vyšších. Životnosť disku by mala presiahnuť 180 TB zapísaných ročne, čo je naozaj úctyhodné číslo, ku ktorému sa nepriblížia ani tí najbláznivejší profesionáli. S trojročnou zárukou a s možnosťou predĺženia sľubuje tento disk udržanie dát v skutočnom bezpečí.



Testovanie

Disk bol pred testovaním defragmentovaný a naformátovaný. Testovanie zvládli programy ATTO, Anvil's Storage Utilities a CrystalDiskMark. Testy boli opakované 10-krát a výsledok je ich priemer. Disk bol tiež otestovaný v režime Raid 0 a Raid 1 v zariadení QNAP TS-228A no výsledky rýchlostí nie sú kvôli použitému Gigabyt Ethernet pripojeniu pre túto recenziu dôležité.

Zhrnutie

Seagate si brúsi zuby na konkurenciu nielen ponúkaním lacnejších, ale hlavne rovnakých, ba priam kvalitnejších produktov. V porovnaní s rivalom WD Red 4TB ponúka IronWolf o 500 otáčok za minútu viac, dvojnásobok vyrovnávacej pamäte a nižšiu cenu.

Mierne zamrzí, že vyššia vyrovnávacia pamäť a 7200 ot/min sú dostupné až vo väčších kapacitách, no v pomere cena/výkon/bezpečnosť IronWolf 4TB naozaj príjemne prekvapil.

Daniel Paulini

Lenovo Y720 Tower (AMD)

Herný desktop strednej triedy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena (desktop): 969€
Cena (monitor Y27f): 369€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn
+ cena/výkon
+ konektivita
+ vel'ké množstvo USB výstupov

- nemožnost' upgradu počas trvania záruky
- pre niekoho malá kapacita SSD

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: Herný desktopový počítač
Kapacita: 34litrov
Hmotnost': 14.1kg
Rozmery: 478,9mm x 503,5mm x 206,4mm
CPU: AMD Ryzen 5 1400
GPU: AMD Radeon RX 570 4GB
RAM: Ramaxel Technology 2x8GB
MOBO: Lenovo 36E1
SSD: Samsung 128GB SSD
HDD: Western Digital Blue 1TB
PSU: AC Bel 450W 80+ Bronze
OS: Windows 10
- Wifi, BT 4.0

HODNOTENIE:

★★★★★

Séria produktov Legion od spoločnosti Lenovo je cielená na hráčov počítačových hier. Ide o nový rad produktov, ktorý má zatial' len niekol'ko zástupcov. Lenovo rozšírilo túto sériu o desktop Y720, ktorý ponúka ako v AMD, tak aj v Intel konfigurácii. Ako si počínal v našich testoch, to sa dočítate v tejto recenzii.

Do redakcie nám dorazil desktop od Lenova v konfigurácii s procesorom od AMD. Spolu s ním nám spoločnost' zapožičala na testovanie aj jej Y27f monitor, aby sme mohli využit' potenciál desktopu na maximum.

V balení počítača okrem neho nájdeme kábel k zdroju, myš, klávesnicu a manuály pre bezpečnost' a prvé použitie.

Na prvý pohl'ad je skrinka agresívne ladená a rozhodne osloví nejedného hráča. Vpredu nájdeme čierno-červený kontrast farieb v podobe podsvietených červených prechodov a Legion loga oproti čiernemu zvyšku prednej masky, ktorá imituje textúru karbónovej fólie.

Štandardne sú vpredu navrchu vyvedené USB porty, v tomto prípade až štyri, z toho dva sú vysokorýchlostné. Okrem nich tu nájdeme aj výstup pre slúchadlá, vstup pre mikrofón a otvor čítačky pamät'ových kariet. Pod predným I/O panelom je nečakane umiestnená aj DVD mechanika. V roku 2018 je to už naozaj málo používaná vec, najmä u hráčov, ktorí pravdepodobne prešli na online knižnicu hier.

Na vrchu skrinky nájdeme zapínacie tlačidlo a taktiež aj akýsi úchop na nosenie počítača. Môžeme do neho umiestnit' aj externé disky, ktoré máme pripojené do predného panela. Čo sa zadnej konektorovej výbavy

týka, tá je tvorená zo štyroch USB3.0 portov, dvoch USB2.0 portov, USB 3.1 Gen2, USB typ C, RJ45Gbps LAN portu a audio výstupov (aj S/PDIF optický).

Do útrob skrinky sa dostaneme odistením poistky v zadnej časti skrinky a stlačením tlačidla navrchu.

Vnútri si môžeme všimnút' osadené komponenty a pár prázdnych pozícii pre upgrade. Nájdeme tu jeden vol'ný 4-rýchlostný PCIe port a taktiež aj jednu pozíciu pre pevný disk.

Ak chceme vymenit' ostatné komponenty, bude to musiet' byt' výmena kus za kus, pretože všetky pozície sú plne obsadené, ako je napríklad RAM.

Káble sú pekne vyvedené a grafická karta má dobrý podporný systém, ktorý ju chráni pred poškodením prepravy. Oceňujeme dobre zvládnutý bezskrutkový mechanizmus pevných diskov, vd'aka ktorému sa neprenášajú vibrácie pevného disku.

Konfigurácia nášho modelu:

CPU: AMD Ryzen 5 1400
GPU: AMD Radeon RX 570 4GB
RAM: Ramaxel Technology 2x8GB
MOBO: Lenovo 36E1
SSD: Samsung 128GB SSD
HDD: Western Digital Blue 1TB
PSU: AC Bel 450W 80+ Bronze
OS: Windows 10
- Wifi, BT 4.0

Konfigurácia jednoznačne spadá do strednej triedy. Výrobca mohol siahnut' po RX570 s 8GB VRAM - niektoré naše testy sme totiž nemohli spustit' na ultra detailoch, pretože grafickej karte došla jej VRAM.

Testovali sme všetky hry na vysokých nastaveniach a musím povedat', že počítač si držal 60-snímkové minimum. V herných eSport tituloch, ktoré nie sú tak náročné na výkon, si pokojne môžete zapnút' 120Hz obnovovaciu frekvenciu monitora. Využit' môžete napríklad aj monitor Y27f s FULLHD rozlíšením a až 144Hz obnovovacou frekvenciou.

Počítač bol počas testovania tichý, no grafická karta si za to vzala daň v podobe vyšších teplôt, ktoré hraničili s 80°C.

Tento problém sa dá l'ahko vyriešit' s pomocou ovládačov grafickej karty, kde v sekcii Radeon WattMan stačí znížit' ciel'ovú teplotu karty v zát'aži a otáčky ventilátora sa prispôsobia. V štandarde je ciel' 80°C, ktorý grafická karta spĺňa.

Procesor dosiahol maximálnu teplotu 44°C, ktorá je vel'mi prijatel'ná.

Desktop prišiel s predinštalovanou aplikáciou Lenovo Nerve Center, ktorá automaticky zvýši prioritu procesu hry na vysoký, aby sa sme dosiahli čo najlepší výkon.

Záverečné hodnotenie

Pri pohl'ade na herný desktop od Lenova zistíme, že ide o desktop strednej triedy, o čom svedčí aj jeho konfigurácia. Cenovo je na tom dobre, najmä ak prihliadneme na aktuálny boom t'aženia kryptomien, keď cena grafických kariet vystrelila raketovo hore.

Desktop zvláda aj novšie hry na vysokých nastaveniach na 60 snímkov za sekundu a počas hrania je tichý. Jediným väčším mínusom je to, že upgradom počas záručného obdobia o záruku prídete.

Lukáš Bátora

TP-Link Archer T4UH AC1200

Bezdrôtové pripojenie aj bez PCIe karty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kompaktné rozmery
+ obstojné rýchlosti
+ striedmy dizajn

- menšia nestabilnosť pripojenia
- cena približujúca sa k normálnym access point zariadeniam

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ antény: Omni Directional
Bezdrôtové štandardy: 802.11ac, 802.11a, 802.11n, 802.11g, 802.11b
Frekvencie: 2.4GHz, 5GHz
Typ antény: Všesmerová
Zabezpečenie: Support 64/128 bit WEP, WPA-PSK/WPA2-PSK, 802.1x
Podporované operačné systémy: Windows XP a novšie, Mac OS X 10.7–10.10, Linux

HODNOTENIE:

Bezdrôtový adaptér v bežných stolných počítačoch sa radí skôr medzi výnimky. Avšak pri notebookoch, tabletoch a iných mobilných zariadeniach by sme si už život bez Wi-Fi nedokázali predstaviť. Tak prečo by sme sa mali obmedzovať pri stolných počítačoch? Samozrejme, už prvá časť názvu, teda „stolný" napovedá, že ide v drvivej väčšine prípadov o zariadenie so stálym miestom, ku ktorému by nemal byť problém natiahnuť LAN kábel a používať počítač bez problémov. Čo ale robiť, ak sa kábel natiahnuť nedá? A navyše, ak vnútri počítača nie je miesto na separátnu PCIe kartu s Wi-Fi adaptérom?

Wi-Fi adaptéry sa nepredávajú iba v PCI verzii do vnútra počítača, ale dajú sa kúpiť aj USB prijímače. Niektoré vyzerajú ako väčší USB kľúč a iné, hlavne tie výkonnejšie, už dostávajú formu samostatnej krabičky pripojiteľnej cez USB kábel. TP-Link Archer T4UH AC1200 patrí do tej druhej kategórie a sľubuje rýchlu bezdrôtovú konektivitu.

Obal a jeho obsah

Vnútri krabičky staršieho dizajnu, na ktorý sme si už mohli v posledných rokoch pri TP-Link zariadeniach zvyknúť, sa ukrýva neveľký biely kváder. Okrem neho v balení nájdete mini CD s drivermi, neodpustiteľné brožúrky a jeden metrový kábel. Ten je zakončený usb 3.0 Micro B koncovkou a mal by zaručiť prenosové rýchlosti dát až do 5 Gbps čiže 625 MB/s.

Prvé dojmy a spracovanie

Router pôsobí mierne zastaranejším dojmom. Predsa len, za posledné dva roky sa dizajn vo všeobecnosti posunul na inú úroveň. Oba boky ukrývajú dve polohovateľné antény a pri rozloženom stave router nepôsobí príliš rozptyľujúcim dojmom, takmer by sa dalo povedať, že vyzerá milo. Na prednej strane sa priamo nad USB koncovkou nachádza jediné tlačidlo na celom routeri, ktorým sa dá zapínať či vypínať WPS, teda šifrovanie posielaných dát.

Inštalácia a použiteľnosť

Vzhľad produktu by však nemal na funkcionalitu nijako vplývať. Pri tomto zariadení hovoríme o schopnosti prijímať a vysielať signály na 2,4 GHz a 5,0 GHz pásme. AC1200 v mene produktu značí teoretické maximálne rýchlosti až 867 Mbps na 5,0 GHz a 300 Mbps na 2,4 GHz pásme. V bežnom živote sa tieto rýchlosti dajú dosiahnuť len málokedy. Čo sa týka inštalácie, v prvom rade mierne zamrzí priložený kábel, ktorého dĺžka nebude pre každého zákazníka dostačujúca.

A vďaka použitej koncovke Micro B len málo ľudí nájde doma dlhšiu náhradu. Druhé mierne zaskočenie nastalo po pripojení k počítaču, keď bolo nutné drivery nainštalovať na počítač manuálne a nezvládol sa o ne postarať samotný Windows 10.

Inštalácia by ale nemala byť žiadnym veľkým problémom a aj bežní používatelia ju zvládnu za pár minút. Po úspešnom nainštalovaní sa T4UH tvári ako normálny sieťový adaptér a pripojenie na akúkoľvek Wi-Fi sieť je otázkou niekoľkých kliknutí a potenciálneho zadania hesla.

Testovanie a rýchlosti

Pri rýchlostiach treba v prvom rade poznamenať, že zariadenie treba zapojiť do USB 3.0 portu, inak nikdy nedosiahne maximum, na aké je konštruované. Pri testovaní vo vzdialenosti štyroch metrov od stacionárneho routeru obstál T4UH obstojne a vďaka rýchlosti 98 Mbps na 2,4 GHz pásme a 283 Mbps na 5,0 GHz, dokáže utiahnuť bežné DSL, vDSL i základný optický internet. Počas bežného používania, keď signál z routeru prechádzal cez jednu stenu, sa nanešťastie párkrát objavila nestabilnosť signálu a pripojenie na pár sekúnd vypadlo, kým sa neobnovilo nanovo.

Nie som si istý, či to bolo prekážkou medzi routerom a prijímačom, alebo či ide o softvérovo/hardvérový problém samotného zariadenia. Takisto si nie som istý, či by sa tento problém neobjavil aj pri iných kúskoch či používateľoch. Stále ale išlo o takú nepríjemnosť, ktorá by mi pri dlhodobom používaní dokázala strpčiť život.

Zhrnutie

Pokiaľ nemáte možnosť pripojiť počítač káblom k routeru a nemáte ani možnosť či chuť inštalovať do svojho počítača sieťovú kartu, potom sú pre vás riešením práve USB prijímače. Archer T4UH AC1200 je jedným z nich, no neočarí ani dizajnom, ani stabilnými či výkonnými rýchlosťami. Za 40 eur sa takisto dajú kúpiť aj normálne Access Point zariadenia s mierne lepšími parametrami. Pokiaľ vám však stačí iba malá krabička s jedným káblom, dokáže Archer T4UH AC1200 uspokojiť vašu potrebu bezdrôtového pripojenia.

Daniel Paulini

UGO Mistral a Zephir

Dvojica kvadrokoptér za prijatel'nú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: UGO
Cena (Mistral): 50€
Cena (Zephir): 25€

UGO Mistral: PLUSY A MÍNUSY:

+ príslušenstvo v balení
+ aplikácia
+ manévre vo vzduchu

- stabilizácia
- konštrukcia

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: čierna
Rozmery: 32 x 32 x 10 cm
Kamera: VGA rozlíšenie
Gyroskop: 6 osí
Batéria: 550 mAh
Funkcie: VR režim, manévre vo vzduchu, kalibrácia

HODNOTENIE:

★★★☆☆

UGO Zephir: PLUSY A MÍNUSY:

+ príslušenstvo v balení
+ aplikácia
+ ovládanie
+ konštrukcia
+ manévre vo vzduchu

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Farba: čierna
Rozmery: 10,6 x 9 x 3 cm
Gyroskop: 6 osí
Batéria: 500 mAh
Funkcie: manévre vo vzduchu, kalibrácia

HODNOTENIE:

★★★★★

Drony, konkrétnejšie kvadrokoptéry, zažívajú revolučný boom a aktuálne sú predovšetkým známe vd'aka ich schopnosti zaznamenávat' obraz z vel'kých výšok. Často si l'udia myslia, že tieto zariadenia musia mat' vysokú cenu, no spoločnosť Ugo uvádza na trh dvojicu kvadrokoptér za cenu nižšiu ako 60 eur. O tom, aký dojem na nás urobili, sa dočítate v nasledujúcich riadkoch recenzie.

Obsah balenia, prvý dojem

Väčší brat, Ugo Mistral, prichádza vo vel'kej škatuli s príjemným zeleno-bielym dizajnom. Vnútri nájdeme samotnú kvadrokoptéru Mistral, ovládač, VR masku, náhradné vrtul'ky, USB kábel, držiak na smartfón, batériu a návod na použitie.

Montáž modelu Mistral je naozaj jednoduchá. Stačí na spodnú stranu pripojit' nožičky na dosadanie a volitel'ne môžeme pridat' aj ochranné siet'ky pre vrtule, ktoré sú taktiež súčast'ou balenia.

Vonkajší vzhl'ad Mistralu napovedá, že je tvorený z mäkkého plastu. Ten sa pri použití väčšej sily nepríjemne prehýba, čo nesvedčí o najkvalitnejšej konštrukcii. Rovnako sú na tom vrtul'ky, nožičky na dosadanie a aj ochranné siet'ky vrtuliek. Menší brat, Ugo Zephir, prichádza v maličkej krabičke s dizajnom, ktorý si požičiava od modelu Mistral. Vnútri nájdeme okrem VR masky presne to isté, čo pri modeli Mistral.

Rovnaký je aj proces kompletizovania. Slabiny Mistralu sú silnými stránkami pri modeli Zephir. Konštrukčne je na tom lepšie, neprehýba sa a celkovo pôsobí lepším dojmom. Ovládač mu slúži aj ako odkladací priestor, ked'že je taký malinký, že sa zmestí aj do dlane.

Prvé spustenie, let

Nabitie modelu Mistral trvalo asi viac ako hodinu. Batéria sa umiestňuje do spodnej priehradky, na ktorej je umiestnená kamera. Pred prvým letom je rozhodne vhodné vykonat' kalibráciu, ktorú opisuje aj manuál.

Aby sa Mistral ovládal čo najlepšie a aby sme zachytili len to, čo naozaj chceme, výrobca pribalil VR masku, ktorá funguje na podobnom princípe ako Google Cardboard, teda emuluje VR z vloženého mobilného telefónu.

Stačí si cez Google AppStore stiahnut' aplikáciu UGO, pripojit' sa na Wi-Fi siet' Mistralu a môžete pozorovat' svet jeho očami v aplikácii, poprípade spustit' VR mód a využit' spomínanú masku.

Ovládanie nepatrí k najsilnejším stránkam tohto modelu. Aj napriek kalibrácii je jedna strana nevyvážená, čo sa odzrkadl'uje na schopnosti vykonávat' manévre. Aj najnižšia rýchlost' je dostatočná, takže potrebujete naozaj vel'kú dávku cviku, aby ste sa do ovládania dostali.

Na druhej strane nájdeme v aplikácii na telefóne všetko a taktiež aj možnost' vytvorit' obrazový záznam v podobe videa alebo fotografie. Kvalita kamery modelu Mistral jednoznačne zodpovedá VGA rozlíšeniu, no za spomínanú cenu je na dobrej úrovni. Divák si hned' všimne značný raster, no na druhej strane sú farby podané verne a stabilizácia je taktiež dostatočná. Na diváka určite zapôsobia tiež mnohé režimy snímania, ako napríklad otáčanie sa okolo vlastnej osi, otočka vo vzduchu a podobné. Taktiež poteší aj funkcia, vd'aka ktorej sa zariadenie vráti k svojmu používatel'ovi. S plne nabitou batériou si užijete až 10 minút zábavy, potom bude, žial', nutné doplnit' zásoby energie, čo môže trvat' asi hodinu.

Ked'že menší brat nedisponuje žiadnou kamerou, sú jeho možnosti v tomto smere obmedzené. Paletu možností ale zdiel'a so svojím bratom – modelom Mistral. Je dobre vyvážený, ovláda sa vynikajúco a má primeranú rýchlost' letu. Škoda len, že na jedno nabitie, ktoré trvá asi trištvrte hodiny, vydrží lietat' iba necelých 6 minút.

Záverečné hodnotenie (Mistral)

Model Mistral poskytuje dobrý základ pre začiatočníkov, ktorí sa zaujímajú všeobecne o svet dronov. Atakuje trh svojou akčnou cenou, ktorá je nastavená na hodnotu asi 60 eur. Má naozaj obsiahle balenie, ponúka dostatok príslušenstva a v cene je dokonca aj VR maska, čo môžeme pri tejto cene považovat' za nadštandard. Z nevýhod treba spomenút' nie vel'mi kvalitnú VGA kameru, ktorá by si zaslúžila povýšit' aspoň na HD s dobrým senzorom. Celkovo by sa mohla zlepšit' kvalita použitých materiálov a taktiež aj vyváženost' konštrukcie.

Záverečné hodnotenie (Zephir)

Model Zephir je lacnejší, má lepšiu konštrukciu a ovládatel'nost' z tejto dvojice kvadrokoptér. Za jeho cenu sa mu prakticky nedá nič vytknút', azda len malú kapacitu batérie, no vzhl'adom na vel'kost' jeho tela je jasné, že výrobca urobil, čo mohol. Na druhej strane sa celkom rýchlo nabíja a Zephir je tak zakrátko pripravený na d'alší let.

Lukáš Bátora

BML IP kamera Safe View

Váš osobný strážca, ktorý je v strehu vo dne aj v noci

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML
Dostupná cena: 55€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitný obraz
+ funkcia Pre-recording
+ jednoduchá inštalácia
+ nízka cena

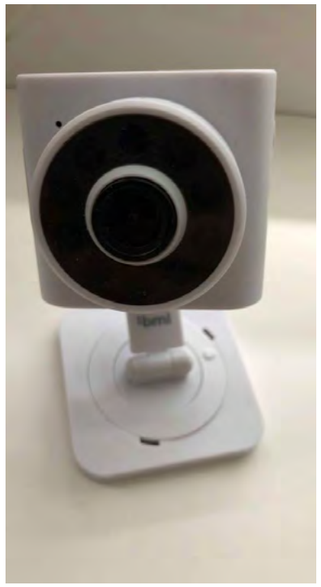
- nekvalitný stojan kamery
- treba dokúpit' microSD kartu

ŠPECIFIKÁCIE:

Druh: IP sledovacia kamera
Maximálne rozlíšenie: 1280 × 720 p
Slot pre pamäťové karty : Áno až do vel'kosti 64 GB
Rozmery : 50 × 47 × 34 [mm]
Dodatočné funkcie: Pre-recording, monitorovanie pohybu, nahrávanie na microSD kartu
Ovládanie pomocou: Android, iOS, PC

HODNOTENIE:

★★★★☆



IP Kamera Safe View je navrhnutá na stráženie vášho majetku, ked' nie ste doma, a to z pohodlia smartfónu alebo tabletu. Je schopná snímat' pohyb či už domáceho miláčika, alebo zlodeja a vd'aka infračerveným LED diódam aj v noci.

Obsah balenia

Balenie je jednoduché a malé. Kamera je zabalená v malej bielej krabičke, v ktorej sa nachádza návod na použitie, samotná kamera a uchytenie kamery na stenu pomocou plastového rámčeka.

Montáž a prvé spustenie

Montáž je naozaj jednoduchá, stačí uchytit' plastový rámček o stenu pomocou skrutiek pribalených v balení a následne kameru do tohto rámčeku zasunút'. Túto montáž naozaj zvládne každý.

Po uchytení treba kameru spárovat' so smartfónom alebo tabletom. Proces párovania je dost' chaotický a treba mat' trpezlivost'. Kamera sa páruje pomocou aplikácie IEye-camera. Po nastavení vašej Wi-Fi v aplikácii začne kamera pípat'. Týmto spôsobom komunikuje s aplikáciou, avšak pípanie je v značnej miere rušivé a môže sa stat', že treba párovanie viackrát zopakovat' v prípade, že smartfón dostatočne nezachytil toto pípanie.

Prevádzka a funkcie

Ako prvé musíme spomenút' základne špecifikácie kamery. Kamera disponuje rozlíšením 1280 x 720 p pri snímkovaní 25 FPS, čiže sa bavíme o HD kamere, ktorá je stále dostačujúca na účely monitorovania domácnosti.

Kvalita obrazu bola dobrá a v tomto ohl'ade jej nemám čo vytknút'. V tmavom prostredí alebo tme jej dopomáha 9 infračervených diód, ktoré sú umiestnené v kruhu okolo snímača. Dôležité je taktiež spomenút' funkciu Pre-recording, vd'aka ktorej kamera zachytí záznam ešte predtým, ako bol detekovaný pohyb v miestnosti, čo môže byt' užitočné napríklad pri krádeži.

Kamera využíva pripojenie k internetu pomocou WiFi signálu. Dosah bol dostatočný, osobne som mal kameru asi 6 metrov od routeru a nebol žiadny problém s výpadkami alebo so zníženou kvalitou obrazu. Avšak vo väčších rodinných domoch by som odporučil použitie Wi-Fi extenderu.

Nahratý záznam sa ukladá na microSD kartu. Kamera nedisponuje vlastným úložiskom, čo vnímam ako menšie mínus. Taktiež sa v balení nenachádza ani microSD karta a treba si dokúpit' vlastnú. Kamera podporuje microSD karty až do kapacity 64 GB, čo na HD záznam úplne postačuje.

Kamera drží na mieste pomocou plastového stojanu v tvare ramena. Tento stojan považujem za najväčší problém tejto kamery. Stojan nedrží správne na mieste, je príliš slabý, stačí mierne t'uknutie alebo otras a uhol kamery sa môže posunút' aj o pár stupňov. Kvalita stojanu je naozaj zlá a pokial' chcete mat' kameru stopercentne stabilnú, radšej si ju nejakým spôsobom zafixujte sami.

Záverečné hodnotenie

BML Safe View je jednoduchá IP kamera navrhnutá na stráženie domácnosti, a to bez zložitého nastavovania. Poradí si s ňou aj menej skúsený užívatel', stačí mat' len trpezlivost' pri párovaní s aplikáciou. Disponuje kvalitným HD obrazom s nočným režimom a zaujímavou funkciou Pre-recording, ktorá môže pri krádeži ušetrit' plno nervov. Do budúcna stačí vylepšit' stojan kamery a získame perfektnú a lacnú IP kameru pre každého.

Robert Kádaši

AXIS COMMUNICATIONS

Inovácie pre múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio inteligentných bezpečnostných riešení:

Video enkódery

Sieťové kamery

Kontrola fyzického prístupu

Sieťové videorekordéry

Softvér pre video manažment

Audio a príslušenstvo

Navštívte www.axis.com

Fractal Design Define R6 Tempered Glass Edition

Špičkové riešenie pre nadšencov aj profesionálov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 135€

PLUSY A MÍNUSY:

+ striedmy, no stále zaujímavý dizajn
+ zabudovaný ovládač ventilátorov
+ kvalitné prevedenie
+ zaujímavé doplnky
+ skvelo riešené odhlučnenie a filtre prachu
+ pomer cena/výkon

- väčšia vzdialenosť medzi procesorom a čelom

ŠPECIFIKÁCIE:

3.5"/2.5" pozícií: 6
2.5" pozícií: 2
5.25" pozícií: 1 (removable)
Rozšíriteľných pozícií: 7 + 2 vertikálne
Podporované matičné dosky: eATX (až do 285mm), ATX, mATX, ITX
Podporovaný formát zdroja: ATX
Predné I/O: 2 x USB 3.0, 2 x USB 2.0
Počet pozícií na ventilátory: 9
Prachové filtre: Spodné ventilátory, Zdroj, Vrchné ventilátory, Predné Ventilátory
Maximálna dĺžka zdroja: 300 mm
Maximálna dĺžka grafickej karty: 440 mm s nainštalovanými prednými ventilátormi
Maximálna výška CPU chladiča: 185 mm

HODNOTENIE:

★★★★★

Väčšina ľudí si pri zmienke o Švédsku predstaví mrazivé počasie, hokej a možno ešte megaznačku Ikea. Fajnšmekri z počítačového prostredia ale dobre vedia, že Švédsko je domovom jedného z najlepších výrobcov počítačových skriniek a príslušenstva – Fractal Design. Vzhľad a dizajn produktov z pera tejto spoločnosti v sebe takmer vždy snúbi funkčnosť s nenápadnosťou a jednoduchosťou používania, či už ide o chladenie, doplnky alebo práve o skrinky. Trh s počítačovými komponentmi sa však v posledných rokoch pohol mierne odlišným smerom. Niektorí hráči si myslia, že pokiaľ v počítači aspoň polovica komponentov nežiari a nemení farbu podľa priania, nejde o správny produkt. Fractal Design a jeho nová vlajková loď Define R6 sa snaží presvedčiť ich o opaku. A pokiaľ bude RGB podsvietenie naozaj nutné, tak im aspoň trochu vyjsť v ústrety.

Predošlá generácia s menom Define R5 prišla do obchodov ešte v roku 2014 a neprekvapuje nás, že je po štyroch rokoch, aj vďaka svojej kvalite, stále v predaji. Avšak hráči a profesionáli sa, samozrejme, dožadovali vylepšenia, a tak v decembri minulého roka svetlo sveta uzrela generácia Define

R6. Tá sa, podobne ako R5, vyrába vo viacerých prevedeniach. Momentálne sú v ponuke dve verzie. Prvá je úplne uzavretá vo farbách čiernej, bielej a metalickej čiernej bez priehľadného bočného okna. Druhá verzia ponúka celý ľavý panel z tvrdeného skla tiež v rovnakých farbách. Prémiové skrinky si už nemôžu dovoliť ponúkať akrylátovú bočnicu, a tak nie je sklo žiadnym prekvapením. Práve vďaka obrovskému priehľadnému panelu by mala R6 vyhovovať striedmym profesionálom, ale aj bláznom do podsvietenia podobnému žiare vianočného stromčeka.

Obal a jeho obsah

Skrinka prišla už tradične v kartónovej krabici. Jej zovňajšok hneď poukazuje na vzhľad skrinky (na prednej strane) a na možnosti upravenia podľa svojich predstáv (na zadnej strane). Vnútri je skrinka chránená na čelných stranách tvrdým polystyrénom a navyše mäkšou penou na strane, kde je nainštalovaná bočnica z tvrdeného skla, čo v dnešnej dobe pretekárskych kuriérov a poštárov treba naozaj oceniť.

Prvé dojmy a spracovanie

Po odstránení obalov sa naskytá pohľad na masívnu skrinku, ktorej rozmery napovedajú o jej hlavnom určení. Define R6 definitívne nie je produktom pre ľudí, ktorí doma nemajú dostatok miesta a ktorí sa snažia natesnať čo najviac vecí do čo najúspornejšieho priestoru. To však neznamená, že Define R6 neponúka múdre rozvrhnutie, hoci tomu sa budem venovať až neskôr. Spracovanie zvládol Fractal Design zase raz špičkovo, a to sa týka kvality aj použitých materiálov.

Prázdna skrinka nie je sama o sebe veľmi ľahká, ale to len vypovedá o robustnosti a zameraní na dlhú životnosť. Na hmotnosti skrinke nepridáva ani materiál na odhlučnenie. Je použitý na všetkých väčších paneloch, samozrejme, okrem sklenenej bočnice.

Vizuál a materiál

Fractal Design je značka, ktorá sa pri skrinkách vždy držala striedmejšieho, neokázalého dizajnu. Zo všetkých skriniek, ktoré má táto spoločnosť v ponuke, má len malé percento z nich inú farbu ako čiernu či bielu a takmer všetky sa držia osvedčeného vzhľadu jednoduchého kvádra. Čo Fractal Design neponúka v rámci extravagantného dizajnu, to ešte väčšmi vynahrádza na vnútornom rozložení, kvalitnom prevedení a po novom aj na modulárnosti.

Kovové šasi je (na rozdiel od niektorých lacnejších modelov od konkurencie) pevné aj bez nainštalovaných bočníc a na celej skrinke sa mi nepodarilo nájsť ani jednu ostrú hranu ani na kove, ani na plastových súčastiach, čo je naozaj príjemným prekvapením.

Neraz sa mi stalo, že pri práci na počítačoch som vďaka skrinkám (aj od naozaj renomovaných značiek) nemohol pokračovať, kým som nakrátko nenavštívil lekárničku a nezaplátal si porezané prsty leukoplastom. R6-ka ponúka okrem kvalitnej stavby aj nadmieru dobrú ochranu proti prachu. Predné čelo, celá vrchná časť aj spodok sú osadené jednoducho prístupnými filtrami, ktoré sa raz za čas oplatí vyčistiť. Odmenou za túto starostlivosť bude, pri správnom osadení ventilátorov, ovel'a chladnejšie fungujúci počítač s dlhšou životnosťou.

Rozvrhnutie

Samotné vnútorné rozloženie R6-ky prešlo veľkou zmenou oproti predošlej generácii a aj oproti iným skrinkám od tohto výrobcu. Gamesite testovačka s Intel platformou si dlhšiu dobu užila v naozaj rozmernej skrinke Define S Window, no vždy mi pri nej mierne prekážal odkrytý zdroj a horšie možnosti upratania káblov.

Define R6 ponúka kryté „podpalubia", kam sa ukryje zdroj a aj drvivá väčšina káblov, či už tých zo zdroja, alebo iných, prepájajúcich disky s matičnou doskou a iné komponenty. Takisto je veľmi dobre riešená pravá strana skrinky, pretože tá pri modeloch s podobne veľkými rozmermi často zíva prázdnotou a pýta si napríklad rezervoár s pumpou zákazkového vodného chladenia.

V R6-ke je pravá strana zakrytá kovovým krytom, za ktorým sa normálne ukrývajú disky. Keďže som už ale

spomínal modulárnosť, celý tento kryt sa dá zo skrinky jednoducho odmontovať a odkryté miesto môžu pokojne zaujať aj komponenty vodného chladenia.

Nakoľko sa o chladenie procesora v bežnej konfigurácii Gamesite testovačky stará AIO vodné chladenie, ostal panel na svojom mieste a výsledný pocit z počítača je tak oveľa lepší a kompletnejší, než aký by bol s odkrytým miestom zívajúcim prázdnotou. Takto máte možnosť do skrinky osadiť až jedenásť 3,5 palcových diskov a dva 2.5 palcové disky na zadnú stranu panela držiaceho matičnú dosku. Inak skrinka ponúka všetky osvedčené vymoženosti moderných produktov.

Od jednoduchej inštalácie zdroja vďaka odnímateľnej časti, na ktorý sa najprv zdroj pripevní (v tomto prípade bolo iba logické, že sme siahli po výkonnom kúsku Fractal Design Edison M 750 s hodnotením 80 Plus Gold), cez skvelé možnosti upratania káblov do spodnej časti k zdroju, či s možnosťou uchytiť káble o niekoľko na to určených výstupkov, až po spomínané zakrytie pravej strany, ktoré sa ale dá jednoducho odmontovať.

Navyše, vďaka svojim rozmerom ponúka Define R6 naozaj obrovskú kompatibilitu s radiátormi vodného chladenia (hoci vzdialenosť od procesora k prednému čelu bola väčšia, než na akú náš Cooler Master MasterLiquid 240 dočiahol, a preto musel byť nainštalovaný hore), a pritom stále dokáže poňať zariadenie v 5.25 šachte, či už DVDrom-ku alebo iné špecializované ovládače alebo panely.

Vychytávky

O tom, že Fractal Design Define R6 naozaj patrí do novej generácie počítačových skriniek, nesvedčí len skutočne inteligentné vnútorné rozvrhnutie skrinky, ale aj ďalšie možnosti zakomponované od výroby, alebo ktoré si budú môcť záujemcovia dokúpiť. Za veľmi veľký krok vpred musím označiť zabudovanie inteligentného ovládača ventilátorov, do ktorého sa dá zapojiť až 9 ventilátorov rozmiestnených po celej skrinke. Tie sa následne dajú ovládať cez PWM priamo cez BIOS matičnej dosky alebo iný softvér. Neexistuje totiž príliš veľa matičných dosiek, ktoré by podporovali až 9 ventilátorov bez ďalších investícií.

Možnosť jedným kliknutím zmeniť skrinku z tichého spoločníka na maximálne monštrum na poli odstraňovania tepla, bola pri používaní naozaj príjemná. Ďalšia vychytávka, ktorú Fractal Design ponúka k tejto skrinke, je vymeniteľný predný panel, ktorý v novšej verzii ponúka nielen osvedčené USB 2.0 a USB 3.0, ale aj USB 3.1 Typ C pre všetkých majiteľov nových mobilov či rýchlych dátových úložísk.

Používateľov poteší aj možnosť rozhodnúť sa, či chcú, aby sa predné dvierka otvárali doprava alebo doľava. Môže to síce zniesť ako maličkosť, no ak sa do skrinky osadí DVD-romka, smer otvárania dvierok je dôležitý. Poslednou perličkou je nedávno ohlásená súčiastka menom Flex VRC-25 a ide o špeciálne predĺženie PCIe portu, vďaka čomu budú môcť záujemcovia nainštalovať svoje grafické karty vertikálne a neukazovať len nudnú vrchnú časť, hoci aj s backlate-om, ale priamo chladič s ventilátormi a podsvietením

Zhrnutie

Define R6 ukazuje, ako má vyzerať nová generácia produktu. Rad menších aj väčších vylepšení spolu vytvorili perfektný celok, na ktorom nájde chybičku krásy iba málokto. Fractal Design stále vsádza na striedmy dizajn a maximalizáciu funkcionality. Túto skutočnosť ocenia hlavne zbehlí používatelia, ktorí sa nenechajú očariť niekoľkými blikajúcimi svetielkami. Define R6 ponúka naozaj obrovský potenciál, no najväčším prekvapením je, že napriek svojim obrovským rozmerom takmer vôbec nemrhá vnútorným priestorom. Či už snívate o systéme s tromi grafickými kartami, alebo o domácom NAS-ku, Define R6 zvládne všetko.

Daniel Paulini

Rhod 600 RGB klávesnica

Podsvietená klávesnica za extra nízku cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

+ farebné podsvietenie
+ svetlo reaguje na zvuk/hlas
+ dobré rozloženie a dizajn klávesnice
+ plug&play používanie

- nižšia kvalita plastov
- príliš stručný návod

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ klávesnice: membránová
Rozmery: 490/20/30 mm
Anti-ghosting: 19 klávesov
Dĺžka kábla: 180 cm
Hmotnosť: 1090 g

HODNOTENIE:

★★★★☆

Nedávno ste v recenziách dostali možnosť prečítať si, ako pri testovaní obstáli klávesnice radu Rhod od výrobcu Genesis. Teraz však prišiel čas pozrieť sa na tú, ktorá je v hierarchii najvyššie – na Rhod 600 RGB, membránovú hráčsku klávesnicu s podsvietením, ktoré reaguje na zvuk a hlas.

Dizajn a podsvietenie

Klávesnica vyzerá na prvý pohľad úplne obyčajne, kým ju napokon nepripojíte k počítaču. Jej dizajn a rozostavenie nie su extra výnimočné a to, že ide o hráčsku klávesnicu, vytušíte hlavne na základe toho, že ponúka opierku pod zápästia a multimediálne klávesy.

V momente, keď sa rozsvieti, pochopíte, prečo má v názve RGB. Podsvietenie tejto klávesnice je nielen pôsobivým estetickým doplnkom, ale aj funkčnou vlastnosťou, vďaka ktorej sa budete orientovať v usporiadaní klávesov.

Teda čiastočne, lebo svetlo ide spod klávesov a nepresvetľuje ich úplne. Povrch klávesnice je rozdelený na šesť zón a každá z nich svieti inou farbou. Podsvietenie sa však dá nastaviť aj na mód RGB Prismo a vtedy celý povrch hrá farbami. Intenzitu farebného svietenia môžete, samozrejme, regulovať. Veľmi zaujímavý je mód, ktorý umožňuje podsvieteniu reagovať na zvuky a hlas. Úprimne, neboli sme si istí, čo máme od tejto súčasti očakávať a musíme povedať, že je to rozhodne zábavná a originálna vec – najmä, ak berieme do úvahy skutočne nízku cenu Rhod 600.

Pohodlie pri používaní

Celá klávesnica Rhod 600 RGB je vyrobená z plastu, takže nie je ťažká. Vďaka vyklápacím nožičkám a pogumovaným podložkám na spodnej strane zároveň dobre drží na stole alebo na inom povrchu.

Plastové prevedenie však spôsobuje, že niektoré spoje majú medzi sebou neprirodzené medzery, akoby materiály k sebe dostatočne nepriliehali. Nevieme však s istotou povedať, či nejde len o chybu na konkrétnej klávesnici, ktorú sme testovali.

Je bežné, že klávesnice obsahujú niekoľko multimediálnych tlačidiel. V tomto prípade sú umiestnené logicky a tak, aby boli po ruke. Vľavo preto nájdete preto nájdete len tlačidlá na prepínanie medzi profilmi s uloženými makrami. Klávesy na ovládanie hudby a podsvietenia sú umiestnené napravo.

Odozva a výkon

Čo sa týka používania klávesov a ich odozvy, oceňujeme anti-ghosting, ktorý u tejto klávesnice funguje až na 19 tlačidiel, takže môžete používať aj tie najkomplikovanejšie makrá. Rhod 600 RGB ponúka možnosť výmeny kláves WASD so šípkami pomocou skratky FN+W.

Túto funkciu sa nám však podarilo počas hrania zapnúť aj náhodne, a preto sme následne zmätene hľadali návod, ako ovládanie nastavíme do pôvodného stavu.

Myslíme si však, že ide len o zvyk a po úvodnom zoznámení sa s funkciami klávesnice sa takéto náhody zrejme nestávajú. Novým používateľom však určite odporúčame preštudovanie návodu a vyskúšanie si nastavení v softvéri produktu.

Hodnotenie

Rhod 600 RGB ponúka nastavenia makier, anti-ghosting až na 19 kláves, multimediálne klávesy a RGB podsvietenie aj s efektom Prismo, ktoré navyše reaguje na zvuky a hlas, čo je veľmi netradičná súčasť hráčskeho hardwaru. Pri periférii s takýmito súčasťami by sme (aj napriek tomu, že ide „len" o membránovú klávesnicu) čakali oveľa vyššiu cenu. Ak hľadáte modernú hráčsku klávesnicu s podsvietením so zaujímavými efektami, Rhod 600 RGB vám aj vzhľadom na jeho cenu určite odporúčame.

Zuzana Panakova

Creative Chrono

Klame telom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

+ kvalitný zvuk
+ výdrž
+ kompaktný dizajn
+ zvýšená odolnosť IPX5

- absencia napájacieho adaptéra v balení
- chýbajúce podsvietenie funkčných tlačidiel
- malý rozsah jasu displeja

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 104 x 140 x 58 mm
Hmotnosť: 366 g
Batéria: Li-ion 2200 mAh
Deklarovaná výdrž: 8 hodín
Konektivita: Bluetooth 4.2, AUX, microSD slot
Dosah Bluetooth signálu: 10 m
Odolnosť: IPX5

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ak patríte do skupiny ľudí, ktorá je presvedčená, že rádiobudíky už dávno odišli do zaslúženého dôchodku, zrejme by ste mali zbystriť svoju pozornosť. Spoločnosť Creative sa rozhodla, že všetkých presvedčí o životaschopnosti týchto zariadení, k čomu jej dopomohol model Chrono, ktorý vybavila skutočne kvalitným reproduktorom.

Balenie

Nepochybne, v dnešnej dobe smartfónov nie je núdza o napájacie adaptéry, no aj napriek tomu nás sklamala absencia tohto príslušenstva v balení. Nachádza sa v ňom len kábel s microUSB konektorom a obsiahly manuál, ktorý počas prvých týždňov používania určite oceníte.

Dizajn

Po dizajnovej stránke výrobca stavil na overenú klasiku. „Retro feeling" posilňuje povrchová textúra aj plastové spracovanie, ktoré je veľmi kvalitné a počas testovania sme nepostrehli vŕzganie ani prípadné nedoliehanie častí konštrukcie. Tá má rozmery 104 x 140 x 58 mm a hmotnosť iba 366 gramov. Bonusom je zvýšená odolnosť voči nechcenému ošpliechaniu vodou podľa špecifikácie IPX5. V žiadnom prípade však neodporúčame vystavovať reproduktor väčšiemu objemu vody, prípadne ponáraniu.

Prednej strane dominuje displej, žiaľ, rozsah jeho jasu nie je dostatočný. Minimálna úroveň môže rušiť niektorých používateľov počas spánku a maximálna úroveň jasu nie je pri silnom slnečnom žiarení dostatočná.

Ovládacie prvky sa nachádzajú na vrchnej strane, no uvítali by sme ich podsvietenie alebo aspoň kontrastnejšiu farbu výrezov označujúcich funkciu daného tlačidla. Na vrchu sa rovnako nachádza aj reproduktor, pod ktorým nájdeme pasívny subwoofer.

Konektivita

Existuje množstvo možností pripojenia iných zariadení, čo zároveň vyžaduje trochu cviku, keďže si musíte zapamätať jednotlivé kombinácie tlačidiel.

Našťastie, sú prehľadne zobrazené v návode, ktorý by ste si mali pre každý prípad uchovať. K stabilite pripojenia prostredníctvom Bluetooth výhrady nemáme, keďže k výpadkom nedošlo ani pri väčšej vzdialenosti. Ďalšie možnosti prehrávania hudby sú FM rádio, AUX vstup a slot pre pamäťovú kartu microSD.

Zvuk

Dostávame sa k tomu najdôležitejšiemu – zvuku. Tu sa výrobca, ktorý pôsobí na trhu už poriadne dlho, nedopustil žiadnych závažných chýb a reprodukcia zvuku je presne taká, akú deklaroval. Hĺbky sú naozaj prenikavé a vďaka pasívnemu subwooferu sa môžeme tešiť výrazným basom.

Do úzadia sa vďaka tomu dostávajú výšky, čo zrejme nepoteší audiofilov milujúcich kvalitné gitarové sóla. Potešila nás hlasitosť, ktorá je dostatočná na ozvučenie stredne veľkej miestnosti (30m²), pri maximálnej hlasitosti však musíte počítať s miernou rezonanciou.

Výdrž

Interná batéria disponuje slušnou kapacitou 2200 mAh a výrobca deklaruje výdrž ôsmich hodín. V našom teste sa podarilo túto métu prekročiť a pri 50% hlasitosti sa batéria ku kritickému bodu dostala až po deviatich hodinách. To platí, ak počúvate hudbu z iného zariadenia prostredníctvom Bluetooth aj pri príjme FM signálu.

Záver

Spoločnosť Creative opäť potvrdila, že dokáže vyrábať kvalitné reproduktory. Zvuk je vzhľadom na veľkosť zariadenia kvalitný, no nedostatky, ako malý rozsah jasu displeja a náročnejšie ovládanie funkčnými tlačidlami umiestnenými na vrchnej strane, mu uberajú z celkového hodnotenia jeden bod.

Adam Lukačovič

Lenovo Legion Y720

Herný notebook pre každého za prijatel'nú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvuk
+ vynikajúca výdrž
+ výkon
+ kvalitné spracovanie

- nízka svietivost' displeja
- ovládanie touchpadu
- slabý obsah balenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Hrúbka : 29 mm
Hmotnost': 3,20 kg
Procesor: Intel Core i7 7700HQ(4 x 2,8 GHz, TDP 45 W)
Grafická karta: Nvidia GTX 1060 6Gb
Displej: 15,6-palcový FHD,IPS displej
Operačná pamäť: 16 GB DDR4
Disk: 256 GB SSD + 2 TB HDD
Konektivita: 3x USB 3.0, WiFi 802.11 ac, Bluetooth 4.1
Batéria: 60WH

HODNOTENIE:

★★★★☆

Od predstavenia nových herných produktov Legion ešte neuplynulo vel'a času. Avšak treba obzvlášť vyzdvihnúť Notebooky patriace k radu Legion. Tieto produkty sa môžu pýšiť agresívnejším dizajnom, vyšším výkonom a zaujímavými funkciami.

Balenie

Notebook je zabalený v kartónovej krabici. Napriek jej vel'kosti nás obsah viac-menej sklamal. Vnútri sa nachádza len notebook, látkový obal a nabíjačka do 220 V zásuvky.

V podstate sa bavíme o klasickom Lenovo balení, ktoré používa pri každom rade notebookov, avšak pri rade Legion, ktorý ma aj vyššiu cenovku, by som očakával trošku zaujímavejší obsah balenia.

Dizajn a spracovanie

Telo notebooku je celokovové, čo je badatel'né na hmotnosti, ktorá sa vyšplhala na 3,20 kg. Hmotnost' je však opodstatnená kvalitnou konštrukciou a odolnost'ou, ktorou notebook skutočne disponuje a musím konštatovat', že konštrukciu Lenovo zvládlo na jednotku. Dizajn notebooku pôsobí zaujímavo a moderne. Červeno-čierna kombinácia nikdy neomrzí a celý dizajn perfektne zakončuje podsvietenie klávesnice. Ako prvé si každý určite všimne obrovské reproduktory, ktoré lemujú notebook pozdĺž celého tela pod displejom a mriežka na nich je taktiež červenej farby.

Displej

Základom dobrého herného notebooku je aj kvalitný displej. Lenovo stavilo na špičku a dočkali sme sa 15,6-palcového IPS displeja s rozlíšením 1920 x1080 pixelov. Vd'aka IPS technológii má displej vynikajúce pozorovacie uhly a autentické zobrazovanie farieb. Jas displeja bol v interiéri dostatočný, bohužial', na slnku alebo vo svetlejšom prostredí sa stával príliš tmavým, čo by v budúcnosti vyriešilo zvýšenie svietivosti displeja.

Klávesnica, touchpad

Klávesnica je výrobcami často podceňovaná, tvorí však jeden z najdôležitejších faktorov pri výbere notebooku. Na Legione nájdeme krátku membránovú klávesnicu, ktorá je príjemná pri písaní aj pri hraní hier. Na kratšie klávesy si človek zvykne rýchlo – všimol som si, že v porovnaní s inými výrobcami sa

mi práve sa mi práve na tejto klávesnici písalo rýchlejšie a robil som taktiež menej preklepov. Jediný problém predstavuje numerická klávesnica. Numerické klávesy sú menšie a tiež aj posunuté, ked'že sa bavíme o 15,6-palcovom notebooku, na ktorý sa numerická klávesnica tak jednoducho nevojde. Účel splní, ale aj tak sa mi lepšie písali číslice pomocou shiftu. Touchpad je znova vel'mi podobný tým, ktoré nájdeme na ostatných notebookoch od výrobcu Lenovo. Tieto touchpady sa vyznačujú použitím len snímacej plochy bez fyzických tlačidiel. Práve toto mi vel'mi prekážalo, ked'že sa často stávalo, že touchpad chybne nasnímal pohyb pre kliknutie ako pokus o posunutie kurzoru. Samotný "click" touchpadu sa mi tiež zdal príliš tvrdý.

Výkon

Mozgom notebooku je procesor Intel Core i7-7700HQ s frekvenciou 2,8 GHz alebo 3,8 GHz s technológiou Intel Turbo Boost. Tento procesor je v podstate to najvýkonnejšie, čo môžete v mainstream herných notebookoch nájst' a úplne postačuje na plynulý herný zážitok. V benchmarku Cinebench R15 dosiahol skóre 725 bodov, čo je vel'mi slušné. Pri takom výkonnom procesore treba aj výkonnú operačnú pamäť. Nachádza sa tu 16 GB pamäte DDR4 s rýchlost'ou 2400 MHz.

O grafický výkon sa stará GPU od Nvidia, konkrétne model GTX 1060 6Gb. GTX 1060 patrí pod najnovšiu architektúru Pascal a ponúka vysoký výkon s nízkou spotrebou. Notebook s touto grafickou kartou zvládal všetky hry na stabilných 60 FPS v rozlíšení FHD a s vysokými detailmi. (Hry: Fallout 4, Witcher 3, GTA V). Ako úložisko slúži 256 GB SSD a 2 TB HDD disk.

Konektivita

Na notebooku sa celkovo nachádzajú 3 USB 3.0, Displayport a Thunderbolt 3 port, d'alej HDMI port a LAN port pre siet'ové pripojenie. O bezdrôtové pripojenie sa stará Wi-Fi Adapter s podporou 802.11 ac (2,4 GHz aj 5 GHz). Na konektivitu s ostatnými zariadeniami slúži Bluetooth modul s verziou 4.1. Ako posledná možnost' sa dá zaobstarat' dock pre čítačku pamät'ových kariet.

Software

V notebooku je už predinštalovaný program na ovládanie funkcií a chodu notebooku – Lenovo Nerve Sense. Tento program umožňuje, napríklad ovládanie chladenia, menenie podsvietenia klávesnice alebo nastavenia zvuku. Program je jednoduchý na ovládanie a funguje intuitívne. Lenovo tiež ponúka predinštalovaný program známy antivírus MCAfee s plnou licenciou. MCAfee patrí medzi problémové antivírusy, ktoré vás neustále otravujú notifikačnými panelmi a podobnými záležitost'ami. Odporúčam prejst' na antivírus od iného výrobcu.

Výdrž

Vel'kým prekvapením bola pre mňa výdrž notebooku pri surfovaní na internete, ktorá dosahovala približne šest' hodín, čo je v kategórii herných notebookov naozaj príjemná hodnota. Výdrž pri hraní hier sa už výrazne skracovala, pri náročnejších hrách mal výdrž približne dve a pol hodiny.

Zvuk

Lenovo Legion ako prvý notebook na svete disponuje softwarom Dolby Atmos. Tento high-end software dopĺňajú kvalitné 2 x 2W JBL reproduktory s 3 W basovým reproduktorom nachádzajúcim sa na spodnej časti notebooku. Zvuk bol po celý čas čistý a pri hraní hier vás dokázal vtiahnut' priamo do deja. Zvuk by som hodnotil ako excelentný.

Záver

Lenovo Legion Y720 je vynikajúci herný notebook, ktorý prekvapí dobrou výdržou, výkonom a zvukom. Tento notebook rozhodne odporúčam. Má pár problémov, ako napr. nízka svietivost' displeja alebo horšie ovládatel'ný touchpad, ale napriek tomu sa z neho stane slušný herný spoločník za adekvátnu cenu.

Robert Kádaši

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:

Použitie: Interné / NAS
Rozhranie: SATA 6Gb/s
Multi-User Technológia: 180TB/rok
Senzor vibrácií: Áno
Dvojúrovňové vyváženie: Áno
Automatické opravovanie chýb: Áno
Rýchlosť disku: 5900 RPM
Vyrovnávacia pamäť: 64 MB
Maximálne prenosové rýchlosti: 210 MB/s

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

QNAP TS-228A

Prehliadaný, no neprehliadnutel'ný

GENERATION ★ TOP PRODUKT ★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: QNAP
Dostupná cena: 175€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dostatočne výkonný hardvér pre svoje určenie
+ podpora rozličných operačných systémov
+ prepracované rozšírenia a mobilné aplikácie
+ jednoduché možnosti automatizácie zálohovania

- chýbajúca podpora PLEX MS a Kodi/XMBC
- absencia možnosti zvýšit' kapacitu RAM

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: Realtek RTD1295 quad-core 1.4GHz 64-bit ARM A53
RAM 1GB 2133 MHz
Pamäť: 4GB eMMC
Diskové pozície: 2 x 3.5 inch SATA 6Gbps
Externé porty: 1 x RJ45 Gigabyt LAN, 2 x USB 2.0, 1 x USB 3.1 Gen1, napájanie
Tlačidlá: Zapnút'/vypnút', reset, kopírovanie jedným dotykom
LED indikátory: Network, disk 1, disk 2, stav zariadenia, kopírovanie jedným dotykom

HODNOTENIE:

★★★★★

Celý svet sa stáva digitálnym stále viac a viac. Takmer nikto okrem hipsterov a starších ročníkov už doma nemá fyzické fotografie vyvolané na fotopapieri, málokto kupuje CD-čka obl'úbených spevákov či kapiel a DVD-čka sa pomaly ale isto uberajú rovnakým smerom akým sa pobrali VHS kazety. Kam však bezpečne ukladat' všetky dáta a mat' k nim čo najpohodlnejší prístup? A ako na to neminút' tri mesačné výplaty? Samozrejme, že odpoved'ou na prvú, teoretickú otázku, je domáce NAS zariadenie. A odpoved'ou na tú druhú, finančnú, sa zdá byt' QNAP TS-228A.

Mnohí l'udia, ktorí ešte len začínajú premýšl'at' nad potenciálnymi výhodami domáceho dátového úložiska, sa často nevedia stotožnit' s nutnost'ou minút' stovky eur na samotné NAS zariadenie a potom ešte použit' d'alšie peniaze na kúpu samotných diskov. Spoločnost' QNAP sa rozhodla ukázat', že dokáže ponúknut' zariadenie s množstvom profesionálnych funkcií a väčšinou výhod cenovo drahších modelov za cenu nižšiu ako 200 eur. Výsledkom tohto snaženia je práve model TS-228A. V čom sa líši od konkurencie, čo ponúka navyše a ako je možné, že sa predáva za takú nízku cenu s prihliadnutím na ponúkanú

funkcionalitu? Na toto všetko som sa pokúsil získat' odpovede počas testovania a spísat' ich v nasledujúcej recenzii.

Obal a jeho obsah

QNAP pri tomto aj iných modeloch nevyužíva žiadnu prehnanú prezentáciu, ale vsádza na striedmy dizajn s obyčajným informatívnym vzhl'adom. Na nenápadnej bielej krabici menších rozmerov sa nachádzajú základné a najdôležitejšie informácie.

Preto potenciálny zákazník hned' vidí, že ide o dvojdiskové NAS zariadenie so štvorjadrovým procesorom, vd'aka ktorému získa prístup k súborom z každého konca sveta a bude môct' využívat' rozšírenú funkcionalitu ako AirPlay, DLNA a rad aplikácií vd'aka QTS App Center. Vnútri obalu sa už nachádza konkrétne zariadenie spolu s externým napájaním a plastovými úchytmi potrebnými na správnu inštaláciu diskov. Okrem toho sa v krabici nachádzajú už len všadeprítomné brožúrky s návodmi a informáciami.

Prvé dojmy a spracovanie

Hned' na začiatku tohto odseku musím pochválit' QNAP za použité materiály a farby. Väčšiu část' zariadenia pokrýva lesklý plastový povrch, no bielej farby, a tak mu nehrozí žiaden z neduhov čierneho prevedenia.

Na povrchu preto nebudú viditel'né žiadne malé nečistoty, prach ani odtlačky prstov. Celkovo pôsobí TS-228A kvalitným dojmom a okrem moderného dizajnu poteší aj naozaj malými rozmermi, ktoré sú oproti bežným dvojdiskovým NAS-kám menšie minimálne o štvrtinu. Jediné, čo by som spoločnosti QNAP vytkol a zároveň uvítal pri zariadení ladenom do takých svetlých farieb, je napájací adaptér a priložený LAN kábel tiež v bielej farbe. Čierna sa totiž nemusí pozdávat' všetkým záujemcom, ktorí by si toto NAS-ko inak umiestnili vo svojej domácnosti na viditel'né miesto.

Hardvér

QNAP TS-228A patrí do segmentu cenovo dostupných NAS riešení, a to sa aj odráža na použitých komponentoch. Netreba mu to však zazlievat', pretože vnútri sa ukrýva stále schopný štvorjadrový procesor Realtek RTD1295 s taktom 1,4 GHz fungujúci na architektúre ARM.

V spojení s 1 GB DDR4 RAM s taktom 2133 MHz (na rozdiel od konkurenčných modelov, kde sa zvyčajne nachádzajú pamäte s taktom 1600 Mhz) zvládne prehrávat' 4K videá, vytvárat' snapshoty, no zvládne aj l'ahší multitasking.

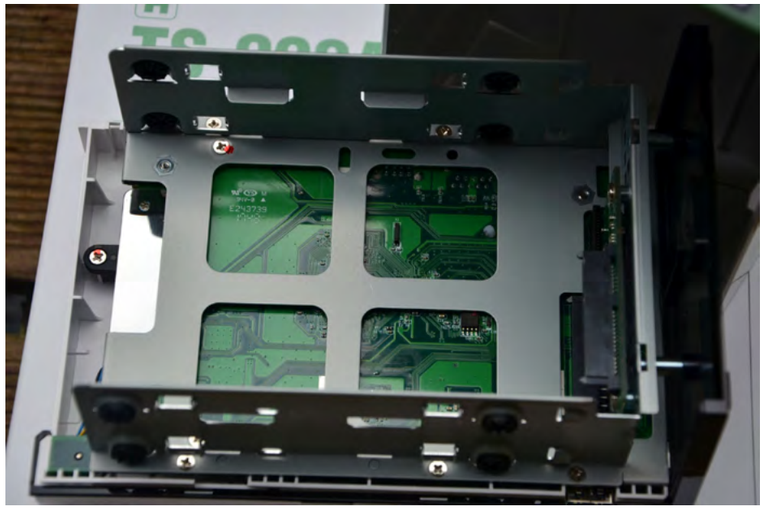
Mierne zamrzí, že kapacita RAM sa nedá podl'a potreby časom navýšit', ale s tým jednoducho treba pri takto lacnom zariadení počítat'. Tento hardvér však nezvládne virtualizáciu alebo hostovanie virtuálnych serverov, nakol'ko na takúto funkcionalitu treba o pár úrovní výkonnejší hardvér a hlavne väčšiu kapacitu RAM. Po stránke pripojitel'nosti ponúka TS-228A jeden Gigabyt Ethernet port (vd'aka ktorému sú prenosové rýchlosti limitované na cca 110-120 MB/s aj pri použití RAID 0), dva USB 2.0 porty (na pripojenie externého úložiska alebo napríklad tlačiarne) a jeden USB 3.1 Gen1 port na prednej strane s tlačidlom na jednoduché zálohovanie súborov, čo určite ocenia používatelia obl'ubujúci rýchle a automatické zálohovanie napríklad pri fotkách.

Inštalácia

Aby NAS-ko správne fungovalo, sú potrebné dva kroky. Prvým je fyzická inštalácia diskov do zariadenia a umiestnenie na trvalé miesto s prístupom k napájaniu a s prístupom k pripojeniu do routeru.

Tento krok je dostatočne jednoduchý, hoci oproti iným NAS produktom, ktoré používajú hotswap systém s kol'ajničkami na jednoduché zasunutie a vysunutie disku, vám zaberie trochu času navyše. TS-228A je najprv potrebné otvorit' odskrutkovaním držiaka na spodnej strane, a tým otvorit' celý priestor určený pre disky.

Tie sa inštalujú zasunutím na miesto a upevnením pomocou plastových držiakov nachádzajúcich sa v balení. Treba si však dat' pozor, pretože zacvakávatel'né držiaky je nutné inštalovat' špecificky na pravú alebo l'avú stranu podl'a toho, či majú na sebe písmenko R (Right = pravá) alebo L (Left=l'avá) a osobne som sa asi minútu hneval, prečo držiaky nepasujú, až som bol napokon nútený konzultovat' priložený manuál. Aj menej zruční používatelia by napriek tomu mali



inštaláciu a zapojenie vd'aka šikovnému manuálu zvládnut' bez väčších t'ažkostí. Po pripojení do siete a elektriny si môžete takmer okamžite nastavit' NAS-ko presne podl'a svojich predstáv.

Prvotné nastavenie

Po nainštalovaní hardvéru a správnom zapojení je najjednoduchšie pripojit' sa na NAS-ko cez adresu http://install.qnap.com/, kde sa objaví koncové zariadenie.

Problém by nemal nastat' ani vtedy, ak už používate jedno alebo viacero NAS riešení od QNAPu, ked'že sú všetky identifikovatel'né špecifickými označeniami. Nastavenie NAS-ka je potom už len otázkou niekol'kých kliknutí. Pri prvotnej inštalácii si môže používatel' vybrat', akú formu systému ukladania súborov chce používat' (normálnu, JBOD, RAID 0 alebo RAID 1).

To samozrejme závisí od počtu použitých diskov a určenia, hoci osobne určite odporúčam dva zrkadlené disky cez RAID 1, vd'aka čomu budú súbory vo väčšom bezpečí. Používatelia s rôznymi zariadeniami bežiacimi pod rozličnými operačnými systémami uvítajú funkciu cross-platform file transfer, ktorá zabezpečí možnost' zdiel'at' súbory z tohto NAS medzi zariadeniami s Windowsom, Linuxom ale aj s MacOS. Osobne som si vybral iba možnosti Linux a Windows, nakol'ko jabĺčkové zariadenie sa u mňa doma nenachádza, ale funkcionalita je pripravená aj na túto možnost'. Pri tomto zariadení musím ocenit' aj fakt, že ešte pred počiatočnými nastaveniami prebehla kontrola a aktualizácia firmvéru, takže na zariadení sú aplikované všetky dôležité vylepšenia a sú odstránené potenciálne známe chyby.

Softvér a vychytávky

Novšie zariadenia od spoločnosti QNAP fungujú na proprietárnom operačnom systéme QTS, ktorý bol v čase písania recenzie vo verzii 4.3.4.0483. Tento operačný systém je založený na čisto browserovom fungovaní, takže záujemcovia, ktorí by uvítali aj samostatný program, ktorý si môžu nainštalovat' do počítača pre jednoduchý prístup, budú mierne sklamaní. Používatel'ské prostredie je ale vel'mi prehl'adné a takmer okamžite sa v ňom zorientuje každý, či už prichádza z platformy Windows, Linux alebo MacOS.

V rámci NAS-ka, samozrejme, funguje centrum rozšírení, nazvané jednoducho APP Center, z ktorého sa dajú stiahnut' a následne nainštalovat' rozličné rozšírenia umožňujúce streamovat' hudbu, video, obrázky alebo jednoducho prezerat' všetky súbory aj na zariadeniach mimo domácej siete. Samotné rozšírenia sú kvalitné a pri používaní nesklamali, až na menšie problémy pri snahe pozerat' pár filmov vo vysokom rozlíšení a v kodeku náročnom na transcoding. Takisto aj možnosti automatického zálohovania sú skutočne prehl'adné a jednoduché na používanie. Po prvotnom nastavení tak budú môct' používatelia spat' o niečo pokojnejšie bez obáv o svoje dáta. Funkcionalitu, ktorú by som ale pri tomto NAS-ku uvítal, je podpora PLEX Media Serveru a Kodi/XMBC, ktoré z nejakého dôvodu nie sú podporované (PLEX nie je podporovaný kvôli použitému procesoru). Zase raz však treba poznamenat', že pri zariadení s takouto cenou nejde o vel'ké mínus. Samotnému operačnému systému, všetkým jeho možnostiam a takisto aj mobilným aplikáciám sa budeme ešte venovat' v samostatných článkoch, takže ak vás toto zariadenie zaujalo, majte oči otvorené a sledujte Gamesite.

Zhrnutie

Väčšina l'udí si môže mysliet', že cena kvalitných, dobre vyzerajúcich a naozaj schopných NAS zariadení sa začína na cene až okolo 250-300 eur. Spoločnost' QNAP sa pri modeli TS-228A rozhodla vyvrátit' toto presvedčenie a podarilo sa im to viac ako dostatočne. Toto malé NAS-ko sa nezl'akne ani komplikovaných požiadaviek.

Hoci mu chýbajú niektoré softvérové vymoženosti po stránke podpory aplikácií od tretích strán, zvláda ich zastat' vlastnými rozšíreniami. TS-228A takisto neprekoná žiadne rekordy v rýchlostiach alebo vo funkcionalite využitel'nej vo firemnom prostredí, ale toto zariadenie na to ani nebolo stavané. Viac než dostatočne postačí ako domáce NAS na zdiel'anie a zálohovanie súborov. Všetok svoj šikovný potenciál vám ponúka s cenovkou pod 200 eur.

Daniel Paulini

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Trust GXT Gaming Bundle 3-in-1 s hrou Far Cry 5 a podložkou v motívoch hry

Špeciálny balíček Trust obsahuje novú hernú myš GXT 188 Laban so 7 programovateľnými tlačidlami, RGB podsvietením a rozlíšením až 15 000 DPI, pohodlný headset GXT 344 Creon so zaťahovateľným mikrofónom pre PC a konzoly, limitovanú edíciu podložky pod myš s motívmi hry Far Cry 5 a štandardnú edíciu hry Far Cry 5 pre PC

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Creative Aurvana Trio

Lahôdka pre náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dizajn, prevedenie
+ obsah balenia
+ odnímatel'ný kábel s MMCX konektorom
+ dĺžka kábla 1,2m
+ trojica hybridných meničov
+ výborný zvuk

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 19g

Dĺžka kábla: 1,2m

Typ kábla: odnímatel'ný s MMCX konektorom

Frekvenčný rozsah: 5Hz - 40kHz

HODNOTENIE:

★★★★★

Spoločnosť Creative na výstave CES 2018 predstavila množstvo noviniek, ale nás momentálne bude zaujímať produkt s názvom Aurvana Trio. Názov vám určite nič nepovie, no ide o slúchadlá patriace do produktovej rady Aurvana a číselné označenie Trio má tiež svoje opodstatnenie. Označuje totiž trojitý hybridný menič, ktorý sa v slúchadlách nachádza. Znie to určite zaujímavo a sľubne, preto poďme rovno na recenziu.

Balenie

Slúchadlá sa predávajú v pevnom plastovom boxe, ktorého spodná časť je čierna a je vložená do papierového obalu. Vrchná časť je priehľadná a pôsobí ako výstavná skriňa, a to doslova. Slúchadlá sú zabalené naozaj luxusne a luxusný je aj obsah balenia. Okrem slúchadiel vnútri nájdete trojicu vymeniteľných štupľov, pričom jedna dvojica je z pamäťovej peny. Spolu so štupľami, ktoré sú na slúchadlách, teda dostanete celkovo štyri rôzne veľkosti štupľov. Ďalej sa v balení nachádza praktické kožené prepravné puzdierko, prepravný jack adaptér do lietadla a technická dokumentácia a návody.

Dizajn, prevedenie

Už predošlá kapitola dáva tušiť, že Aurvana Trio budú štupľové slúchadlá. Puzdro meničov pôsobí športovým dojmom, pričom telo je zhotovené z kombinácie tvrdenej gumy a plastu s matnou a čierno-sivou povrchovou úpravou. Na

vonkajšej strane štupľov je nadpis Aurvana. Pre pohodlné a vzhľadné nosenie sú samotné štuple zošikmené.

Slúchadlá majú až 1,2 metra dlhý preplietaný kábel, na ktorom sa nachádza maličké ovládanie s tlačidlom na hovory a na prehrávanie skladieb s integrovaným mikrofónom. Kábel je odnímateľný s MMCX konektorom pre jednoduchú výmenu a prispôsobenie. Slúchadlá sú ľahučké, vážia len 19 gramov.

Technické okienko

Ak neholdujete technickým špecifikáciám, túto časť radšej preskočte alebo sa obrňte dávkou trpezlivosti a slovníkom. Ale nie, žartujem, aj keď je pravda, že možno nasledujúcim riadkom nebudete tak veľmi rozumieť.

V úvode som spomínal, že označenie Trio má svoj zmysel. Trojity hybridný menič totiž obsahuje duálne vyvážené armatúry meničov a 10mm dynamický menič, čo je neodymový magnet s biocelulózovou membránou, pričom vyvážená armatúra super výškového reproduktora má na starosti zreteľnú jasnosť a zvukový štýl; vyvážená armatúra stredového meniča má na starosti hladké a prirodzené vokály a bio-celulózový dynamický basový reproduktor slúži na bohaté, hlboké a presné basy. Modul s dvojitou vyváženou armatúrou pozostáva zo super výškového reproduktora, ktorý bol naladený na poskytovanie detailného vysokofrekvenčného prehrávania so stredovým meničom pre prirodzené vokály. Jednoducho povedané, každý menič má za úlohu reprodukovať len jednu zložku zvuku, pričom menič v štandardných slúchadlách reprodukuje všetky zložky zvuku naraz. Táto unikátna hybridná kombinácia dvojitých armatúr a dynamického meniča dosahuje optimálnu veľkosť a presný zvukový výkon, ktorý nie je reprodukovaný v bežných slúchadlách do uší. Slúchadlá Aurvana Trio sú schopné dodávať neuveriteľnú čistotu v širšom spektre bez ohľadu na výšky, vokály alebo basy od 5Hz do 40kHz. Slúchadlá Trio majú tiež vlastný dizajn Creative AuraSeal, ktorý ponúka účinnú izoláciu šumu, ktorá blokuje až 98% nežiadúceho vonkajšieho zvuku.

Dojmy z používania

Vďaka trojitému hybridnému meniču sú slúchadlá Aurvana Trio o niečo väčšie ako bežné štupľové slúchadlá, trochu viac možno teda trčia z uší. Ich prevedenie je tomu ale prispôsobené, vďaka zošikmenej úprave v uchu sedia výborne a vďaka štvorici vymeniteľných štupľov sadnú hádam do každého ucha. Veľmi dobré sú štuple z pamäťovej peny, ktoré sa presne prispôsobia vášmu uchu a keďže ide o penu, nebudete ich takmer v ušiach ani cítiť. Keďže jedným z mojich koníčkov je behanie, zobral som slúchadlá „prebehnúť" sa so mnou a tá hodinka, čo sme spolu strávili pri behu, bola skvelá. Slúchadlá ma vôbec netlačili a konečne som si behanie vychutnal aj po hudobnej stránke. Dizajn Creative AuraSeal zabezpečuje dokonalú izoláciu od okolitých zvukov, ktorá papierovo eliminuje až 98% vonkajšieho zvuku. Percentuálne to vyjadriť neviem, no môžem povedať, že to naozaj funguje a z okolia nepočujete nič, len hudbu vo vašich ušiach. No a tá hrá úžasne. Trojica nezávislých meničov je úžasne vyvážená, každá z nich je presne zameraná na svoju jedinú úlohu a vo výslednom zvuku to je počuť. V závislosti od druhu hudby veľmi pekne vyniknú stredy, výšky, ale aj basy. Tie sú vzhľadom na veľkosť slúchadiel na vysokej úrovni. Slúchadlá veľmi dobre reprodukujú či už elektronickú hudbu, popové, rockové skladby, ale aj symfonické skladby. V každom type hudobného žánru vyniknú aj tie najmenšie detaily, ktoré väčšina konkurečných slúchadiel nedokáže vykresliť a počúvanie hudby tak naberá nový rozmer. Veľmi dobrý je aj mikrofón, vďaka ktorému vás pri telefonovaní druhá strana počuje čisto a hlas znie naozaj hodnoverne.

Záverečné hodnotenie

Čo dodať na záver. Slúchadlá Creative Aurvana Trio ma jednoducho bavia. Nosia sa príjemne, aj keď možno viac trčia z uší, ale veď to predsa nevidíte, netlačia ani po dlhšom používaní a vďaka bohatému príslušenstvu je človek pripravený na všetko. Dizajn Creative AuraSeal zabezpečuje dokonalú izoláciu od okolitých zvukov a vďaka skvelému zvuku si budete počúvanie hudby užívať. Už dlhú dobu tvrdím, takmer všetko, čo vydá spoločnosť Creative, je skvelé a tieto slúchadlá to len potvrdzujú.

Odnímateľný kábel považujem za veľkú výhodu, ale v tomto prípade aj miernu nevýhodu, pretože aspoň u mňa je najslabším článkom. V prvom rade ovládač na prepínanie skladieb s integrovaným mikrofónom pôsobí trochu lacno a kvôli gumenému povrchu kábla by som sa obával jeho poškodenia. Náhrada samotného kábla vás v takom prípade môže vyjsť veľmi draho. Keďže však na recenzovanie máme len obmedzený čas, neviem to posúdiť z hľadiska dlhodobejšieho používania, preto ide len o môj subjektívny názor. Musím ale pochváliť užasnú súhru MMCX kábla a meničov, ktoré spolu dokonale eliminujú šum v skladbách.

Palec hore aj za dĺžku kábla 1,2 metra, vďaka čomu vás nebude obmedzovať, aj keď budete mať mobil v nohaviciach a kábel pod bundou. Čo sa ceny slúchadiel týka, odporúčaná cena je uvádzaná na úrovni 250 eur, čo je dosť, momentálne je ale možné minimálne na nemeckej stránke Creative využiť možnosť promo akciu, vďaka ktorej môžete ušetriť stovku.

Miroslav Konkoľ

Corsair HS60 Surround

Herné slúchadlá pre náruživých hráčov

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Corsair

Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ dizajn
+ zvuk
+ ergonómia

- mikrofón

ŠPECIFIKÁCIE:

Určenie: Herné slúchadlá

Meniče: 50 mm neodým

Impedancia: 32 Ohm

Frekvenčný rozsah: 20 Hz – 20 kHz

Farba a materiál: čierny plast, koženka, brúsený kov

Pripojenie: 3.5mm Jack, USB

Kompatibilita: PC, PS4, XONE, Nintendo Switch

HODNOTENIE:

★★★★☆

Spoločnosť Corsair sa orientuje prevažne na počítačové komponenty, no v posledných rokoch rozbieha aj kategóriu počítačového príslušenstva. Na náš trh uvádza nové slúchadlá HS60 s priestorovým zvukom a minimalistickým dizajnom. Pod'me sa na ne spoločne pozrieť v recenzii.

Obsah balenia, vonkajší vzhľad

Corsair HS60 prichádzajú v čierno-žltej škatuli. Vnútri nájdeme samotné slúchadlá, USB zvukovú kartu, mikrofón a manuály.

Slúchadlá sú celočierne, tvorené prevažne z tvrdého plastu a kovu. Ich zloženie je naozaj dobré, najmä vďaka vhodne použitým materiálom, čím je zaistená ich pevnosť. Mušle majú na strane čiernu kovovú sieťku, ktorá má v strede logo výrobcu.

Hlavový most je potiahnutý jemnou čiernou koženkou, ktorá ma navrchu vyrazené logo Corsair a zospodu má vyšitý štvorcový vzor, ktorý pôsobí celkom elegantne. Hlavový most s mušľami prepája čierny most z čierneho brúseného kovu. LED diódy by sme na slúchadlách hľadali márne, žiadne tu nie sú. Výrobca sa spolieha čisto na minimalistický dizajn s využitím jednej farby. Celkovo pôsobia slúchadlá elegantne a pevne.

Ergonomicky sú slúchadla vyriešené dobre. Náušníky sú dostatočne polstrované, rovnako ako aj hlavový most. Slúchadlá sedia príjemne na ušiach a vďaka primeranému prítlaku netlačia ani používateľa s okuliarmi.

Corsair osadil na ľavú mušľu aj ovládanie hlasitosti pomocou kolieska a prepínač aktivity mikrofónu.

Zvukový prejav, mikrofón

Zvuk sprostredkovávajú dva 50 mm neodýmové meniče, ktoré poháňa USB zvuková karta namieru. Nie je nutné využiť pribalenú zvukovú kartu – môžete byť pripojení len pomocou jacku, ale prídete tak o zážitok zo 7.1 virtuálneho zvuku.

Jedným z dôvodov, prečo je zvuková karta v balení separátne pribalená a nie je integrovaná, je fakt, že slúchadlá sú kompatibilné s konzolami a mobilnými zariadeniami, pričom niektoré neposkytujú možnosť prehrávať zvuk pomocou USB. Kvalita zvuku je, v porovnaní s ostatnými konkurentmi v tejto cenovej hladine, na dobrej úrovni. Počas počúvania hudby určite oceníte skvelé stredy a výšky. Basy sú jemne podcenené, ale to vyrieši každý dobrý ekvalizér. Celkovo je zvuk približne vyvážený a žiadna zo zložiek výrazne neprevláda.

Počas hrania sa vám zíde priestorový zvuk, ktorý môže poskytnúť výhodu napríklad v tom, že budete počuť kroky prichádzajúceho nepriateľa a stihnete sa pripraviť na akciu a prekvapíte ho.

Tieto slúchadlá takéto akcie rozhodne podporujú. Priestorový zvuk je dobre emulovaný a jednotlivé kanály sa do seba príliš nezlievajú.

Temnou stránkou tohto headsetu je práve mikrofón. Jeho schopnosti zaznamenávať zvuk sú celkovo na nízkej úrovni. Je síce pravda, že okolité ruchy filtruje dobre, no dosť výrazne a nepríjemne upravuje hlas hovoriaceho. Je certifikovaný pre použitie s komunikačným programom Discord.

Softvér

Softvér CUE (Corsair Utility Engine) sa stará o softvérovú podporu. Ponúka všetky nutné funkcie bez tých zbytočných, ktoré nevyužijeme. Nájdeme tu kontrolu hlasitosti, ekvalizér, konfiguráciu priestorového zvuku a nakoniec aj pár preddefinovaných profilov zvuku.

Záverečné hodnotenie

Nové slúchadla od Corsair sú skvelou voľbou pre pokročilého hráča, ktorý sa nebojí investovať do svojho herného vybavenia. Headset poskytne obstojný zvuk a softvér, ktorý je na trhu určite konkurencieschopný. Jediným výrazným mínusom je kvalita mikrofónu, ktorá mohla byť vyššia.

Lukáš Bátora

ADATA Ultimate SU650

SSD disk, ktorý osloví masy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata

Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ záruka 3 roky
+ 3D NAND TLC

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Kategória: SSD disky

Pamäte: 3D TLC NAND

Kapacita: 120 GB, 240 GB, 480 GB

Rewrite hodnotenie: 180 TB

Rozhranie: SATA III

Rýchlosť zápisu/čítania: až 450 MB/s / 520 MB/s

HODNOTENIE:

★★★★★

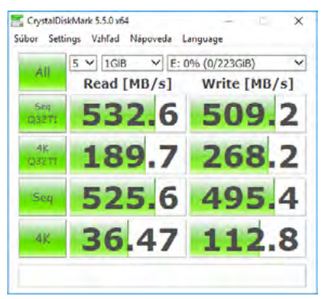
Pred nejakým časom priniesla spoločnosť ADATA na trh SSD disky patriace do najnižšej cenovej kategórie. Jedným zo zástupcov tejto skupiny je aj disk SU650, ktorý ponúka svoju 256 GB kapacitu za cenu okolo 70 eur. Pod'me sa v recenzii spoločne pozrieť na tento disk zblízka.

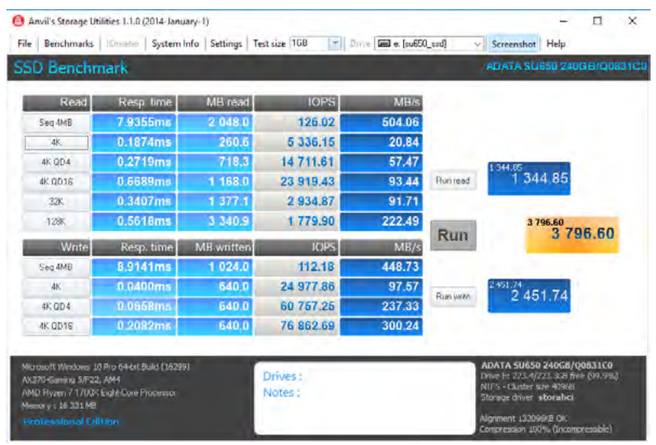
SU650 prichádza v malej škatuľke, nie väčšej ako rozmery papiera typu A5. Vnútri nájdeme samotný SSD disk, manuály a plastový držiak.

Veľkosťou sa SU650 radí k 2,5 palcovým diskom. Jeho vonkajšia kostra je tvorená z plastu. Navrchu nájdeme modelové označenie na kontrastnom zelenom pozadí.

ADATA tento disk obohatila aj pokročilým vybavením ECC, SLC cachingom, DEVSLP (podpora spánkového režimu), TRIM, NCQ a špeciálnou technológiou, ktorá umožňuje zapísať na disk celkovo až 140 TB. Stredná poruchová doba je určená na 2 milióny hodín. Disk je vybavený Silicon Power controllerom (sm2258h) a 5x 3D NAND pamäťovými čipmi od firmy Micron (48 GB každý).

Na disk sme naklonovali operačný systém Windows 10 so základnými programami. Spustenie na našej testovacej zostave trvalo asi 13 sekúnd. Potom sme disk sformátovali, bootli operačný systém Windows 10 z druhého disku a prešli sme syntetické testy. Testovali sme pomocou benchmarkov: ATTO, Anvil a CrystalDiskMark.





Záverečné hodnotenie

Cena 3D NAND pamätí začína pomaly, ale isto klesať a k tejto vlne sa pridal aj disk SU650, ktorý za 70eur ponúka kapacitu 240 GB so životnosťou 140 TB a 2 miliónmi hodín strednej poruchovej doby. Taktiež ADATA poskytuje zdarma aj klonovací a monitorovací softvér. To všetko završuje trojročná záruka.

Lukáš Bátora

HP Omen 15

Spol'ahlivý herný spoločník

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelé spracovanie
+ dizajn
+ výkon
+ kvalitné reproduktory
+ displej

- hlučnejšie chladenie
- slabá výdrž
- nedostatok doplnkových aplikácií v systéme

ŠPECIFIKÁCIE:

Modelové označenie: HP Omen 15-ce014nc
Rozmery: 388,5 x 275,5 x 24,8 mm
Hmotnosť: 2,62kg
Farba: čierno-červená
Procesor: Intel Core i7 7700HQ (4x2,8GHz, Hyper-Threading, TDP 45W)
Operačná pamäť: 16GB DDR4 2400MHz (2x8GB)
Pevný disk: M.2 SSD 512GB + HDD 1000GB (7200 ot./min.)
Displej: 15,6" antirflexný IPS Full HD (1920x1080px)
Konektivita: 3xUSB 3.1 Typ-A, USB Typ-C Thunderbolt 3, HDMI, Mini DisplayPort, Ethernet, čítačka SD kariet, audio vstup, audio výstup, Bluetooth 4.2, Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac
Reproduktory: Stereo Bang & Olufsen
Podsvietená klávesnica: áno
Batéria: 70 Wh Li-Ion

HODNOTENIE:

★★★★☆

Spoločnosti HP sa dlhú dobu nedarilo prerazit' na trhu s hernými notebookmi, no pred dvomi rokmi sa rozhodla urobit' hrubú čiaru za minulost'ou a svetlo sveta uzrel nový produktový rad – Omen. V dnešnej recenzii sa detailnejšie pozrieme na najnovší model, herný notebook Omen 15.

Obsah balenia

Už samotná vel'kost' balenia naznačila, že okrem napájacieho adaptéra sa v balení nenachádza žiadne extra príslušenstvo. Výrobca jednoducho počíta s tým, že myš, ktorá je pri serióznom hraní nevyhnutná, už máte alebo si ju prípadne dokúpite. Vel'kost'ou napájací adaptér zodpovedá požadovanému výkonu, no napájací kábel je takmer neohybný a vel'mi hrubý. Zariadenie tak stráca na mobilite.

Dizajn a dielenské spracovanie

Dizajn radu Omen získal mnoho prestížnych ocenení Red Dot Awards a niet sa čomu divit'. Miera agresivity dizajnu je na skvelej úrovni a určite vás nebudú považovat' za exota, ak Omen 15 vytiahnete na prednáške alebo v práci. Uchytenie displeja je napriek menšiemu kĺbu pevné a veko sa prehýba až pri väčšom tlaku.

Základňa je vyrobená z kovu, z čoho profituje pevnost' aj interné komponenty, ktorým pomáha s chladením. Miesta pre dlane je dostatok a zbrúsená hrana zvyšuje ich pohodlie. Použitie kovu ako hlavného materiálu sa na hmotnosti neodrazilo a jej hodnota je 2,62 kg. Spoločnost' HP si zaslúži vel'kú pochvalu za vydarený dizajn a odolnú konštrukciu.

Klávesnica a touchpad

Už samotné vyhotovenie klávesnice naznačuje, že nebola určená na písanie. Červené popisy jednotlivých klávesov sú bez zapnutého podsvietenia takmer nečitatel'né, no ani so zapnutým podsvietením nemáte garanciu pohodlného používania. Červená farba pôsobí síce efektne, no nie je práve šetrná k očiam.

Kvalitou sa touchpad radí skôr k priemeru a odporúčame ho používat' len v núdzových situáciách. Prsty po povrchu nekĺžu dobre a dvojica tlačidiel pod ním nemusí vyhovovat' každému. Našt'astie, investícia do externej myši nie je horibilná a 20 eur za solídny kúsok radi obetujete.

Displej

15,6 IPS panel ponúka rozlíšenie 1920 x 1080 px (Full HD), no predovšetkým obnovovaciu frekvenciu 120 Hz a podporu technológie G-Sync, ktorá synchronizuje jednotlivé snímky (framy).

IPS panely sú obl'úbené vd'aka skvelému podaniu farieb a širokým pozorovacím uhlom, no oproti TN panelom majú vyššiu odozvu. Počas nášho testu sme ale na "duchov" v displeji nenatrafili. Matný povrch skvelo eliminuje odrazy svetla aj počas slnečného dňa a zároveň nekazí dojem z podaných farieb. Za displej dávame Omenu jednoznačný palec hore!

Výkon

Testovaná konfigurácia notebooku bola osadená procesorom Intel Core i7 7700HQ, grafickou kartou Nvidia GeForce GTX 1060 s Max-Q dizajnom a 16 GB operačnej DDR4 pamäte. Uvedený procesor je evergreenom všetkých výkonných notebookov a je zárukou vysokého výkonu, pokial' výrobca nepodcení jeho chladenie.

Už nízka hodnota rozmeru hrúbky Omenu 15 naznačovala, že pri plnom výkone sa nedočkáme vyššej frekvencie ako 2,8 GHz, čo je základný takt. Procesor pri prvých sekundách zát'ažového testu navyše musel zatiahnut' ručnú brzdu, inak by mu hrozilo prehriatie. Celkový výkon je ale dostatočný a pri stabilnej frekvencii 2,8 GHz k prehrievaniu nedochádza.

Grafický výkon je tiež dostatočný, a tak nič nebráni plynulému hraniu aktuálnych titulov vo Full HD rozlíšení (1920 x 1080 px). Konkrétne hodnoty FPS v jednotlivých hrách nájdete v grafe. Výraznú rolu v celkovom dojme z výkonu hrá aj rýchly M.2 SSD disk od Samsungu s kapacitou 512 GB. Vd'aka nemu je štart operačného systému záležitost'ou 12 sekúnd. Pre archívne dáta je k dispozícii interný pevný disk s kapacitou 1 TB.

Reproduktory

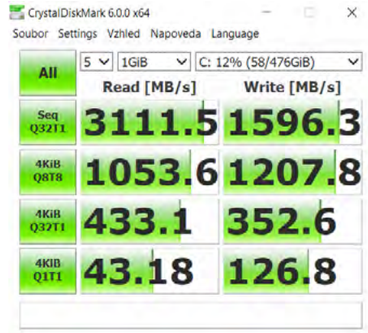
Medzi hlavné lákadlá Omenu 15 patria aj reproduktory od renomovaného výrobcu Bang & Olufsen. Ich kvalita je naozaj znamenitá, zvuk vyvážený, no má to jedno "ale". Výslednú kvalitu zvuku degraduje hlučné chladenie, ktoré sa hlási do služby už pri najmenšom využití procesora. Je to naozaj škoda, ked'že Omen 15 v konečnom dôsledku kanibalizuje na vlastnej funkcionalite.

Konektivita

Po stránke portov sa nemôžeme st'ažovat' a kvitujeme rozhodnutie výrobcu vynechat' USB 2.0 porty, ktoré v moderných zariadeniach už nemajú čo robit'. Trojicu USB 3.1 portov skvelo dopĺňa USB Typ-C konektor s podporou rozhrania Thunderbolt 3. Pre pripojenie externých monitorov je na výber HDMI alebo Mini DisplayPort. Samozrejmost'ou je gigabitový Ethernet, čítačka SD kariet a dvojica 3,5 mm jack konektorov pre slúchadlá a mikrofón. Bezdrôtová komunikácia je zabezpečená Wi-Fi modulom podporujúcim štandardy a/b/g/n/ac a Bluetooth 4.2. Príjemným bonusom je podpora bezdrôtového prenosu obrazu pomocou protokolu Miracast.

Výdrž

Herné notebooky nikdy neponúkali dobrú výdrž a Omen 15 nie je výnimkou. Plný výkon dokáže poskytnút' maximálne 45 minút, takže na LAN party sa bez napájacieho zdroja nezaobídete. Ani počas editácie dokumentov a prehliadania webu sa nedočkáte lepšej výdrže. Magickú hranicu 3,5 hodiny sa nám počas týždňa podarilo prekročit' len pri minimálnom jase a vypnutej Wi-Fi. Z toho jasne vyplýva, že Omenu najviac vyhovuje, ked' sa nachádza na pracovnom stole a je



trvalo pripojený k napájaciemu zdroju. Batérii s kapacitou 70 Wh dožičte aspoň raz za mesiac jeden cyklus, aby nevyšla z cviku a nenechala vás v štichu, ked' budete jej energiu náhodou potrebovat'.

Softvér

HP patrí pochvala za minimum predinštalovaného bloatvéru, za ktorý môžeme v konečnom dôsledku považovat' iba ochranu od McAfee a obligátne aplikácie od HP pre registráciu zariadenia. Čo sa týka d'alších doplnkových aplikácií, je na nich vidiet', že rad Omen je v segmente herných notebookov stále nováčikom.

Omen Command Center okrem dodatočného nastavenia siet'ových kariet neposkytuje žiadnu d'alšiu zaujímavú funkcionalitu. Zvukové centrum Omen je na tom ovel'a lepšie, ponúka viacero zvukových profilov a pre audiofilov aj ekvalizér. Veríme, že HP si zoberie príklad od MSI alebo Aceru, ktorých doplnkové aplikácie dokážu ovplyvnit' viac ako siet'ovú aktivitu.

Záver

HP Omen 15 je skvelý herný notebook a poteší každého ortodoxného hráča, ktorý si chce po náročnom dni vychutnat' aktuálne tituly vo Full HD rozlíšení pri plynulom framerate. Výkonom vás nesklame, no budete mu musiet' odpustit' mierne hlučnejšie chladenie, ktoré odsúva do úzadia kvalitné reproduktory.

Kompenzuje to ale kvalitným displejom, špičkovým spracovaním a dizajnom, ktorý trafil mieru pomyselnej agresivity. Veríme, že HP v budúcej generácii zoberie naše postrehy do úvahy a my ju s pokojným svedomím ohodnotíme plným bodovým ziskom.

Adam Lukačovič

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / Irsko / USA, 2017, 121 min

Režie: Yorgos Lanthimos
Scénář: Yorgos Lanthimos, Efthymis Filippou
Kamera: Thimios Bakatakis
Hrají: Colin Farrell, Nicole Kidman, Barry Keoghan, Raffey Cassidy, Sunny Suljic, Alicia Silverstone, Bill Camp, Anita Farmer Bergman
Producenti: Yorgos Lanthimos, Ed Guiney, Andrew Lowe
Střih: Yorgos Mavropsaridis
Scénografie: Jade Healy
Kostýmy: Nancy Steiner

PLUSY A MÍNUSY:

+ bezvýchodisková atmosféra
+ herci
+ režia

- pomalšie tempo

HODNOTENIE:

★★★★★

Zabitie posvätného jeleňa

KEĎ SA ANTICKÁ TRAGÉDIA PRENESIE DO MODERNÉHO SVETA.

„Čisté svedomie je to jediné, čo má rovnakú cenu ako život sám." **To platí hlavne pre svet, v ktorom sa všetko riadi v duchu hesla oko za oko, srdce za srdce, a to doslova a za každú cenu.**

Lanthimosov jedinečný, bizarný svet

Mnohí Yorgosa Lanthimosa prirovnávajú k Bergmanovi alebo k Tarkovskému, avšak podľa môjho názoru nie je takéto prirovnanie práve najvhodnejšie, teda ak odhliadneme od artovej formy jeho filmov a príslušnosti k nezávislejšej európskej filmovej tvorbe. Na rozdiel od uvedených velikánov filmovej tvorby ponúka Lanthimos predovšetkým akési čudesné, bizarné videnie sveta, čo dokonale premieta do svojich filmov. Je sympatické, že sa tejto formy drží aj tentoraz. Takéto expresívne a surreálne vyjadrenie myšlienky vo filme však nemusí sadnúť každému, no mne osobne to veľmi vyhovuje, pretože ide o niečo iné a nové a to robí tohto režiséra v mojich očiach zaujímavým. Ide skrátka o autora, ktorý pláva výhradne v nezávislých vodách filmového sveta

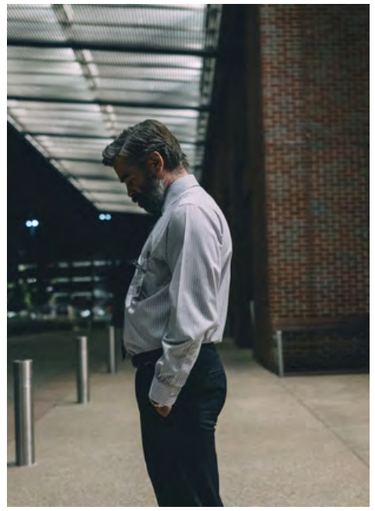
Antická tragédia v pomalšom tempe

Film už od prvej minúty plynie veľmi pomaly, neponáhľa sa, celkom akoby sa chcel režisér s divákom pohrať a pripraviť ho na prekvapujúci záver - podobne ako v jeho predchádzajúcich filmoch Homár (2015) alebo Kynodontas (2009). Pritom ma zároveň opätovne šokoval svojou jednoduchou priamočiarosťou. Režisér tu vykresľuje príbeh špičkového kardiochirurga Stevena Murphyho (Colin Farrell), ktorý si navonok vedie usporiadaný a pokojný život so svojou ženou Annou (Nicole Kidman) a dvomi deťmi. Jeho rodinu však podivným spôsobom zasiahne šestnásťročný Martin (Barry Keoghan), ktorý má nanešťastie jednu zvláštnu, nadprirodzenú schopnosť a mieni ju i použiť.

Život doktora i celej rodiny sa tak zmení na horor a veľkú osobnú tragédiu priam až antických rozmerov. Steven sa bude musieť osudovo rozhodnúť, avšak nech už bude jeho rozhodnutie akékoľvek, zmení to život všetkých raz a navždy...

Čo by na film povedal Euripidés?

Filmom sa po celý čas ťaživo tiahne hrozná dilema, ktorá pomaly a postupne, ako plynú minúty, nadobúda čoraz mrazivejší charakter. Celkom ako v antickej tragédii Ifigénia, len v modernom šate a v bizarnom Lanthimosovom prevedení. Avšak je len



na divákovi, či túto bizarne renovovanú antickú hru prijme. Hlavne ak uvážime, že v porovnaní s Ifigéniou sú tu všetky postavy oslobodené od emočného vnímania okolia a navonok na diváka pôsobia ako pacienti s Aspergerovým syndrómom. Na druhú stranu však bolo pre mňa zaujímavé a vťahujúce pozorovať celú tú robotickú mechanickosť konania postavičiek.

Podľa môjho názoru sa tým režisér oslobodil od všeobecnej komplikovanosti a zložitosti postáv, čo mu umožnilo ísť si veľmi jednoducho a priamočiaro za svojim cieľom a hlavnou pointou filmu. A najmä bolo potom ľahké sa do celej situácie okolo doktora Murphyho empaticky preniesť. Skrátka, režisér tu vyzdvihol nad všetko ostatné zreteľnosť a priamočiarosť ústredného motívu príbehu, a to aj za cenu bizarného vyznenia a zvláštneho účinku na diváka.

Dilema, ktorá nemá žiadne východisko

Temnú, skľúčujúcu atmosféru filmu veľmi šikovne umocňuje predovšetkým výborná kamera. Divák sa doslova cíti, akoby kráčal hneď za postavami, pričom ľahko dokáže sledovať aj najmenšie detaily ich činnosti. To sa stáva ďalším dôvodom, prečo tu je tak ulahčené empatické splynutie s postavami, a to i napriek absencii niektorých formálnych prvkov (miestami neprirodzené ticho). Bezvýchodiskovosť celej situácie okolo nešťastného doktora potom nečakane dostáva aj osobný rozmer a smerom k záveru divák čoraz intenzívnejšie prežíva, spolu s hlavnou postavou, celú jej hrozivú dilemu, ktorá sa tu už od úvodu tiahne ako light motív príbehu. Čo sa týka hereckej stránky, ani v tomto smere nie je čo vytknúť.

Niekto by mohol namietnuť, že čo už len môže byť za umenie chodiť celý film ako robot s jedným výrazom na tvári, no ja sa s takýmto tvrdením nie celkom stotožňujem. Veď predsa je veľkým hereckým nadaním vyjadriť myšlienku aj bez slov, čo v tomto prípade bolo zrejmé hlavne v podaní Colina Farrella, ktorý sa pomaly, ale iste stáva dvorným hercom tohto režiséra. Lanthimosove prvé filmy boli totiž odohrané neznámymi domácimi (gréckymi) hercami a vlastne až od Homára možno pozorovať zmenu, kedy

prvýkrát do svojho filmu obsadil známych hollywoodskych hercov. Prelomom sa pritom javí film Kynodontas (2009), s ktorým vyhral prvú veľkú filmovú cenu (Cannes, 2009 - Cena Un Certain Regard).

Film, ktorý patrí k tomu najlepšiemu z nezávislých vôd

Ako som už zmienil v úvode, film neosloví každého, no tým, ktorí majú v obľube rôzne bizarné, ba priam až surreálne vyjadrovacie prostriedky vo filme, tento režisér dokáže navodiť pocit niečoho výnimočného a tiež niečoho, čo zostane v hlave ešte dlhý čas po projekcii.

Lanthimos vie, ako prinútiť ľudí nad nejakou témou porozmýšľať, a robí to veľmi jasne a priamočiaro. Len treba dať tej jeho bizarnej perspektíve šancu a odmena celkom iste príde. Sám za seba môžem povedať, že sa už neviem dočkať jeho ďalšej bizarnosti.

„Zabitie posvätného jeleňa poteší predovšetkým priaznivcov nezávislej scény, no vďaka bizarnej a jedinečnej forme videnia sveta, ktorú si tento režisér od jedného filmu k druhému stále udržiava a zlepšuje, sa postupne jeho projekty dostávajú aj do povedomia konzumnejšieho diváka. Jediné mierne negatívum vidím v pomalšom tempe, ktoré tu však má svoj význam, avšak časť obecenstva môže odradiť."

Richard Zona

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 116 min

Režie: Steven Spielberg
Scénář: Josh Singer, Liz Hannah
Kamera: Janusz Kamiński
Hudba: John Williams
Hrají: Meryl Streep, Tom Hanks, Sarah Paulson, Bob Odenkirk, Alison Brie, Tracy Letts, Carrie Coon, David Cross, Jesse Plemons, Bruce Greenwood, Bradley Whitford, Philip Casnoff, Pat Healy, Matthew Rhys, Zach Woods, John Rue, Michael Stuhlbarg, Coral Peña, Austyn Johnson, Rick Holmes
Producenti: Kristie Macosko Krieger, Amy Pascal, Steven Spielberg
Střih: Sarah Broshar, Michael Kahn
Scénografie: Rick Carter
Kostýmy: Ann Roth

PLUSY A MÍNUSY:

+ Tom Hanks
+ Občasné momenty
+ Zápletka

- Dialogy
- Rutina
- Absence atmosféry

HODNOTENIE:

★★★☆☆

The Post: Aféra v Pentagone

ZA TAJEMSTVÍM PENTAGONU

V roce 1971 otřásl americkými médii skandál, který otřásl v základech základní práva a svobody amerického tisku. Zveřejnění utajované zprávy o válce ve Vientamu, které nechal vypracovat tehdejší ministr obrany Robert McNamara, se stalo předmětem debaty o tom, co vše je možné zveřejnit v tisku a na druhé straně co vše může vláda tajit svým občanům. Byt' tuto událost zastínila o rok později aféra Watergate, Steven Spielberg se svým filmem zvláště v současnosti ukázal, že na podobné případy z minulosti je třeba nezapomínat.

A vybral si k tomu poměrně zvučný kolektiv, jehož pomocí se rozhodl tuhle historickou situaci nejen pro zainteresované publikace New York Times a The Washington Post, ale i pro celou americkou žurnalistiku vůbec realizovat. A když už máte ve filmu dvě největší herecké esa posledních více jak dvaceti let a komerčního hitmakera a legendu Hollywoodu, čekáte od filmu jakousi úroveň. A ta se bohužel nedostavila. The Post: Aféra v Pentagone je sice více věcmi, především je ale očividnou snahu za každou cenu zaskórovat u kritiků a odborné obce - tzv. oscar bait.

Všechno jen na oko

Tím samozřejmě nechci říct, že by byla tahle novinka vyloženě špatným filmem, to nikoliv. Žádný zázrak od téhle necelé dvouhodinky v kině ovšem nečekejte.

To, co se totiž skrývá pod slupkou pravdivé události, která stála jako předloha tomuto filmu, je v podstatě slušně natočená žánrová rutina, kterou pozvedává ve své podstatě hlavně slušná audiovizuální stránka a příjemný, byt' trochu se utápějící hudební doprovod Johna Williamse. Druhým silným artiklem filmu jsou herecké výkony některých zúčastněných, kterým dominuje Tom Hanks.

Precizní ztvárnění ambiciozního šéfredaktora deníku si může s ledovým klidem přidat ke svým nejlepším rolím a opět dokazuje, že je sázkou na jistotu. Zdatně mu sekundují i ostatní členové jeho týmu, třeba takový Bob Odenkirk. Na druhou stranu trochu nechápu glorifikaci Meryl Streep (chápu, nesahá se na ni), jejíž postava tak trochu zaostává za ostatními a dějová linka majitelky novinového média tak trochu kazí celkový spád a atmosféru filmu.

Absence hloubky

Atmosféra a spád jsou ostatně věcí samo o sobě. Filmu strašně dlouhou dobu trvá, než se rozjede. Prvních třicet minut se divák tak trochu plácá v nesourodé změti novinařiny a hereckého nácviku, aby byl pak vhozen do fantaskního objevu přísně tajné zprávy americké vlády, která rozhýbe společensko-politický skandál, který otřásl základními právy a svobodami nejednoho Američana. Jenže ani po rozjetí hlavní aféry filmu to není úplně extraliga.

Steven Spielberg totiž místo precizně budované dobové atmosféry, ve které líčí svůj příběh, jako tomu dělal u svých předešlých filmů, naposledy pak třeba u Mostu špiónů, tentokrát jakoby pozapomněl s touto složkou pracovat a některé dílčí momenty filmu vyznívají úplně naprázdno.

Navíc dialogy ve filmu ne vždy úplně fungují a díky fragmentování jednotlivých scén filmu chybí i určitý spád, který by příběh hýbal kupředu nějakou svižnější metodou. The Post: Aféra v Pentagone tak hned v několika momentech přešlapuje na místě a drolí jinak zajímavou zápletku na dílčí momenty spíše než že by působila jako celistvý kus.

Rutina, kam se podíváš

Je to tak docela škoda. Ambice film jistojistě měl, předloha byla také dostatečně zajímavá pro filmové zpracování, výsledek je nicméně jen lehce nadprůměrným dramatem, kde očividně ambice a konstrukt na zalíbení se odborné obci šel na úkor kvalitního odvyprávění téhle látky. Skvělí herečtí představitelé a dílčí momenty nezachrání jinak docela rutinní podívanou. Drama na motivy skutečné události The Post: Aféra v Pentagone najdete v nabídce českých kin od 22. února díky společnosti Vertical Entertainment. Od stejného dne je film v nabídce také ve slovenských kinech díky společnosti Formu Film SK. Film není vhodný mládeži do 12 let.

„Téměř rutinní drama, které vyjma zajímavé předlohy a skvělého Toma Hankse nenabídne nic moc navíc. Od filmaře z ranku Stevena Spielberga by člověk čekal mnohem více než jen nevyrovnané a jen lehce nadprůměrné dobové drama."

Lukáš Plaček

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 1950, 110 min

Režie: Billy Wilder
Scénář: Charles Brackett, Billy Wilder
Kamera: John F. Seitz
Hudba: Franz Waxman
Hrají: William Holden, Gloria Swanson, Erich von Stroheim, Nancy Olson, Fred Clark, Franklyn Farnum, Jack Webb, Lloyd Gough, Cecil B. DeMille, Hedda Hopper, Buster Keaton, Anna Q. Nilsson, H.B. Warner, Yvette Vickers, Creighton Hale, E. Mason Hopper, Henry Wilcoxon, Ruth Clifford, Harold Miller, Archie R. Dalzell, Len Hendry, Danny Borza... (více)
Producenti: Charles Brackett
Střih: Arthur P. Schmidt
Kostýmy: Edith Head

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ scenár
+ herci
+ réžia

- nič

HODNOTENIE:

★★★★★

Sunset Boulevard

FILM, KTORÝ OVPLYVNIL MNOHÝCH

„Hviezdu nikto neopúšťa. Tak sa hviezda pozná. Joe! Joe! Hviezdy nestarnú, však?"
-Norma Desmond

Nedávno som si pozrel film What Ever Happened to Baby Jane? (1962), ktorý režíroval Robert Aldrich, a ten mi prostredníctvom svojej hlavnej postavy Jane okamžite pripomenul Normu Desmond ako starnúcu a upadajúcu hviezdu nemého filmu, ktorú stvárnila Gloria Swanson v legendárnom a nezabudnutel'nom Sunset Boulevard od Billyho Wildera.

Dve veci sú v súvislosti s týmto filmom pritom jasné. Prvá je, že Billy Wilder možno ani len netušil, aký nesmrtel'ný účinok u divákov tento film zanechá, a tá druhá je, že Greta Garbo mohla až do svojej smrti l'utovat', že odmietla hlavnú úlohu v tomto projekte. Mňa by to teda na jej mieste riadne škrelo. Myslím, že rok 1951 právom patril Billymu Wilderovi.

Slovenského a českého diváka pri slovíčku bulvár aj napriek tomu, že v origináli to znamená niečo iné, ihned' napadne rôzna mediálna špina, hlavne v spojitosti so showbiznisom. V tomto kontexte nám hrá slovenská, resp. česká interpretácia tohto pojmu celkom do karát, pretože práve to sa stalo jednou z hlavných tém tohto filmu. Mnohé vtedajšie hollywoodske hviezdy sa v ňom v rôznych narážkach a medzi riadkami spoznali a veru že nie všetci boli s takýmto účinkovaním spokojní. Napríklad aj už spomenutá Greta Garbo mala určité výhrady, ked' sa vo filme zmienilo jej meno. Avšak nech sa vtedajšie hviezdy hnevali, kol'ko chceli, vel'mi si nepomohli. Dokonca mnohí práve v tomto vidia jeden z prínosov a pozitív tohto filmu – reflektovanie a otvorená kritika na vtedajšie zákulisie slávneho Hollywoodu, kde úspech a sláva išli odjakživa ruka v ruke s morálnym úpadkom, klamstvami, prospechárstvom a spoločenskou frivolnost'ou.

Temná retrospektíva

Ako je u filmov žánru film-noir pomerne časté, príbeh je retrospektívne štruktúrovaný. Rozprávačom je práve zastrelený scenárista Joe Gillis (William Holden), ktorého si najala jedna z najobdivovanejších herečiek nemej filmovej éry Norma Desmond (Gloria Swanson).

Zadlžený autor má zredigovat' jej scenár, od ktorého si dávno zabudnutá ješitná hviezda žijúca vo svojom vlastnom svete sl'ubuje vel'kolepý návrat na strieborné plátno. Stane sa však niečo, s čím nerátala – zal'úbi sa. Mladého scenáristu si začne vydržiavat' a prakticky si z neho urobí gigola. Čo je však horšie, časom začne žiarlit' a byt' ním majetnícky posadnutá. Snaží sa ho preto väznit' vo svojom prízračnom paláci na Sunset Bulvár ako vtáka v zlatej klietke. Spoločnost' mu tu

okrem král'ovnej domu robí už len Normin verný sluha Max (Erich von Stroheim)...

Reflektovanie pravej tváre Hollywoodu

Zaujímavost'ou je, že vlastne celý príbeh funguje bez kladných postáv. Morálkou a etickými princípmi totiž neoplýva ani Joe, ktorému úloha gigola spočiatku náramne vyhovuje a vidí za tým tučný zisk, či už vo forme majetku, alebo budúcej kariéry. Z Norminho sluhu Maxa sa zas vykl'uje jej bývalý manžel a zároveň aj jej prvý režisér. Mohli by sme síce polemizovat' o sympatickej jazykovej lektorke Betty (Nancy Olson), ale tej sa tu vel'a priestoru nedostávalo. Čo je však dôležitejšie a čo filmu dáva prípadne ešte i d'alší rozmer, je skutočnost', že jednotlivé postavy sú poňaté osobne - herci akoby vo filme hrali samých seba. Napríklad herečka Gloria Swanson bola naozaj král'ovnou nemého filmu a svojho času najlepšie platenou herečkou Hollywoodu, no ked' prišiel zvuk, už hrávala iba sporadicky.

Postavu sluhu Maxa – bývalého slávneho režiséra, ktorý Normu objavil – si zase zahral Erich von Stroheim, ktorý bol aj v skutočnosti slávny režisér nemej éry. Vo filme dokonca vystupuje nemenej slávny režisér Cecil B. DeMille, ktorý si tu už rovno zahral samého seba. Nostalgickú atmosféru za dobou dávno minulou ešte napríklad dopĺňajú také herecké legendy ako Buster Keaton a Hedda Hopperová. Všetci spomenutí účinkujúci si vraj natáčanie užívali, čo sa samozrejme prejavilo aj na plátne. Dá sa teda vlastne povedat', že Sunset Boulevard je zároveň aj akousi mučivou, nostalgickou sebaparódiou, v ktorej sa herci neboja ukázat' svetu aj svoje vlastné temné stránky a ešte sa pritom aj dobre bavit'.

Buldočia vytrvalost' režiséra priniesla svoje ovocie

Niekedy k dokonalému príbehu naozaj stačí málo. Treba len dobre napísané postavy, zaujímavý nápad, chut' zariskovat' a vôl'u realizovat' svoje predstavy. Presne ako to urobil Wilder s týmto filmom. Mňa osobne, okrem pochmúrnej a bezvýchodiskovej atmosféry, vel'mi oslovil aj samotný retrospektívne prerozprávaný príbeh, ktorý ako čerešnička na torte zdobia cynické komentáre nešt'astníka Joea. Je to inteligentný spôsob, ako v divákovi s približujúcim sa koncom postupne dávkovat' stále väčšiu a väčšiu bezútešnost'. Nemôžem zabudnút' ani na občasné Normine hlášky, ktoré odl'ahčeným, humornejším prístupom poukazujú na celkovú tragiku tejto postavy. Režisérovi sa majstrovským spôsobom a vel'mi pútavo podarilo odkryt' masku skorumpovanosti a krutej pragmatickosti filmového priemyslu – márnivost' hereckých hviezd, producentskú svojvôl'u pri presadzovaní svojich nápadov do scenára a predovšetkým ochotu l'udí zapredat' aj svoju dušu diablovi, len aby sa do tohto márnivého kolotoča filmovej brandže plného peňazí a slávy dostali.

No zároveň však aj napriek spomenutým temným stránkam showbiznisu, ktoré sa stali hlavnou náplňou príbehu, toto kultové filmové dielo vyznieva aj ako pocta a vyjadrenie obdivu k velikánom nemej éry filmu. Ide vlastne o také sprostredkovanie a vyjavenie krásy zasadenej do temného sveta plného nepeknych vecí. Plným právom je preto tento film mnohými považovaný za jeden z najlepších, aký bol kedy natočený.

„Fascinujúci retrospektívne prerozprávaný príbeh, ktorý nadobudne ešte väčší význam, ked' zohl'adníme aj reálne súvislosti, na základe ktorých bol napísaný. Temná atmosféra spolu s cynizmom a jemným humorom len podčiarkujú tragiku hlavných postáv. Jeden z mála filmov, ktorému nie je čo vytknút'."

Richard Zona

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 140 min

Režia: Francis Lawrence
Predloha: Jason Matthews (kniha)
Scenár: Justin Haythe
Kamera: Jo Willems
Hudba: James Newton Howard
Hrajú: Jennifer Lawrence, Joel Edgerton, Mary-Louise Parker, Jeremy Irons, Ciarán Hinds, Charlotte Rampling, Matthias Schoenaerts, Nicole O'Neill, Sergej Polunin, Joely Richardson, Douglas Hodge, Thekla Reuten, Joel de la Fuente, Júlia Ubrankovics, Sakina Jaffrey, Sergej Onopko, Kristof Konrad, Makar Zaporožskij, Sasha Frolova

PLUSY A MÍNUSY:

+ komorné (nemyslím slúžky, ale že to je artovo pomalé)
+ dejovo premyslené
+ silný záver

- komorné
- príliš klišé
- pocitovo ešte dlhšie ako to i naozaj je

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Červená volavka

VRABČICA MEDZI JAMES BONDAMI A JASON BOURNAMI

Máte doma Blu-ray prehrávač a originálny...? Alebo čo to trepem, notebook, VLC player a Atomic Blonde (2017) (stiahnuté načierno z internetov). Ok, takže teraz pustite ten film spomalene x2 alebo ideálne x4, preskočte väčšinu zábavných akčných scén a dostanete zhruba obsah Červenej volavky. To neznamená, že sa jedná o zlý film, ale... to ALE je tentoraz zvýraznené nahrubo červeným písmom a v azbuke. Najprv malé upozornenie, špionážny thriller je posledné roky môj najobľúbenejší filmový subžáner a ak za rok vidíte akurát nového Bonda či Ethana Hunta, kľúdne si niektorú ostrejšiu kritiku nepripúšťajte a bežte do kina. Volavka je totiž jednoznačne originálny počin.

Dominika Jegorovová (Jennifer Lawrence) je ruská primabalerína (ten baletný úvod ma umŕtvil viac ako injekcia u zubára), ktorá sa stará o chorú mamu (tá má menej emócii ako profesionálny hráč pokru s obrnou tváre). Nešťastnou náhodou jej tanečný partner futbalovým šlapákom znivočí nohu a jej kariéra je na konci. Našťastie je jej príbuzný vysoko postavený agent ruskej rozviedky, ktorá potrebuje zistiť meno krysy, ktorá donášala tajné informácie agentovi CIA Nathanielovi Nashovi (Joel Edgerton). Dominika postupuje tvrdý (v skutočnosti je to sexuálna fraška) výcvik k tomu, ako sa dostať nepriateľovi do hlavy a vytušiť jeho najtajnejšie túžby.

Po výcviku je Dominika nasadená na agenta Nathaniela Nasha, všetko sa však zamotá, keď sa títo dvaja agenti na opačných stranách barikády do seba zamilujú (či je to len pretvárka z výcviku?) a zrada strieda zradu. Všetko dospeje do krásneho zamotaného finále, kde si divák nemôže byť ničím istý, režisér si hrá s divákom klasickú hru na mačku a myš a pointa vrcholí do prekvapivého konca.

A teraz poďme na to, prečo mám s Červenou volavkou osobné problémy na rozdiel od V utajení (2017), ktoré je podľa mňa za posledné roky úplný etalón nadmieru inteligentného špionážneho thrilleru. Za prvé vykresľuje Rusko ako úplne zaostalú dieru, kde nemajú agenti k dispozícii ani detektor lži a vypočúvajú Dominiku smiešno-brutálne ako v komédii Prehnití (1984, je to pecka, pozrite si to). Takéto čiernobiele naivné vykreslenie sveta si môže dovoliť James Bond a nie pomalá dráma, ktorá sa hrá na prísny realizmus.

Napriek šialene pomalému tempu (ktoré mne osobne až tak neprekáža, ale tentoraz je to ozaj ako spomalený film) je film skrz naskrz prešpikovaný naivnými klišé scénami viac ako dvojmetrové naivné ražniči. Väčšina by bola spoilery, ale len tak námatkovo spomeniem (ostriľanému mafiánovi nie je nápadné stretnutie v bare, náhodné zrazenie dodávkou, ktoré sa udeje práve v tej najvypätejšej scéne, na očiernenie agenta verného roky stačí jeden pohár a tak ďalej, a tak ďalej). Ale ako som spomínal v úvode, je ľahké si pre skvelú atmosféru, réžiu a extrémne sexy Jennifer tieto veci nevšimnúť a urobíte najlepšie, ak sa nad to povznesiete a film si užijete. Priznám sa i bez ruského mučenia waterboardingom (v skutočnosti je to americká chuťovka, kedy vám dajú na hlavu uterák a pustia na hlavu prúd vody, takže máte nonstop pocit, že sa topíte), že ma Volavka bavila a neľutujem tých dlhočižných 140 minút. I keď trošku prísnejšia ruka strihača by filmu len prospela.

Fascinuje ma prerod režiséra Francisa Lawrenca (nie, ozaj nie sú rodina ani manželia s Jennifer) od príšerných lacne gýčových Hier o život k luxusne pôsobiacej Volavke. Film pôsobí vizuálne až barokovo veľkolepo s výrazným umeleckým citom. Aj napriek takmer absencii akčných scén dokázal Francis udržať konštantné napätie. Jennifer i Joel tomu zdatne herecky sekundujú a rozhodne nerobia hanbu hereckým doskám znamenajúcich svet. K tomu si prirátajme mušketiera Jeremyho Ironsa a môžem konštatovať, že kasting sa naozaj podaril. Hudba je menej výrazná ako už v skôr spomínanej Atomic Blonde, ale to je zase pre mňa nadčasová záležitosť alá Tarantinove soundtracky, takže vo Volavke hudba síce nenadchne, ale ani neurazí. Ono zase 80tkové nemecké popové vypaľovačky by k sofistikovanému poňatiu Red Sparrow asi ani nepasovali.

„Červená volavka nabieha na vlnu silných ženských filmových hrdiniek z minulého rok. Ako nakopať zadky mužským hrdinom ukázala Charlize Theron v Atomic Blonde či Noomi Rapace vo fantastickom V utajení (2017). Jennifer Lawrence je spočiatku krehkejšia ako vymenované, ale za to je jej prerod do femme fatale silnejší. Red Sparrow je pomalý atypický špionážny film, ktorý má až umelecké črty, ale vie i prízemne uzemniť brutálnymi výjavmi. Pridať na tempe, osekať o polhodinu a vyvarovať sa klišé, išlo by kľúdne o thriller oka. Takto to ostalo na polceste, film v dačom exceluje a v inom zase horí na plnej čiare. Záleží, ako budete kritickí a všímaví, ale i napriek výhradám je film originálnym filmovým zážitkom. A to sa ráta."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Austrália, 2018, 99 min

Réžia: Michael Spierig, Peter Spierig
Scenár: Tom Vaughan, Michael Spierig, Peter Spierig
Kamera: Ben Nott
Hudba: Peter Spierig
Hrajú: Helen Mirren, Jason Clarke, Sarah Snook, Angus Sampson, Laura Brent, Eamon Farren, Finn Scicluna-OPrey

PLUSY A MÍNUSY:

+ nie je to dlhé
+ herci

- lacné l'akačky
- nulová atmosféra
- na konci som mal pocit, že sa takmer nič neudialo

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Winchester: Sídlo démonov

OBČAS TREBA VYPRÁŠIŤ STARÝCH DUCHOV ZO SKRÍŇ

Počuli ste už niekedy o starobylom obrovskom sídle Winchester? Leží v San Jose a je to jeden z najväčších duchárskych domov na svete. Začala ho stavať v roku 1884 Sarah Winchester (Helen Mirren), ktorá z neho spravila šialenú splet' pristavených zákutí, izieb, chodieb a budov. Dom naplánovala a prestavovala neprestajne až do smrti. Každá nová pristavená izba bola určená pre duchov l'udí, ktorých zabili práve zbrane Winchester (asi tam niekde behá aj duch Winnetoua). Mal to byť akýsi akt očisty, kde duchovia zomretých mali nájsť svoj pokoj a nestrašiť v našom svete.

Na prvý pohl'ad to znie ako dokonalý námet na nový horor a taký hororový guru James Wan (V zajatí démonov) by z toho určite spravil prelomový zážitok. Podarilo sa to však i bratom Spierigovcom, ktorí minulý rok sklamali s reštartom Saw série? Nebudem napínať miniatúrne tangáče na zadok sumo zápasníka, ako to robia práve bratia režiséri.

Suchá odpoveď znie nie. Poďme si rozobrať, prečo Winchester nefunguje. Ale prv menší sumár deja, samozrejme bez spoilerov.

Za doktorom Priceom (vynikajúci Jason Clarke), ktorý prežil klinickú smrť i smrť svojej snúbenice a jeho život sa zacyklil v kolotoči ópia a ľahkých dievčat, prichádza zástupca predstavenstva firmy Winchester. Dostáva za úlohu zhodnotiť duševný stav dedičky impéria pušiek lady Sarah Winchester (úžasná Helen Mirren), ktorá svoju apanáž z firmy vráža do neustáleho prerábania svojho strašidelného sídla. S nevôľou a vidinou tučného honorára prichádza do sídla Winchester a prapodivné vízie a zjavenia začínajú. Je pani domu naozaj blázon alebo duše zabitých ozaj existujú a rozohrávajú svoju diabolskú hru?

Ako hororový nadšenec sa snažím byť k tomuto podceňovanému žánru často zhovievavý a od hororu čakám hlavne jednu vec. Že vo mne vyvolá pocity... či už strach, zdesenie, očakávanie zla, zhnusenie alebo čokoľvek hraničné, čo ma vyvedie z reality všedných dní. Winchester je jediný film za posledné roky, pri ktorom som tuším chytil mikrospánok a to mi do ucha nonstop niekto chrúmal plný vál'ov nachosiek. Hlavný ťahúň filmu je natáčanie priamo v reálnom Winchester sídle (časť filmu sa natáčala priamo v dome, z ktorého je dnes turistická atrakcia, a časť v ateliéroch). Výsledok je však strašidelný asi ako hobitia nora a jediný svetlý moment je chodba plná zatlčených dverí. Bratov Spierigovcov mám síce ozaj rád, ale ako režisérov béčkových postapo scifi (Predestination, Svitanie) so zaujímavým vizuálom, a nie ako tvorcov hororov. Budovanie strašidelnej atmosféry im nejde a podmieňujú ju príbehu, čo je v hororе zbytočné. Extrémne cítim, že chceli mať z Winchesteru film

podľa Wanovho rukopisu, ale majster duchárčiny je len jeden a silené okopírovanie všetkých jeho postupov nestačí.

Celý čas sa vsádza hlavne na neúčinné ľakačky (anglicky jump scares), kedy vám sluchovod penetruje nejaká vreštiaca príšerka (ako priateľka, keď zabudnete na jej narodky), čo nie je vždy na škodu, ako ukázala minuloročná Annabelle 2. Vraždiaca bábika z Dráčika však finišovala do šialeného drsného finále, zatiaľ čo Winchester úplne vyšumí do prázdna ako sľuby politika po voľbách. Jeho tempo je síce vražedné, ale namiesto kvalitného gore, strachu či bubáka dostanete akurát vražednú nudu. Namiesto poriadneho besnenia duchov tu akurát malý chlapec s vrecom na hlave skáče hlavičky z okna a prevracia očami ako žena, ktorej naslúbujete v podniku ničivý zážitok a následne si vyzlečiete nohavice.

Bratia si napísali i scenár, ten je dobrý, pointa je pomerne originálna a je zábavné sledovať, kam film smeruje. Len tá omáčka naokolo je riedka ako polievka v školskej jedálni, čo k silnejšiemu zážitku nestačí. Tvorcovia sú multitalentovaní a Peter Spierig zložil pre film i hudbu. Tá postačuje, keď dotvára atmosféru nejakým vhodným temným ambientom či škrípavými znepokojivými tóninami. Ani jeden motív či podmaz mi však tentoraz neprebehol miechou a nevyvolal ani náznak zimomriavok či napätia.

Ale aby som len nekritizoval, Winchester má na horor fantastické prvotriedne áčkové herecké obsadenie. Prenikavé modré oči Jasona Clarka (Diet'a 44, Heydrich: Muž so železným srdcom), ktorý zahviezdil naposledy práve ako ríšsky protektor v Lidiciach, a jeho ostrý herecký výkon skvelo korenšponduje s tajomnou Helen Mirren, ktorá bola asi najvhodnejšia voľba. Len ich potenciál zostal nevyužitý. Menší plusový bodík prihadzujem i za vhodne zvolený kamerový filter a výpravu, ktoré utvárajú hodnovernú atmosféru 19. storočia.

„Winchester je nový horor od režisérov slabého JigSaw (2017), ktorý sa snaží o duchársky štýl Jamesa Wana. Režiséri až príliš silene kopíruju jeho filmové propriety a zbytočne sa snažia o originálnu pointu. Film úplne zlyháva v tempe i strašení a takýto horor je ako vyprchané virgin Cuba libre. Len kola bez bubliniek strachu, ktorá môže jemnou temnotou postrašiť slabšie dušičky, fanúšik hororu však odíde z kina sklamaný."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Taliansko / Francúzsko,
2017, 132 min

Réžia: Luca Guadagnino
Predloha: André Aciman (kniha)
Scenár: James Ivory
Kamera: Sayombhu Mukdeeprom
Hrajú: Timothée Chalamet, Armie Hammer, Michael Stuhlbarg, Amira Casar, Esther Garrel, Victoire Du Bois, Peter Spears

PLUSY A MÍNUSY:

+ toskánska kamera
+ talianská romanca
+ preslnená kamera

- pomalé tempo

HODNOTENIE:

★★★★☆

Daj mi tvoje meno

LETNÁ LÁSKA RÝCHLO VZPLANIE, ALE I VYHASNE

Letná láska je horúca. Letná láska je krátka. Letná láska je spal'ujúca. Letná láska je jednoduchá. Nepotrebuje slová. Nepotrebuje peniaze. Nepotrebuje autá, domy ani dary. Vzplanie nečakane, zhorí ako plameň na vysušenej stepi a zanechá našu dušu vyprahnutú, ale so zárodkom pre semená nepoznaného a dačoho krásneho. Spomienok, ktoré vám už nikto nevezme.

Mohol by som začat' recenziu na Daj mi tvoje meno silno sofistikovaným textom alá je to paralela metaforickej renesančnej nenaplnenej floskuly lásky v Bertolluciho preexponovanom filmovom vnímaní sveta, kde cestu k sebe vo svete plnom predsudkov nájdu dve stratené duše . Ale nemyslím si, že režisér Luca Guadagnino mal niečo také napísané vo svojom režisérskom itinerári. Call Me by Your Name síce určite nesie niektoré poznávacie prvky talianskej režisérskej vlny, ale v prvom rade ide o jednoduchý príbeh jednej neobyčajnej lásky. Íst' do kina s nádejou na nejakú mohutnú vzt'ahovú fresku by bola osudová chyba. Na to je film Daj mi tvoje meno až príliš komorne intelektuálny.

Začnem prvým upozornením, čím odfiltrujem rovno všetkých konzervatívne zmýšl'ajúcich, ktorým prekáža láska medzi rovnakým pohlavím. Nechcel som to slovo použit' ako silný a maximálne tolerantný liberál, ale jedná sa o gayromancu

(homoromanca znie asi už príliš expresívne). Takže kto odvracal tvár pri postel'ných scénach v Game of Thrones chlap vs chlap, tak tu je tiež nesprávne. Našt'astie nejde o lacnú prvoplánovú agitku alá Skrotená hora (2005) a pomerne dlho sa zdá, že ani nejde o lásku medzi rovnakým pohlavím.

17-ročný Elio (Timothée Chalamet) si užíva leto v horúcom Taliansku vo vile svojich rodičov. Tí k nim pozvú na prázdniny 24-ročného intelektuálneho a prít'ažlivého študenta Olivera (Armie Hammer) z Ameriky. Zdanlivo ich nič nespája, ale počas spoločných chvíl' medzi nimi preskočí iskra, čo na chvíl'u zmení ich životy a spojí ich dokopy.

Spolu prežívajú klasické letné radovánky a skrývajúc sa pred ostatnými nechajú precitnút' láske a vzájomnej túžbe. Spoločné kúpanie v krištál'ovo čistej vode či pospevovanie obl'úbenej popovej pesničky v sparnej noci sú momenty, ktoré ostanú im i divákovi v pamäti.

"Nestačí, že si Žid, ešte si i teplý"

Píšu sa rané 80te roky (rok 1980). Dedinčanom v Taliansku ešte občas visí nad dverami obraz vel'kého Duceho Mussoliniho. Byt' Žid a ešte s opačnou sexuálnou orientáciou je rovno cestou do pekla a k totálnemu odsúdeniu. Tomuto sa našt'astie režisér venuje len úplne okrajovo a symbolicky, ale všímavý divák to postrehne. Ústredným motívom je stále hlavne láska a jej nešt'astný koniec. Práve záverečný rozhovor medzi Eliom a jeho otcom je tým najsilnejším z celého filmu a jeho slová si kl'udne môžete skopírovat' i na Facebook ako nadčasové múdro alebo citát. Sám som si ho prehral viackrát, lebo presne vystihuje pocity straty milovaného človeka. Daj mi tvoje meno získalo Oskara za najlepší adaptovaný scenár za rok 2017 a jeho autor James Ivory sa stal najstarším držitel'om tohto zlatého plešatca v tejto kategórii. Myslím si, že zaslúžené. Dialógy vo filme sú hýbatel'om deja a nie sú to žiadne lacné presladené rečičky, na aké sme zvyknutí z hollywoodskych romancí. K tomu pomalá, farebne výrazná réžia Luca Guadagnina a máte zarobené na romantickú klasiku. Minimálne pre ešte stále utláčanú komunitu to bude určite kultový film a povinná kinojazda. Luca najbližšie plánuje remake jedného z môjho najobl'úbenejších hororov, taliansky subžáner giallo Suspiria (1977), a neviem si predstavit' vhodnejšiu vol'bu. Vd'aka jeho výraznému farebnému štýlu a citu pre atmosféru to snád' dopadne rovnako zaujímavo ako Daj mi tvoje meno a neurobí hanbu originálu.

„Daj mi tvoje meno je netradičná romanca v malej talianskej dedinke. Priamočiary príbeh jednej lásky obsahuje i jemné náznaky sociálnej kritiky a presný obraz doby. Mnohí ho prirovnávajú k tvorbe Bertolluciho, a minimálne čo sa týka použitých kamerových filtrov a zvolenej témy, určitá podoba tu je. Vo filme je hlavným posolstvom silný príbeh medzi dvoma l'ud'mi o tom, ako vie byt' láska krásna i zničujúca zároveň. Pre gay komunitu je návšteva kina povinnost', ale neol'utuje ani divák, ktorý vie ocenit' náročnejšie filmy."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Česko, 2014 - 2017, 13 h 21 min (Minutáž: 23x35 min)

Réžia: Jan Hřebejk
Scenár: Tereza Dusová, Iva Klestilová
Kamera: Asen Šopov
Hudba: Vladivojna La Chia
Hrajú: Anna Geislerová, Jiří Havelka, Hynek Čermák, Jitka Čvančarová, Anna Polívková, Radek Holub, Jana Kolesárová, Jana Švandová, Lenka Krobotová, Jaromír Hanzlík, Sebastian Jacques, Nela Bušková, Kajetán Písařovic, Tereza Osláčová, Zdeněk Mucha, Ivan Vojnár, Jana Gýrová, Jordan Haj, Martin Sitta, Matěj Ruppert, Jiří Štědroň, Petr Čadek

PLUSY A MÍNUSY:

+ herci
+ humor
+ reálne vzt'ahy

- druhá séria je o chlp slabšia
- pribudne občas trápny humor

HODNOTENIE:

★★★★☆

Až po uši 2

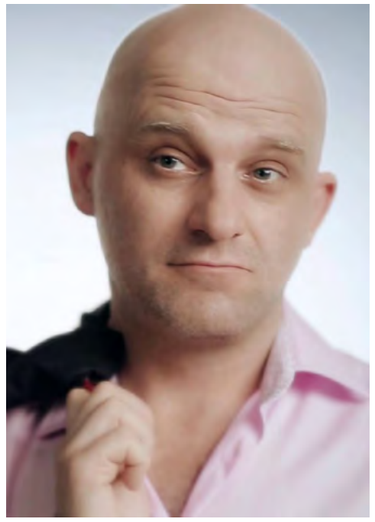
HŘEBEJK JE I SERIÁLOVÝ "BEJK"

Rekapitulácia 1. série (*****): Česi na rozdiel od nás Slovákov úspešne nabehli na vlnu kvalitných seriálov. Po depresívnej Pustine, ktorá sympaticky okopírovala atmosféru True Detective a vyzerala ako to najlepšie z Netflixu, tu je recenzia na úplne iný žáner. Až po uši je číro romanticko-komediálny epizodický seriál, kde sledujeme viacero vzt'ahov, ktoré sa najvzájom prepletajú v živote a hl'adajú si svoju cestu k láske. Kvôli recenzii na druhú sériu som nezanedbal prípravu a poctivo si pozrel i sériu prvú. Asi o siedmej ráno som s očami ako angorské morča vypol posledný diel, čo už samo o sebe svedčí o kvalitách. Je málo seriálov, ktoré dávam na jeden dúšok, a tobôž nie romantické a tuzemské.

Slávny režisér Jan Hřebejk si poctivo zobral celý seriál pod svoje náručie a postrážil si režijne všetky diely. Za toto palec hore, lebo často seriály len nalákajú na slávne meno a po úvodnej epizóde to točia rozliční režiséri a kvalita dakedy kolísa. To nie je našt'astie prípad Až po uši. Prvá séria spojí dokopy osud sympatického Jakuba (vlastní požičovňu lodí na Vltave) so Šárkou (výrazna Aňa Geislerová). Osudy oboch sa nakoniec spoja v rovnakej reklamnej agentúre. Manželia Milan a Zuzana si zase prechádzajú krízou. Milan je klasický prútnikár a ohne každú, ktorá o ňho prejaví na internete záujem. Zuzana mu neveru oplatí lesbickým vzt'ahom s jednou Slovenkou. Zuzanina kamoška Ema (Anna Polívková zo Špindla) trpí komplexami zo svojho vzhl'adu (pre potreby serialu vyzerá ozaj odpudivo) a na zoznamke si zhodou okolností narazí práve Milana, manžela Zuzany. Keď'že praktikujú náhodný sex po tme v maskách - Ema ho totiž kvôli svojim komplexom presvedčí, že je známa hviezda a potrebuje ostat' v utajení - a stretávajú sa len v zatemnených izbách hodinových hotelov, dlho nikto z nich nič netuší. Po Eme zase pasie firemný itečkár Karel, ktorý je samozrejme t'ut'mák na pohl'adanie i pohladenie. Hřebejk rozohráva moderný a realistický spletenec medzil'udských vzt'ahov, náhod a citov. Nebojí sa tém ako lesbický vzt'ah, nemanželské diet'a, pátranie po stratených rodičoch či vymyslené tehotenstvo. Až po uši je vtipné, všetkých 13 dielov má konzistentné tempo a vyrovnanú kvalitu. Lepší a našej náture bližší seriál o vzt'ahoch by ste t'ažko hl'adali.

2. séria (***)

Spoiler alert! Druhá séria nabehla exkluzívne na HBO pár mesiacov dozadu, ale čakal som na posledný diel, aby bola recenzia kompletná (už je k dispozícii celá, čo je najlepšie). Pre fanúšikov to muselo byt' dlhé trojročné čakanie, sám som doslova obe série zhltol za pár dní. Samozrejme je nemožné sa vyhnút' miernym spoilerom, takže ak sa na seriál len chystáte, recenziu odporúčam prečítat' až po pozretí. Nová séria nadväzuje presne tam, kde prvá skončila. Ema vychováva s Karlom Milanove diet'a, Zuzana sa rozišla s lesbickou masérkou, Šárkina mama grandiózne umrela po poslednej reklame, otec ju opät' opustil a okradol, ale dáva sa dokopy konečne s Jakubom (najsympatickejšia postava). Milan je na mizine po rozvode, taxikárči a stretáva sa s podivnými vlastníkmi cintorína. Tí mu radia, aby začal konat' ohl'adom Emy a svojho diet'at'a. Karel privedie na výpomoc Eme ako pestúnku svoju mamu, ktorá má bizarné predstavy o výchove. Jakub sníva o živote na lodi, Šárka mu dáva dočasne kopačky, narazí si starého seladóna (vtipná kritika zlatokopiek), aby sa okl'ukou... ale vlastne nič. Do toho prichádza ešte Jakubov arogantný kamoš, aby presne ako Pytagoras zapadol do milostného trojuholníka. Prvá séria končila pohrebom, druhá končí svadbou a tá tretia je dúfam v príprave a príde skôr ako o tri roky.



Z takého hrubého načrtnutia deja môže seriál pôsobit' zmätočne, ale Jan Hřebejk je natol'ko skusený režisér, že si ho vie postrážit'. Každá postava má svoje miesto, výrazný charakter a je zapamätatel'ná. Vlastne, ked' sa spätne obzriem, žiadna postava nie je vyslovene nesympatická a v každej si človek nájde sám seba a svoje vlastné zrkadlenie vzt'ahových vzostupov a pádov.

Lebo reálna láska je taká - často nečakaná, nepredvídatel'ná, neskutočne príjemná, ale i nel'udsky krutá a nechcene humorná. Scenár majú na svedomí dve ženy, Tereza Dusová a Iva Klestilová, a i vd'aka nim sú dialógy medzi postavami prirodzené a zábavné. Pokial' ste tiež unavení z klišovitej šablóny hollywoodskej romantiky, Až po uši je presne pre vás. Humor i tempo síce v druhej sérii občas skĺzavajú do mútnej vody Vltavy, ale stále je to poctivé vzt'ahové remeslo. Najväčším krokom spät' je pridanie klasického premierného situačného humoru na úkor väčšieho rozvoja postáv. Z prvej série som mal pocit výborného načrtnutia súčasných moderných vzt'ahov vrátane ich jemnej i bláznivej humornej kritiky.

Dvojka sa dejovo trošku zasekla na mieste a len viac menej t'aží z výborne načrtnutých a premyslených vzt'ahov prvej série. Nové postavy sú bud' nesympatické, alebo zabudnutel'né. Hřebejk vymäkkol a originálnu vzt'ahovú romantiku prehnal telenovelovým filtrom. Celé sa to našt'astie (až na pád dielov na horách) odohráva v malebných historických uličkách Prahy, mesta, ktoré sa nedá nezamilovat' si.

„Trojáčkový seriál od prvotriedneho režiséra Jana Hřebejka, ktorý dokáže pohladit' na duši i úprimne rozosmiať. Prvá séria má pomalší rozbeh, ale o to silnejší finiš a stupňujúcu kvalitu. Druhá séria je síce výrazne slabšia, ale stále je to kvalitatívne niekde úplne inde ako Ordinácie a podobné nať'ahované hlúposti. Komplexne hodnotím seriál ako celok na štyri hviezdičky a i pri druhej sérii som sa prakticky nenudil, i ked' už nastúpil trápnejší humor a viac vzt'ahovej vaty. Ale tento vzt'ahový kolotoč vás dokáže vtiahnut' a vypl'ut' emočne vyžmýkaných až na konci a až po uši v jednotlivých partnerských príbehoch."

Ján Hamlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / USA, 2018, 115 min

Režie: Alex Garland
Předloha: Jeffrey Scott VanderMeer (kniha)
Scénář: Alex Garland
Kamera: Rob Hardy
Hudba: Geoff Barrow, Ben Salisbury
Hrají: Natalie Portman, Jennifer Jason Leigh, Oscar Isaac, Tessa Thompson, Gina Rodriguez, Tuva Novotny, Benedict Wong, David Gyasi, Sonoja Mizuno, Cosmo Jarvis, Crystal Clarke
Producenti: Eli Bush, Andrew Macdonald, Allon Reich, Scott Rudin
Střih: Barney Pilling
Scénografie: Mark Digby
Kostýmy: Sammy Sheldon

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atmosféra
+ Hudební složka
+ Herečky v hlavních rolích
+ Příběh

- Občasné problémy s tempem
- Místy dialogy

HODNOTENIE:

★★★★☆

Anihilace

KONTAKT S VESMÍREM

Internetové platformě Netflix se podařil další husarský kousek. Po ulovení práv na nepříliš vydařené sci-fi The Cloverfield Paradox, ze kterého se díky obejití kin stala, i přes nepříliš působivé kvality filmu, událost letošního Superbowlu, získal exkluzivní práva na distribuci dalšího, tentokrát ještě o něco více očekávaného snímku. Po krátké distribuci v kinech se totiž přímo na Netflix dostala novinka Anihilace od Alexe Garlanda, která tak místo kin razí rovnou do počítačů, chytrých televizí a notebooků. Pokud patříte mezi předplatitele téhle služby, rozhodně si nenechte tuhle podívanou utéct.

Anihilace rozhodně byla jedním z těch snímků, na které čekalo poměrně dost filmových fanoušků. Přeci jen má Alex Garland za sebou jako scénárista skvosty 28 dní poté, Sunshine, Dredd a v neposlední řadě také Ex Machina, který byl zároveň jeho režijním debutem (byť nedávno prosákla informace, že ve své podstatě má na triku i komiksovku Dredd). Očekávání byla tedy poměrně velká. O to více překvapilo rozhodnutí snímek po omezených projekcích v Americe umístit rovnou na Netflix místo původně plánované kinopremiéry. Naštěstí se ovšem nejedná o další produkt, pro který je tento marketingový tah záchranou (jako tomu bylo v případě přinejlepším lehce podprůměrné sci-fi The Cloverfield Paradox), ale o zajímavé sci-fi, které ale rozhodně není pro každého.

Studie charakteru

Tahle novinka totiž netahá svého diváka příliš za ruku. Ta necelá dvouhodinka ve společnosti bioložky Leny (Natalie Portman) ihned otevírá poměrně komplikovanou situací, ve které se naše hrdinka nachází a rámuje tuto skutečnost samotným závěrem, kdy vysvětluje následky svého jednání počas filmu. Je ostatně zajímavé, jak Natalie Portman, která v poslední době vyzrála a prošla částečnou fyzickou proměnou, právě díky tomu dostává úplně jiný herecký projev, kde absentuje její naivita a dětská aura, která doprovázela její dřívější výkony. To má za následek všudy přítomnou nepříjemnost a nejistotu pramenící z jejího projevu.

Není to ovšem jen Portman, která ve filmu zvládá zazářit, i její herecké kolegyně zvládají diváka zaujmout a díky příběhu jednotlivých členek expedice je divák investován do příběhu a toho, co se s nimi vlastně stalo. Je zvláštní vidět film jako je tento, který nabízí hned několik silných ženských hereckých rolí (a v podstatě jen ony) a přitom má problém zaujmout diváky širšího spektra. Hollywood a diváci se tak dovolávají něčeho, o co v organické podobě (hrdinky tohoto filmu jsou přirozené, žádná nepůsobí nastrčeně nebo protěžovaně - což je problém, kterým trpí právě konkurence, snažící se hrát na tuhle linku) vlastně sami nemají zájem. A to je smutné, obzvláště v případě tohoto filmu, neboť se jedná o vskutku osobitou podívanou.

Pomalu, ale jistě

Může za to také přístup, kterým Alex Garland k látce přistupuje. Pomalu budované drama s vědecko-fantastickou rovinou, které se s ničím příliš nemaže, diváky v úvodní polovině filmu pomalu, ale jistě zamotá do příběhu expedice do neznáma, jen aby je v půli druhé mohlo začít trápit děsivými, nepříjemnými a podivnými momenty, kde zůstává lidská logika stát. V dobrém slova smyslu. Ostatně řekl bych, že některé momenty hraničí až s hororem, a to je zatraceně dobře, protože ve filmu fungují na výbornou.

Anihilace tak těží ze skvěle vybudované atmosféry, kterou jen umocňuje hudební složka tepající přesně do rytmu hutného prostředí příběhu. Připočtěte si k tomu pár momentů, kdy práce se zvukem sama o sobě vykouzlí děsivě nepříjemné momenty, o kterých si konkurence může jen nechat zdát.

Jak jsem naznačil v úvodu, tenhle mix jistojistě nesedne každému, pokud ovšem patříte mezi fanoušky sci-fi a chcete od svého filmového zážitku přeci jen něco víc než jen rozmáchlé akční sekvence a povrchní dějovou linku, pak směle do této novinky. Ta se vám totiž zaryje hluboko do paměti.

„Atmosféricky hutné, přemýšlivé a místy i docela mrazivé a děsivé sci-fi, které svým pojetím rozhodně nesedne každému. Jedná se však o jasnou volbu pro fanoušky trochu hlubších sci-fi s myšlenkou. Skvělý herecký ansámbl, výtečná atmosféra, působivá vizuální stránka a skvostná hudební složka jsou jen další argumenty, proč dát Anihilaci šanci."

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / USA, 2018, 115 min

Režie: Alex Garland
Předloha: Jeffrey Scott VanderMeer (kniha)
Scénář: Alex Garland
Kamera: Rob Hardy
Hudba: Geoff Barrow, Ben Salisbury
Hrají: Natalie Portman, Jennifer Jason Leigh, Oscar Isaac, Tessa Thompson, Gina Rodriguez, Tuva Novotny, Benedict Wong, David Gyasi, Sonoja Mizuno, Cosmo Jarvis, Crystal Clarke
Producenti: Eli Bush, Andrew Macdonald, Allon Reich, Scott Rudin
Střih: Barney Pilling
Scénografie: Mark Digby
Kostýmy: Sammy Sheldon

PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra
+ prirodzenosť
+ herci
+ myšlienkový presah

- pomalší rozbeh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Mudbound

KEĎ VOJNA DARUJE NOVÝ A ĽUDSKEJŠÍ POHĽAD NA SVET

"Vyzerá to tak, že aj také zlo, akým vojna bezpochyby je, v sebe skrýva niečo pozitívne. Napríklad niektorým zadubencom dokáže otvoriť oči a zmeniť ich k lepšiemu, aby sa tak na svet mohli pozrieť novým, ľudskejším pohľadom. A nakoniec ktohovie, možno práve vďaka vojne sa v niektorých aspektoch mení aj celá ľudská spoločnosť k lepšiemu, v prípade rasizmu určite...."

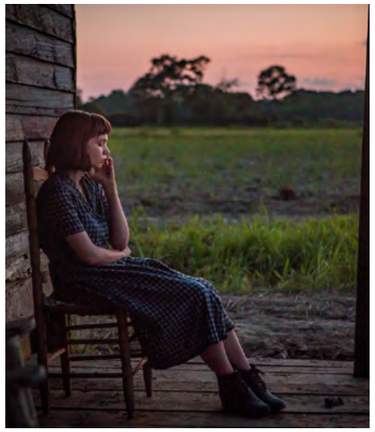
Štyri nominácie na Oscara. Dve nominácie na Zlatý Glóbus, nakoniec sa však nepremenila ani jedna. Zdá sa, akoby okolnosti tomuto filmu nepriali získanie väčšieho úspechu, čo ma trochu mrzí, pretože si podľa môjho názoru väčšie ocenenie zaslúži. A to nielen preto, že ide o výborne formálne a technicky zvládnutý projekt, ale aj vďaka obsahovej náplni a myšlienkovému presahu, ktorý film ponúkne divákovi. Zaujímavosťou pritom je, že jednu z nominácií na Oscara (najlepšia kamera) získala Rachel Morrison, v tejto kategórii vôbec ako prvá nominovaná žena v dejinách kinematografie.

Rodinná sága plávajúca v bahne ľudskej obmedzenosti

Mudbound je vo svojom jadre rodinnou ságou, ktorá je zasadená do obdobia krátko po vojne na odľahlú farmu v Mississippi. Len pre lepšiu predstavu prostredia, v ktorom sa príbeh odohráva, po celý čas sledovania filmu ma neodbytne prenasledovala myšlienka, že ako je vlastne možné, že si niekto dobrovoľne zvolí život v takých podmienkach.

Stačilo, aby trocha zapršalo a celá oblasť sa premenila na jedno veľké mazľavé blato, pričom v lete sa k tomu pridali ešte aj komáre... Farmu vlastní rodina McAllanovcov, ktorá časť svojich rozľahlých pozemkov prenajíma černošskej rodine Hapa Jacksona (Rob Morgan). A pretože vo svete práve zúri vojna, z oboch rodín odíde najmladší syn bojovať za oceán.

Obaja vojnu nakoniec prežijú a ako skutoční hrdinovia sa s veľkými ranami na duši vracajú domov. Návrat však nie je ani pre jedného z nich ľahký. Jamieho McAllana (Garrett Hedlund) trápia nočné mory a ťažké spomienky, čo rieši pitím alkoholu. Ronsel Jackson (Jason Mitchell), zase s ľútosťou zisťuje, že zatiaľ čo vo vojne farba jeho kože Európanom nevadila, tu v Amerike je tmavá pokožka stále veľký problém a na každom kroku sa stretáva s apartheidom. Ako jediný mu rozumie iba Jamie McAllan, ktorý sa tak stáva jeho najlepším priateľom. Ich kamarátstvo sa však nepozdáva miestnym bielym starousadlíkom, vrátane vlastnej McAllanovej rodiny...



Pomalší rozbeh, ktorý má jasný cieľ

Do prvej tretiny stopáže som mal síce pocit, akoby sa film stále len rozbiehal, no bez očakávaného úspechu, avšak našťastie ma tieto prvé minúty ani nenudili, pretože tu nie je núdza o zaujímavé situácie. Hlavne počiatočné interakcie oboch rodín vzhľadom na ďalší vývoj príbehu boli z tohto pohľadu dôležité.

Toto lenivé tempo, aj keď trocha otravné, má preto svoj význam, pretože do určitej miery participuje na utváraní dejovej linky, čo sa prejaví hlavne v druhej polovici. Divák má aspoň dostatok času priblížiť sa postavám. S príchodom oboch hrdinov z frontu sa však film radikálne presúva na vyššiu kvalitatívnu úroveň, pričom sa zrýchľuje i tempo príbehu, takže počiatočné rozpačité pocity ihneď miznú.

Niekde v týchto miestach príbehu som si uvedomil, že takto to asi predsa len malo byť – pomalší rozbeh, ktorý je predvojom a prípravou na niečo ovľa dramatickejšie.

Téma rasizmu v inom prevedení

Čo sa týka ostatných postáv, možno si niekto povie, že je ich tu až zbytočne veľa, no i napriek tomu, že ide prevažne o menej známe a neopozerané tváre (až na Carey Mulligan a Jasona Clarkea), ani jedna z nich po hereckej stránke nesklamala.

Aj vďaka nim celá tá južanská obmedzenosť dostala ďalší rozmer, čo sa prejavilo predovšetkým na uhrančivej, podmanivej atmosfére, z ktorej priam sálali smútok, depresia a bezmocnosť.

Vnímavejší divák tiež ľahko pochopí, že nejde len tak o obyčajné rozobratie témy rasizmu vo filme, ale že si tento film ide svojou vlastnou cestou, pričom v súčasnosti už pomerne dosť otrepaný námet sociálnej nerovnosti a rasizmu dokázala režisérka vyjaviť bez zvyčajnej nátlakovej sentimentality a všeobecnej černošskej „uplakanosti" nad nespravodlivosťou bielych.

Všetko to bahno okolo týchto tém skrátka k divákovi vyviera veľmi prirodzene a nenútene, čo má v konečnom dôsledku aj silný emotívny dopad, najmä v závere. Film nesúdi, nie je na žiadnej strane a na nikoho netlačí, len sprostredkováva informácie a záverečné posúdenie

nechá výhradne na divákovi, čo mne osobne bolo veľmi sympatické.

Sľubná budúcnosť autorskej dvojice

Duo réžie v podaní Dee Rees a kamery, za ktorou stála už zmienená talentovaná Rachel Morrison, rozhodne príjemne prekvapilo. Ani by ma len nenapadlo, že sa tieto dve ženy budú tak skvele dopĺňať a že spolu dokážu navodiť tak jedinečnú atmosféru. Avšak Mudbound neponúkne divákovi iba vynikajúcu technickú úroveň, dokáže zaujať aj nenúteným a prirodzeným podaním v súčasnosti už pomerne otrepaných tém.

„Mudbound nepoteší iba výborne zvládnutou technickou a formálnou stránkou, ale jeho veľká devíza spočíva hlavne v neotrepanom a prirodzenom podaní témy rasizmu, ktorá sa v poslednom čase rozoberá stále častejšie. Preto je čoraz náročnejšie prísť s niečím sviežim. Na druhú stranu môže niekoho odradiť pomalšie tempo v úvode, ktoré však podľa môjho názoru má svoj význam."

Richard Zona

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Německo, 2017, 8 h 20 min
(Minutáž: 10x50 min)

Režie: Baran bo Odar
Scénář: Baran bo Odar, Jantje Friese, Martin Behnke
Kamera: Nikolaus Summerer
Hudba: Ben Frost
Hrají: Oliver Masucci, Karoline Eichhorn, Jördis Triebel, Louis Hofmann, Maja Schöne, Stephan Kampwirth, Daan Lennard Liebrenz, Andreas Pietschmann, Deborah Kaufmann, Tatja Seibt, Lisa Vicari, Hermann Beyer, Moritz Jahn, Walter Kreye, Peter Benedict, Christian Steyer, Leopold Hornung, Ella Lee, Ludger Bökelmann, Christian Pätzold, Anne R... (více)
Střih: Robert Rzesacz
Scénografie: Udo Kramer
Masky: Monika Münnich

PLUSY A MÍNUSY:

+ temná atmosféra
+ scenár
+ herci
+ réžia

- náročná orientácia v príbehu

HODNOTENIE:

★★★★☆

Dark

EXISTUJE PEVNE URČENÝ OSUD, ALEBO MÁME SVOJU BUDÚCNOSŤ VO SVOJICH RUKÁCH?

Je výborné, že streamovací gigant Netflix podporuje originálne projekty nielen v Amerike, ale aj inde vo svete. Zatial' desat'dielny seriál Dark je toho svetlým príkladom. Ide vlastne o prvý seriál z Nemecka produkovaný Netflixom.

Mnohí seriál Dark prirovnávajú k nedávnej hitovej seriálovej bombe Stranger Things, no podl'a môjho názoru majú tieto dva projekty len málo spoločného. Oba príbehy sú mysteriózne ladené a zasadené do osemdesiatych rokov, Dark si však ide svojou vlastnou cestičkou.

Komplikovaný príbeh náročný na pozornost'

Príbeh na prvý pohl'ad nevyzerá vel'mi zložito. Winden je pokojné nemecké mestečko, v ktorom sa až na pár nepodstatných incidentov už dlho nestalo nič, čo by stálo za zmienku. Zmiznutie jedného miestneho chlapca však obyvatel'ov vytrhne zo zimného spánku a začne sa tak horúčkovité pátranie polície i obyčajných občanov. Nešt'astná udalost' sa následne stane ešte zamotanejšou, ked' si Ulrich (Oliver Masucci) všimne súvislostí s podobným zmiznutím spred 30 rokov. Avšak táto jednoduchá príbehová premisa za sebou skrýva nesmierne komplikovaný a prepracovaný viacvrstvový dej, v ktorom sa nepozorný divák stratí ako nič. Hlavná dejová linka sa rozbieha do troch rôznych časových línií, a tie si musí dat' divák do súvislostí, ak si chce niečo odniest' aj z pointy. Problém preto nie je iba to, že tu vystupuje vel'a postáv, omnoho náročnejšie je zapamätat' si aj ich mladšie, resp. staršie verzie a tieto tváre si správne priradit' k jednotlivým postavám hlavnej časovej roviny (súčasnost'). Miestami som mal v hlave riadny guláš.

Expresné nastolenie neodbytných otázok

Aj napriek všeobecnej zložitosti deja a náročnosti na pozornost' diváka príbeh upúta hned' od prvých minút. Napríklad hned' v prvej scéne máme možnost' sledovat' tajomnú samovraždu, pri ktorej vyvstane razom niekol'ko otázok, ktoré okamžite začnú dráždit' zvedavost'. Prečo? Ako? Čo to ten nešt'astník napísal?... a podobne. Tie sa potom stávajú hnacím motorom mysterióznej atmosféry, ktorá, ako príbeh pokračuje, postupne graduje a vrcholí vo finálnej scéne, ktorá sl'ubuje zaujímavé pokračovanie tohto seriálu.

Žiadne citové vydieranie

Ani k hereckému obsadeniu nemám žiadne námietky. Všetko tu je však o osobných sympatiách. Niekomu je

napríklad postava chlapca v hlavnej úlohe (Louis Hofmann) v žltej vetrovke sympatická, niekomu zase nie.

Čo sa mňa týka, vedel by som si na jeho mieste predstavit' aj iného herca, ale zas musím uznat', že po hereckej stránke zvládol svoju postavu Jonasa Kahnwalda celkom dobre. To isté sa dá povedat' aj o vedl'ajších detských či dospelých postavách.

V tomto smere vyčnieva jedine výkon už zmieneného Olivera Masucciho, bez ktorého by seriál nebol tým, čím je. Jeho výrazná osobná charizma dodala celému príbehu ešte vyššiu mieru pútavosti.

Osobne mi bolo tiež sympatické, že sa jednotlivé charaktery nesnažili citovo vydierat' diváka – ide všetko o postavy temné, uzavreté a t'ažko definovatel'né. A to až do takej miery, že je často náročné hoci čo i len k jednej z nich zaujat' osobnejší postoj či si ju nebodaj dokonca obl'úbit'. Aj tento aspekt prispieva k celkovej mysterióznej a temnej atmosfére filmu.

Zaujímavý koniec série sl'ubuje ešte temnejšie pokračovanie

Prvý nemecky hovoriaci seriál priamo pre Netflix rozhodne v každom smere príjemne prekvapil. Náročnejší divák, ktorý sa vyžíva v komplikovanom deji na báze rôznych časových slučiek a mysterióznych atmosferických záležitostiach, si tu príde na svoje. Pre ostatných je však práve toto jedinou vel'kou nevýhodou, pretože dôraz na pozornost' je tu naozaj vel'ký. Podl'a mojej mienky treba celý seriál pozriet' s čo najmenej prerušeniami v sledovaní, inak reálne hrozí, že sa zamotáte v deji a už sa z neho nevymotáte. Čo je však dôležité, otvorený zaujímavý koniec prvej série sl'ubuje ešte temnejšie divadlo v sérii druhej, ktorá je ohlásená niekedy koncom tohto roka.

„Zatial' desat'dielny seriál, ktorý má ambície divákovi zamotat' hlavu. Ide o prepracovaný a výborne napísaný sci-fi príbeh, ktorý je navyše ešte aj zabalený do vt'ahujúcej temnej atmosféry, ktorá nedá vydýchnut'. Na druhú stranu je ale tento projekt náročný na pozornost', stačí málo a divák sa v príbehu a v jednotlivých postavách stratí. Potom už sa to klbko súvislostí rozmotáva len t'ažko. V takom prípade pomôže iba opakovaná projekcia. "

Richard Zona

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Ava McCarthy
– Mŕtve tajomstvo

Rok vydania: 2017
Žáner: beletria

PLUSY A MÍNUSY:

+ čitatel'sky nenáročná

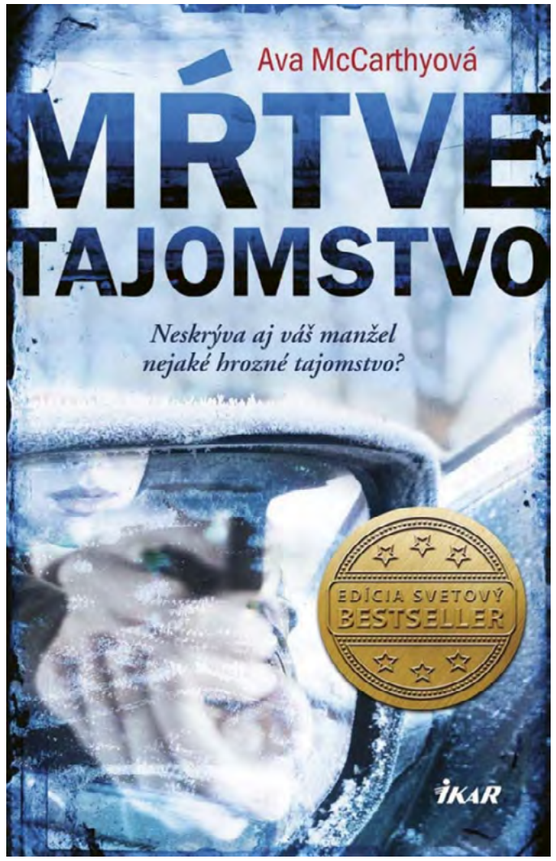
- klišé

- l'ahko predvídatel'ný príbeh

- neuveritel'né charaktery

HODNOTENIE:

★★☆☆☆



Mŕtve tajomstvo

VRAŽDY MÁME V RODINE

Román na hranici detektívky, krimi a trileru zachytáva život Jodie, ktorá zist'uje, že sa vydala za nesprávneho muža. Celkom prekvapivo, mŕtve tajomstvá vyplávajú na povrch. A tak sa úplne nečakane, podobne ako v týchto riadkoch, ocitnete v spleti klišé.

Príbeh hlavnej hrdinky sa začína in medias res. Jodie chce zastrelit' svojho zdanlivo dokonalého manžela Ethana, a potom zabit' i seba. Má na to, ako inak, správny dôvod. Domnieva sa, že Ethan zabil ich trojročnú dcéru Abby. Z „retrospektívnych rodinných obrázkov" sa dozvieme, že Jodie sa po niekol'kých rokoch spokojného manželstva cíti manželom obmedzovaná a manipulovaná. Preto sa ho rozhodne opustit', načo Ethan reaguje manželským okom za oko a Jodie navždy zoberie milovanú dcéru. Polícia prípad uzavrie ako utopenie sa. Hrdinka ale žije v presvedčení, že jej manžel zabil vlastnú dcéru. Ako to v živote (a v takýchto príbehoch) chodí, nikto jej neverí. V rámci vyrovnania manželského skóre, zub za zub, Jodie chce poslat' manžela do hrobu. Vražedné plány sa jej vymknú spod kontroly a ocitá sa za mrežami.

Pred nami sú „strhujúce väzenské rozhovory a opisy" st'aby vytrhnuté z akejkol'vek kriminálky.

Jodie zaváhala, pri d'alšej otázke sa jej rozbúšilo srdce.
„Keby som potrebovala pas, vedela by si mi ho zaobstarat'?"
Dixie znova zastala: „To myslíš vážne?"
Pohl'adom skúmala Jodinu tvár a len zastonala, ked' videla jej výraz.
„Toto je fakt strelené. Vieš, čo by povedala Mama Ruth? Nebojuj proti tomu, odsed' si trest a vypadni. Niečo na tom je. Ak to zahráš dobre, o pár rokov môžeš odtial'to vypadnút'."
Jodie odvrátila pohl'ad. Za pár rokov, počas ktorých bude Ethan žit' a dýchat', jeho stopa vychladne a Abby bude stále mŕtva. Zat'ala sánku.
Dixie znova zahrešila. „Poznám ten tvoj zat'atý výraz. Ty ma vôbec nepočúvaš, čo?"
„Potrebujem pas. A nejaké oblečenie."
Dixie zafučala, hl'adela na oblohu. Oblaky nad nimi sa sfarbili do levandul'olosiva, nafúkli sa, hrozilo, že sa spustí snehová fujavica (McCarthy, 2017, s. 70).

„Nečakaný" zvrat do príbehu prináša novinár Novak s konšpiračnou teóriou, čo sa skutočne stalo. Vravíme si, ak to takto naozaj bolo, naložila si si, Ava McCarthy, ked' to budeš na konci vysvetl'ovat'. Máš, ako ti to povedat', isté logické diskrepancie. Zázraky sme nečakali, zázraky neprišli. Jednoducho, nevyšlo, nedotiahlo sa. Ale nezabudlo sa napísat', že všetci žili št'astne až na veky večité.

Bonus pre lúskajúcich čitatel'ov, autorka čitatel'a „zaskočí" na pol strany – odhalí mŕtve tajomstvo (čitatel' ho ale už niekol'ko kapitol tušil). Čitatel' predýcha, zamyslí sa, kde boli vysvetlené nejasnosti z úvodu – neboli – a dočíta happy ending.

Mnohé internetové komentáre označujú román za čitatel'sky strhujúci a výnimočný, v ktorom Ava McCarthy preukázala svoje pisatel'ské majstrovstvo. Pre nejedného je kniha pútavá a l'ahko sa čítajúca. Pre autorku recenzie nezaujímavá nielen dialógmi, ale aj opismi, a zároveň tak vel'mi predvídatel'ná. Od svetového bestselleru očakávala omnoho viac. Avšak knihe neodopiera nevšednost' príbehu. Na druhej strane, to, čo sa jej priečilo najviac, boli vylíčené postavy a neuveritel'nost' jednotlivých charakterov.

Teda na stole je rozhodnutie, kúpit' si knihu s nálepkou „svetový bestseller", cez klišé sa dostat' k odhaleniu „vel'kého mŕtveho tajomstva" (stačí si prečítat' záverečné kapitoly) a ne/tešit' sa, že máte v knižnici rýchlo prečítaný „svetový bestseller". Alebo si uvedomit', že v podstate je všetko (vrátane týchto riadkoch) okolo nás klišé.

„Oddychové čítanie na cesty hromadnou dopravou. V príbehu sa nestratíte vd'aka predvídavému deju a jednoduchému štýlu."

Margita Vojtkul'áková

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Stephen King
– Koniec hliadky

Rok vydania: 2017
Žáner: dobrodružstvo, trilery, krimi, detektívky

PLUSY A MÍNUSY:

+ napínavý dej

+ známe hlavné postavy

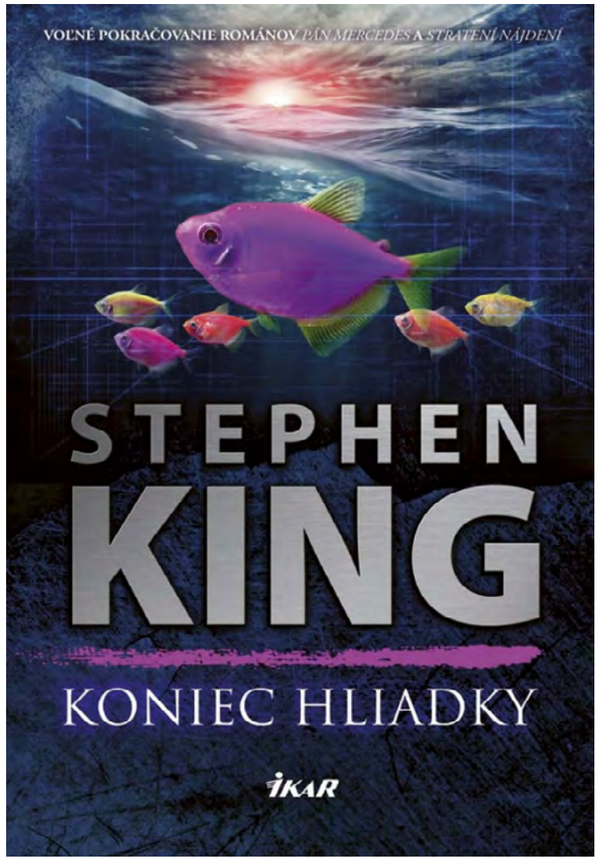
+ krátke kapitoly a rozdelenie knihy na viac častí

+ zaujímavá obálka knihy

- slabší záver

HODNOTENIE:

★★★★☆



Koniec hliadky

ZASTAVTE VRAHA S MERCEDESOM

Pokračovanie Pána Mercedesa a Stratených nájdených sa odohráva desat' rokov po útokoch Bradyho Hartsfielda. Kto čítal Pána Mercedesa, určite vie, ako neslávne skončil Brady, známy ako vrah s mercedesom. No po rokoch strávených v nemocnici a podávaní experimentálnych liekov sa preberá, aby dokončil, čo začal. Proti nemu stojí poslednýkrát Bill Hodges, detektív na dôchodku spolu so svojou kolegyňou Holly Gibneyovou. Dámy a páni, fanúšikovia Stephena Kinga, máte sa na čo tešit'. Koniec hliadky je blízko.

Z kómy sa prebral ešte silnejší a hrozivejší. Svojou chorou mysl'ou dokáže hýbat' predmetmi v nemocničnej izbe, strašit' personál a po úmornom tréningu aj prenikat' do mysle jednotlivcov, aby ich dohnal k samovražde. Brady Hartsfield sa chystá dokončit', čo začal pred mnohými rokmi. Plánuje, ako sa Hodgesovi pomstit' za to, že ho pred niekol'kými rokmi zastavil. O život už pripravil niekol'kých l'udí, ktorých sa mu predtým nepodarilo zabit', a jeho odveká fascinácia samovraždami mu vnukne nápad, ako to všetko spravit'. Hoci sa nemôže vel'mi hýbat', pomocou novoobjavených mentálnych schopností vytvorí plán, ktorý ho má zapísat' do krvavej histórie.

Po prečítaní anotácie som bola spočiatku skeptická. Naznačené „sci-fi" riešenie nekorešpondovalo s dovtedy reálne vyobrazeným príbehom. To sa však zmenilo, akonáhle som začala knihu čítat' a chápat' majstrovstvo Stephena Kinga. Hlboká poklona. V knihe sa vcelku nereálne vraždenie pomocou mentálnych schopností stalo realizovatel'né a rovnako ako kniha Pán Mercedes, aj Koniec hliadky bude v nadšených čitatel'och Kinga rezonovat' ešte hodnú chvíl'u po dočítaní.

Dej je od začiatku napínavý a vhodí vás rovno do prítomnosti, kedy vrah Brady je zavretý na klinike a spriada svoje plány na dokončenie svojho šialeného plánu.

Odkedy som prečítala zopár kníh od Stephena Kinga, očakávam od jeho d'alších kníh určitú úroveň napätia a zápletky, ktorej rozuzlenie ma doslova šokuje a priklincuje ku knihe, pokial' ju nedočítam. Tak to bolo aj v prípade tejto knihy.

Čitatel'om ale odporúčam najprv si prečítat' Pána Mercedesa a až potom sa pustit' do Konca hliadky. Predchádzajúca čitatel'ská skúsenost' s hlavnými charaktermi mi pomohla vžit' sa do kože postáv a knihu som čítala stranu za stranou. Napätie sa stupňovalo striedaním rozprávania raz zo strany vyšetrovatel'ov a raz zo strany „zloducha" príbehu.

Kniha nemá zdĺhavé kapitoly a je rozdelená na viacero častí. Práve nevel'ké kapitolky a striedavé vnímanie reality zo strany dobra a zla ma (v dobrom) nútili dočítat' knihu vo vel'mi krátkom čase. Štýl, akým je kniha písaná, drží čitatel'ov v napätí až do samého konca.

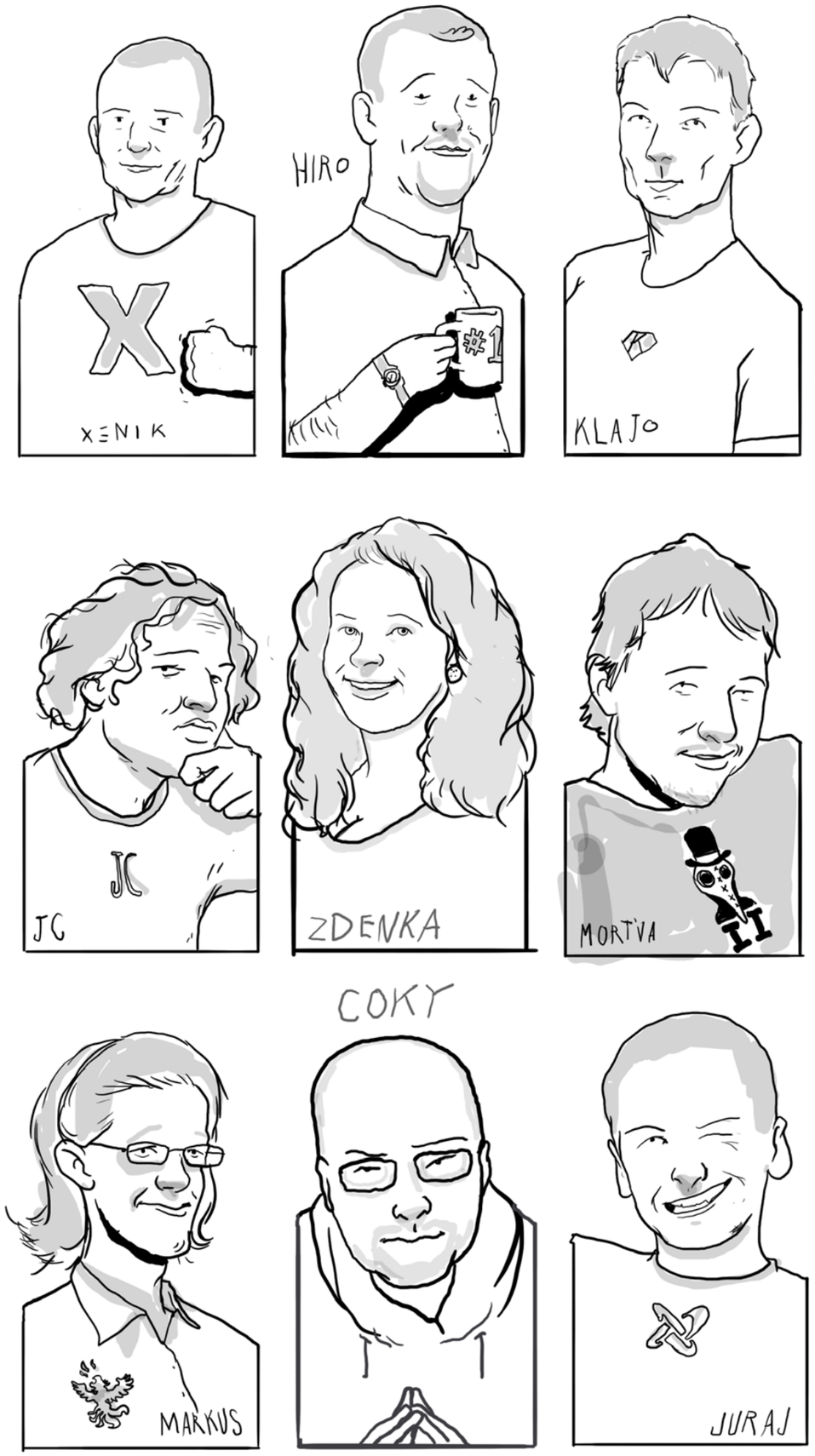
Klobúk dole pred Kingovým majstrovstvom príbehu. Hlavní hrdinovia si zo začiatku nevedia spojit' súvislosti medzi tým, čo sa deje s l'ud'mi v meste, a komatóznym vrahom s mercedesom. Výborne premyslený naratív rozhodne zaujme a tak ako mne, aj vám prilepí ruky i oči ku knihe.

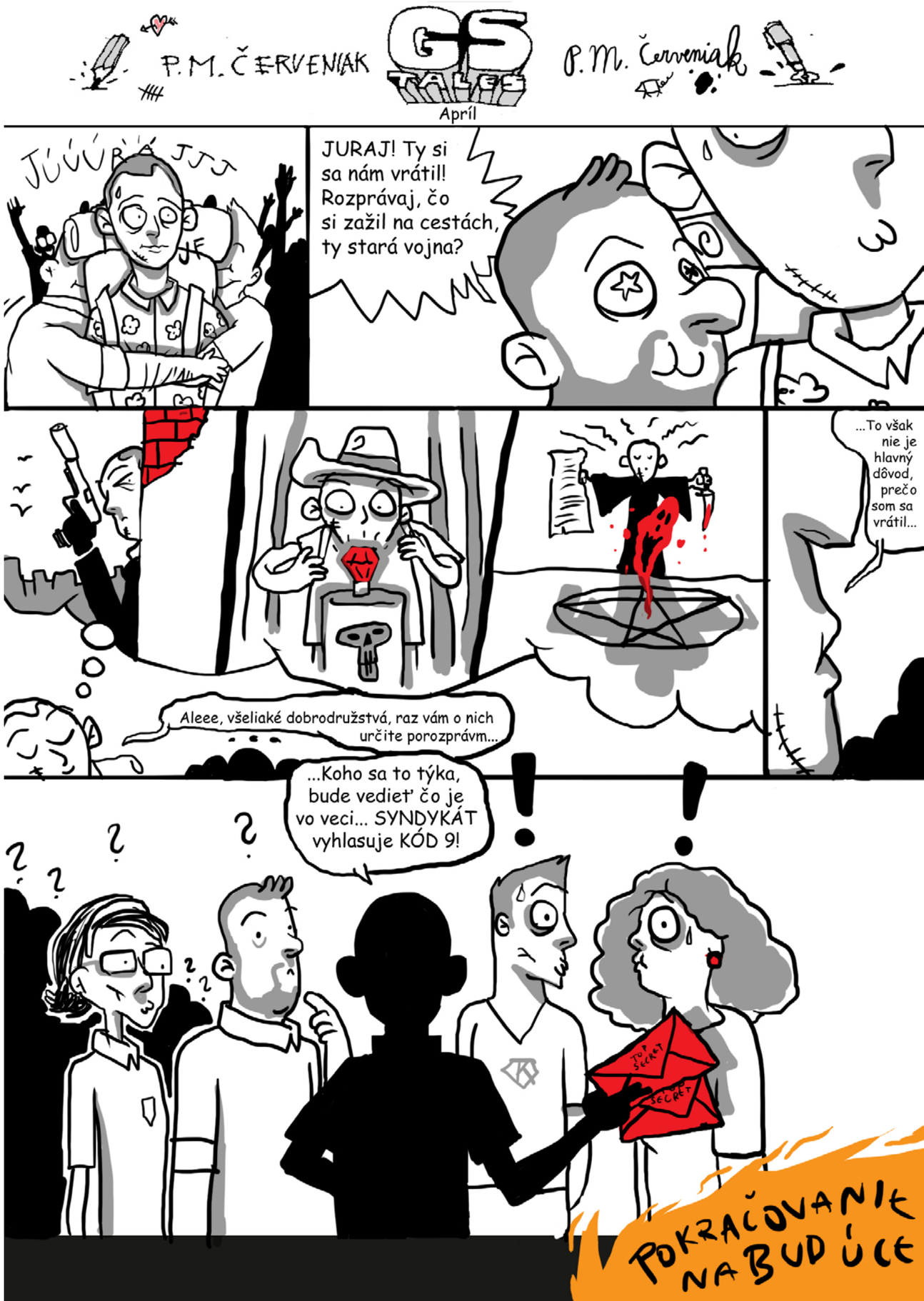
Azda jediným mínusom tejto skvelej knihy je jej záver. Akcia a vypäté situácie príbehu rozhodne presvedčia čitatel'ov o kvalite textu z pera Stephena Kinga. Celú fiktívnu časť autor poňal vel'mi realisticky a knižná chémia je výnimočne presvedčivá, ale koniec príbehu ma sklamal. Očakávala som fenomenálny záver, ktorý by mi nedal dýchat'.

No celkový dojem z knihy určite nesklame a odporúčam ju nielen fanúšikom král'a hororových príbehov, ale všetkým, ktorí majú radi intenzívnu akciu a neutíchajúce napätie sršiace zo všetkých stránok.

„Napínavý záver trilógie v podobe tejto knihy, vás nenechá na pokoji, kým sa nedostanete na jej úplný koniec."

Katarína Hužvárová


X
XENIK
HIRO
KLAJO
JC
ZDENKA
MORTVA
COKY
MARKUS
JURAJ


P.M. ČERVENIAK
GS TALES
Apríl
P.M. Červeniak
JÚÚÚÚÚÚ JUJ
JF
JURAJ! Ty si sa nám vrátil! Rozprávaj, čo si zažil na cestách, ty stará vojna?
...To však nie je hlavný dôvod, prečo som sa vrátil...
Aleee, všeliaké dobrodružstvá, raz vám o nich určite porozprávm...
...Koho sa to týka, bude vedieť čo je vo veci... SYNDYKÁT vyhlasuje KÓD 9!
TOP SECRET
POKRAČOVANIE NABUDÚCE