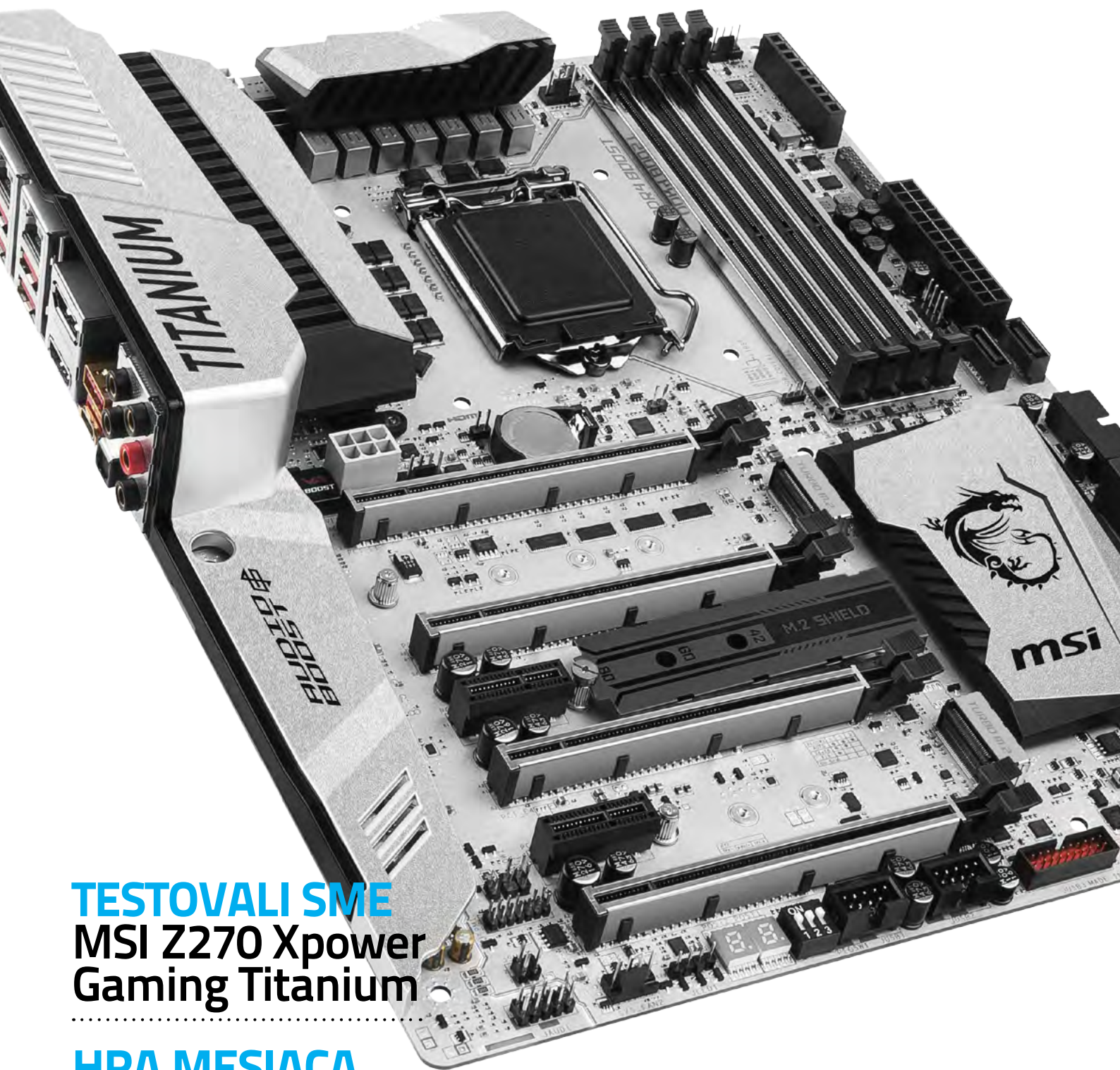


GENERATION



TESTOVALI SME
MSI Z270 Xpower
Gaming Titanium

.....

HRA MESIACA
Crash Bandicoot
N. Sane Trilogy

.....

VIDELI SME
Vojna o planétu opíc

.....

GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarská 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 BätpraNorbert Bitto, Mário
Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkol', Matúš Bedňarik, Lukáš
Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Záborská,
Patrik Kondáš, Františka Gíbalová, Radoslava Uškertová,
Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Liška, Ján Hamlik,
Michaela Medved'ová

SPOLUPRACOVNÍCI

Marek Liška

GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Juraj Moudrý, DC Praha

E: grafik@gamesite.sk

Titulka

MSI Z270 Xpower Gaming Titanium

MARKETING A INZERCIA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: +421 - 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazin 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 tlačene 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 článkov a textov dodaných redakcii
tretou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední
výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná
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

■ Anthem vyzerá skvele. O tom žiadna. Je super, že sa Bioware ukázalo vo forme, no zároveň je to tak trochu divná situácia. Problémom je totiž v hre Mass Effect Andromeda. Konkrétne v tom, že štúdio, ktoré bolo za hru zodpovedné, skončilo. Bolo teda pohltené EA Motive.

To znamená, že všetky "loose ends" z Andromedy ostanú nedokončené. Veľa fanúšikov je z tejto informácie našťavaných, lebo podľa nich bola Andromeda bola hodená pod autobus v prospech Anthemu.

A to nie je dobre nie len s ohľadom na dôveru voči Bioware, ale aj voči úspešnosti Anthemu. Ach tá kratkozrakosť vydavateľov.

Pre herných fanúšikov prichádza v auguste ďalší herný sviatok. Je tu Gamescom a Gamesite.sk bude pri tom. Tešte sa na veľa noviniek a reportáži priamo z miesta. Tak dovidenia.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



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

Testujeme na PC, ktoré obsahuje komponenty týchto značiek:



msi



Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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

Cloud Stinger

Lightweight Comfort
Heavyweight Sound



Weighs only 275g



Signature memory foam ear cap
Ideal for prolonged gaming



50mm directional driver
Gaming-grade sound quality



Rotate in 90° angle
Provide a better fit



Volume control slider
Intuitive design for easy access



Adjustable steel headband
Built for durability and stability



Noise cancellation mic
Convenient swivel-to-mute design



HyperX is a division of Kingston.
Hyperxgaming.com

©2016 Kingston Technology

All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.





Overwatch: Doomfist

Fanúšikovia sa dočkali, Doomfist konečne prichádza do Overwatch.

Tento legendárny člen organizácie Talon a nositeľ špeciálnej „rukavice“ zamieri na bojiská Overwatchu už čoskoro. Momentálne si jeho schopnosti môžete vyskúšať na PTR serveri na PC.

Doomfist má v Overwatch pozíciu ofenzívneho hrdinu a je vyzbrojený sériou zaujímavých schopností.

Jeho primárna zbraň je Hand Canon, teda ručný kanón. Má štyri

náboje, ktoré sa po vystrelení automaticky regenerujú.

Alternatívna abilita je Rocket Punch, ktorý sa stlačením tlačidla nabije. Podľa miery nabitia sa potom Doomfist vrhne dopredu a zasiahne každého, kto mu stojí v ceste. Rocket Punch dáva viac poškodenia, pokiaľ obeť zasiahne stenu na mape. E a Ctrl schopnosťami sú Rising Uppercut a Seismic Slam.

Spolu vytvoria zaujímavé kombo. Rising Uppercut zdvihne

nepriateľov pred Doomfistom do vzduchu (spolu s ním) a Seismic Slam ich zase „zatlačí“ do zeme a odhodí nepriateľov vo svojom okolí.

Ultimátna schopnosť Doomfista sa volá Meteor Strike. Doomfist sa po stlačení Q zdvihne do vzduchu a hráč si na zemi zvolí oblasť jeho dopadu, ktorý dáva veľké poškodenie.

Doomfist má ešte pasívnu schopnosť zvanú The Best Defense. Keď dáva poškodenie nepriateľom prostredníctvom jeho schopností, dostáva dočasný štít.



Star Wars Battlefront 2

Unikli hrdinovia

■ **Zoznam nie je ešte kompletný, avšak privítame niekoľko nováčikov.** Star Wars Battlefront 2 vyjde už tento rok v novembri a momentálne sa hra nachádza vo fáze uzavretej bety. K starým známym z prvej hry pribudli nové tváre zo siedmej epizódy a tiež hlavná hrdinka SW Battlefront 2 kampane. Tu je zoznam zatiaľ známych hrdinov: Boba Fett, Han Solo, Leia, Luke, Bossk, Chewbacca, Darth Vader, The Emperor, Grievous, Iden, Kylo Ren, Lando, Maul, Pasma, Rey, Yoda. V hre by mal byť aj Finn, ako potvrdilo EA, no na zozname nie je. Je tak možné, že sa dočkáme ešte ďalších ohlásení obľúbených hrdinov.



Dying Light oživa

DLC-čka zdarma

■ **Dying Light ešte stále hrá každý týždeň pol milióna ľudí a vývojári sa rozhodli všetkých fanúšikov odmeniť dodatočným obsahom zadarmo.** Podľa slov vývojárov sa fanúšikovia môžu tešiť počas jedného roku na 10 nových DLC, ktoré do hry pridajú nebezpečných nepriateľov, nové udalosti, záhady a oveľa viac. Na ukážku toho, čo nás v Dying Light najbližší rok čaká, bude vydané DLC #0, ktoré sa nepočíta medzi 10 plánovaných DLC. Vývojári z TechLand tvrdili, že vývoj na Dying Light bol ukončený a pracujú na dvoch nových hrách, na ktoré si tým pádom počkáme asi o niečo dlhšie.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...v týchto dňoch fanúšikov Hearthstone určite potešila správa o novom L'adovom festivale.

Hráčov po príchode uvíta Frost Lord, ktorý im oznámi, že môžu zadarmo vstúpiť do arény a získať balíček k novému rozšíreniu Knights of the Frozen Throne.

■ ...síce vieme, že nové Call of Duty WWII vyjde 3. novembra, no nevedelo sa, či bude obsahovať aj obľúbený Zombie mód.

To už teraz vieme na isto a je sa na čo tešiť. Hororová atmosféra, nacisti a mnoho ďalšieho nás čaká už v zime!

■ ... už 11. augusta vyjde hra, ktorá na konzolách nemá konkurenciu.

RTS stratégia Sudden Strike 4 je už za rohom a hráči RTS-iek sa môžu začať pripravovať svoje konzoly na žánr, ktorý ešte nevideli.

Batman

Kvalitná adventúra Batman od Telltale príde v druhej sezóne 8. augusta na PC, PS4 a XONE. Celá séria sa volá The Enemy Within, pričom prvý diel ponesie názov The Enigma.



Lords of Fallen 2

Vo vývoji je pokračovanie hardcore RPG Lords of The Fallen 2. Hra určite vyjde, no pracuje na nej podstatne menej ľudí, a tak to potvrdzuje o niečo dlhšie. Snád to nebude mať vplyv na obsah.



Nový Splinter Cell

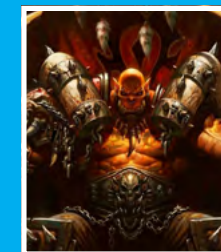
Síce nie je nič oficiálne, no generálny riaditeľ Ubisoftu sa nechal počuť, že na Splinter Cell sa v rámci série aktuálne pracuje na rôznych veciach a verziách a ohlásenie je len otázka času.



Garrosh

Do Heroes of the Storm – Blizzard MOBY sa chystá bývalý vodca hordy.

Na PTR sa ho hráči dočkajú už 31. júla a pôjde o húževnatého asasína.



HyperX Alloy FPS Pro a Alloy Elite



HyperX predstavilo dva nové prírastky do svojho radu herných klávesníc, ktoré získali mnohé ocenenia a ktoré používajú hráči eSports na špičkovej úrovni. Ich úplné názvy sú HyperX Alloy FPS Mechanical Pro Gaming Keyboard a Alloy Elite Mechanical Gaming Keyboard.

HyperX dodáva všetky druhy herných zariadení, ktoré majú tvoriť bezkonkurenčnú hernú súpravu. Klávesnica HyperX Alloy sa môže pochváliť mechanickými spínačmi Cherry MX, svetelnými efektmi, stopercentným anti-ghostingom (podporou súčasného stlačenia viacerých klávesov naraz) a rámom z pevnej ocele pre skvelý pocit pri hraní, aký skalní hráči od značky HyperX očakávajú.

Mechanická herná klávesnica Alloy Elite má červené LED podsvietenie tlačidiel, lištu s 18 LED na svetelné efekty podľa individuálne nastaviteľných režimov a 6 prednastavených režimov podsvietenia. Odolnosť klávesnice Alloy Elite zaručuje solídny oceľový rám. K dispozícii sú aj samostatné tlačidlá na ovládanie

multimédií a veľké rolovacie koliesko spolu s tlačidlami na rýchle voľby nastavenia jasu, svetelných efektov a herných režimov.

Klávesnica Alloy Elite má navyše prechodný port USB 2.0, textúrované tlačidlá WASD v titánovej farbe a plnú podporu stlačenia viacerých kláves naraz. Nie je potrebné inštalovať žiadny softvér - klávesnica Alloy Elite je pripravená pre pripojenie „plug-and-play“ a kvôli ešte väčšiemu pohodliu počas hry má opierku na zápästie, ktorú možno odňať.

Nová mechanická herná klávesnica Alloy FPS Pro je určená hráčom, ktorí dávajú prednosť verzii bez numerického bloku. Jej výhodou pre hráčov „strieľačiek“ (FPS hier) sú menšie rozmery, vďaka čomu majú viac priestoru na stole na pohyb s myšou a nič im nebráni posunúť sa na profesionálnu úroveň. Klávesnica Alloy FPS Pro je vytvorená pre profesionálne tímy eSports a zapálených hráčov, ktorí dávajú prednosť kompaktnějšímu prevedeniu. Je tak ideálna na hranie na cestách.



Spoločnosť GIGABYTE predstavila základnú dosku AB350N-Gaming WIFI založenú na čipsete AMD B350.

Okrem podpory Smart-Fan 5, hybridného headeru pre ventilátor, funkcie RGB Fusion a komponentov serverovej úrovne od spoločnosti International Rectifier sa môže novinka pochváliť tým, že je navrhnutá pre optimálnu kompatibilitu s chladičom Wraith Max a procesormi AMD Ryzen 7. Doska má vstavaný sieťový kodek Realtek GbE LAN s cFosSpeed, čo je aplikácia pre správu sieťovej premávky,

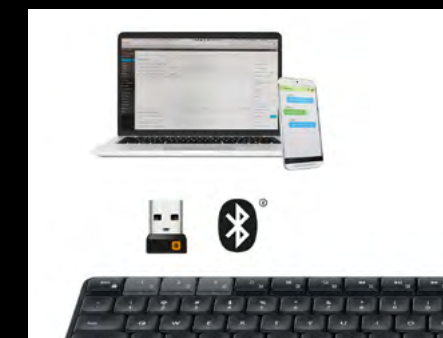
ktorá pomáha zlepšovať odozvu siete. Navyše integrovaný 802.11ac Wi-Fi modul od spoločnosti Intel podporuje rýchlosť až 433Mb/s. Doska taktiež podporuje Bluetooth 4.2 zaisťujúci nízku odozvu. Oblíbená funkcia RGB Fusion používateľom umožňuje prístup k rôznym prednastaveným konfiguráciám osvetlenia vrátane vlastného výberu farieb pre LED a RGBW/UV pásy. Používatelia taktiež môžu nastaviť LED na synchronizáciu s chladičmi Wraith Max a Spire LED alebo tak, aby svojou farbou indikovali teplotu procesora.



Spoločnosť Western Digital rozširuje svoju produktovú radu WD My Passport o externé disky My Passport Ultra v novom dizajne s kovovým vzhľadom. Tieto externé disky ponúkajú intuitívny ovládací softvér WD Discovery na ľahké zálohovanie fotografií, videa a ďalších dokumentov, ktoré sú roztrúsené

po rôznych sociálnych sieťach. WD Discovery je taktiež skvelým nástrojom na uchovávanie lokálnej kópie všetkého obsahu vo verejných cloudových úložiskách. Externý disk My Passport Ultra je ideálnym riešením pre používateľov, ktorí chcú konsolidovať a uchovávať všetky aspekty svojho digitálneho života.

Logitech K375s



Spoločnosť Logitech prináša na náš trh nový set bezdrôtovej klávesnice a stojančeka na smartfón alebo tablet Logitech K375s. Stlačením tlačidla Easy-Switch môžete ľahko prepínať medzi tromi súčasne pripojenými zariadeniami a písať na každom z nich.

Creative Muvo 1c

Reproduktor je navrhnutý tak, aby poskytoval používateľom smartfónov a tabletov malý, ale výkonný Bluetooth reproduktor, ktorý si môžu kdekoli zobrať so sebou - Creative Muvo 1c je dokonca odolný voči striekajúcej vode a prachu (s krytím IP66).

MSI Immerse GH70 Gaming



MSI Immerse GH70 je vybavený 50mm neodýmovými meničmi s certifikáciou Hi-Res s vysokou kvalitou zvuku a virtuálnym 7.1 audiom pre presné určovanie polohy nepriateľa v hre. Vďaka osvetleniu Mystic Light RGB zažijete atmosféru podľa vlastného vkusu.

Technológia Forensic WDR spoločnosti Axis

Axis vybavuje svojou novou technológiou širokého dynamického rozsahu Forensic WDR niekoľko nových modelov sieťových kamier.

Axis Communications, svetový líder v oblasti IP kamier, predstavuje technológiu Forensic WDR, rozšírenie technológie snímania so širokým dynamickým rozsahom (Wide Dynamic Range – WDR), ktorá sa zameriava na dosiahnutie vysokej dôkaznej hodnoty záberov, a to pre celý rad nových kamier. WDR je termín bežne používaný pre schopnosť vyrovnat' rozdiely medzi veľmi tmavými a presvetlenými oblasťami záberov. Niekedy sa tiež označuje ako HDR (High Dynamic Range, čiže vysoký dynamický rozsah). V oblasti videomonitorovania je cieľom zachytiť forenzne použiteľné detaily pokiaľ možno za akýchkoľvek podmienok. Doteraz však na trhu dostupné metódy WDR nedokázali sprostredkovať dostatočnú forenznú hodnotu záberov u kamier s ultra vysokým rozlíšením alebo na miestach, kde je veľký pohyb. Predstavením technológie Forensic WDR spoločnosť Axis rieši obe tieto problematické oblasti u niekoľkých modelov nových kamier.

„Existujúce riešenia WDR na trhu narážajú na problém, keď majú zabezpečiť detaily potrebné pre forenzné účely – zvlášť u svetelne

náročných scén, kde je veľa pohybu a kde je nutné vysoké rozlíšenie,” vysvetlil Johan Paulsson, CTO spoločnosti Axis Communications. „Pomocou technológie Forensic WDR je možné prínos WDR využívať aj pri takýchto scenároch.”

„Technológia Forensic WDR posúva hranice a umožňuje dokonca aj kamerám s rozlíšením mnoho megapixelov ostro zachytiť detaily scén v náročných svetelných podmienkach,” dodáva Petra Bennermark, globálna produktová manažérka spoločnosti Axis Communications. „V podobe našej novej širokej ponuky pevných kopulovitých kamier s rozlíšením od 5 megapixelov až po 4K sprístupňujeme túto technológiu aj pre zákazníkov s obmedzenými prostriedkami a pre nasadenie vo veľmi náročných podmienkach.”

Nové modely radu AXIS P32 predstavujú cenovo výhodné kamery, ktorých inštalácia vyžaduje minimálne úsilie. Tieto pevné kopulovité kamery poskytujú vynikajúci obraz s rozlíšením v rádoch megapixelov s plnou snímkovou frekvenciou i v rozlíšení 4K a sú vybavené technológiami Forensic WDR, OptimizedIR a Zipstream. Sú k dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis. Nové kamery radu AXIS Q35 ponúkajú bezkonkurenčný video dohľad s kompletnou funkčnou výbavou, vrátane zálohovaného napájania.



Vďaka elektronickej stabilizácii obrazu (EIS, Electronic Image Stabilization) a triede ochranného krytia IK10+ sú ideálne pre prostredia s drsnými podmienkami. Splňajú nároky na monitorovanie s rozlíšením v rádoch megapixelov pre detailné zábery pri plnej snímkovej frekvencii s najvyššou kvalitou obrazu na trhu, okrem iného vďaka technológiám Forensic WDR, Lightfinder, OptimizedIR a Zipstream. Modely AXIS Q3517-LV a AXIS Q3517-LVE budú k dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis v 3. štvrtroku 2017.



Kingston Digital oznámila uvedenie novej čítačky pamäťových kariet MobileLite Duo 3C. Táto čítačka kariet microSD má dvojaké rozhranie, aby mohla fungovať ako s portami USB typu A, tak aj typu C, aj keď bola primárne vyvinutá pre zariadenia s rozhraním USB typu C. Čítačka pamäťových kariet MobileLite Duo 3C



spĺňa špecifikácie USB 3.1 Gen 1 (USB 3.0) a ponúka vysoké rýchlosti prenosu dát pre rýchly presun alebo ukladanie videí, fotografií a iných objemných súborov. Vie čítať karty s formátmi microSD/SDHC/SDXC, UHS-I a podporuje moderné karty s najvyššími rýchlosťami. Čítačka MobileLite Duo 3C je malá, má kovové puzdro



a ľahko sa vojde do batohu, kabelky alebo vrecka, takže môže byť vždy po ruke. Čítačka pamäťových kariet MobileLite Duo 3C má dvojročnú záruku, bezplatnú technickú podporu a vyznačuje sa vyhlásenou spoľahlivosťou značky Kingston. Podrobnejšie informácie môžete získať na adrese www.kingston.com.

Odomknite si dvere odtlačkom prstu vďaka jednotke 2N Access Unit Fingerprint Reader

Technická špecifikácia:

- Rozmery: 107 × 130 × 28 mm
- Rozmer snímačovej plochy: 15,24 × 20,32 mm
- Prevádzková teplota: -20° C až 55° C
- Hmotnosť: 0,8 kg
- Certifikácia: IK8, IP54, IP64 (sklíčko)
- Odolnosť proti presvitu - schopnosť fungovať na priamom slnku
- Anti-spoof ochrana - ochrana voči falošným odtlačkom a duplikátom

Biometrická čítačka 2N prináša nový spôsob otvárania dverí a prístupu do budov, či priestorov, ktoré vyžadujú maximálny stupeň zabezpečenia.

Prístupová jednotka 2N® Access Unit Fingerprint Reader má vystupujúcu konštrukciu, ktorá je ergonomická, a nie je teda potrebné prechádzať prstom viackrát. Jednotka okamžite indikuje povolenie alebo zamietnutie prístupu viacfarebnou diódou a zvukovým znamením. Čítačka je osadená najlepším dostupným senzorom na trhu SilkID s rozlíšením 2 MP a rýchlosťou snímania 12 fps. Samotná snímacia plocha je pokrytá veľmi odolným sklom a poskytuje dostatok priestoru vďaka rozmerom 15×20 mm. Vďaka tejto kvalitnej snímačovej ploche dokáže jednotka s

istotou detekovať akékoľvek pokusy o podvod, napríklad s použitím silikónu, latexu, želatíny či filmovej fólie. Využíva patentovanú technológiu hardvérovej a softvérovej detekcie a radí sa medzi najlepšie na svete. Konštrukcia jednotky je veľmi odolná a zariadenie je tak vhodné ako pre vnútorné, tak i pre vonkajšie použitie. Na funkčnosť čítačky nemá vplyv ani priame slnko, dážď alebo mráz. Elegančný dizajn a čistota línií jednotky 2N® Access Unit Fingerprint Reader z nej navyše robia veľmi pekný doplnok dverí.

„Nová biometrická prístupová jednotka sa bude prevažne využívať v luxusnejších rezortoch alebo kancelárskych budovách a štátnych inštitúciách, kde je nutné zabezpečiť niekoľko úrovní prístupu do objektu. Svoje využitie ale nájde aj v školstve alebo priemysle,” povedal Vít Kovařík, marketingový riaditeľ spoločnosti 2N, a dodal: „Čítačka reprezentuje moderný a bezpečnejší prístup k riešeniu prístupových systémov, než na aké sme boli doposiaľ zvyknutí. Je zástupcom nových nastupujúcich technologických trendov, ktoré nahrádzajú klasické klúčové karty RFID. Splňa náročné bezpečnostné kritériá, takže by som si ju bez váhania dal aj na vstupné dvere svojho domu.”



Pre zvýšenie úrovne zabezpečenia môže ako modul v produkte 2N® Helios IP Verso slúžiť čítačka ako druhá úroveň autentifikácie, ktorá doplní modul s čítačkou RFID, Bluetooth alebo s klávesnicou, a zabráni tak vniknutiu osoby s ukradnutým čipom.

Detailné informácie o jednotkách 2N nájdete na adrese www.2n.cz

Logitech získava akvizíciou ASTRO Gaming

Spoločnosť Logitech International schválila akvizíciu spoločnosti ASTRO Gaming, ktorá je poprednou značkou produktov pre herné konzoly a jej históriou je spojená s výrobou headsetov pre profesionálov i nadšencov, ktoré získali množstvo ocenení. Spoločne sa Logitech a ASTRO stanú najväčším výrobcom headsetov, myší, klávesníc a streamovacích webových kamer pre hráčov na PC i konzolách.

ASTRO je popredná značka na trhu špičkových headsetov pre herné konzoly a jej produkty si obľúbili hráči eSports na konzolách. Dokonale dopĺňa cieľenie

značky Logitech G na zariadenia na hranie počítačových hier. Spoločnosť ASTRO je priekopníkom herných produktov v oblasti audio a životného štýlu. Má silnú pozíciu na špičke trhu prémiových headsetov pre konzoly. ASTRO je najznámejší vďaka ikonickým headsetom A40 a A50, ktoré boli navrhnuté pre profesionálnych hráčov a skvelých nadšencov. Nedávno spoločnosť ASTRO predstavila model A10, ktorým rozširuje svoj záber na trhu s headsetmi a ponúka to podstatné, čím sú jej headsety špičkové, no v dostupnejšej cenovej hladine pre širšiu základňu hráčov.



>> VÝBER: Lukáš Plaček

Hollywood přišel o další ikonu

Přinášíme bohužel smutné zprávy, ve věku 77 let nás navždy opustil režisér a scénárista George A. Romero. Za svoji dlouhou kariéru proslul hned několika snímky, i přesto je především znám jako kmotr zombie filmu díky své sérii, kterou započal v roce 1968 se svým snímkem Noc oživlých mrtvol. Letos v květnu oznámil pokračování této série s názvem George A. Romero Presents: Road of the Dead, které měl režisovat spoluscenárista filmu Matt Birman. Romero zemřel 16. července na následky rakoviny plic.



Zjizvená tvář bez režiséra

David Ayer nakonec remake Zjizvené tváře nenatočí. Projekt už třetí verze tohoto příběhu měl těžké začátky ale vypadalo to, že když se filmu ujal Ayer, že bychom se jej přeci jen mohli dočkat. Ayer ovšem od filmu nyní odstoupil. Důvod? Jeho verze příběhu byla pro studiové hlavouny příliš drsná na to, aby na ní dali peníze a posvětili její vznik. David Ayer se do dalšího kompromisu upsat nenechal a tak je film nyní opět bez režijního dohledu a jeho osud je nejistý.

Castingové a filmové novinky:

- Shazam! se nyní stává produkční prioritou u DC jako další film, na kterém se začne pracovat na plné obrátky. Tvůrci by totiž rádi stihli již dříve oznámené datu 4. dubna 2019.
- Invaze zlodějů těl se dočká dalšího remaku.
- Jon Watts jedná o tom, že by se chopil i pokračování Spider-Man: Homecoming.
- Ben Affleck odstupuje z filmu Triple Frontier.
- Walton Goggins se přidává k obsazení Ant-Man and the Wasp.
- Andy Muschietti, režisér remaku hororu To se upsal už více jak dekádu plánovanému filmu Robotech.
- Zemřel herec Martin Landau. Bylo mu 89 let.
- Začal se natáčet hraný remake filmu Dumbo v režii Tima Burtona.
- Ray Romano a Joe Pesci se přidávají k obsazení novinky Martina Scorseseho The Irishman.

- Lily James se objeví v pokračování muzikálu Mamma Mia!
- Matt Reeves nepoužije scénář Bena Afflecka pro svůj snímek The Batman.
- Blake Lively se objeví v thrilleru The Rhythm Section.
- Jaume Collet-Serra je horkým kandidátem na režii Suicide Squad 2.
- Quentin Tarrantino by mohl jako svůj další snímek natočit film o vraždách Charlese Mansona.
- Jorge Lendeborg Jr. se objeví ve spin-offu Transformers Bumblebee.
- Renée Zellweger, Common a Sarah Jessica Parker se objeví spolu ve snímku Best Day of My Life, který by se měl začít natáčet začátkem srpna.
- John Oliver namluví ptáka Zazu v remaku snímku Lví král.
- Zemřel herec Nelsan Ellis, známý především ze seriálu Pravá krev.
- Randall Park se také objeví v Ant-Man and the Wasp.

- Felicity Jones se objeví v nové adaptaci Labutího jezera.
- Samuel L. Jackson se vrátí jako Nick Fury v připravované komiksové Captain Marvel.
- Andy García si zahráje Ricarda Montalbána ve filmu My Dinner With Hervé.
- Edgar Wright připustil, že by se nebránil pokračování Baby Driver.

Změny v datech premiér:

- Čtvrtá očista dostává jak datum premiéry, 4. července 2018, tak nového režiséra, kterým je Gerard McMurray, režisér letošního Netflix snímku Burning Sands. Film půjde do amerických kin pod názvem The Purge: Island.
- Britský snímek Chaos Walking s Daisy Ridley a Tomem Hollandem se do kin dostane 1. března 2019.
- 4. října 2019 se do kin dostane akční snímek Gemini Man v režii Anga Lee s Willem Smithem v hlavní roli.

EXKLUZÍVNE NA

WWW.GAMEEEXPRES.SK





Inhumans uvidíte aj v CINEMAX BORY

Prípravovaný americký televízny seriál vytvorený pre spoločnosť ABC vychádzajúci z komiksov vydavateľstva Marvel Comics. Plánované uvedenie prvých dvoch častí pripravovaného seriálu Inhumans bude naozaj veľkolepé – v IMAX. K 74 krajinám sa od 31. augusta pripája aj Slovensko. Po dobu dvoch týždňov si budú diváci môcť vychutnať prvé dve časti v jedinej IMAX kinosále na Slovensku v CINEMAX BORY v Bratislave. Následne bude celá séria odvysielaná americkou televíznou spoločnosťou ABC.

Inhumans boli prvýkrát predstavený v komikse od Marvelu, Stanom Lee a Jackom Kribym v roku 1965. Odvtedy vyrástli na jedny z najpopulárnejších a ikonických postáv Marvel univerza. Inhumans, sú skupiny ľudí, ktoré si v dávnych dobách planéty Zem vyhľadali rasy Kree. Tá na nich testovala rôzne experimenty až sa z nich stali mutanti so superschopnosťami, ktorí sa rozhodli žiť separátne od normálnych ľudí.

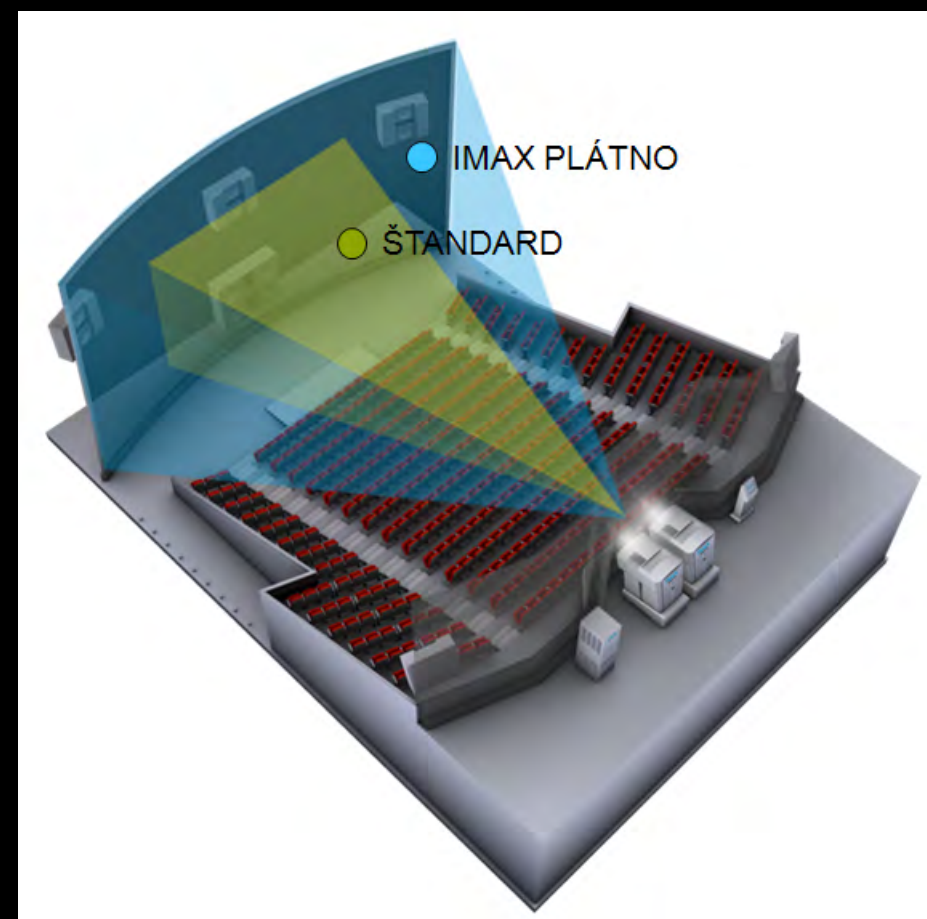
V Inhumans od Marvelu tak odhalia zatiaľ nevyrozprávané epické dobrodružstvá kráľovskej rodiny. Po tom, ako je rodina rozdelená vojenským prevratom, sa im v poslednej chvíli podarí uniknúť na Havajské ostrovy. Ich prekvapivé interakcie s bujnou prírodou a

ľuďmi čo ich obklopujú, nezachránia len ich, ale aj samotnú Zem. Hlavná zápleтка série spočíva v udržaní kráľovskej rodiny spolu, aj napriek zrade, hromadnému odchodu a zodpovednosti, ktorá je spojená s extrémnou silou jej členov.

Black Bolt, hlava kráľovskej rodiny, disponuje obrovskou mocou a patrí k jedným z najmocnejších postáv v celom komiksovom svete. Jeho hlas má takú silu, že dokáže zničiť celé mestá. Ba dokonca aj šepot môže zabiť ľudí okolo neho, vrátane jeho milovaných. Predstavitel Black Bolta,

Anson Mount, to vyjadril takto: „Black Bolt can't lose control or bad shit happens“. Ďalšou klúčovou a nemenej mocnou postavou je Serinda Swan – Medusa – žena so schopnosťou ovládať svoje vlasy. Je vydatá za Black Bolta a panuje po jeho boku. Ten sa na ňu úplne spolieha, na jej úsudok a schopnosť viesť ľudí. Zápornú postavu predstavuje kráľov brat, Maximus.

A tu sa dostávame aj k hlavnému konfliktu celého seriálu. Maximus sa snaží svojho brata, kráľa, zosadiť z trónu. Jeho predstaviteľom je Iwan



Rheon, známy aj zo seriálu Game of Thrones. Okrem týchto troch hlavných členov rodiny, tvoria klan Inhumansovcov ďalšie postavy.

Austrálska herečka Isabelle Cornish hrá Crystal, Medusinu sestru so schopnosťou kontrolovať počasie a okrem toho vlastní takmer 900 kg ťažiaceho teleportujúceho psa, ktorý je hlavným „maskotom“ celej rodiny a bol jednou z atrakcií na svetovej akcii Comic Con v San Diegu. Ďalej je to Karnak, ktorý má schopnosť nájsť chybu vo všetkom a v každom. Či už je to osoba, s ktorou bojuje a objaví jej slabosť alebo stenu, a jej nedostatok v štruktúre, ktorý môže využiť vo svoj prospech.

Aj napriek tejto veľmi užitočnej schopnosti sa mu nepodarilo rodinu Inhumansovcov ochrániť a preto sa stali utečencami.

A hoci sa najprv v Inhumans uvažovalo ako o filme, pre veľkú rozmanitosť postáv sa napokon rozhodli pre televízny seriál s 8 časťami. IMAX sa tak po prvýkrát stal partnerom televízneho projektu. Natáčanie začalo 5. marca

2017 pod pracovným názvom Project Next v Honolulu. Štúdiové práce sa konali na Kalaeloa na Havai, na bývalom Naval Air Station Barbers Point letisku. Prvé dva diely sú natáčané na IMAX digitálne kamery a aj preto budú uvedené práve v kinách IMAX po celom svete.

Technológia IMAX® (Image MAXimum) bola predstavená verejnosti už v roku 1970, odkedy prešla množstvom zmien a vylepšení. Pôsobivý zážitok zo sledovania obrazu a priestorového zvuku posúva na celkom novú, vyššiu úroveň. Každá IMAX® premietacia sála je navrhnutá tak, aby diváci mali pocit, že sa nachádzajú priamo v centre filmového deja.

Väčšina štandardných hľadísk je dlhá a široká s plátnom umiestneným na konci miestnosti tak, aby diváci na ňu videli čo najlepšie. IMAX® sály – sú

konštruované tak, aby divákov dostali bližšie k plátnu, aby sedeli v čo najlepšom zornom uhle. Obrovské IMAX plátno sa rozpína takmer od podlahy až k stropu a od jedného okraja po druhý. Dokonca je aj celkom inak vykrojené, ako bežné plátna – nie je iba širšie a vyššie, ale má aj výraznejšie krivky – čo dotvára úžasný spektakulárny zážitok bez ohľadu na to, v ktorej časti hľadiska sedíte.

Pre porovnanie, v súčasnosti najväčšie kinoplátno na Slovensku je takmer 2,6 krát menšie ako v bratislavskej IMAX® sále v kine CINEMAX BORY, ktoré je široké 23 metrov a vysoké 13,5 metra. Obrazová zložka sa vďaka novým 3D technológiám a priestorovému IMAX zvukovému systému, rozšírila o ďalšie dimenzie, ktoré umožňujú – maximálny filmový zážitok.

IMAX využíva aj vlastný patentovaný zvukový systém. Priestorový zvukový systém nXos2 prináša väčšiu silu a presnosť pre maximálnu hĺbku zvuku. Reprodukory IMAX prinášajú realitu pomocou technológie Proportional Point Source (PPS).

Poskytujú tak úplné pokrytie publika a vytvorenie väčšieho zvukového „ohniska“, vďaka čomu je každé sedadlo v sále tým najlepším.

Na rozdiel od štandardného priestorového zvuku, IMAX dokáže vytvoriť zvuk, ktorý zdanlivo vychádza z nejakého konkrétného bodu v hľadisku, napriek tomu, že sa v tomto mieste nemusí nachádzať žiadny reproduktor.

V skutočnosti je každý reproduktor laserovo upravený, aby poskytol zvuk tak presne, že by vedel trafiť stred terča na vzdialenosť až do 30 metrov. To znamená, že nielenže ste schopní počuť spadnúť špendlík na druhom konci miestnosti, ale dokonca budete vedieť, kam presne dopadol.

Inhumans zažijete v CINEMAX BORY od 31. augusta. Vstupenky v predaji už čoskoro.

IMAX®

1-2-Switch

1-2-SHIT

Láka vás predstava správať sa pred TV ako blázon?

Chcete sa pri hre cítiť trápne a pri vykonávaní úkonov JoyConom v ruke mať pocit, že robíte niečo nechutné? Túžite sa pred vašimi rodičmi strápnit' a pred rodičmi vašej frajerky/frajera definitívne odpísať? Chcete jednoducho vyhodit' peniaze do kanála? Tak v tom prípade je absurdná bizarnosť 1-2-Switch pre vás ako stvorená.

V hre je dohromady 28 minihier, ku ktorým sa ale nedostanete hneď. Najprv si budete musieť prejsť minimálne štyrmi z dostupných úvodných siedmich, a až potom sa vám odomknú. Je treba podotknúť, že v prvých siedmich je zväčša len to najhoršie zo všetkých minihier. Spomeniem napríklad boxováciu Boxing Gym, bežáciu Beach Flag, pištoľnícku Quick Draw alebo tragicky nudnú Zen, ktoré si zapnete snáď len raz, možno dvakrát, no viac sa k nim nedostanete.

Vzhľadom na to, že minihier je veľa, nemalo by zmysel hovoriť o každej, keďže všetky pracujú na obdobnom prístupe pohybového ovládania. Rozdiel je len v jednotlivom pohybe. V niektorých musíte dbať na jemnosť, v iných zase na rýchle pohybovanie rukou do strán, niektoré využívajú funkciu



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: párty hra
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ minihry Treasure Chest a Ball Count

- väčšina minihier veľmi rýchlo omrzí
- otravné úvodné ukážky
- hry bez hĺbky
- absurdne vysoká cena

HODNOTENIE:



vibrácií a ďalšie dokonca vyžadujú polozenie JoyConu na rovnú plochu.

Zlé hry však v tomto prípade rozhodne prevažujú a tvoria vlastne drvivú väčšinu. Signal Flags, v ktorom dvíhate ovládače ako vlajky podľa hlasových pokynov, je zábavný len tak na pol plynu.



Dôvodom je, že zatiaľ čo jeden hráč vykonáva pohyby presne podľa hlasu, druhý musí smerovať rukou vždy opačne. To znamená, že pre toho prvého to bude pekná nuda už od začiatku a zabaví sa hlavne ten druhý.

Bud'me úprimní hneď od začiatku. Shoda Shake je úplne nezmyselná hra, v ktorej vlastne ani nesút'ažíte, nakoľko vašou jedinou úlohou je pohybovať rukou tak rýchlo, kým z peniacej sódy na obrazovke neodletí zátk. Podobne je na tom aj Shave, v ktorej si holíte tvár. Ide asi o jednu z tých najbizarnejších a, bohužiaľ, aj najmenej zábavných hier. Nehovoriac o úplných hrôzach ako Baby,



v ktorej pohybom konzoly imitujete kolísanie ukvičaného bábätka v náručí a Eating Contest evokujúcej simuláciu súťaže v jedení.

Fake Draws je obdobou Quick Draw a ide o znova o pištoľnícku minihru, pri ktorej musíte dávať pozor na pokyny hlasu, pretože niekedy môžu fejkovať slovo „draw“ iným (napríklad slovom „fly“) a vtedy nemôžete tasiť svoj kolt. Za takú jednorázovku by sa dal považovať aj Baseball imitujúci hádzanie lopty pálkarovi aj pálkovanie samotné.

Niektoré minihry ale majú aj niečo do seba. Asi najviac som si užil Ball Count, kde sa pomocou úžasne implementovaných vibrácií váš JoyCon premení na krabičku, v ktorej sa nachádzajú gul'ôčky a vy ich musíte podľa pocitu z vibrácií 3D rumble spočítat', respektíve určiť čo najpresnejšie ich počet. Pocit z JoyConu naplneného guľičkami

je až neuveriteľne reálny. To, ako narážajú na seba a zároveň aj do stien, je až takmer dych berúce. Pri tejto hre musíte na rozdiel od väčšiny používať aj svoju predstavivosť a dôvtip, čo mne skutočne vyhovovalo.

Čo sa skillu týka, veľmi sa mi páči aj Treasure Chest, v ktorom váš JoyCon predstavuje truhlicu zamotanú do ret'aže. Skutočná zábava tkvie predsa v súť'aživosti a šikovnosti s akou si dokážete predstaviť zamotaný ovládač, ako ho vidíte na obrazovke a v schopnosti prirodzene ho podľa toho otáčať. Veľmi ma bavil aj...teda vlastne už nič iné. Ball Count a Treasure Chest boli jediné minihry, ktoré sú schopné vás znovu prilákať a zároveň aj skutočne zabaviť. Z celkového počtu 28 je číslo 2 viac ako tragické.

Dost' ma otravovali úvodné ukážky, ktoré majú za úlohu predstaviť samotné hry. Sú hrané



reálnymi ľuďmi a slúžia ako tutorial. Nielen že trvali vždy pomerne dlho, utrpením bolo aj vidieť tie umelé tváre, ako sa počas hrania „zabávajú“ a zažívajú tie „najlepšie chvíle svojho života“. Nintendo, toto myslíš vážne? Oproti úžasným choreografiám z Just Dance 2017 vyzerajú tieto tanečné alebo herné prvky dosť rozpačito. Plytkosť je zrejme slovo, ktoré najlepšie opisuje celkovú výdatnosť hry. Minihry jednoducho nie sú zábavné a neudržia vás príliš v nasadení. Chýba tomu niečo, čo by vás hnalo a vnútri vám našepkávalo: „Tak a teraz to už dokážem lepšie, budem lepší, teraz ťa porazím!“ Hra vám nevie dodať pocit postupu a zlepšovania sa v jednotlivých hrách, čo je základný prvok súť'ažných žánrov.

Najdôležitejšou otázkou ohľadom celej hry je, prečo si za takýto súbor minihier Nintendo účtuje tak veľa, respektíve, prečo si vôbec niečo účtuje. 1-2-Switch je presne takým typom hry, ktorý mal byť pribalený ku konzole zdarma alebo by mal byť predávaný za maximálne 10€. 1-2-Switch namiesto toho na eShope stojí celých 50€, čo je tá najabsurdnejšia absurdnosť celej tejto tragickej kolekcie minihier napráskaných úplnou nezmyselnosťou.

Záverčné hodnotenie

1-2-Switch je tá najhoršia a najzbytočnejšia hra od Nintendo Switch. Minihier je síce celá kopa, no drvivá väčšina vám vystačí tak na jedno vyskúšanie a nič viac. Chýba tomu duša a skutočná hĺbka, kvôli ktorej by ste sa k hrám radi vracali. 1-2-Switch odporúčam vyt'ahovať na bujarej párty len v tom prípade, ak už máte plné zuby prítomných a chcete, aby čo najrýchlejšie ušli domov. A vedzte, že keď ju všetkým ukážete, máte po probléme. Radšej oprášte staré Wii a zahrajte si skvelý Wii Sports. Pri nej totiž zažijete niečo, čo pri 1-2-Switch nehrozí, a to zábavu.

Maroš Goč



Mario Kart 8 Deluxe

PEKELNE RÝCHLE BUGINKY

Ak mám byť úprimný, kart racing je vlastne jediný pretekársky, respektíve športový žáner, ktorý som nielen ochotný hrať, ale zároveň ma aj veľmi baví. Má štýl, nadhl'ad, rozkošnosť, nápadité herné mechaniky, zábavné power-upy a celkovo okamžite prístupnú hrateľnosť, či už sedíte doma pred TV, alebo letíte v lietadle. Ide o jeden z najzábavnejších herných žánrov vôbec.

Mario Kart od Nintendo patrí medzi dlhoročné stálice a je jedinou sériou svojho druhu, ktorá prežila až dodnes. V roku 2014 vyšiel na Wii U Mario Kart 8, ktorý bol považovaný za všeobecne najlepší diel. V ňom dosiahol dizajn tratí tú najväčšiu rozmanitosť, citel'ne sa zlepšila online hra a herné módy boli zábavnejšie než kedykoľvek predtým. A to všetko aj napriek tomu, že základná premisa hrateľnosti sa vlastne vôbec nezmenila.

Mario Kart 8 Deluxe pre Nintendo Switch je v o svojej podstate tá istá hra ako jej predchodca. Rozdiel vidno len vo vylepšenej grafike (vyššie rozlíšenie robí zázraky) a obsahuje navyše vydania všetkých DLC či niekoľko milých herných vylepšení, ktoré ako keby k hre patrili odjakživa. Všetko zrazu vyzerá krajšie, lepšie sa na to pozerá a vďaka hybridnej forme konzoly Switch môžete hru hrať vlastne kdekoľvek, a to, samozrejme, aj v multiplayeri. Dalo by sa povedať, že Mario Kart 8 Deluxe je najvšestrannejší Mario Kart všetkých čias.

Asi by bolo úplne zbytočné podrobne popisovať každú jednu mechaniku. Vybrať si môžete medzi hrou pre jedného hráča, viacerých hráčov, lokálnym multiplayerom a online hrou. Každý jeden mód môžete hrať buď sami alebo s viacerými ľuďmi, či už ide o jednorazové preteky, turnaje alebo dodatočné herné

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: kart racing
Výrobca: Nintendo
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ krásna grafika
+ zábavné herné módy
+ zábavný multiplayer

- chcelo by to výraznejší posun
- chýba príbehový režim

HODNOTENIE:

★★★★☆

módy, ktoré si rozoberieme trochu neskôr. Turnaje patria medzi základ Mario Kart a ponúkajú vždy niekoľko kôl s jedným cieľom, a to s cieľom vyhrať. Tratí je tu celá kopa a každá si drží vysokú úroveň zábavnosti. Okrem podareného dizajnu sú rovnako dobre zvládnuté aj po umeleckej



stránke. Práve na Switchi sa zvýrazní ich jedinečnosť a efekty naberú na pôsobivosti.

V každej trati zbierate okrem zbraní aj mince, ktoré vám potom sprístupňujú nové vozidlá alebo ich doplnky, napríklad kolesá a vzdušný klzák. Každá súčasť má,

samozrejme, dopad na celkové správanie vášho vozidla, čiže na správnej kombinácii určite záleží. Na druhej strane, v pretekoch musíte mať aj kopec šťastia, nakoľko môžete byť úchvatný vodič a vaša kára môže byť rýchla ako blesk, no dobre vypálený projektíl v podobe panciera korytnačky vás trafiť tak či tak. Teraz sa spolu pozrime na spomínané herné módy. Samotné



jazdenie je super, no bonusové módy znamenite prehľbujú hrateľnosť, a to aj napriek tomu, že ich náplň je často podobná. Sú to práve detaily, ktoré ich odlišujú a ktoré ich robia tak zábavnými. Ballon Battle je klasická vyvražďovačka s počtom balónov reprezentujúcimi vaše životy. Renegade Roundup je veľmi zábavná verzia hry na policajtov a zlodějov, v Bob-

omb Blast môžete zas používať na deštrukciu ostatných len bomby. Coin Runners je o zbieraní mincí a súťažení, kto ich nazbiera čo najviac a Shine Thief je svojskou verziou Capture the Flag.



Na začiatku si môžete nastaviť, koľko kôl budú dané módy trvať, či to bude tímový súboj alebo pôjde každý na vlastnú päsť, či budete hrať len niektoré módy alebo sa vám budú všetky striedať v náhodnom poradí. Práve v tomto veľkom množstve rozmanitých prispôbení leží najväčšie čaro hry. Netreba ani pripomínať, že hlavne v hre pre viacerých hráčov si tieto módy užijete najviac. Online hra je stabilná, matchmaking funguje ako hodinky a loadingy netrývajú dlho. To najdôležitejšie, teda stabilita pripojenia, je na vysokej úrovni. Vďaka tomu nehrozia neočakávané výpadky uprostred dobre rozohraných pretekov. Deluxe prinieslo oproti pôvodnej Wii U verzii niekoľko príjemných úprav. Hráči teraz môžu napríklad nie mať dva power-upy naraz, začiatovníci si môžu zapnúť autoakceleráciu, štatistiky niektorých častí strojov boli upravené, vylepšený bol hub v multiplayeri, ktorý tentokrát už umožňuje meniť buginky bez nutnosti odísť z lobby a taktiež je tu na výber viac postáv pre hranie.

Aj napriek tomu, že považujem Mario Kart 8 za výbornú a zábavnú hru, necítil som sa pri nej obzvlášť výnimočne. V ôsmom dieli mi napríklad vadí, že niektoré úrovne mohli byť ešte o niečo dlhšie, že letiace pasáže slúžia len na krátky prelet z bodu A do bodu B a nemajú v hre žiadnu inú väčšiu rolu, že v hre chýba príbehový mód, ktorý by dal celému titulu ešte väčšiu hĺbku a rozmanitosť alebo napríklad to, že titul neobsahuje žiadny výrazný prvok, ktorý by ho odlíšil od ostatných hier, ako to bolo napríklad u Mario Kart: Double Dash!! pre Nintendo GameCube.

Záverčné hodnotenie

Mario Kart 8 Deluxe je definitívnu verziou ôsmej časti, ktorá sa zároveň všeobecne považuje za najlepšiu hru série vôbec. Ak vás Wii U verzia bavila, bude vás baviť aj táto (určená pre Switch) a teraz si hru navyše užijete aj v krajšej grafike. Dodatočné herné vylepšenia potešia, no nie sú to zásadné, celok meniace prvky. Nech už je to akokoľvek skvelá hra, nedokáže zakryť fakt, že Mario Kart je tak nejako stále o tom istom. V deviatke by to už chcelo skutočne výrazné novinky. Trebárs príbehový režim? Preteky vo vzduchu? Nechajme sa prekvapiť!

Maroš Goč

The Elder Scrolls Online: Morrowind

MORROWIND VÁS DOKÁŽE ODMEŇIŤ ALEBO SKLAMAŤ – PODĽA TOHO, ČO OD TEJTO PASCE NA HUBÁROV OČAKÁVATE.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: MMO
Výrobca: Zenimax
Online Studios
Zapožičal: Cenegea

PLUSY A MÍNUSY:

+ soundtrack
a atmosféra
+ všestranný
Warden
+ moderný, krajší
Morrowind
+ na MMO slušný
príbeh

- absencia
kontroly nad
Wardenovým
medved'om
- hra zatienená
predlohou, ktorej
sa nedokáže
vyrovnať
- málo misií
v úvodných
lokáciách
- matchmaking
pri PvP

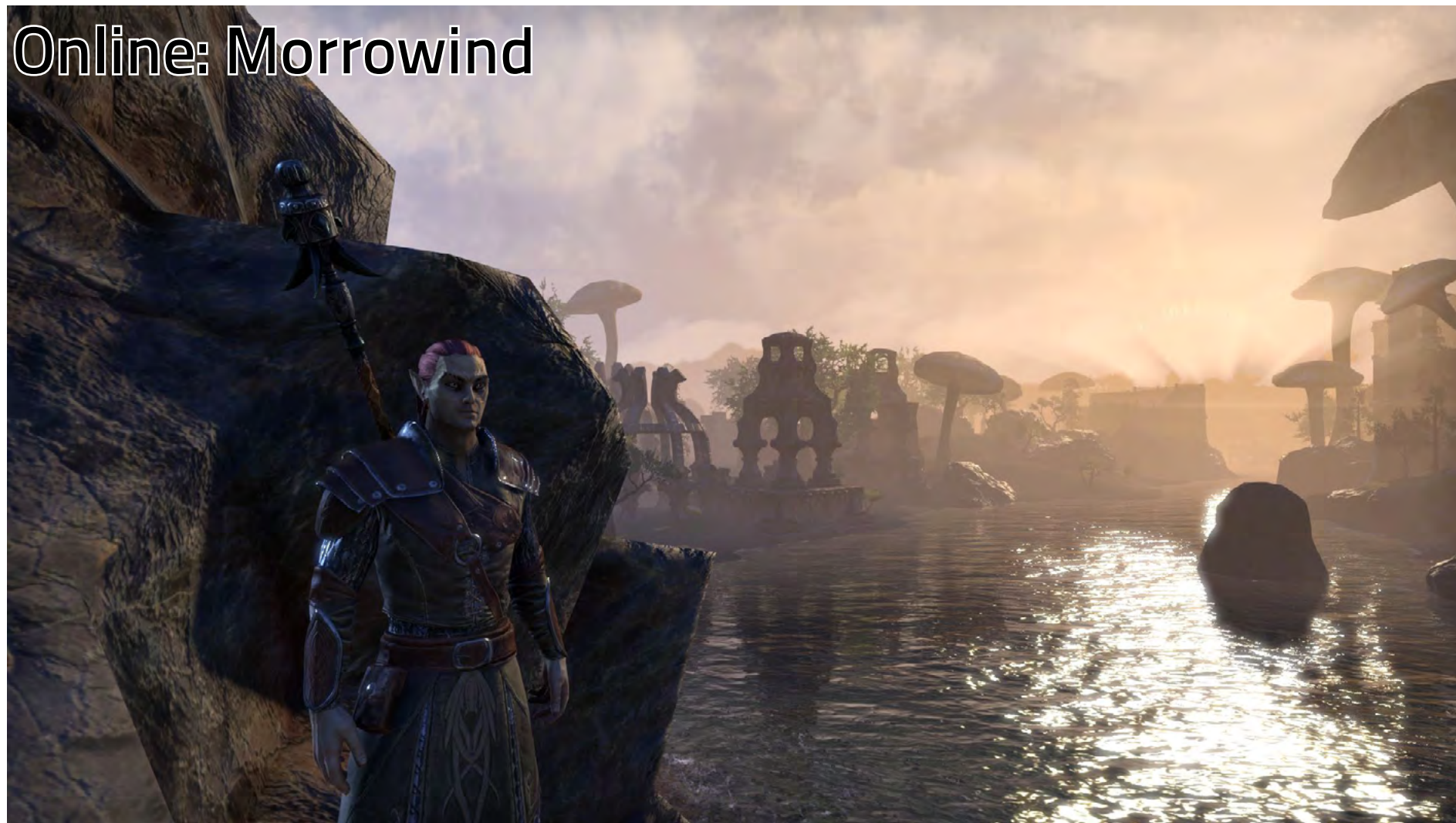
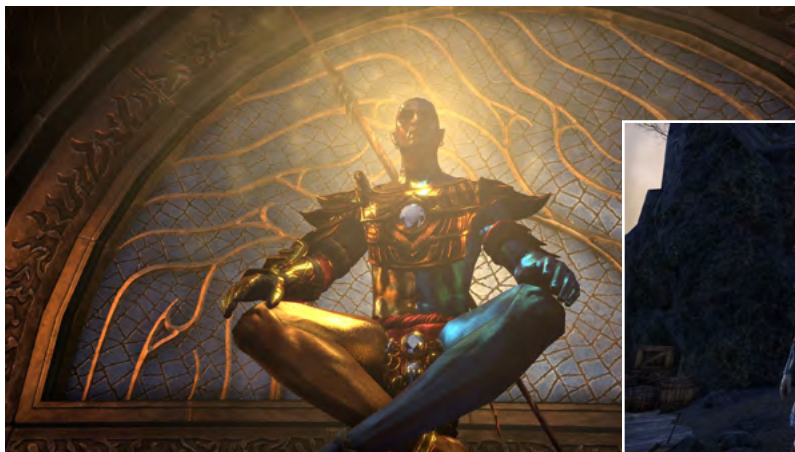
HODNOTENIE:



Neviete, čo s voľným časom počas horúčav? Vyskúšajte dovolenku v Morrowinde! Kde inde by ste našli huby vysoké ako stromy, hrobky na každom desiatom kroku a mesto na vode, ktoré stavajú priamo pod dymiacou sopkou? Navyše, len pre vás, špeciálna akcia: ak vás počas pobytu na ostrove Vvardenfell zabije Morag Tong, vašu mŕtvolu vrátime rodine na naše náklady. To sa oplatí, n'wah!

Teraz žarty bokom a nalejme si čistej skoomy... teda, ehm, vína

Žiadny z doterajších prídavkov do The Elder Scrolls Online nevzbudil toľko ohlasov ako Morrowind. Po prvé, do už tak veľkej mapy sa pridá ostrov Vvardenfell so svojou typickou kultúrou a „mimozemsky“ pôsobiacim ekosystémom. Po druhé, práve The Elder Scrolls III: Morrowind bol pre mnohých hráčov bránou do sveta Prastarých zvitkov, nehovoriac o tom, že milióny nadšencov po celom svete považujú práve tretí diel ságy za dovedna najlepší. Výsledok je teda jednoznačný: táto ponuka je lákavá nielen pre MMO nadšencov a už existujúcich fanúšikov hry, ale aj – a možno najmä – pre zarytých fanúšikov dnes už kultového titulu z roku 2002.

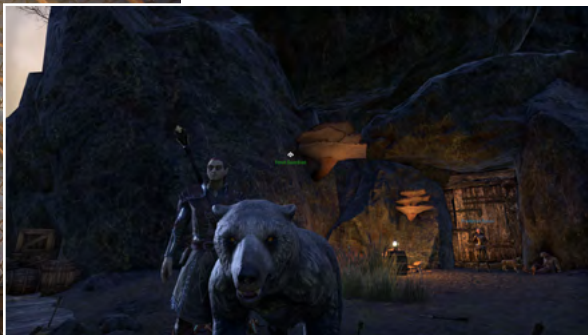


„Počúvam, cudzinec, ale hovor rýchlo.“

Nepochybujte o tom, že ak by pôvodný Morrowind vyšiel o dekádu neskôr, prístav Seyda Neen by dnes poznal každý hráč. Namiesto toho sme Vvardenfell pochovali

pod sopečný prach a Skyrim sa stal rytierom v žiarivej zbroji – ak sa tak dá blond'avý, dlhovlasý alkoholik so sekerou nazvať.

Nech vás to ale nemýli, Skyrim zbožňujem, a zhruba 250 odohraných hodín mi je svedkom. V roku 2002 bol na mňa tretí diel ságy The Elder Scrolls priveľkým sústom: žiadna česká lokalizácia (neoficiálny český



preklad prišiel až o dost' neskôr), príliš veľ'a (cudzozjazyčného) textu a obrovský svet, ktorý dal odo mňa ruky preč v momente, keď sa za mnou zabuchli dvere „daňového“ úradu. Dnes by som sa na to pozeral inak a nepochybne by som to celé zvládol stráviť lepšie pred všetkými tými rokmi, žiaľ, obstarožné grafické spracovanie a ťažkopádne gameplay mechanizmy sú aj pre mňa, podobne ako pre tisíce ďalších fanúšikov, obrovskými prekážkami – obzvlášť, keď sa videoherný trh za ten čas rozrástol do dinosaurích rozmerov, pričom množstvo voľného času sa scvrklo na úroveň myši domovej.

Morrowind je mŕtvy. Nech žije Morrowind?

Aj napriek týmto skutočnostiam stále občas bojujem s chuťou vrátiť sa do známych uličiek Balmory, preskúmať nejakú baňu na kwama vajcia či „vyčistiť“ otrokársky brloh. Morrowind má miesta,

chudobný a tmavý svet bez vegetácie a to, čo tam prežilo, to dokázalo na úkor iných. Nič vám nedaroval, čokoľvek ste chceli, museli ste si to kúpiť, ukradnúť alebo kvôli tomu zabiť. A keďže s peniazmi sa spájal večný nedostatok...

Lenže taký Morrowind bol a vždy bude – nepríjemný, ale inak by ste to ani nechceli. Prístav Seyda Neen je aj tentoraz prvým miestom, na ktoré na ostrove Vvardenfell vkročíte, a pre mňa osobne ide o nezabudnuteľnú hernú lokáciu. Seyda Neen Morrowind, teda ten starý, definuje ako tragikomický celok: nájdete tam podozrivo milého elfa Fargotha, ktorému sa za prítelivosť môžete odmeňiť tým, že mu vybielite tajnú skrýšu. Hneď za dedinou leží mŕtvola všetkým neznášaného vyberača daní, s ktorou sa spája krátky, ale pomerne výnosná úloha. A čo by ste kameňom dohodili, kúsok od milých domčekov miestnych sa nachádza vchod do podzemnej jaskyne plnej otrokárov a ich „tovaru“; niežeby o tomto biznise „pod oknami“ Seydaneenčania nevedeli – jednoducho to nebol ich problém. Nech to vyrieši niekto druhý, napríklad... ja, ako mi naznačila jedna z postarších obyvateľiek mestečka.

Je to mix ponurej, ale takmer až reálnej atmosféry, kde nenájdete grandiózny príbeh, ale často nepekné, malicherné a niekedy aj vtipné problémy nie tak celkom obyčajných ľudí.

Morrowind, ten pravý, ktorý má dnes už 15 rokov, odviedol skvelú prácu v tom, že všetko nevšedné ste zväčša našli na tých najvšednejších miestach. Preto sa nečudujte, keď pred vami na ceste do



Balmory pristane čarodejník Tarhiel, ktorý vynášiel až príliš účinné kúzlo levitácie, a ani keď počas putovania stretnete nahého Norda, ktorému údajná čarodejníca ukradla šaty (nie je asi nutné hovoriť, že to celé v skutočnosti bolo úplne inak). A ak vás pri jednom jazierku pôvabná elfka požiada, aby ste jej z neho vylovili stratený prsteň, ktorý jej tam spadol, dávajte si pozor na neviditeľnú hrozbu. A spomínam si aj na zamilované dievča, ktoré odo mňa chcelo, aby som jej milému odniesol rukavičku ako symbol lásky. Pamätný je aj duch zavraždeného muža, ktorý ani po smrti nevedel nájsť pokoj a bolo práve mojou úlohou mu ho dopriať.

Rozľahlý svet Morrowindu sa skrátka riadil jasným pravidlom: kto nehl'adá, nájde.

Rovnaké prostredie, no iná hra

Všetky tieto spomienky sa pri hraní novej kapitoly z The Elder Scrolls Online na chvíľu vrátili, no potom sa opäť uložili k odpočinku – a tentoraz už zrejme navždy. TESO: Morrowind bol vymodenou druhou šancou pre jednu skvelú RPG, no to, ako to s ňou dopadne, sme už všetci tušili.

Bethesda odvieďa kus kvalitnej práce pri tvorbe nového obsahu, no ak si plánujete kúpiť TESO: Morrowind kvôli nostalgii z návratu na Vvardenfell, hrozí, že sa iba rozjatríte staré rany. Vidieť známe a milované panorámy tak, ako vyzerali pred stovkami rokov, dávno predtým, než ako si ich pamätáme z TES III, je síce skvelé, no nakoniec si buď začnete všímať nezrovnalosti, s ktorými jednoducho treba počítat', alebo pochopíte nevyhnutnú pravdu: že aj singleplayerovo ladená expanzia je v jadre stále „iba“ obsahom pre



MMO. Ak však do toho pôjdete s nadhl'adom a akýmsi odosobnením sa od spomienok na kultovú RPG pecku, čakajú vás vyše dve desiatky hodín zábavy... a tie spomienky, ktoré by mali ladne plávať na hladine a nie zažíerať sa až do morku kostí, prídu samé od seba, prirodzene. Keď ich nebudete používať ako nejaký filter na okuliarech, budú vám zážitok z hrania pekne spetrovať a nie ho narušat'.

Warden je prirodzený samotár, ktorý môže všetko

S veľkými očakávaniami som si vytvoril novú postavu, pochopiteľne, Wardena. Toto povolanie sl'ubovalo zaujímavý, všestranný mix obrany, útoku a liečenia, takže ste si svoj charakter mohli vybrať pre ktorúkoľvek MMO rolu. Ako sólo hráč som si Wardena zamiloval hneď na začiatku: jeho najväčšia sila sa ukrýva v tom, ako rýchlo dokáže prevrátiť kabát a prispôbiť sa situácii vd'aka

trom diametrálne odlišným stromom schopností. Daňou za to je, pochopiteľne, absencia takej špecializácie, ktorá by sa vyrovnala zvyšným povolaniam, no pre hráčov obl'ubujúcich PvE je tento „druid“ hotovou spásou. Niežby bolo sólo hranie pri iných herných triedach problémom, no Warden je samotárom z prírody aj po technickej hernej stránke.

Kombinuje v sebe útočné, defenzívne a regeneračné prvky, čo ocení každý, kto sa chce pri konvenčnom plnení misií spolať len sám na seba. Uplatnenie však nájde aj v dungeonoch, kde, pri správnom builde, bez problémov zastúpi templára, pri menej náročných temniciach zvládnu šikovní hráči zaujať pozíciu tankov či DD (Damage Dealer). Najväčšie problémy čakajú oboživelných Wardenov pri PvP, kde sa množstvom poškodenia nevyrovnejšou povolaniam „Nightblade“ alebo „Sorcerer“, a keďže ani nemajú takú výdrž ako „dračí rytieri“, plávajú niekde v strede; a ten zvykne byť najhorúcejší. Na strane druhej Warden disponuje užitočnými defenzívnymi a regeneračnými kúzlami, a aj keď nerozdá toľko poškodenia, mnohí po krvi prahnúci hráči si radšej konfrontáciu s takýmto protivníkom rozmyslia.

Váš Warden teda nikdy nebude majster v DPS či „tankovaní“ bossov v dungeonoch, no ak svoje karty zahráte správne, spoluhráči budú mať po boku napríklad slušného liečiteľa, ktorý nielenže znesie dobrých pár rán, kým pôjde k zemi, ale ktorý aj zvládne pár silných úderov rozdat'. Pravdou ale je, že Warden môže byť takmer hocičím: či už mu dáte do rúk meč alebo palicu, postavíte jeho silu na výdrž (Stamina) alebo mane, nikdy



nespravíte krok vedľa. Warden je aktuálne najtvárnejším povoláním, pri ktorom existujú desiatky variácií a kombinácií schopností, a preto môže byť atraktívnou voľbou nielen pre nováčikov, ktorí potrebujú experimentovať, ale aj pre hráčov-veteránov, pre ktorých bude tento hybridný samotár novou výzvou.

Medved', ktorého by nechceli ani v cirkuse

Najväčším lákadlom, a nielen tým marketingovým, bol nepochybne majestátny medvedí spoločník, ktorý Wardena sprevádzal v každom promo videu a na každom plagáte. Odkedy som sa vylodil v Seyda Neen a ukončil debatu so Syndeliom Ergallom (prvý Easter Egg v hre – schválne, či uhádnete prečo!), medved' bol mojou neoznačenou misiou a prvým milníkom, ktorý som chcel pri návrate do Morrowindu dosiahnuť.

Bol som neveriteľne zvedavý, ako autori tento prvok implementovali do súbojového systému a pri svojej bujne fantázii som sa sčasti opieral o skvelé skúsenosti s bojovými „petmi“ z Guild Wars 2.

Zúrivý strážca, tak sa volá schopnosť privolať k sebe grizlyho, sa nachádza až na samotnom vrchole jedného zo stromov schopností, a preto sa ani vy k nemu nedostanete hneď na začiatku hrania. Našťastie, Warden disponuje repertoárom nielen nových, ale aj zaujímavých kúziel, nehovoriac o tom, že počas prvých hodín hrania a čakania, kým sa môj nový spoločník prebudí „zo zimného spánku“, bolo preskúmavanie nového Vvardenfellu slasťou a nie bohapustým „expením“.

Nanešťastie, posledný porazený protivník a následné získanie potrebnej úrovne bolo Pyrrhovým víťazstvom. Čakal som lojálneho, majestátného a najmä bojovo užitočného medved'a, no aj so zvierat'om po boku som mohol čakať ďalej. Prežil by som vlastnú subjektívnu kritiku toho, ako Bethesda odflákla marketingovú modlu Wardena – ten lacný, nezaujímavý dizajn, takmer nulová možnosť prispôbiť si výzor podľa svojho vkusu, to všetko by boli kozmetické prvky, prežiteľné z hľadiska gameplay.

Medved' dorazil s jediným skinom, určeným exkluzívne pre majiteľov špeciálnej, a, pochopiteľne, podstatne drahšej edície hry. Smiešne bolo, že dokonca aj ten bol fádny a len zmenil farbu medvedieho kožuchu na šedú, čiže výsledné zlepšenie bolo takmer nulové.

Posun nastal až pri morfovaní príslušnej schopnosti (Zúrivý strážca), po ktorom medved' dostal žiarivé tetovanie a začali mu svietiť oči. Ani v tomto prípade sa, žiaľ, nedá hovoriť o dobrom vkuse a novej dekorácie skôr pôsobia dojmom, akoby mu ich Warden vystriel'al na jarmoku.

Oveľa väčším problémom než blchy v kožuchu však bol spôsob, akým sa autori postavili, alebo skôr nepostavili, k interakcii zvierat'a a hráča. Jednoduchým, aj keď neprehľadným spôsobom síce viete medved'ovi rozkázať, aby zaútočil na konkrétny cieľ, no tým vaša spolupráca končí.

Čakal som niečo extra: Warden moje očakávania splnil, a automaticky som predpokladal, že jeho neoddeliteľná súčasť, teda zvierací spoločník, bude už

tak dobrú postavu dopĺňať a posunie ju na ešte vyššiu úroveň – možno Wardenovi pridá nové schopnosti alebo upraví tie existujúce. Ak si však odmyslím niekoľko „pasívok“, ktoré aj tak platia všeobecne na celý strom schopností, Wardenov medved' má od „zúrivého strážcu“ ďaleko a oveľa viac pripomína zviera, nad ktorým sa v cirkuse pre jeho neschopnosť zľutovali a radšej ho pustili na slobodu.

Síce od protivníkov znesie poriadnu nakladačku, no nedokáže si udržať ich pozornosť (tzv. schopnosť „aggro“), a oponenti tým pádom útočia na vás – malý problém pre Wardenov orientovaných na boj zblízka, no katastrofa pre tých, ktorých taktika ja založená na odstupe. Správanie medved'a skrátka neviete ovplyvniť, nehovoriac o tom, že zviera samotné má len okrem klasického útoku len jeden špeciálny.

Pri takom všestrannom povolaní, akým je Warden, medved' zostáva prekvapivo statickým a chýba mu čokoľvek, čo by ho odlíšilo už od existujúcich bojových „petov“ v TESO, ktorých majú k dispozícii čarodejníci.

Keď je silný predok na škodu

Samotné prostredie oživeného Morrowindu je trochu ako zdobený, no plytký rybníček: nelovte príliš hlboko a nenarazíte na dno. Ak ste si mysleli, že datadisk sa dokáže kvôli svojmu situovaniu preniesť cez fakt, že je to stále len rozšírenie pre MMO hru, budete nepríjemne prekvapení – na druhej strane, ak vás The Elder Scrolls Online, ako hra, bavil, budete si nostalgii a jemné narážky vývojárov na tretí diel série užívať. Možno to odo mňa vyznie alibisticky, ale Morrowind je vysoko subjektívnou záležitosťou a všetko stojí a padá na tom, či vás pôvodná hra zaujala alebo nie a čo vlastne od novej kapitoly očakávate.

Možno The Elder Scrolls Online: Morrowind až príliš asociujem s tretím dielom série, no je nebezpečné hádzať tieto dve rozdielne hry do jedného vreca. Ani v najmenšom vás však neodrádzam od toho, aby ste si novú kapitolu tejto grandióznej ságy zahráli, práve naopak – nový Morrowind so sebou prináša množstvo kvalitného obsahu, no nie nutne pre fanúšikov pôvodnej hry.

Mário Lorenc

Get Even

BLACK AND RED

Ked' si sadáte do kresla pred nejakú novú hru, máte približne predstavu o tom, čo vás čaká. Občas sa však stane, že vás titul prekvapí prvotným „mindfuckom“ a vy hneď na začiatku strácate akýkoľvek prehľad. A len sa postupne utápate. Aj taký je najnovší počín štúdia Farm 51 – Get Even.

Celá hra stavuje na neistotu a roztrúsený príbeh, ktorý si postupne vybavujete. Prebúdzate sa uprostred ničoho a prakticky ani neviete prečo. Stratili ste pamäť a vašou hlavnou úlohou je dostať sa do centra diania.

V hre vystupujete ako žoldnier, ktorého oslovujú pán Black. Spočiatku dostávate do rúk skoro plnú výbavu, čo nie je úplne bežné, keďže od prvého momentu sa snaží hrať Get Even na hororových husliach. Avšak to čo dnes robí dobré hororové hry tým pravým orechovým, je pocit samoty a neistoty. Tu možno nechýba neistota, no o samote reč byť nemôže.

Prečo som tu

Postupne natrafíte na neznámeho únoscu Reda, avšak ten sa k vám prihovára len prostredníctvom televízie. A vy si stále častejšie kladiete otázku, prečo som tu a čo odo mňa Red chce.

K dispozícii máte predovšetkým smartfón, ktorý tvorí jadro hry. V ňom nájdete mapu, termovíziu,



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: psychologický
FPS horor

Výrobca: Farm 51

Zapožičal: CENEGA

PLUSY A MÍNUSY:

+ možnosti
vyšetrovania
+ fotogrametria
+ hudba skvele
umocňuje
hororové pasáže

- ostatné
technické
spracovanie
- atmosféra ako
na vážkach
- bral by som skôr
čistý horor ako
ponúknutý mix

HODNOTENIE:



skener a baterku. Práve skener vám pomôže poodhaliť odpovede na niektoré otázky.

Pokiaľ by možno hra stavovala všetky karty len na vyšetrovanie toho, prečo ste sa ocitli tam, kde ste, možno by to celé nabralo úplne iný smer. Get Even však ponúka aj



príchut' akčnejšieho rázu. A teda je celkom bežné, že na nepriateľov použijete zbraň.

Bez hutnej atmosféry

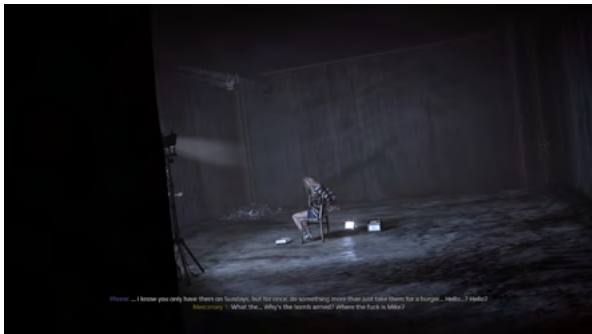
Ked' už vás pohlcuje príbeh svojím napätím a atmosférou, mimochodom,



s výborne sekundujúcim hudobným sprievodom, nastane situácia, ktorá to celé pokazí. Narazíte na nepriateľa a zrazu použijete zbraň, padnú dva-tri výstrely a je po hutnej atmosfére. Netvrdím, že spojenie hororu a zbraní je zlé, pretože napríklad v hre Alien: Isolation to bolo podobné, avšak s úplne inou dávkou atmosféry. Rýchlo odhaľujete, že Red sa vďaka akejsi

„náhlavnej“ súprave lieči zo svojich problémov, a vy zistíte, čo od vás chce a prečo ste tam, kde ste.

Tu prichádzajú na rad aj prvky sci-fi a už strácate prehľad, akou hrou vlastne Get Even je. Mne tento mix akosi nesadol, netvrdím, že to musí byť vo výsledku pre každého zlé, no ja by som skôr uvítal celkový hororový nádych.



Z hry sa tak stáva akýsi mix psychologického hororu s akčnými pasážami a prvkami sci-fi. V podstate od úplného začiatku, keď bola hra oznámená na E3 v roku 2014, som absolútne netušil, čo od nej očakávať.

Šedý priemer

Z technického hľadiska je hra absolútny priemer. Je postavená na technológii Unreal Engine 3 a je to v určitých pasážach vidieť. Čo však určite vyniká, sú interiéry, ktoré boli modelované vďaka technológii fotogrametrie. Aj vďaka nej sú textúry kvalitné a ostré. Ostatné je už iná liga. Hlavne vonkajšie okolie by si určite zaslúžilo viac lásky grafikov.



Počítačová zostava s procesorom Intel Core i5-4590, 16GB DDR3 RAM a grafickou kartou GeForce GTX 1060 6GB si s hrou poradila bez problémov na najvyšších možných nastaveniach pri 60 snímkach za sekundu.

Aj keď som občas pociťoval prepady snímkovania, hlavne pri zapnutej vertikálnej synchronizácii, v exteriéri to vedelo klesnúť narázovo aj na 30fps.

Get Even by som určite nezatracoval, svoj potenciál má, ale nemusí svojím mixom sadnúť úplne každému. Ako hra v nejakej zľave áno, no momentálne za svoju plnú cenu by som skôr volil stratégiu vyčkávania.

Verdikt

Volba kúpy hry je na vážkach. Ak by ste chceli pričuchnúť k hororovému žánru, ale máte strach, tak Get Even je slušná voľba, keďže to až také strašidelné nie je. A dokonca si zastrielate v akčnejších pasážach. Ak však čakáte hlbšiu atmosféru a príbeh hodný vyšetrovania až do samého konca, ste na zlej adrese.

Ján Schneider

Micro Machines World Series

ŠIALENÉ PRETEKY SÚ SPÄŤ

Micro Machines je rokmi overené meno a fanúšikovia hier, v ktorých sa autá strieľajú na šialených povrchoch (od biliardových stolov až po kuchynské linky), by o tom vedeli hovoriť svoje. Séria je po pomerne dlhom čase späť, no, bohužiaľ, nie v stave, v akom by sme si priali.

Staršie ročníky si možno budú pamätať legendy ako Micro Machines alebo rovnako obľúbený Ignition. Boli to hry, ktoré bavili celú generáciu a boli jedinečné svojím zábavným prevedením. Kde inde by ste predsa mohli pretekať miniatúrnymi autíčkami po kuchynskej linke, kúpeľni, obchode a iných šialených miestach a prípadne sa počas toho ešte navzájom strieľať zbraňami od výmyslu sveta?

Micro Machines presne toto po rokoch suchého obdobia opäť prináša. Po období, v ktorom bol nedostatok podobných arkádových hier, tu máme opäť niečo, čo oživuje túto vekom zabudnutú hernú scénu. Bohužiaľ, nerobí to štýlom, ktorý by nás pri hre udržal aj po jej odskúšaní.

Naozaj nerozumiem, čo viedlo Codemasters, štúdio známe premakanými titulmi Dirt série, aby hru vydali v takomto stave a prevedení. Od majstrov pretekárskych hier by sa predsa čakalo naozaj viac. Základná myšlienka Micro Machines ostala nezmenená – zábavné trate so zábavnými autami, ktoré disponujú



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Pretekárska hra

Výrobca: Codemasters

Zapožičal: Playman

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafické prevedenie
+ unikátne vozidlá

- herný obsah
- online mód je nehrateľný
- nudný a orezaný coop

HODNOTENIE:

★★★★★

šialenými zbraňami. V hre si zajazdíte na vozidlách od G.I. Joe tanku cez sanitku až po pretekársky špeciál alebo vznášadlo. Hra ponúka pre každé z vozidiel okrem jedinečného vzhľadu aj alternatívne skiny a výzory, ktoré si viete postupne odomykať, stačí sa s nimi iba pohrať. Jednotlivé autá a dopravné

prostriedky sa ale nelíšia len výzorom. Každé z nich má unikátne jazdné vlastnosti, no čo je dôležitejšie, má aj jedinečné zbrane a schopnosti. Napríklad taký tank strieľa, samozrejme, svojím kanónom, no pretekársky športiak používa projektily v štýle brokovnice. Okrem vzhľadu a ovládania sa budete musieť



WINNERS!



rozhodnúť nielen na základe "zbrane", ktorou auto disponuje, ale aj jeho ďalších schopností (tie sa ale poväčšine opakujú).

Bohužiaľ, jediným pozitívom hry je len ako – tak dobre vymyslený arzenál vozidiel, zbraní a relatívne fajn trate. Avšak v momente, keď zistíte, že sú to jediné pozitíva hry, v podstate ju už nebudete chcieť ani zapnúť. V prvom rade obsahuje hra singleplayerový mód, v ktorom viete hrať proti AI botom, no nepochopiteľné je, že si možno zahrať iba 2 z 3 dostupných módov.

Už len samotný fakt, že takáto hra poskytuje len tri módy, je dosť na zváženie, no že vám v sólo hre ešte zakážu z nejakého dôvodu jeden z módov hrať, to je naozaj dosť zlé. Iróniou je, že ide o práve ten úplne najzákladnejší mód – preteky. Síce sa mód volá sólo, no hrať môžete lokálne s ďalšími troma ľuďmi na jednom playstatione, čo je

u takejto hry skvelá vlastnosť a gaučový coop v nej je v podstate nutnosť. Teraz si predstavte, že ho môžete hrať v dvoch módoch a celé nadšenie je razom fuč.

Online hranie sa tiež veľmi od celkového sklamania neodchýľuje. Tu síce už máte dostupné všetky tri módy, no kameň úrazu je niečo iné. Po zadaní vyhľadávania hry v konkrétnom móde vám hra po pomerne krátkej chvíli oznámi, že našla vhodný zápas a začne vás doň pripájať.

Divil som sa, pretože to bolo pomerne rýchle. Hlavne po zistení, ako veľmi málo hra ponúka, mi bolo divné, že ju online hráť toľko ľudí. Po pripojení do hry sa ale celá záhada veľmi ľahko vyjasnila. Bol som pripojený do online hry, v ktorej som bol ja, ešte jeden hráč a 8 AI botov. Naozaj skvelý online zážitok, ktorý bol v podstate identický s SÓLO módom, ktorý



som hral pred minútou. Nedalo mi a po skončení preteku, ktorý trval asi minútu, som dal online-u ešte jednu šancu. Skončil som v online zápase, v ktorom som bol jediný človek, zahral som si totiž s botmi.

Myslím, že už len týchto pár viet stačí, aby si človek vedel spraviť dobrú mienku o tom, do akej miery je asi nový Micro Machines zábavný, no, bohužiaľ, to nie je všetko. Okrem toho, že takmer nemáte čo hrať (módov je málo, sú mdlé a nudné) aj samotné ovládanie áut je naozaj príšerné. Šialene plávajú a kľžu sa štýlom, na ktorý sa veľmi ťažko zvyká a je maximálne neprirodzený. Načítanie mapiek trvá desiatky sekúnd, možno minútu.



Možnosti hry sú minimálne a hrať rovnaké tri módy dokola je skutočne asi tak zábava na hodinu a aj o tom by sa dalo polemizovať.

Naozaj nedokážem pochopiť, ako sa hra takéhoto zábavného konceptu dá obsahovo natol'ko znechutiť, keď by stačilo tak málo. Čo je pritom nepochopiteľné, je fakt, že dokonca vyšla aj ako disková edícia. Za túto hru by som ledva dal pár eur v digitálnom výpredaji a oni sa niečo také vôbec opovážili vypustiť na diskoch.

Verdikt

Myšlienka dobrá, prevedenie katastrofálne. Asi takto by sa veľmi jednoducho dalo opísať nové vydanie Micro Machines, ktoré nám Codemasters prinieslo na retail diskoch. Zatiaľ čo vizuál hry vyzerá naoko pekne a zaujímá aj unikátne vozidlá s vlastnými schopnosťami, no to je asi tak všetko, čo hra ponúka. Online mód je nehrateľný, gaučový lokálny coop má ďaleko od zábavy a ešte k tomu orezáva herné módy z troch na dve. Zábava sa vytráca po veľmi krátkej chvíli úvodného nadšenia, takže si na novej generácii konzol zahráte starú klasiku.

Richard Mako

Shovel Knight: Treasure Trove

FROM 8-BIT WITH LOVE

Položili ste si niekedy otázku, prečo tak milujeme 8-bity? Možno je to nostalgiou, keďže mnohí z nás vyrastali v dobe, keď bola v kurze práve NES, no osobne pochybujem, že je to jediný dôvod.. Myslím si, že odpoveďou je najmä nadčasovosť, ktorou oplývajú takéto hry a obzvlášť 2D plošinovky. Vraví sa, že najjednoduchšie veci sú tie najlepšie. A čo môže byť jednoduchšie, než stará plošinovka? Ide o jednoduchosť v zmysle herných mechaník a vizuálu, nie v zmysle náročnosti. Tá práveže kope z druhého konca.

Shovel Knight nie je žiadna novinka. Táto hra vyšla pred tromi rokmi a do dnešného dňa sa objavila na všemožných platformách. Keď sa na pulloch objavila nová konzola od Nintenda, hra si nenechala ujsť ani Switch. Slovo hra je však v tomto prípade trochu mätúce, pretože v čase, keď si Switch užíval svoje prvé momenty, Shovel Knight mal už na konte tri vydané kampane, menovite Shovel of Hope, Plague of Shadows a Specter of Torment. Recenzovaný Shovel Knight: Treasure Trove je jedna kompletná hra, ktorá obsahuje všetky tri epizódy.

Shovel Knight (takto budem súhrnne nazývať všetky epizódy) je v prvom rade dôstojnou poctou starým 8-bitovým klasikám, ktorá je vyskladaná bit po bite s láskou a nadšením z projektu samého o sebe. Radosť z hry vidieť na každom kroku a každom nepriateľovi, ktorého stretnete. Na druhej strane diery do sveta neurobí iba nostalgiou, a preto ponúka pestrú hrateľnosť, zábavne navrhnuté levely, chytľavú hudbu a množstvo zaujímavých nápadov.

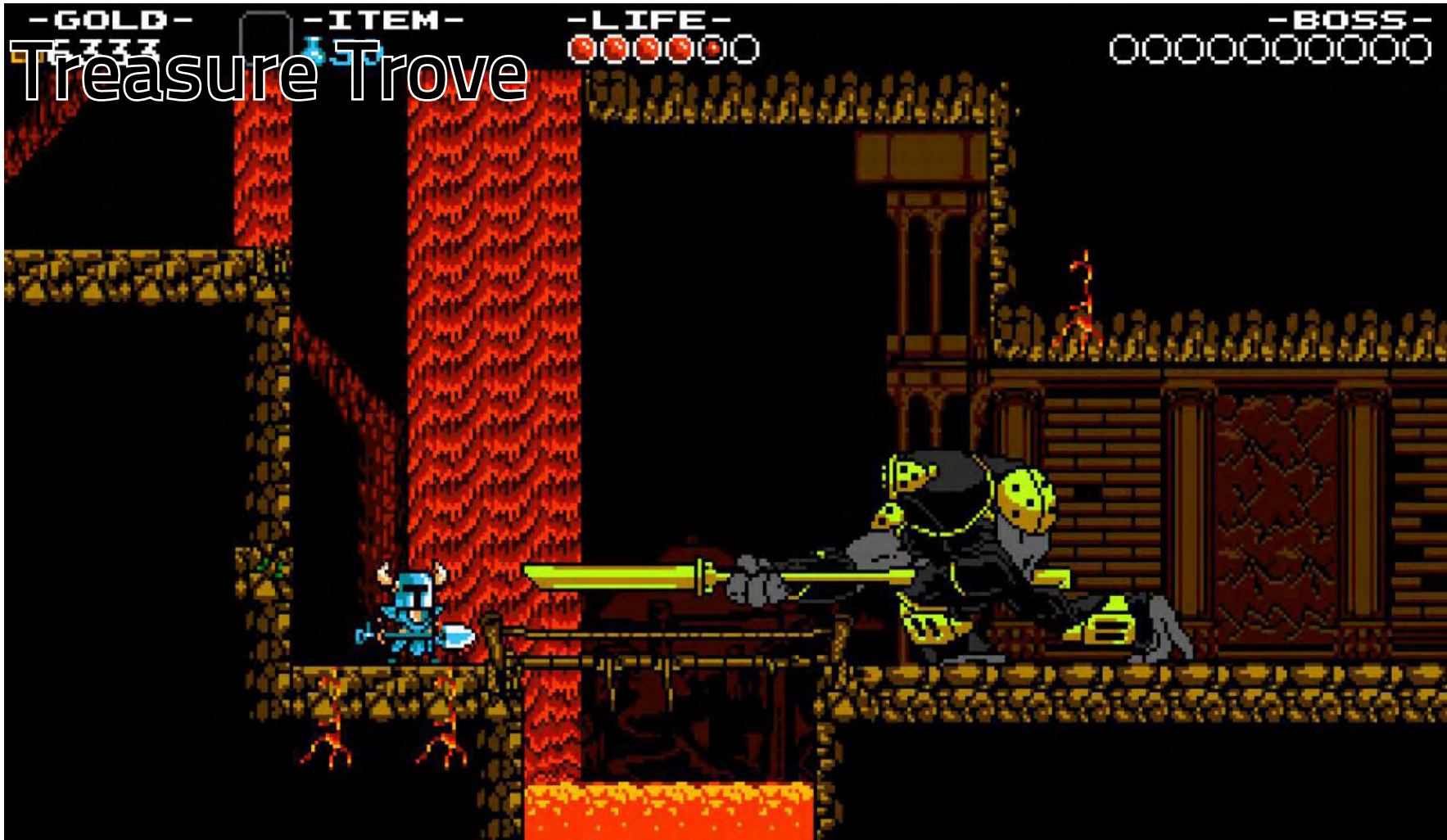
Hra dovedna ponúka celú plejádu úrovní plných zaujímavých situácií, s ktorými sa budete musieť porátať. Už v jednej z úvodných, ktorá je často ponorená v úplnej tme (a to

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: akčná plošinovka
Výrobca: Yacht Club Games
Zapožičal: Conquest
PLUSY A MÍNUSY:
+ dôstojná pocta starým 8-bitom
+ rozmanitá hrateľnosť
+ upgrady, nelineárnosť, množstvo pekných nápadov

- opocit dejä vu
- nezaujímavý príbeh

HODNOTENIE:



aj počas záverečného boss fightu), zistíte, že v tomto dobrodružstve zažijete viac než len jednoduchú cestu z ľavej strany na pravú. Výborne navrhnuté nástrahy striehnu na vás na každom kroku a vrstevnaté levely s časťmi odbočkami a tajnými miestnosťami vám pripraví vskutku vzrušujúci herný

zážitok. Nedá sa povedať, že by hra bola ktovieako originálna (o tom však neskôr), no je každopádne zábavná, a to sa jej musí nechať.

V hre sa nenachádzajú žiadne životy, všetko sa zakladá na peniazoch, ktoré získavate a ktoré sa vám pri smrti odpočítajú. Tie si

môžete uchmatnúť naspäť, ak sa dostanete na miesto vášho posledného skonku. Niečo podobné obsahoval aj Dark Souls. Peniaze vám zároveň slúžia aj ako herná mena, za ktorú si vylepšujete zbrane či kupujete novú výzbroj. Okrem toho si v hre môžete zvyšovať počet srdiečok a mágie.

Na konci každého pomerne dlhého levelu, sa nachádza boss fight, ktorý na prvý pohľad vyzerá vždy ako ohromná výzva, no je až zarážajúce, ako prvý dojem dokáže oklamať. Boss fighty prekvapujúco nie sú až tak náročné, keďže sa ani nenazdáte a pohyby nepriateľa budete mať dokonale prečítané. Samozrejme, s vyšším levelom stúpa aj náročnosť bossov, no tak či tak ostanú ľahko čitateľní. Hra si v každom ohľade verí, no osobne si myslím, že príbehovo sa hra skôr zadrhávala a posun vpred stagnoval. Príbeh je nezaujímavý, postavy nie sú o nič lepšie a ak už dôjde na dialógy

medzi vašim rytierom a bossmi, radšej sa pôjdete skryť pod posteľ. Tvorcom sa vydarí asi jedna z troch vtipných poznámok a predhovory pred samotnými bojmi sú niekedy priam nudné. Našťastie, nikdy nie sú otravne dlhé. Vzhľadom na to, že



tento Shovel Knight obsahuje všetky kampane, zahráte si nielen za rytiera s lopatou, ale taktiež aj za Plague Knight a Spencer Knight. Každý z nich má prirodzene svoje vlastné špecifiká a tie odlišujú ich hrateľnosť od hry za rytiera Shovel Knight. Plague Knight vyzerá ako havran a jeho zbraňou sú malé bomby, ktoré hádzajú po nepriateľoch. Jeho výraznou črtou je schopnosť dvojskoku a udržanie sa vo vzduchu na určitý čas. Na druhej strane, Spencer Knight dokáže liezť po stenách a príbehovo ide o prequel k Shovel of Hope.

Shovel Knight je veľmi zábavná hra, no nie je úplne originálna. Vzhľadom na to, že ide o poctu starým 8-bitom, inšpirácia nimi je jasná, no problémom je, že hra ich priam vykráda. Mapa sveta je prevzatá zo Super Mario Bros. 3 so všetkými jej odbočkami a alternatívnymi cestami. Spomínaný level v tme bol už prítomný napríklad v Ninja Gaiden 2: Dark Sword of Chaos. Schopnosť držať lopatu počas výskoku smerom dole, čím sa dokázate odrážať od nepriateľov, je zase prvok z DuckTales a boss fighty sú typické pre Mega Man. To platí aj o hudbe, ktorá je chytľavá a do hry sa hodí, no pri znení týchto melódií budete mať stále pocit, že ste ich už niekde počuli. Starším z vás určite hneď napadne Sonic alebo Battletoads. Dokonca, čím ďalej sa v hre dostanete, tým viac si uvedomíte, že nové skladby len vykrádajú tie staré, ktoré už sami predtým vykrádali. V zásade platí, že čím menej klasických plošinoviek ste hrali, tým viac vás Shovel Knight dokáže ohúriť.

Maroš Goč

Tekken 7

STARÝ DOBRÝ TEKKEN

Nie je veľ'a takých hier, ku ktorým si možno vytvoriť aj nejaký silnejší vzťah. Avšak počas hrania hier, ktoré sú tu s nami už niekoľko dekád, vznikajú medzi hráčom a samotnou hernou sériou priam železné okovy. Presne toto je prípad aj ikonickej série Tekken, ktorá prichádza so svojím siedmym pokračovaním. Veľ'kolepý návrat, rozšírené platformy a stará dobrá bojovka -na to všetko sa môžeme na herných obrazovkách tešiť.

V roku 1994 vznikla v Japonsku bojová hra menom Tekken, ktorá zdobila predovšetkým PlayStation platformu, pričom svoje si odbila aj na arkádových automatoch z dielne Namco. Okamžite si získala srdcia miliónov hráčov a svoje raketové tempo a osobitú hrateľnosť si udržiava do dnes.

Výhradná devíza PlayStation platformy bola naštrbená v roku 2005, keď svoj piaty diel uviedol Namco aj na konkurenčnú

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: arkádová bojovka
Výrobca: Bandai Namco
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelá hrateľnosť
- + trvácnosť
- + proste neopakovateľná nostalgia
- fáza pripájania sa v multiplayeri
- nevyužitá príležitosť pri tvorbe zaujímavej príbehovej línie
- arénam chýba dostatočná pestrosť a detailnosť

HODNOTENIE:



platformu XBOX360. Avšak poriadne bojovky stále chýbali, a to predovšetkým PC hráčom. Tieto vyschnuté studne v posledných rokoch postupne zaplňali série Mortal Kombat a Injustice.

Rok 2017 sa ale stáva zlomovým a legendárnym. Tekken prichádza

aj na desktopy a je nutné podotknúť, že v tom najlepšom možnom prevedení.

Klan Mishimoto

Pokiaľ ste fanúšikom série, určite vás neprekvapí príbehové pozadie, ktoré sa opäť sústredí uje okolo klanu Mishimoto. Konečne sa po dlhej dobe dozvieme, prečo sú vzťahy

v tejto rodine natoľko rozvrátené. Pochopíme aj zlosť a horkosť Heihachiho, ktorý neprestáva dýchať na krk svojmu rivalovi menom Kazuya.

Samotná príbehová línia hrá druhé husle. Hra nám posúva dej v sekvenciách, ktoré síce majú svoju kvalitu, no podtrháva ich nechutnosť spôsobená súbojmi, ktoré musí hráč absolvovať, aby sa v príbehu posunul ďalej. Svojou jednoduchosťou a prílišným stereotypom pokúša hráčov trpezlivosť, a ten sa musí niekedy skutočne premáhať, aby vôbec mal chuť v hre pokračovať. Každopádne, potešia flashbacky, ktoré nových hráčov zasvätia do pozadia príbehu a vysvetlia im rôzne komplikované vzťahy medzi postavami. Niektoré cutscény sú dlhšie, dokážu navadiť, avšak v iných prípadoch sa v deji stratíte behom niekoľkých sekúnd. Nasleduje boj proti horde opakujúcich sa nepriateľov a čaká vás 15 prichystaných kapitol. Tie ale zvládnete v neuveriteľne krátkom čase, takže zhruba za 2-3 hodiny máte v tomto smere po zábave.

Príbehový mód je skôr lákadlo pre ostrieľanejších hráčov série Tekken, tí menej

zdatní zrejme siahnu skôr po zvyšnej ponuke hry. Tu je však nutné podotknúť, že ani tá rozhodne nie je na zahodenie. Úplný základ, samozrejme, tvoria offline režimy. Vďaka nim si dokážete vyskúšať všetky kombá, postavy a dokonale si natrénujete svoje skilly. Určite nesmie chýbať versus mód, v ktorom si vyskúšate, aký ste borec v porovnaní s vaším kamarátom, prípadne môžete svojich známych v arkádových bojoch nahradiť umelou inteligenciou. Tu na rad prichádza novinka Treasure Battle. Tá vo svojej podstate ponúka súboje, ktoré sú postupne čoraz ťažšie a za víťazu ponúka odmenu vo forme financií a následného šperkovaní postavy, získavania rôznych predmetov a kreditov.

Online súboje

Hneď ako toto všetko absolvujete, prichádza čas vyraziť do online sveta. K dispozícii je Online

Tournament, Player Match a Ranked Match, pričom práve Ranked Match si asi obľúbite najviac. Pred samotným zápasom sa dozviete základné informácie o protivníkovi, ktorými sú jeho aktuálna úroveň, počet výhier a kvalita internetového pripojenia. Verte, že práve túto kvalitu je potrebné si strážiť ako oko v hlave, keďže tento matchmaking vám občas vyryje vrásky na tvári. Zdlhavé pripájanie sa končí často nezdarom, preto je ideálne voliť protivníkov s dobrým pripojením. No ak sa vám kontakt podarí nadviazať, ostatné je už len prechádzka ružovou záhradou. Prakticky nepocítite žiadne oneskorenie a súboje prebiehajú skutočne plynule.

Osobitnou kapitolou je hrateľnosť. Časy, keď stačilo za Eddyho stlačiť zbesilo dve tlačidlá, sú prosto preč. Každá postava má svoje ťahy a verte, že je potrebné naučiť sa aspoň niektoré, keďže zoznam ťahov pri každej

postave je skutočne poriadne obsiahly. K dispozícii je 38 vyvolených a každý jeden má svoj osobitý štýl a na každého platí niečo iné. V offline režime si možno vystačíte so spomínanými dvoma tlačidlami, no vo svete skutočných oponentov to je jednoducho málo.

V súbojoch môže byť vaša poslednou záchranou hnev. Pokiaľ úroveň vášho zdravia klesne pod určitú hodnotu, môžete na nepriateľa vyslať sériu úderov v Rage Art. A práve tieto údery znamenajú pre protivníka veľkú stratu. V prípade, že sa nekryje, mu môžu ubrať až polku zdravia a zvrátiť tak pomerne jasný súboj vo váš prospech. K tomu všetkému si prirátajte ešte filmovú kameru a výsledný efekt je takmer dokonalý.

Príjemným spestrením po mnohých súbojoch môže byť samotná úprava postáv. Tu sa autori skutočne vyšantili, preto môžete meniť prakticky akúkoľvek časť obleku. Meníte farby, ale pridávate aj rôzne nezmyselnosti, ktorými sú napríklad čiapka na hlave v podobe žaby. Nie je nutné sa teda obávať, že nazbierané kredity nebudete mať kde utrácať, možností je skutočne neúrekom.



60fps

Z technického hľadiska si hra vedie na platforme PlayStation 4 naozaj slušne. Predovšetkým si drží stabilných 60 snímkov za sekundu, aj keď len pri rozlíšení 864p. Pro verzia síce ide na 1080p, no v online je to opäť len 864p. Svoju kvalitu si však vizuál drží na dobrej úrovni. O všetko sa stará výborný Unreal 4 Engine. Pri bojovkách je však najdôležitejšie snímkovanie za sekundu a tu dostávame 60fps, takže v tomto smere môžete byť v bez obáv.

Bojovníci majú dokonale vymodelované postavy a ich animácie sú spracované perfektne. Samotné prechody animácií sú bez akýchkoľvek chýb. Vytkol by som možno detailnosť samotných arén, v ktorých by nezaškodilo zdôrazniť jednotlivé modely. V porovnaní s takým Mortal Kombat X je celkom očividné, že Tekken v tomto smere pol'aviľ.

Iné je to v prípade ozvučenia, ktoré je priam dokonalé v každom smere. Veľké plus si vývojári zaslúžia aj za možnosť pustiť si v menu soundtrack zo starších dielov. Takže ak ste obľbovali výborný Tekken 3, nech sa páči, o obľúbenú hudbu hrajúcu na pozadí máte postarané.

Ján Schenider

MotoGP 17

OPĚŤ DALŠIE MOTORKY

Nie je to ani tak dávno, čo sme v redakcii recenzovali hru MXGP3. Tá sa síce zaoberala terénnymi motorkami, no aj tak šlo o nefalšovanú čisto motokársku hru (hoci na MXGP3 mohli jej tvorcovia popracovať aj o čosi viac). Spoločne s týmto titulom však pribudol do rodiny motoriek aj d'alší, a to MotoGP 17. V MotoGP 17 sa pozrieme na zúbok trochu inému športu, ale až tak veľmi zas neodbočíme. Tentoraz sa ocitneme na rozhorúčenom asfalte, prím totiž budú hrať cestné motorky.

Čože nám to hra ponúka?

MotoGP 17 nám ponúka niekoľko módov. Tak, ako je už takmer v tomto žánri zvykom, aj tu nájdeme rýchlu hru. Nasleduje možnosť kariéry, v ktorej si vytvoríme svojho vlastného hráča a pokúsime sa spraviť z neho majstra sveta v tomto rýchlom športe. Navyše tu ešte máme kariéru manažéra, ktorá istotne poteší hráčov túžiacich si vyskúšať, aké je to viesť tím pretekárov. A ako čerešnička na torte je tu režim pre viacerých hráčov, ktorý prináša veľkú výzvu pre už ostrieľaných pretekárov.

Rýchly mód obsahuje štyri režimy - veľkú cenu (teda jeden pretek), šampionát, pretek na čas a možnosť hry pre viacerých hráčov s rozdelenou obrazovkou (tzv. split screen). Možnosť rozdelenej obrazovky určite poteší najmä hráčov, ktorí majú takúto hru s kým hrať na jednej konzole. Pred každým pretekom si môžete skontrolovať nastavenia svojej motorky a upraviť ich tak, ako vám najviac vyhovujú. A pokiaľ ste so všetkým spokojný, vyrazíte priamo na trať.

Kariéra je určite tá časť hry, do ktorej sa bez výnimky vrhne každý jeden jej majiteľ. Môžete si v nej vytvoriť svojho vlastného pretekára, nastaviť mu meno, vek, krajinu

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: pretekárska hra

Výrobca: Milestone S.r.l.

Zapožičal: COMGAD

PLUSY A MÍNUSY:

- + pocit skutočného preteku
- + zvuková stránka hry
- + možnosť vytvoriť si vlastného pretekára
- + vyvážená umelá inteligencia

- grafika nenaplnila naše očakávania
- fyzika je trochu mimo reality
- chýbajúce komentáre počas hry

HODNOTENIE:



pôvodu (áno, nájdeme tu aj Slovensko), číslo, prezývku a jeho výstroj (helmu a podobne). Navyše si môžete vybrať z viacerých jazdných štýlov, ktoré vás tak trochu odlišia od ostatných jazdcov. Potom sa už len vyberiete na dráhu a dokážete ostatným jazdcem, že práve vy ste najlepší. Umelá inteligencia v

hre má niekoľko náročností. Ich zvyšovanie je priamo úmerné tomu, ako sú pomenované. Môžete si navyše ponastavovať rôzne ďalšie špecifiká ako napríklad dĺžku preteku (počet kôl), možnosť vracať čas a podobne. Čím je však hra náročnejšia, tým viac bodov reputácie dostávate. Vracanie sa späť



v čase je často potrebné (najmä na začiatku hry) a realistické nastavenia spoločne s fyzikou vám dajú tiež poriadne zabráť.

Aj na prvý pohľad pekná hra má svoje muchy

Hoci sa grafický vizuál MotoGP17 môže zdať na prvý pohľad pekný, zaraz tu nájdeme niekoľko múch.

Pokiaľ sa budeme koncentrovať len na hru, určite si nevšimneme napríklad stále chudobné textúry (najmä na PS4). Oproti predchádzajúcemu ročníku je tu pár zmien, hoci sa môže zdať, že autori pridali iba akýsi „smooth“ efekt. No aby som hre nekrivdil, svetelné efekty sú, v porovnaní s minulým ročníkom, o kúsok lepšie a je to dokonca aj vidieť.

Do dial'ky tiež vidíme už o niečo lepšie, aj keď to nie je to, čo by sme v roku 2017 od hry očakávali. Dokonca mám pocit, že v predchádzajúcom ročníku sme mali trochu krajšie vymodelované „šikany“ na dráhe a ich efekty odrážania svetla boli tiež o niečo lepšie. Na druhej strane, 90% grafického vizuálu je iba jednoduchý „copy-paste“ a ak ste majiteľom predchádzajúceho ročníka a čakáte na lepšiu grafiku, príliš sa netešte. GUI v hre sa však vylepšenia dočkalo a pôsobí o čosi modernejšie a zrelšie. To, čo rozhodne poteší, sú krátke animované filmy každého mesta (teda okruhu), v ktorom sa daný pretek nachádza. Vďaka tomu v tejto hre uvidíme aj reálne zábery z miest, ako napríklad Brno či Silverstone a podobne.



Fyzika hry by tiež potrebovala trochu vylepšiť, pretože hráči niekedy lietajú po dráhe doslova nereálne, havárie sú tu viac ako časté a pridávanie plynu v zákrutách (a s tým spojená fyzika jazdca/motorky) tiež patrí do záhad vesmíru hry MotoGP 17. Zvuková stránka hry je na tom však neobyčajne dobre. Motorky majú presne taký zvuk, aký by mali mať a motory burácajú ako v skutočnosti. Nenadarmo, Milestone S.r.l. skrátka vedía, ako spraviť zvukové efekty pretekárskych hier. Dôkazom toho nie je len táto herná séria, ale aj séria terénnych motoriek MXGP. Čo mi však veľmi chýba, sú komentáre počas súperenia na rozpálenom asfalte. Síce pred každým pretekom nám komentátor so silným anglickým akcentom popíše pretek, no to je asi tak všetko. Keby sme sa dočkali komentovania počas hry, určite by šlo o veľký krok vpred.

Verdikt

Musím povedať, že hra MotoGP 17 ma rozhodne bavila. Hoci nejde o žiadnu prelomovú hru, veľa vecí sme už videli v minulom ročníku a ani po grafickej stránke hra nevyzerá tak, ako by sme od nej v roku 2017 očakávali. Dá sa jej to však prepáčiť, pretože má v sebe akési zvláštne čaro obohatené o vôňu virtuálnej spálenej gumy a benzínu. A navyše, ak si chcete zajazdiť na cestných motorkách, je táto herná séria v súčasnej dobe vaša jediná možnosť. Pokiaľ nie ste majiteľom predchádzajúceho ročníka a pokukujete po takomto type adrenalínu, je určite správnu voľbou siahnúť po tejto hre. V prípade, že vám však v poličke MotoGP 16 leží, je len a len na vás, či ste ochotní zaplatiť aj za nový ročník, keďže neprináša až tak veľa zmien.

L'ubomír Čelár

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

LEGENDÁRNY CRASH JE SPÄŤ!

Crasha Bandicoota snád' netreba vôbec nikomu predstavovať. Či už ste s ním prežili detstvo pri starej PSX, PS1, alebo ste snívali o zavolaní do Maxihry, Crash poznamenal celú generáciu hráčov. A teraz je späť!

Štúdio Vicarious Visions si zobralo nemalé „sústo“. Spracovať totiž hru, na ktorú do dnes spomína celá generácia hráčov, do modernej podoby so sebou nesie obrovské očakávania. Či už nového Crasha nazveme remakom alebo remasterom, určite nejde len o ďalší klasický HD port. Toto štúdio prezentovalo od samého začiatku a našťastie je to pravda. Najpodstatnejšou zmenou celej hry je vizuál, ktorý po viac ako 20 rokov od jeho prvého vydania v roku 1996 už naozaj potreboval upgrade.

Pôvodný Crash Bandicoot nie je však to jediné, čo si zahráte. Hra sa totiž volá Trilogy a v jednom si tak zahráte originálneho Crasha Bandicoota a nasledujúce dva diely. No jediné, čo by nám mohlo chýbať, sú legendárne Crash motokáry, ktorých sa snád' tiež časom dočkáme. Všetky tri hry v remastered edícii sú za pomerne prijateľnú cenu, to by teda vôbec nemusela byť zlá investícia, čo? A teda ako tento remastered vyzerá v skutočnosti?

Vyzerá to presne tak, ako to aj znie. To najlepšie z troch Crashov Bandicootov v novej, modernej grafike, ovládanie a spracovanie v jednej hre. Activision a Vicarious sa naozaj rozhodli priniesť všetkým fanúšikom Crasha rovnaký nezabudnuteľný zážitok, ako keby ste hru hrali po prvýkrát. No so všetkým, čo k tomu v roku 2017 patrí. Naozaj krásne vylepšený vizuál, počnúc textúrami a upravenými povrchmi, končiac celkovou grafickou atmosférou vyzerá parádne a síce je možno trochu cítiť ostrosť

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žáner: Adventúra

Výrobca: Vicarious

Visions

Zapožičal: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ perfektný vizuál
+ ponechaná originalita
+ moderné prevedenie

- zopár nedomyslených hitboxov

HODNOTENIE:

★★★★★

hrán zopár vecí, ktoré proste k hrám spred 20-tich rokov patria. Inak je to skrz naskrz moderná hra. Po zapnutí trilógie si každú z troch hier viete spustiť zo spoločného menu, ktoré vás rovno prepne do poslednej uloženej pozície v danej hre. Legendárna audio znelka nechýba ani tu a často sa

prichytíte, ako si ich hmkáte a spomínate na niektoré z legendárnych levelov Maxihry, ku ktorej ste ako malí utekali každý deň.

Okrem grafického spracovania a hudby sa zmenilo ešte pár vecí. Teraz môžete hru ovládať pomocou analógových páčok, no ak

radšej chcete ostať pri old school ovládaní, stále funguje aj ovládanie pomocou D-padu. Obe ovládania sú spracované prirodzene, tak je len na vás, čo preferujete.

V prvom diele dokonca môžete kedykoľvek hrať aj za Coco, no odporúčam začať druhým alebo tretím. Prečo? Prvý diel je totiž, na rozdiel od svojho originálu aj ostatných dielov, podstatne ťažší. Je preto lepšie si na ovládanie a

skoky zvyknúť v druhom alebo tretom diele a nakoniec sa vrátiť k originálu. Dôvodom je zmena herného modelu Crasha. Zatiaľ čo v origináli má Crash v hernom kóde model obdžníka s ostrými hranami, v tejto verzii má jeho

model oválne hrany. Okrem toho je trochu pozmenený aj pocit a dopady skokov. V praxi sa tak potom môže často stať, že sa Crash zošmykne do diery, na ktorej roh ste dopadli, alebo sa netrafíte vôbec, aj keď máte pocit, že skočili dobre. Skrátka si treba zvyknúť.

Nový Crash je rozhodne o nostalgii. Každý level, každá debna či bonusový level sú presne tam, kde majú byť a ako si ich pamätáte spred toľkých rokov, no v novom, modernom šate. Nemyslite si však, že sa idete výslovne zabaviť, pripravte si balík nervov a odhodlania, lebo každá jedná z hier, menovite prvý Crash, poriadne otestuje vaše herné prsty a odhodlanie.

Verdikt

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy je hra, ktorá bola vyvíjaná s láskou a rešpektom k jej originálu. Všetko, čo ste na nej milovali, je lepšie a všetky neduhy, ktoré ste poznali a nenávideli, sú preč. Každý z dielov si však zachoval svoju originálnu a charakteristickú atmosféru.

Nechajte sa ponoriť do nostalgie, zatiaľ čo sa budete premávať s Coco na vodných skútroch, alebo skákať po hlave Papu Papu s Crashom. A to všetko v modernom a premakanom prevedení, pri ktorom si ledva všimnete, že hráte hru z roku 1996. Toto je jednoznačne jedna z hier, ktorá nesmie chýbať u žiadneho milovníka Playstation!

Richard Mako



Destiny 2

NAJOČAKÁVANEJŠIE (POLO)POKRAČOVANIE

Yay! Asi by som mal zvolať: „Konečne!“ Po troch rokoch sa totiž aj tak návyková hra ako Destiny (i napriek svojim nepopierateľným, objektívnym chybám) stane stereotypnou. A tak chceme viac. Chceme, aby bola dvojka väčšia, lepšia, dlhšia a zábavnejšia – rovnako ako pri každom pokračovaní. Hlavne, keď je pokračovanie tak veľmi podobné svojmu predchodcovi.

Áno, je to tak. Destiny 2 by sa pokojne mohlo volať Destiny 1.5. Tí, ktorí čakali revolúciu v rámci univerza, zostanú sklamaní. A tí, čo prepadli čaru jednotky, sa pravdepodobne dočkajú mnohých vylepšení. Napríklad príbeh, ktorý bol v jednotke jednoducho tragický.

A nie, rozšírenia prostredníctvom Grimoare kariet nerátam, a to aj napriek tomu, že aj ja som niektorým z nich prepadol (napr. The Book of Sorrow). Totižto jediná príbehová misia v Destiny 2 sa vyrovná niektorým skvelým misiám v Taken King a záverečnej misii v Rise of Iron. A to nie len atmosférou a hrateľnosťou, ale aj predstavením postáv. Takže si mädlíme ruky.

Na čo si ich však nemädlíme, to je nový systém zbraní. Jednotka mala totiž tri sloty. Primárne zbrane, sekundárne a ťažké. Dvojka sa síce dočkala zásadných zmien, no pochybujem, že smerom vpred. Totižto sekundárne a ťažké zbrane sa spojili do jedného slotu a dostali pomenovanie Power Weapons.

Tam spadajú snajperky, brokovnice, raketomety, gul'omety, granátomety a hromada ďalšieho haraburdia. Rozdiel medzi prvými dvoma slotmi je v tomto prípade iba v tom, že v primárnom sú zbrane výlučne bez elementu a v sekundárnom výlučne

s elementom. Problém je, že práve sekundárny slot bol veľmi variabilný a ponúkal hráčom možnosť zvoliť si svoj štýl boja.

To je v pokračovaní preč, lebo všetci majú v rukách pušky, pištole

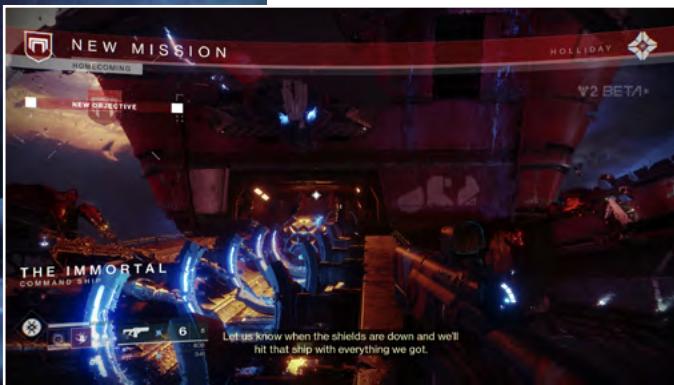
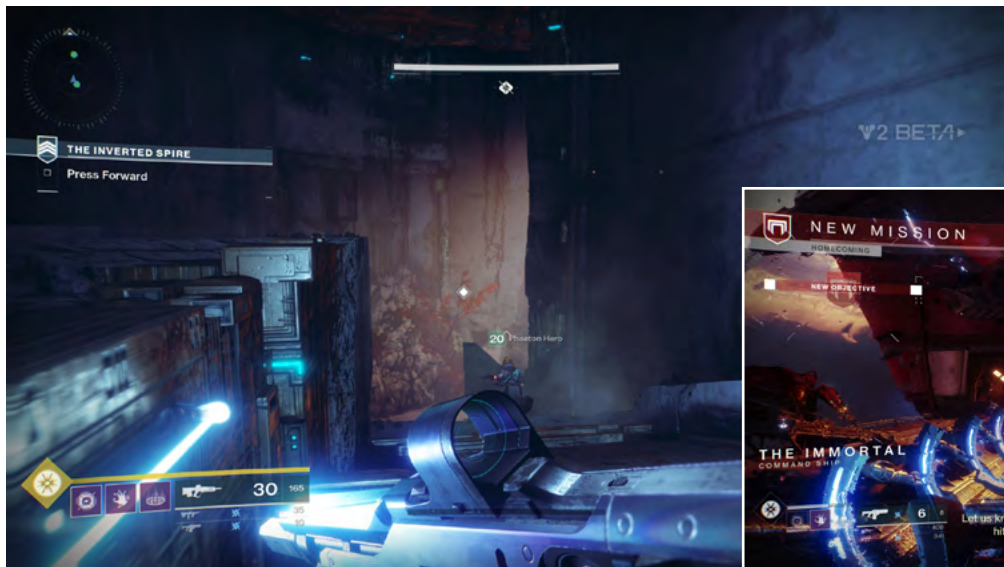
alebo SMG. A náboje z kategórie power pribúdajú len zriedkavo. To platí nielen pre PvE, ale aj pre PvP. Je to smiešne, pretože opäť sa prejavuje to, čo sa prejavovalo počas celého cyklu prvého dielu. Autori chcú tak veľmi vybalansovať PvP módy, že sa neboja obetovať zábavnosť PvE. A nie som si istý, či práve toto je správna cesta k pokroku. Ďalším veľkým problémom spadajúcim do rovnakej kategórie sú schopnosti. Všetky

dostali brutálny „nerf“ a zatiaľ čo v jednotke boli granáty a útoky zblízka rovnocenným partnerom zbraniam v boji, tak sú to v dvojke chudobní príbuzní, ktorých významu vlastne ani rozumiem, nakoľko už ani Fúzny granát Warlocka nedokáže nepriateľa zabiť.

Nehovoriac o tom, že regenerácia Super je smiešne pomalá, takže v mnohých prípadoch sa pre aktiváciu nerozhodnete kvôli

stratégii, ale jednoducho preto, že sa blíži koniec MP zápasu. A v PvE sú taktiež len jemné.

Každý hernej triede bola pridaná nová schopnosť. Titani dostali možnosť „vykúzlit“ štít,



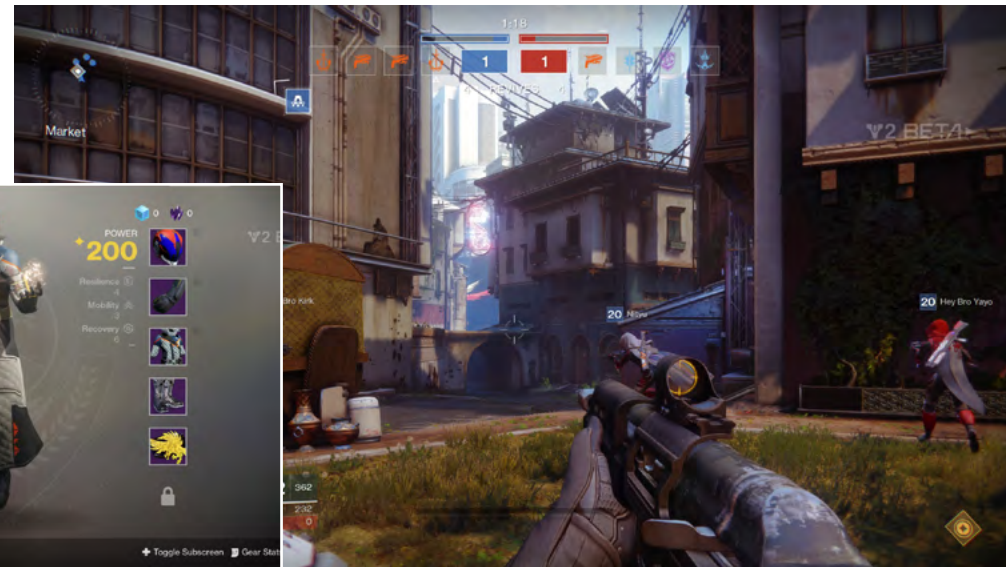
ktorý chráni a podporuje, Warloci zase trhlinu, ktorá môže liečiť alebo zvýšiť DPS a Hunteri ako chudobní príbuzní dostali úskok, ktorý im garantuje prebitie zbrane. Je trochu divné, že dva herné triedy dostali schopnosti, ktoré podporujú celý tím, zatiaľ čo Hunteri dostali schopnosť sami pre seba, čo ich v skupinových aktivitách trochu devaluje. Apropó, autori predstavili tri nové herné triedy, pre každú postavu jednu.

Tá druhá ostala prakticky rovnaká a ani tie nové nie sú až také nové ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať. Navyše, autori značne obmedzili výber perkov pri postavách. V jednotke mal hráč možnosť vybrať si čokoľvek, čo len chcel. V dvojke si bude môcť vybrať jednu z dvoch kategórií po štyri perky. Lebo Bungie si asi myslí, že hráči sú retardovaní...

Nechcem sa rozpisovať o audiovizuálne a grafickom spracovaní, nakoľko na to je plná verzia. Ak ste však hrali Destiny 1, tak uši ani oči nestratíte. Každopádne, mám zmiešané pocity. Na jednej strane je badať viditeľný pokrok v niektorých aspektoch hry. Konečne to vyzerá tak, že hra má jasnú víziu a za ňou autori idú.

Na druhej strane však vyzerá ako rehash prvého dielu. Hra má až príliš podobný feel, nič extra nové sa nepridalo a v niektorých aspektoch sa išlo namiesto napredovania skôr dozadu. Každopádne, uvidíme, ako sa vykryštalizuje finálny produkt.

Dominik Farkaš



Diablo III: Rise of the Necromancer

RISE OF THE NECROMANCER PRINÁŠA DO HRY JEDNU Z NAJLEPŠÍCH HRATEĽNÝCH TRIED

Trvalo to „iba“ 5 rokov, ale nakoniec sme sa dočkali. Obl'úbený Necromancer konečne dorazil aj do Diablo III. Priniesol so sebou veľa a vybuchujúcich mŕtvol, oživených kostlivcov a tony zábavy.

Rise of the Necromancer je úplne nový balík, ktorý do hry Diablo III prináša staronovú hrateľnú triedu Necromancera, Toho už dobre poznáme z predchádzajúceho dielu série.

Necromancer pack neprináša žiaden nový príbeh a ak si chcete za tohto oživovača mŕtvol zahrať, musíte vlastniť aj expanziu Reaper of the Souls. Za približne 15 eur dostanete do hry novú hrateľnú postavu, niekoľko nových legendárnych predmetov, dva sloty pre vaše postavy, viac miesta pre veci v debničke a niekoľko ďalších kozmetických vylepšení.

Keďže DLC neprináša so sebou žiaden dodatok do príbehu, celá pozornosť sa upriamuje na schopnosti Necromancera, ktoré sú veľmi zábavné. Necromancer je dobrou voľbou ako pre starých veteránov Diabla, tak aj pre úplných nováčikov, pretože si s ním užijú veľa zábavy.

Na zosielanie svojich kúziel nepoužíva manu, ale tzv. esenciu. Tá sa generuje využívaním základného kúzla na nepriateľov a vysávaním ich života. Preto treba rozumne kombinovať jednotlivé kúzla, lebo sa razom ocitnete bez esencie v dôležitej časti bitky. Už od začiatku hry Necromancer dominuje bojkisku a cez jednotlivé dungeony prechádzate ako nôž cez maslo. Ak si pri prvom spustení navolíte obtiažnosť normal, tak po chvíľke hrania si ju určite zmeníte na hard, aby zdolávanie nepriateľov bolo aspoň trochu výzvou.

Výbornou vlastnosťou Necromancera je to, že ho môžete

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: Akčná RPG
Výrobca: Blizzard Ent.
Zapožičal: Kon Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá a zábavná hrateľnosť
+ vizuálne efekty
+ schopnosti Necromancera

- neprináša žiadny dodatočný príbehový obsah
- pomerne vysoká cena za jednu postavu

HODNOTENIE:



hrať aj na diaľku a aj na blízko podľa toho, ako si navolíte jednotlivé kúzla. Chcete byť radšej v bezpečnej vzdialenosti od nepriateľov? Tak používajte Bone Spikes či Siphon Blood. Môžete na diaľku prekliat protivníkov, spomaliť ich či im postupne odoberať zo života a pridávať tomu svojmu.

Pokiaľ preferujete boj zblízka, k dispozícii je schopnosť Grim Scythe, teda dve kopy, s ktorými zasiahnete oponentov pred sebou. Výborne sa k tomuto štýlu hrania hodí kostené brnenie a Death Nova. Necromancer sa skvele dopĺňa aj s ostatnými triedami v Diablo III, pokiaľ zvyknete hrať so svojimi

priateľmi. Počas recenzovania sa mi osvedčila kombinácia tank Crusader - ranged Necromancer.

Necromancer však využíva hlavne mŕtvoly svojich nepriateľov a práve kúzla spojené s nimi sú tie najzábavnejšie. Z mŕtvol vie vyvolať kostlivcov, golema či oživiť nepriateľov na krátky čas, aby bojovali po jeho boku. Vo vyšších

úrovniah môžete mať všetky spomínané bytosti aktívne naraz. Bohužiaľ, pri každom oživenom type spojenca je obmedzený počet.

Golem môže byť iba jeden, kostlivcov vyvoláte maximálne 7 a oživiť môžete iba 10 mŕtvych nepriateľov. Kostených mágov síce môžete mať toľko, koľko chcete (a koľko vám



esencia dovolí), tí však zmiznú už pár sekúnd po vyvolaní. Teda nemôžete mať k dispozícii celú armádu nemŕtvych, ako to bolo v Diablo II.

Mŕtvoly ale nemusíte iba oživovať, oveľa väčšiu zábavu si užijete, pokiaľ ich budete používať ako bomby. Spell Corpse Explosion si najviac vychutnáte bojujúc proti mnohopočetným skupinám nepriateľov. Lebo ak raz začnete odpaľovať padlé telá, tak veľmi rýchlo vyčistíte celé bojiisko od všetkých protivníkov.



Každé kúzlo si, samozrejme, môžete prispôsobiť s pomocou rún, ktoré sa odomykajú so zvyšujúcou sa úrovňou postavy.

Výzor Necromancera si môžete vylepšiť vďaka kosteným krídlam, ktoré sa nachádzajú v balíčku. Okrem toho si môžete prispôsobiť svoj portrét a banner. Bojiskom vás tiež bude sprevádzať „roztomilý“ pet mini golem a zbierať za vás zlato.

Necromancer pack prináša do Diablo III svieži (i keď trochu mŕtvolný) vietor, ktorý vás opäť vtiahne do hry. Pokiaľ ste teda ochotný investovať do kúpy staronovej postavy.

Verdikt

Rise of the Necromancer prináša do hry jednu z najlepších hrateľných tried, s ktorou si užijete veľmi veľa krvavej zábavy plnej mŕtvol a vybuchujúcich tiel. Jedinou nevýhodou expanzie je jej cena. Za 15 eur totiž kúpite celú základnú hru, takže táto čiastka sa zdá dosť vysoká iba za jednu hrateľnú triedu bez nového príbehového obsahu. Na druhú stranu je však Necromancer vynikajúcim prídavkom, s ktorým si užijete hodiny skvelej zábavy. Je teda len na vás, či vám tento staronový hrdina za tú cenu stojí.

Martina Juhásová

Lamax Beat Prime P-1

Štupl'ové slúchadlá na šport i na doma

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax Beat
Dostupná cena: 49€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita zvuku, použité materiály, hmotnosť
- + intuitívne ovládanie, podpora handsfree
- + príslušenstvo

- nič

ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: špuntové
Hmotnosť: 15g
Pripojenie: Bluetooth v4.1
Batéria: 70mAh – 5 hodín výdrž
Bluetooth protokoly: HFP, A2DP, AVRCP
Podpora handsfree: áno

Slúchadlá si vás získajú svojou univerzálnosťou, odolným dizajnom a účtyhodným zvukovým prednesom. Prehrávať hudbu a spravovať handsfree hovory je možné doslova intuitívne. Skvele sadnú do každého ucha a vd'aka magnetickým štupl'om sa dajú spojiť na krku ako prívesok.

Technológia

- **Magnety na slúchadlách, odolný kábel, spona na ucho**

Prime P-1 obsahuje magnety na plochých koncoch slúchadiel na ich ľahké uskladnenie, kábel sa vd'aka svojej odolnosti nezamoce a v balení taktiež nájdete dve spony na uši, ktoré využijete hlavne pri športových činnostiach.

- **Kompatibilita, Multipoint párovanie, ovládanie na slúchadlách**

Vd'aka technológii Bluetooth v4.1 môžete slúchadla spojiť



s akýmkoľvek Bluetooth zariadením či už ide o tablet, smartfón, notebook či iný prehrávač. Viac bodové párovanie zabezpečuje

lepšie rozdelenie obsahu – z jedného zariadenia môžete púšťať hudbu, z druhého hovor a využiť ho tak ako handsfree. Navyše



môžete jednoducho prepínať skladby či upraviť zvuk priamo na ovládacom paneli umiestnenom na kábli slúchadiel.

Dizajn

Dizajn slúchadiel je jednoduchý. Podlhovastý plastový ovládací panel umiestnený na kábli slúchadiel obsahuje microUSB konektor na nabíjanie, mikrofón a taktiež tlačidlá na ovládanie funkcií prehrávania a úpravu zvuku. Kábel slúchadiel je prepletaný a zamedzuje tak nechcenému zamotávaniu sa. Samotné slúchadlá nesú opäť logo Lamax a majú tvar pripínáča. Slúchadlá sú ladené do ocel'ovo hnedej farby. V balení sú taktiež dostupné tri veľkosti gumených štupl'ov a háčiky na uši.

Test

Slúchadlá sme po vybalení nabili cez microUSB kábel na plnú kapacitu. Nabíjanie indikovala integrovaná LED dióda. Po nabití sme slúchadlá jednoducho spárovali podržaním tlačidla na ovládacom paneli.

Tlačidlá na ovládacom paneli boli tri: ovládanie hlasitosti nahor, nadol a play/pause. Ako pri slúchadlách E-1 aj tieto tlačidlá plnili viacero funkcií. Stredné tlačidlo slúžilo na zapnutie, párovanie aj play/pause, tlačidlo + (plus) na pridávanie hlasitosti po stlačení tlačidla, po podržaní tlačidla na prepnutie skladby na ďalšiu v poradí. Tlačidlo - (mínus) slúži na uberanie hlasitosti po stlačení a po podržaní na prepnutie skladby na predošlú. Taktiež sa nám páčilo umiestnenie ovládacieho panela na kábli vo vzdialenosti približne 5cm od slúchadla. Funkcie tlačidiel nám prišli ako intuitívne a rýchlo sme si na ne zvykli.

Kvalita zvuku bola príjemná a milo nás slúchadlá prekvapili. Maximálna hlasitosť bola dostatočne dobrá, výšky, stredy a basy

taktiež. Zvolili sme tie najmenšie štuple v balení a taktiež sme si založili plastové držiaky na uši. So slúchadlami sme mohli chodiť aj behať bez toho, aby nám z uší nejako rázne vypadávali. Pri používaní slúchadiel ako handsfree nás druhá strana počula miestami horšie (mohlo to byť spôsobené zhoršeným signálom mobilného operátora), no celkový dojem bol dobrý a kvalita mikrofónu bola na slušnej úrovni. Výdrž slúchadiel sa pohybovala na hranici 3,5 hodín na jedno nabitie. Celkovo sme si slúchadlá obľúbili.

Vd'aka pletenému káblu sa nezamotávali, pomocou vstavaného magnetu sme ich mohli spojiť ako náhrdelník a uložiť ich potom do pribaleného tvrdého obalu na zips. Obal mal taktiež rovno priečinok pre uloženie microUSB kábla, a tak sme mali všetko vždy so sebou.

Hodnotenie

Slúchadlá Lamax P-1 sú vhodné slúchadlá na každodenné použitie či už pri domácich aktivitách, ako aj pri športe, a to

najmä vd'aka pribaleným úchytným na uši. Rýchle nabíjanie cez microUSB konektor a pripojenie cez Bluetooth robia zo slúchadiel výborného pomocníka. Kvalita zvuku je slušná a slúchadlá môžete taktiež využiť aj ako handsfree. Mobil z vrečka tak vôbec nemusíte vytiahnuť. Postačia vám tieto slúchadlá. Poteší pribalené príslušenstvo a taktiež aj vstavané magnety na zopnutie slúchadiel. Cena do 50 EUR nie je najnižšia, no slúchadlám nie je veľa čo vyčítať.

Lukáš Libica



HODNOTENIE:



TP-Link AP300

Prístupový bod do domu aj do firmy

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelé rozhranie
+ stabilné pripojenie
+ dobrý dosah
+ príjemná cena

- priemerné rýchlosti



Môže to znieť ako vytrhnuté z príbehu „problémy prvého sveta“, ale niektorí ľudia majú natoľko rozsiahle obydli, že by ich nepokryl jeden bezdrôtový router. Na druhej strane, väčšie pokrytie bezdrôtovým signálom je veľmi dôležité aj pre malé firmy alebo Wi-Fi hotspoty, ktoré stále častejšie pokrývajú rozsiahle oblasti v mestách aj na dedinách. Pokrývať väčší priestor množstvom routerov je nerozumné, a to či už preto, že by sa medzi sebou mohli biť, tak kvôli problémom pri prechode zo siete do siete.

Preto môžeme d'akovať takzvaným Wireless Access Pointom, respektíve prístupovým bodom, vďaka ktorým sa dá rozšíriť pokrytie jedného routera aj niekoľko násobne. Takým zariadením je aj model AP300 od spoločnosti TP-Link.

Obal a jeho obsah

Pri zariadeniach od TP-Linku si už mohli zákazníci zvyknúť, že od vonkajšieho obalu netreba očakávať prehnané množstvo dizajnových prvkov. A nakoľko ide o spoločnosť zameranú hlavne na funkčné a praktické výrobky, viem im tieto fádnejšie obaly odpustiť aj ja. A to aj preto, že otázku dizajnu samotných zariadení berú v TP-Link už vážnejšie

a inak to nie je ani v tomto prípade. V škatuli sa ukrýva 2-anténový prístupový bod v kombinácii matnej a lesklej čiernej. Hoci nie som najväčším fanúšikom takýchto magnetov na odtlačky prstov, musím uznať, že lesklá hexagónová grafika povrchu naozaj ulahodí oku. Inak sa v obale ukrývajú zvyčajné brožúrky, jeden krátky RJ45 kábel, napájanie a pripojiteľný podstavec.

Parametre

Model AP300 je stredným zariadením v ponuke access pointov od TP-Linku. Vyššou triedou je AP500 a tou nižšou a lacnejšou zase AP200. To v praxi znamená, že AP300 sa snaží funkciami aj rýchlosťami zmestiť medzi tieto zariadenia. Na tom nie je nič zlé, hlavne ak tomu zodpovedá aj cena. Veľmi príjemnou správou je zakomponovanie dual-band systému, takže AP300 dokáže pokryť ako 2,4GHz, tak aj stále rozšírenejšie 5GHz pásmo. Rýchlosťami tento



prístupový bod neohúri, nakoľko slubuje „až do“ 300Mbps v 2,4GHz pásme a „až do“ 867Mbps cez 5GHz. Toto sú, pravdaže, teoretické rýchlosti a vytlažiť ich sa podarí najskôr viacerým zariadeniam posielajúcim a prijímajúcim dáta simultánne. V našich testoch sa k týmto rýchlostiam AP300 priblížil, ale bolo na to treba naozaj veľkú snahu.

Inštalácia a vychytávky

Kto už so zariadeniami od spoločnosti TP-Link pracoval, vie, že používateľské rozhranie je jednou s najlepších stránok týchto produktov. Od jednoduchosti inštalácie a spravovania, cez ďalšie možnosti pre skúsených používateľov. AP300 takisto poteší viacerými módmi fungovania. Od bežného prístupového bodu cez repeater či wireless client až po multiple-SSID mód. V neposlednom rade musím vyzdvihnúť veľmi príjemnú nesoftwareovú vychytávku, ktorou je veľmi pekne vyriešený podstavec. AP300 je totiž primárne určený na normálne ležiace uloženie, ale po pripojení podstavca je použiteľný aj v stojatej polohe, v ktorej sa mi páči oveľa viac. A v tejto polohe by som si ho vedel predstaviť ako pekný dizajnový doplnok do moderného bytu.

Zhrnutie

S príjemnou cenou, radou funkcií a overeným menom spoločnosti, ktorá za ním stojí, je AP300 veľmi dobrou voľbou pre každého, kto potrebuje vytvoriť rozmernejší hotspot, alebo má „hluché“ miesta v dome. AP300 je podarený dizajnovo i softvérom a hardvérom. Pokiaľ však potrebujete čo najvyššie rýchlosti a chcete sa aj mierne poistiť do budúcnosti, potom možno porozmýšľajte nad vyšším modelom – AP500, ktorý je len o pár eur drahší.

Daniel Paulini

PRVÁ KAPITOLA NATOČENÁ **IMAX** KAMERAMI



HP Omen X35

Zakrivený herný 4K monitor pre náročných

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 1250€

PLUSY A MÍNUSY:

- + G-Sync na 100 Hz v 4K
- + výborné pozorovacie uhly
- + pevný a dobre nastaviteľný stojan
- + ambientné osvetlenie
- + rovnomerné podsvietenie
- + port na slúchadlá

- zle prístupný hub USB
- spotreba
- malé a neprehľadné menu OSD

ŠPECIFIKÁCIE:

- 35" (88,9 cm) AMVA LED 4K 21:9
- 100 Hz
- G-Sync
- latencia 4 ms
- kontrast 2500:1 (statický), 10 mil:1 (dynamický)
- náklon -5 až +23°
- veľkosť bodu 0,242 mm
- spotreba do 120 W (0,5 W v pohotovosti)
- HDMI 2.0, DP 1.3, 3x USB 3.0

HODNOTENIE:



Hrať hry v 4K pri frekvencii 100Hz je pre hráča čosi ako mál'nik. Po jeho dosiahnutí môže tvrdiť, že si hry naozaj vychutnáva na technologicky vysokej úrovni. HP Omen X35 je medzi monitormi novinka, ktorá dokáže sprostredkovať práve takéto zážitky.

Vzhľad a konštrukcia

Pri otázke dizajnu stáli v HP na jednoduché riešenia bez extravagancie, avšak s dôrazom na eleganciu.

V praxi to znamená, že monitor nemá žiadne zvláštne dizajnové prvky. Jeho tvar je zakrivený, má tenký rámik a oživuje ho ambientné podsvietenie v spodnej časti.

Celkovo jeho vzhľad vyvoláva rešpekt so štipkou "wow" efektu. Toto slovo z vás zrejme vypadne aj pri pohľade na obrovskú škatuľu, v ktorej je monitor

doručovaný, keďže by sa do nej zmestil aj menší človek.

V menu možno zvoliť niekoľko prednastavených svetelných profilov podsvietenia, no najzaujímavejší sa mi zdal režim, v ktorom sa farba osvetlenia riadi obsahom na obrazovke.

Omen X35 stojí na pevnom stojane, keďže nejde o najľahší kúsok hardvéru. Uhlopriečka 35" v kombinácii s vyhotovením ultrawide na vašom stole zaberie poriadnu porciu miesta.

Pomer strán je 21:9, takže ak máte multimonitorové zapojenie z 2-3 štandardných modelov, tento variant ho dokáže sám veľmi dobre nahradiť.

Noha, ktorá spája panel a základňu stojana, umožňuje nastavenie výšky v rozsahu 13 cm. Okrem toho možno monitor

nakláňať tiež pozdĺž horizontálnej osi, takže ho prispôbíte svojim požiadavkám ako napríklad výške sedenia na stoličke.

Ovládanie je riešené pomocou štyroch fyzických tlačidiel umiestnených v spodnej časti pravej hrany monitora. Vďaka nim sa možno pohybovať v menu, čo sa dá celkom rýchlo naučiť, no diaľkový ovládač by tento proces značne zjednodušil.

Menu je dosť malé a nie práve najprehľadnejšie, takže bude chvíľku trvať, kým sa v ňom zorientujete a naučíte sa, čo sa kde nastavuje.

Do stredu zadnej časti monitora konštruktéri umiestnili všetky porty na pripojenie grafickej karty. Najviac vás asi bude zaujímať HDMI a DP. Oba varianty majú v balení priložený červený kábel ladiaci s dizajnom celého radu Omen. Okrem



toho sa tu nachádza tiež hub na pripojenie zariadení cez USB. To je fajn, keďže si týmto spôsobom môžete predĺžiť napríklad kábel myši a klávesnice. Pokiaľ by ste však chceli pripájať a odpájať nejaké zariadenia častejšie, umiestnenie portov vzadu nie je práve praktické.

V spodnej časti ľavej hrany zariadenia umiestnil výrobca výstup jack na slúchadlá, čo pôsobí šikovne.

Parametre a obraz

Model HP Omen X35 si najlepšie bude rozumieť s grafickými kartami od nVidia. Nemusíte sa však obávať, spolupracovať bude aj s kartami od AMD, no pokiaľ ste súčasťou "zeleného tímu", využijete technológiu G-Sync. Tá je užitočná najmä v hrách, v ktorých sa rýchlo striedajú scény ako napr. FPS či pretekárske akcie.

Princíp je v tom, že grafická karta posielala obraz do monitora pri určitej frekvencii. Ten má takisto svoju frekvenciu zobrazovania a pokiaľ sa tieto dva parametre fázovo nezosúladi, môžete vidieť nepríjemné efekty ako je screen-tearing (akési roztrhanie obrazu, viditeľné najmä pri pohyboch kamery v cut-scénach).

Pokiaľ by ste si aj nič nevšimli, rozdielne fázovanie obrazu môže spôsobovať únavu očí. Tento efekt úplne odstraňuje technológia G-Sync, ktorá fázy obrazu synchronizuje. Či ste herný profesionál alebo bežný hráč, ktorý má rád svoje oči, funkciu G-Sync chcete. Možno ste o tom doteraz netušili, no chcete ju a X35 vám ju dá. Do zoznamu kariet, ktoré funkciu podporujú, spadajú všetky modely od

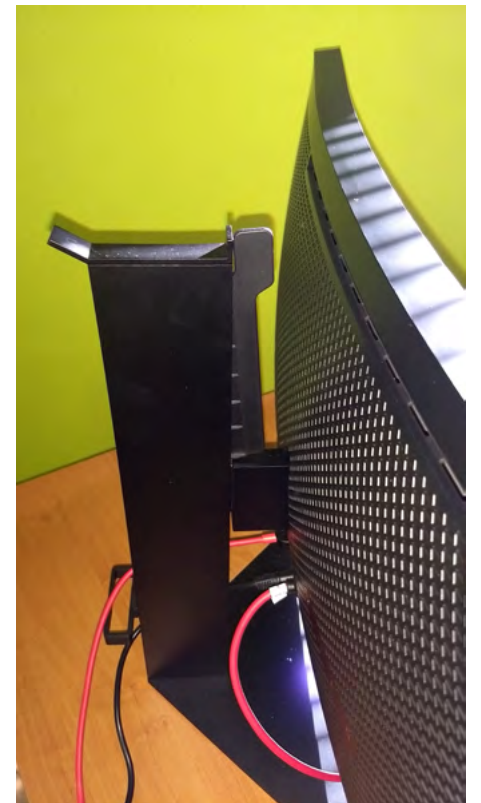
GTX 650Ti vyššie. Takže de-facto všetky, okrem vyslovene starých vykopávok...

Monitor dokáže vďaka tejto technológii synchronizovať až na 100Hz a na takú frekvenciu v graficky náročných hrách treba aj patričný výkon. V rozlíšení 4K a v špičkových hrách to zrejme nezvládne žiadne PC s jednou grafickou kartou. Na overenie tohto tvrdenia som monitor otestoval pomocou PC s grafikou GTX 1080. Ako som očakával, synchronizácia v náročných hrách na 100Hz je s takým PC možná vo full HD, ale nie v 4K.

Potenciál tohto špičkového monitora teda využijú hlavne hráči vlastiaci vypeckované zostavy s viac ako jednou grafikou zapojenou v SLI, no aj fanúšikovia menej graficky vyšperkovaných titulov, ktoré je ľahšie dostať na 100Hz v 4K.

Odozva 4ms tiež poteší, ale najviditeľnejšia výhoda je asi vyhotovenie ultrawide. Pri 35" ide o dostatočne priestraný panel, ktorý dokáže zdôrazniť atmosféru v hrách s pôsobivými exteriérmi ako napr. Mass Effect: Andromeda alebo aj stále populárny Zaklínač 3. Širší záber a uhol pohľadu hráča prináša výhodu napr. aj v pretekárskych tituloch či hrách typu MMORPG, v ktorých vidíte nepriateľa skôr ako ostatní hráči s bežnými monitormi.

Keďže je panel zakrivený, pri sedení v správnej vzdialenosti budete pohybovať prakticky iba očami. Napriek predsudkom, ktoré ľudia mávajú, musím zdôrazniť, že mierne zakrivenie spôsobuje zvýšenie pohodlia. Keby monitor nebol zakrivený, museli by ste na sledovanie obsahu na obrazovke pohybovať aj hlavou a to sa prejaví hlavne únavou krčnej chrbtice.



Verdikt

HP Omen X35 je perfektné riešenie, ak hľadáte monitor, ktorý zastúpi multimonitorové zapojenie. Je veľký, priestraný a technologicky vybavený na to, aby ste si hry vychutnali s pevným 100Hz obrazom v 4K, šetriac pri tom vaše oči. Konštrukcia je dostatočne pevná, no flexibilná zároveň a dizajn je štýlový hlavne vďaka ambientnému osvetleniu v spodnej časti.

Miernu slabinu vidím v malom a nie veľmi prehľadnom menu a spotreba do 120W nepatrí medzi najnižšie. Celkovo som však spokojný. Čerešnička na torte je rovnomerné podsvietenie panela, čo býva občas slabinou niektorých zakrivených modelov.

Peter Vnuk

Lamax Beat Elite E-1

Slušné bezdrôtové slúchadlá za stovku

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax Beat
Dostupná cena: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kompaktný dizajn
- + použité materiály
- + príslušenstvo
- zlá reakcia stáčania tlačidiel
- neprírodné funkcie ovládania



ŠPECIFIKÁCIE:

Meniče: 40mm
Hmotnosť: 180g
Pripojenie 3,5mm
AUX/Bluetooth v4.1
Batéria: 450mAh =
výdrž 20 hodín
Bluetooth protokoly:
HFP, A2DP, AVRCP
Podpora handsfree: áno

Elegantné náhlavné slúchadlá vyrobené z prémiových materiálov. Dokonalý zvuk, spoľahlivé bezdrôtové spojenie pomocou Bluetooth 4.1 a zrozumiteľné handsfree hovory. Tieto slúchadlá však ponúkajú aj omnoho viac. Ich výdrž je až 20 hodín na jedno nabitie. Pripojenie cez audio kábel šetrí ich batériu. Dajú sa zložiť do priloženého pevného puzdra.

Technológia

▪ Bezdrôtové pripojenie a vysokokvalitná batéria

Slúchadlá sa dajú pripojiť bezdrôtovo cez Bluetooth 4.1. Môžete volať cez telefón a zároveň počúvať hudbu z tabletu. Vysokokapacitná batéria zabezpečí až takmer 20 hodinovú prevádzku slúchadiel. Ak sa vám batéria vybije, je možné počúvať hudbu neobmedzene analogovo cez 3,5mm jack.

pretáčať, prepínať, zastaviť, či zvýšiť alebo znížiť hlasitosť.

▪ Čistý a bohatý zvuk

Mäkký materiál náušnikov zabezpečuje pohodlné používanie slúchadiel

a taktiež bohatý a kvalitný zvuk vďaka 40mm meničom.

▪ Pevný ochranný obal

Vďaka ľahkej a pevnej hliníkovej konštrukcii sú slúchadlá sklápacie, čo oceníte najmä pri prenášaní.



HODNOTENIE:



▪ Ovládanie na meníči

Stlačením tlačidiel môžete hudbu na meníči spustiť,



vrchné tlačidlo pre pridanie hlasitosti. Dialo sa to najmä kvôli tomu, že tlačidlá mali viacero funkcií. Vrchné tlačidlo malo funkciu pridania hlasitosti a zároveň stop/play/párovanie Bluetooth, ľavé a pravé tlačidlo malo funkcie pretáčania skladby alebo prepnutia skladby. Pri takýchto funkciách by sme radšej zvolili kapacitný dotykový panel meniča miesto štyroch kombinovaných tlačidiel.

Možno je to len vec vkusu, ale rovnako neprírodná nám prišla funkcia posúvania skladiel či pridávania a uberania zvuku. Keď sme chceli skladbu prepnúť, bolo potrebné stlačiť pravé alebo ľavé tlačidlo. Keď sme chceli pridať alebo ubrať zvuk, bolo potrebné dlho držať pravé alebo ľavé tlačidlo slúchadiel. Ovládanie použité u slúchadiel P-1, pri ktorých fungovala regulácia zvuku a prepínanie skladiel presne naopak, sa nám zdalo intuitívnejšie.

Výdrž slúchadiel po jednom nabití cez Bluetooth sa vyšplhala na hodnotu vyššie 10 hodín. Kvalita vstavaného mikrofónu slúchadiel pri používaní handsfree nebola najlepšia. Druhá strana nás počula len veľmi slabo a rušivo. Slúchadlá boli počas testu dostatočne pohodlné. Mäkký materiál náušnikov zabezpečoval dostatočný komfort, no hlavový most by sme vystlali mäkkým materiálom o niečo viac.

Keď sme slúchadlá aktuálne nepotrebovali, tak sme ich jednoducho zložili do tvaru hríbika a vložili do tvrdého prenosného obalu na zips. Obal bol vystlaný jemným semišovým materiálom a slúchadla doň presne pasovali.

Hodnotenie

Slúchadlá Elite E-1 nenesú svoj názov nadarmo. Kombinujú v sebe mnoho funkcií, dobrú výdrž batérie, kvalitný zvuk, či kompaktnosť, keďže sa dajú zložiť. Všetky funkcie slúchadiel fungovali na výbornú, až na neoptimálnu reakciu stlačenia ovládacích tlačidiel na meníči.

Slúchadlá sa nosili dostatočne pohodlne a vďaka zapracovanému 3,5mm jack konektoru ich bolo možné využívať prakticky bez obmedzenia. Cena za tieto slúchadlá približne 100 Eur nie je najnižšia, ale ak si na ne zvyknete, nebudete sklamaní.

Lukáš Libica

Sklopené slúchadlá môžete odložiť do pevného ochranného obalu na zips, ktorý sa nachádza v príslušenstve slúchadiel.

Dizajn

Dizajn slúchadiel tvorí hlavná hliníková konštrukcia hlavového mosta a uchytenia meničov. Opierka hlavy je jemne potiahnutá mäkkým tkaným materiálom.

Veľkosť slúchadiel sa dá jednoducho prispôbiť povytiahnutím konštrukcie cez plastový úchyt. Slúchadlá sú z vonkajšej časti ladené do čiernej farby a z vnútornej strany (vnútro meničov a hlavový most) do tyrkysovo modrého odtieňa.

Vďaka otáčavej a sklápavej konštrukcii štvorcových 40mm meničov je možné slúchadlá jednoducho sklopiť a prenášať. Konštrukcia taktiež zabezpečuje výborné obklopenie uší, či už vertikálne alebo horizontálne. Oba meniče majú na sebe značku Lamax. Na pravom meníči sa nachádzajú ovládacie tlačidlá, porty microUSB na nabíjanie a 3,5mm jack.

Test

Slúchadlá sme po vybalení nabili cez microUSB kábel na plnú kapacitu. Nabíjanie indikovala integrovaná LED dióda. Po nabití sme slúchadlá jednoducho spárovali podržaním tlačidla na meníči.

Boli sme prekvapení z dobrej reprodukcie zvuku. Výšky boli slušné a taktiež aj stredy. Basy boli uspokojivé, ale obzvlášť zreteľné boli pri vyššom výkone slúchadiel. Vďaka dobrej konštrukcii uchytenia meničov sa slúchadlá prispôbili ušiam na výbornú, a to aj napriek tomu, že majú štvorcový tvar náušnikov.

Kvalita zvuku sa veľmi nelíšila ani pri počúvaní hudby analogovo cez 3,5mm jack konektor. Maximálny výkon slúchadiel bol dostatočný a slúchadlá hrali naozaj dravo.

Tlačidlá na reguláciu zvuku a prepínanie skladiel boli umiestnené na pravom meníči. Pri stlačení sa nám často stalo, že zareagovali dve funkcie naraz. Napríklad pri pretáčaní skladby zareagovalo aj

Steelseries ARCTIS 5

Dokonalé potešenie pre uši

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Steelseries
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvuk
+ komfort
+ ChatMix Dial
+ softvér
+ priestorový zvuk
+ mikrofón
+ RGB
podsvietenie

- slabší prítlak
- emulácia
priestorového
zvuku
v hrách, ktoré
ho nepodporujú

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: uzavreté slúchadlá
Určenie: herné slúchadlá
Meniče: 40mm Neodym
Frekvenčný rozsah: 20Hz-22kHz
Impedancia: 320hm
Mikrofón: áno,
dvojsmerný
Pripojenie:
USB/3.5mm Jack
Softvér: áno,
Steelseries Engine 3



V Steelseries sa rozhodli priniesť novú radu slúchadiel ARCTIS. Spoločnosť je známa svojimi produktmi z rady Siberia, ktoré pozná azda každý hráč. Pri slúchadlách Arctis 5 sa Steelseries chváli tým, že do nich osadil meniče z ich 300-dolárovej vlajkovej lode. Zaujať chce taktiež aj výmennou látkovou časťou hlavového mosta, vďaka ktorej máme aspoň malú šancu si slúchadlá upraviť. Ako sa to Steelseries-u podarilo, sa dočítate v recenzii.

Balenie a obsah

Slúchadlá Arctis 5 prichádzajú v nevelkej škatuli. Z vonkajšej strany ju zdobí vektorová grafika a technické špecifikácie. Do vnútra sa dostaneme jednoduchým odsunutím spodnej časti balenia. Tam nás už čakajú samotné slúchadlá, manuály a krabíčka s príslušenstvom. Do nej nám Steelseries nadelil kábel USB (typ A)



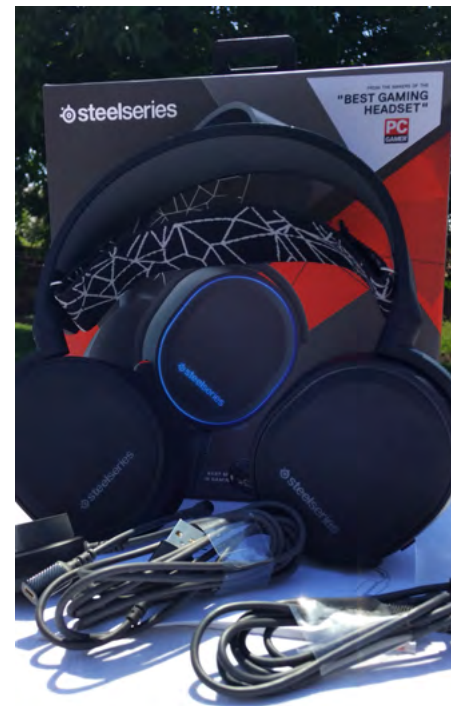
cítiť jemne pogumovaný povrch. Steelseries sa rozhodol na tento model slúchadiel osadiť špeciálnou Airwave penou z ich dielne, ktorá je príjemne vzdušná a vďaka nej si ani len neuvedomujete, že máte nejaké slúchadlá na ušiach. Presne to isté platí aj o hlavovom moste, ktorý sa prispôbuje tvaru hlavy. Ten je dokonca vymeniteľný a vy si môžete na oficiálnom webe zakúpiť rôzne dizajny a vybrať si ten, ktorý sa zdá byť najlepším. Jedinou nevýhodou z pohľadu komfortu je veľmi slabý prítlak, keď pri rýchlejšom otočení hlavy slúchadlá takmer zletia z hlavy. Arctis 5 sú, samozrejme, RGB podsvietené. Podsvietenie osvetľuje nadpis Steelsetiers po bokoch mušlí a taktiež tvorí podsvietený lem mušlí.

Zvukový prejav, mikrofón a softvér

Po prvom pripojení slúchadiel, nainštalovaní softvéru Steelseries Engine 3 a aktualizovaní firmvéru slúchadiel som bol konečne pripravený na zvukový test. Nebudem klamať, od slúchadiel som kvôli tvrdeniu, že sú osadené meničmi z vlajkovej lode spoločnosti,



čakal naozaj len to najlepšie. Popravde som to aj dostal. Zvuk je výborný a veľmi dobre vyvážený. Basy sú jemne potlačené a týmto otvárajú priestor stredom a výškam. Pri hudobnom prednastavení v SS Engine 3 bol zvuk prispôbený viacerým žánrom, no pri niektorých sa zdal zvuk trochu utlmený. Tento problém sa ale dal jednoducho vyriešiť ekvalizérom. Keďže slúchadlá majú aj priestorový zvuk, tak som otestoval aj ten. Na testovanie som využil testovacie nahrávky spoločnosti Dolby, ktoré sú voľne stiahnuteľné na Windows Store. Výsledkom som bol celkom



potešený, slúchadlá nemali problém s reprodukciou. Otestoval som aj pár hier a občas som si všimol, že priestorový zvuk pôsobí rušivo. Napríklad počas scén, keď sa kombinovala hudba, dialógy a zvuky prostredia, som mal pocit, akoby sa zvuk jemne zlieval. Po deaktivácii sa zvuk upravil a znel správne. Zaujímavá je počas hrania zvuková karta, na ktorej sa nachádza koliesko ovládania hlasitosti, ktorým môžeme uprednostniť buď zvuk hry, alebo zvuk komunikačného programu. Ak kolieskom otáčame v smere hodinových ručičiek, uprednostňujeme komunikačný program, a ak otáčame opačne, tak uprednostňujeme zvuk hry. Túto funkciu si Steelseries pomenoval „ChatMix Dial“.

Softvér Engine 3 je prehľadný a ponúka všetky funkcie, ktoré by sme mohli potrebovať. Jednou z možností, ktoré v softvéri nájdeme, je konfigurácia hudobného presetu, konkrétne presetu hudba, film alebo videohra. Preset hudba sa mi zdal z tejto trojice najzaujímavejší. Ak by ste sa predsa len nenašli v žiadnom z nich, je možné ekvalizérom manuálne donastavovať zvuk podľa želania. Ďalšou vychytávkou je DRC (Dynamic Range Compression), čo je digitálny kompresor zvuku. Ten je možné regulovať v troch stupňoch – nízka kompresia, stredná kompresia a vysoká kompresia, poprípade je ho možné úplne vypnúť. Ďalej môžeme nájsť odpočúvanie mikrofónu do slúchadiel, čo môže slúžiť na testovanie aplikovaných nastavení pre mikrofón. Okrem týchto funkcií mikrofónu tu nájdeme aj reguláciu hlasitosti mikrofónu, redukciu šumu a odposluchu slúchadiel. Ako som spomenul vyššie, slúchadlá sú podsvietené. Farbu a efekty podsvietenia je

možné regulovať v SS Engine 3. Je možné buď vybrať efekt dýchania, poprípade stáleho osvetlenia. Farby je možné voliť buď ručne zo spektra, prípadne RGB kódom. Mikrofón je určite jednou zo silných stránok slúchadiel Arctis 5. Jeho zvuk je čistý a prenáša len ozajstné minimum šumu. Hlas jemne skresľuje tak, že znie trochu hrubšie, než je to v skutočnosti. Aj napriek tomu je výborný a má na sebe červenú LED-ku signalizujúcu aktivitu, takže vždy viete, či máte mikrofón stíšený.

Záverečné hodnotenie

Spoločnosti Steelseries sa s ich slúchadlami Arctis 5 podarilo priniesť výbornú porciu zvuku za 100€. Výhodou je, že slúchadlá nie sú obmedzené iba na hry, no vynikajú aj pri počúvaní hudby. Integrovaná digitálna 7.1 virtualizácia zvuku je na dobrej úrovni, aj napriek tomu, že si občas nerozumie so zložitými hernými scénami, keď sa zvuk môže jemne zlievať. Taktiež poteší vymeniteľný látkový hlavový most a taktiež aj odnímateľný USB kábel, ktorý sa pri poškodení dá zakúpiť nový za 8€. Slúchadlá Arctis 5 sú navyše aj veľmi komfortné vďaka použitej AirWave pene. Ide určite o slúchadlá, na ktorých si spoločnosť Steelseries dala ozaj záležať a určite potešia nejedného herného nadšenca, nezáležiac na platforme, keďže slúchadlá okrem rozhrania USB disponujú aj 3.5mm jackom.

Lukáš Batora



TP-Link Archer C25

Za pár drobných na internet

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 29€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + podpora 802.11ac štandardu
- + stabilné 2.4GHz pásmo

- menšie problémy s výkonom 5GHz pásma



Dnešný svet plný drahých počítačových komponentov, periférií a príslušenstva ponúka tonu pridanej funkcionality, ktorú ale zákazník nikdy nevyužije, a tak je prekvapivé naraziť na kvalitný produkt, ktorý ponúka všetky základné funkcie a stojí asi toľko koľko jedna mesačná faktúra za internet.

ktorú v TP-Linke používajú pre svoje základnejšie modely. Vnútri obalu sa nachádza router pýšiaci sa štyrmi anténami v kombinácii bielej a šedej farby, ktorý by nemal byť nápadný ani v bežnom byte, ani v modernejšej domácnosti.

Pri zariadení sa ešte nachádza pár brožúrok, RJ45 LAN kábel a napájací adaptér. Zariadenie samotné je naozaj prekvapivo ľahké, ale to je už dané menším výkonom, ktorý znamená menej komponentov a menšiu nutnosť chladenia.

Avizované parametre

Ako už môže meno zariadenia napovedať, ide o router sľubujúci prenosové rýchlosti až 900Mbps. To ale nie je také jednoduché dosiahnuť, nakoľko rýchlosť až do 450Mbps môže ísť cez tri antény poskytujúce 2.4GHz pásmo a rýchlosť až 433Mbps cez štvrtú anténu obstarávajúcu 5GHz pásmo.

Pri testovaní sa rýchlosti prenosov pohybovali v okolí 400Mbps, ale stabilnejšie výsledky som dosiahol len s 2.4GHz pásmom.

Pri 5GHz pásme som mal menšie problémy s kolísaním signálu a výkon tohto routeru si tiež nevedel poradiť s pevnými prekážkami medzi zariadeniami. Do malého bytu alebo otvorenejších obytných priestorov ale určite postačí.

Inštalácia a softvér

K používateľskému rozhraniu TP-Link zariadení v praxi nie je veľa čo povedať. Nie preto, že by tam toho nebolo veľa, ale skôr preto, že keď niečo funguje a jeho používanie je jednoduché, ďalšie slová už jednoducho nie sú potrebné.

Celá inštalácia nezaberie viac ako pár minút, a to vďaka jednoduchému návodu a prehľadnému menu. Následné upravenie nastavení zvládne aj starší rodinný príslušník navigovaný cez telefón.

Zhrnutie

Od zariadenia, ktoré stojí menej ako 30 eur som toho naozaj veľa neočakával.

Archer C25 má však veľa príjemne prekvapil a hoci v niektorých smeroch ako napríklad stabilita 5GHz signálu mierne pokrívka, zvláda bežnú prevádzku rovnako dobre ako oveľa drahšie produkty.

Podpora dvoch pásiem aj najnovšieho Wi-Fi 802.11ac štandardu je veľmi príjemným bonusom, takže pokiaľ nepotrebujete bleskovú odozvu a prenášať tony dát či iba hľadáte kvalitné zariadenie k staršiemu rodinnému príslušníkovi, Archer C25 sa postará ako o internet, tak aj o pohodu vo vašej peňaženke.

Daniel Paulini

ŠPECIFIKÁCIE:

Počet externých antén: 4

Zisk antény: 3 dB

Počet LAN portov: 4

Rýchlosť LAN:

10/100 Mb/s

Wi-Fi: Áno

Typ Wi-Fi: A, B, G, N, AC

Dátová priepustnosť:

450 Mb/s, 433 Mb/s

Frekvenčné pásmo:

2,4, 5 GHz

3G: Nie

4G/LTE: Nie

ADSL/VDSL: Nie

USB: Nie

HODNOTENIE:



Webglobe Yegon

wy.sk

TP-LINK NC450

Vševidiace oko

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-LINK
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

+ funkcie
+ jednoduchá administrácia
+ ľahká počiatočná inštalácia
+ Cloud monitoring

- vhodná len pre interiéry
- rozlíšenie len 720p

ŠPECIFIKÁCIE:

Použitie: Interiérové
Snímač: CMOS
Max. rozlíšenie: 720p@30fps
Rozhranie: WiFi, LAN
FOV: 75°
Cloud monitoring: áno, cez TP-Link Cloud app
Ďalšie funkcie: detekcia pohybu, detekcia zvuku, rotácia okolo vlastnej osi



Nová kamera od TP-Linku je určite jedným z produktov, ktoré ocení každý manažér, ktorý je často mimo kancelárie a chce mať kontrolu nad svojimi zamestnancami. Okrem toho ponúka NC450 zaujímavé funkcie, ako napríklad cloud monitoring a mnoho iných. Viac sa dočítate v našej recenzii.

Obsah balenia

Kamera od TP-Linku prichádza v modro-bielej škafuli. Zvonka

by sme mohli potrebovať miesto toho, aby ho ponúkali za príplatok.

Prvý dojem a spustenie

NC450 vyzerá na prvý pohľad naozaj dobre, za čo môžeme vďaka bielemu telu, z ktorého z jednej strany vystupuje čierny objektív. Pribalený stojan je naozaj flexibilný a TP-Link dokonca pribalil aj vodiace papieriky na pomoc pri vŕtaní dier do steny na stojan.

Na zadnej strane tela kamery nájdeme závit pre WiFi anténu, slot pre microSD kartu, zásuvku pre pripojenie pomocou LAN, vstup pre napájanie a tlačidlo slúžiace na WPS/Reset.

Počas prvého spustenia sa kamera sama nakonfiguruje na východiskové hodnoty, z ktorých je väčšina plne optimálnych. Tým, že sa kamera sama nastaví, znižuje prvotnú inštaláciu skoro na minimum. Jediné, čo považujem za nutné, je zmena snímkovania z 15FPS na 30FPS, čo je možné jednoducho zmeniť v nastaveniach.

Obrazová kvalita a monitorovacie schopnosti

Kamera prichádza s CMOS senzorom s rozlíšením 1Mpx, f: 2.0, rozsahom pol'a 75°.

Po spomínanom prepnutí snímkovania si môžeme všimnúť priemernú kvalitu obrazu, ktorá na sledovaciu kameru plne postačuje.

Okrem snímkovania môžeme spustiť režim BLC, čo je vlastnosť sledovacích kamier, pri ktorých sa mení spôsob, akým pracuje kamera so svetlom.

Niekedy by totiž mohla nastať situácia, keď by nebol človek riadne osvetlený a v optike kamery by vyzeral ako silueta.



S touto funkciou by mal byť daný človek osvetlený a pozadie stmavené, aby sa dalo jednoznačne určiť, o koho ide.

Okrem obvyčajného sledovania obrazu nám kamera poskytuje vycitávkový záznam v podobe nočného videnia, detekcie zvuku a pohybu a, v neposlednom rade, otáčania sa okolo vlastnej osi.

Nočné videnie sa zapína buď samo, závisiac od vonkajšieho svetla, alebo ho je možné spustiť manuálne v administrácii.

Detekcia pohybu je funkcia, ktorú inžinieri v TP-Linku zvládli naozaj na jednotku. Okrem nastavenia citlivosti ponúka aj výber miesta, kde chceme pohyb detegovať, pretože nie vždy je nutné ho monitorovať všade. Tento výber sa uskutočňuje pomocou malých obdĺžnikov, pričom my vyberáme, ktoré miesto chceme monitorovať. Upozornenie po detekcii pohybu prichádzajú takmer okamžite, či už na smartfón (ak je aplikácia pripojená s kamerou), alebo e-mailom.

Zvukový senzor je taktiež dosť prispôsobiteľný. Môžeme prispôbiť či už citlivosť, alebo profil. Kamera ponúka 3 profily – tichá domácnosť, rušná kancelária alebo kosačka. Každý z týchto módov predstavuje inú senzitivitu a je možné ju porovnávať s grafom aktuálneho ruchu, ktorý nájdeme taktiež v administrácii. Táto funkcia funguje taktiež optimálne.

Významnú rolu pri využívaní IP kamery hrá prístup k záznamu hocikedy a hocikde. Pri tejto kamere sme sa dočkali Cloud monitoringu, ktorý funguje ozaj dokonale. Stačí si vytvoriť Cloud účet na stránkach spoločnosti TP-Link

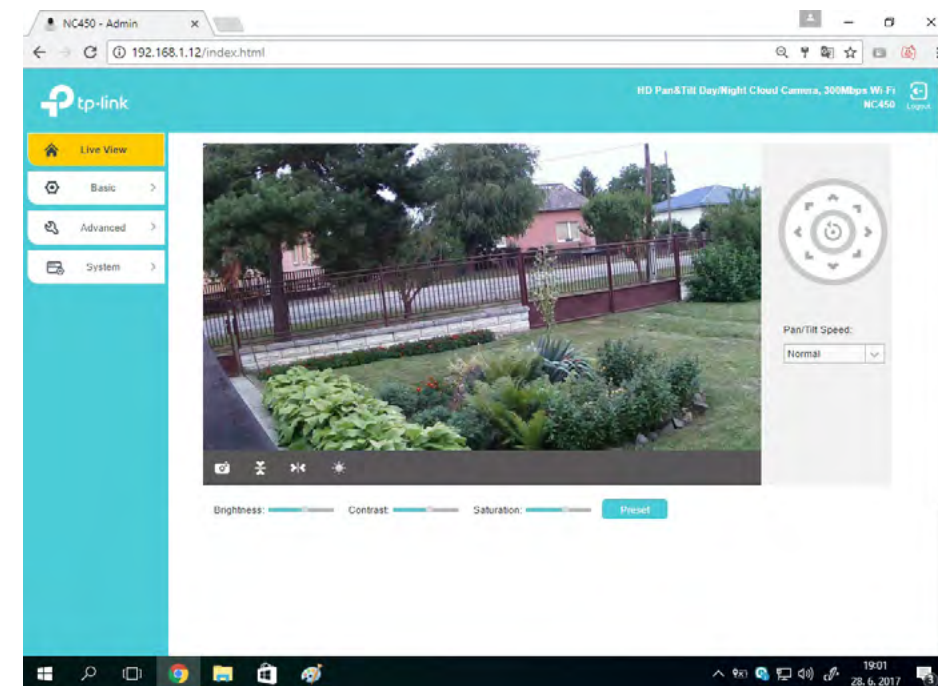


NC450. Ak by sa používateľ nachádzal priamo v budove a v dosahu WiFi signálu sledovaného objektu, je možné pripojiť NC450 s WiFi sieťou, vtedy nie je nutné využívať Cloud, ale postačí byť len na rovnakej WiFi sieti a mať spustenú aplikáciu. Kvalita zvukového záznamu je taktiež na priemernej úrovni a na kvality IP kamery plne postačuje.

Záverečné hodnotenie

Kamera TP-Link NC 450 je rozhodne výbornou kamerou. Na rozdiel od svojich konkurentov s podobnými funkciami si zachováva priaznivú cenovku bez toho, aby obetovala kvalitu. Kamera je dokonca pripravená aj na prepojenie s viacerými kamerami, je výborným riešením na pokrývanie zložitejších a väčších objektov. Jedinou väčšou nevýhodou je to, že sa hodí len do interiéru.

Lukáš Batora



Genesis Krypton 500

Herná myš za dobrý peniaz

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NATEC/
GENESIS

Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelé rozhranie
- + stabilné pripojenie
- + dobrý dosah
- + príjemná cena

- priemerné rýchlosti



Genesis prináša na trh jednu z ďalších herných myši. Táto útočí svojou cenou, ktorá je 20€. Je myš od Genesis dobrým vstupom do herného sveta? To sa dozvieme v recenzii.

Obsah balenia a prvý dojem

Myš do redakcie dorazila v naozaj peknej krabičke. Na prednej strane môžeme vidieť ilustráciu myši a maximálne DPI jej senzora, ktoré je až 7200 DPI. Na bočnej a zadnej strane sú technické špecifikácie myši.

V balení nájdeme myš Krypton 500, príručku na prvé použitie a 5 nálepiek s logom Genesis.

Myš na prvý pohľad vyniká kombináciou červenej a čiernej. Krypton 500 je tvorená mäkkým plastom, pričom vrchná čierna časť má aj jemne pogumovaný povrch s v strede vyrazeným logom Genesis.

Prechod medzi čiernou a červenou spríjemňuje priesvitný lem, cez ktorý preniká osvetlenie. To sa prispôsobuje podľa aktuálneho DPI myši, ktoré môžeme zmeniť tlačidlom navrchu myši.

Krypton 500 štandardne disponuje aj dvoma bočnými

tlačidlami, ktoré sa nachádzajú na ľavom boku. Ich poloha je logická a na ich stlačenie stačí len jednoducho posunúť palec vyššie.

Kábel, ktorým sa myš pripája, má dĺžku 2 metre a je opletený čierno-červeným opletom.

Váha sa zastavila na 98 gramoch, čo je viac než prijateľná hodnota.

Senzor, softvér a celkový dojem

Síce by sme si pri označení „herná myš“ predstavili aj senzor tomu odpovedajúci, žiaľ, tentoraz sme čakali márne.

Senzor PMW 3325 sa podľa špecifikácií radí skôr do priemeru, no osadenie tejto myši týmto senzorom je plne pochopiteľné. Dokáže dosiahnuť citlivosť až 7200 DPI.

Senzor má celkom dobrú maximálnu rýchlosť, ktorá sa pohybuje medzi 3 až 4m/s. Taktiež aj presnosť je celkom slušná a je určite nadpriemerom v tejto cenovej hladine.

Pri vyšších DPI rozlíšeníach (3600+) je možné pozorovať jav zvaný „jittering“, keď myš jemne stráca kontrolu nad kopírovaním pohybu používateľa. Pochvala

si zaslúži aj softvér, ktorý sa rozhodne zlepšil oproti minule testovanému modelu. Nájdeme v ňom všetko, čo by sme mohli ako používatelia potrebovať. Môžeme premapovať tlačidlá, zmeniť rýchlosť hlásení, zmeniť rozlíšenie DPI, nastaviť efekty osvetlenia a vytvárať a priradiť makrá.

Zaujímavosťou je možnosť nastavovania DPI, ktoré má rozstupy po 100, čo je rozhodne plusom a uľahčuje to prispôbovanie myši k svojim potrebám.

Vytváranie makriér je veľmi jednoduché, stačí spustiť nahrávanie a stlačiť požadované klávesy. Tie si potom môžeme priradiť k niektorému z tlačidiel. Jedno makro pojme až 30 úkonov.

Počas asi 2-týždňového intenzívneho používania sme narazili na pár nedokonalosti.

Prvou z nich je rozhodne nie veľmi dobre premyslené koliesko myši, ktoré sa jednak veľmi jednoducho otáča a má veľmi nejasnú odozvu, no aj nepríjemne vŕzga. Druhým mínusom sú pojazdy myši, ktoré sú z mäkkého plastu, ktorý podložka po čase trením zdegrduje. A keďže sa surfy takýchto špecifických tvarov, aké Krypton 500 má, zháňajú ťažko, nie je veľmi dobré používať pod myš tvrdé plastové podložky.

Záverečné hodnotenie

Myš Krypton 500 je určená najmä pre hráčov, ktorí chcú získať obstojný kus hardvéru za obstojnú cenu. Presne to im Krypton 500 ponúka. Dobrý senzor, ergonomiu a spínače so životnosťou 10 miliónov kliknutí sú hlavnými prednosťami, ktoré jemne potláčajú maličké konštrukčné nedokonalosti, ktoré by sa rozhodne nemali vyskytovať.

Lukáš Bátor



TP-Link Archer VR400

Všestranný router v lesklom obale

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 90€

PLUSY A MÍNUSY:

- + všestrannosť
- + podpora množstva štandardov
- + stabilita
- + obstojný dosah
- + podpora 2.4 GHz aj 5 GHz pásma

- lesklý čierny materiál zariadenia



Nie každý má možnosť pripojiť svoju domácnosť na sieť s optickým internetom, pritom však bežný DSL internet už nemusí postačovať na pohodlné fungovanie. Pre takýchto ľudí je tu VDSL pripojenie, kde V na začiatku skratky sice v angličtine znamená niečo technologicky špecifické, ale pokojne sa dá zameniť za slovo "vylepšené" DSL. Výhodou sú vyššie rýchlosti sťahovania a odosielania, hoci na druhej strane treba špeciálny router, ktorý túto technológiu podporuje.

Tu do hry vstupuje Archer VR400 od spoločnosti TP-Link, ktorý sa dokáže postarať o signály z VDSL či VDSL2 linky. A nielen to. Archer VR400 totiž nie je iba DSL router, ale podľa výrobcu zvládne aj rýchlosti optického internetu či 3G/4G pripojenie.

Obal a jeho obsah

Vnútri domodra ladenej krabice sa ukrýva router v lesklom čiernom prevedení s vopred namontovanými anténami, pár brožúrok, napájací adaptér, dva RJ11 DSL (telefónne) káble, jeden RJ45 (LAN) kábel a VDSL rozbočovač.

HODNOTENIE:



Prvé dojmy a spracovanie

Fascináciu technologických spoločností lesklým čiernym plastom snád' netreba spomínať a hoci je magnetom na odtlačky (na takomto povrchu pritahuje pozornosť) o každé zrnko prachu, VR400 vyzerá v tomto prevedení naozaj pekne. Dizajn samotného zariadenia na druhej strane ničím neprekvapuje, pretože v tomto šate vyrába a predáva TP-Link svoje routery už niekoľko rokov. Nebyť zadnej strany a malého loga na prednej strane indikujúcej maximálne rýchlosti, je možné pomýliť si toto zariadenie s jedným zo starších modelov. Nehovorím síce, že každý router má vyzeráť ako kríženec Transformera a havarovaného raketoplánu, ale aspoň menšia snaha o inovovanie by sa hodila.

Vizuál, materiál a rozvrhnutie

Ako som už spomenul, povrch zariadenia je vyhotovený v lesklej čiernej, ktorá nevyzerá zle, no môže niektorých ľudí, bývajúcich v prašnejších oblastiach, odradiť. Router samotný ale vyzerá kvalitne. Antény síce nie sú univerzálne odnímateľné, ale výkon to nijako neovplyvňuje. Na zadnej strane VR400ky sa nachádza DSL vstup, 3

LAN porty očíslované 1 až 3 a LAN/WAN port. Okrem týchto portov disponuje VR400 aj USB vstupom pre 3G/4G modul alebo print server. Na záver sú na zadnej strane bežné tlačidlá ako ON/OFF, WPS a Wi-Fi. Na prednej strane sú v jednom rade zvyčajné indikátory.

Softvér, inštalácia a používanie

Používateľské rozhranie si pochvalujeme vždy, keď k nám zariadenie od tejto spoločnosti príde. Jeho prehľadnosť zaručuje rýchlu inštaláciu, ale aj jednoduché nastavenie všetkých dôležitých či menej vitálnych parametrov. Pri VR400 som sa pozrel na funkcionality pod VDSL sieťou a aj po pripojení NAS úložiska a 3G modulu. S radosťou môžem referovať, že tento router nesklamal, hoci jeho rýchlosti neohúria nikoho náročnejšieho. Verzatilosť ale VR400 predurčuje hlavne na bežné používanie a tomu sú podriadené jeho vlastnosti a v konečnom dôsledku aj cena. Komu stačia bežné rýchlosti a nepotrebuje držať desať pripojených zariadení plne využívajúcich linky, tomu VR400 bohato postačí. Fanatici na prenosové rýchlosti, počet zariadení či dosah sa musia poobzerať po výkonnejších kúskoch.

Zhrnutie

S cenou začínajúcou pod 90 eur a množstvom funkcií či s podporou veľkého množstva typov pripojení je TP-Link VR400 veľmi zaujímavé zariadenie pre bežných ľudí, ktorí nechcú router "zadarmo" od poskytovateľa internetu alebo sa im zdajú byť ponúkané routery málo výkonné. VR400 sa dokáže postarať o stabilné pokrytie bytu či menšieho domu, a to v dvojpásmovom režime, no nemožno od neho čakať žiadne zázraky.

Daniel Paulini

Lamax Gentilight Touch

Nie len dizajnový, ale aj funkčný doplnok interiéru

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax
Dostupná cena: 69€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výdrž batérie, rýchle nabíjanie
- + použité materiály, konštrukcia
- + funkcie

- slabý maximálny jas



Gentilight Touch je dizajnová LED lampička z ušľachtilých materiálov s dotykovým ovládaním a prevádzkou na sieťový adaptér aj na vstavanú batériu. Ponúka plynulú reguláciu intenzity jasu a tri prepínateľné módy svetla, ktoré neškodia vašim očiam. Lampičku možno vďaka ohybnosti tela kamkoľvek umiestniť či zavesiť.

Technológie

- Tri farby svetla, smerový zdroj svetla

Vďaka možnosti emitovania troch rôznych farieb svetla, môžete lampu používať prakticky pri akejkoľvek činnosti. Pri písaní môžete zvoliť studené svetlo 5400K, pri čítaní zasa neutrálne biele svetlo 4200K a pri práci s počítačom či telefónom najšetrnejšie svetlo pre oči a zároveň aj s najteplejšou farbou svetla 3100K. Svetlo je napokon generované tak, aby osvetľovalo predovšetkým priestor pred sebou. Nebude tak oslňovať vás ani vaše okolie.

- Plynulá regulácia jasu, dotykový panel
- Jas lampy je možné plynulo regulovať na dotykovom paneli pohybom prsta. Dotykový panel umožňuje regulovať jas, meniť farbu svetla, či zapnúť a vypnúť lampu.

- Napájanie zo siete alebo na vstavanú batériu
- Lampu môžete používať pri zapojení napájanej cez univerzálny

HODNOTENIE:



microUSB konektor. Keď potrebujete byť mobilný, postačí vám interná batéria, ktorá zabezpečí výdrž lampy až do tridsiatich hodín.

- Odolná konštrukcia
- Vďaka kompaktnej a odolnej konštrukcii lampy vyrobenej z kovu a taktiež protišmykovému vyhotoveniu gumičky, je možné lampu bez problémov prenášať tak, aby sa nepoškodila žiadna jej časť. Lampu je možné do určitej miery tvarovať podľa vlastnej potreby.

Dizajn

Dizajn lampy je v podstate jednoduchý. Dominuje mu matná čierna farba, do ktorej je odtiaľ ohybná základňa obsahujúca batériu spolu s dotykovým panelom a napájacím konektorom. Ďalej tu nachádzame samotnú LED lampu. Jej obal je tvorený sivým kovovým materiálom, na ktorom nachádzame informácie o produkte a zrkadlovo ladené logo Lamax umiestnené v podlhovastom ráme. Lampa vyzerá luxusne a môžete si ju prakticky vytvárať do vami požadovaného tvaru pre každý účel.

Test

Po vybalení lampy sme našli v originálne ladenej krabičke napájací kábel a 1A microUSB adaptér. Lampa bola vybitá, tak sme ju ihneď dali nabíjať. Nabíjanie indikovala vstavaná LED dióda. Po vyše dvoch hodinách bola lampa nabitá.

Samozrejme, lampu bolo možné používať už počas nabíjania. Zapli sme ju dotykom prsta na gumenej základni a vytvarovali sme si ju vďaka jej ohybnosti do nami požadovaného tvaru. Aj po páde lampy na zem sa jej nič nestalo. Pri teste sme vyskúšali všetky tri dostupné farby svetla a boli sme s nimi spokojní. Plynulá a rýchla regulácia jasu potiahnutím prsta zabezpečila optimálny lampou vyžarovaný jas.

Maximálna svietivosť lampy nám ale prišla slabá pri napájaní z adaptéra aj z internej batérie. Ako bolo písané, lampa naozaj slúži ako smerový zdroj svetla a svieti naozaj len tam, kam má. Pri kreslení či čítaní lampa nevyžarovala svetlo inam ako pred seba. Pri našom teste lampa vydržala svietiť približne deväť hodín pri cca 80% jase a farbe svetla 3100K.

Hodnotenie

LED lampa Gentilight touch je vynikajúci pomocník pri každodennej práci s počítačom, či pri čítaní. Vďaka jej jedinečnému dizajnu lampa hravo zapadne do akéhokoli interiéru. Regulácia jasu a tri farby svetla zase prospejú vášmu zraku. Vďaka stavenej batérii, ohybnej a pevnej konštrukcii zároveň, môžete lampu bez obáv prenášať a priniesť si svetlo tam, kam potrebujete. Myslíme si, že cena do 70 EUR je optimálna pri porovnaní vlastností a funkcií lampy.

Lukáš Libica

Lamax X8 Electra

Viacúčelová outdoorová akčná kamera

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lamax
Dostupná cena: 129€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalita obrazu
- + časozberné video
- + množstvo pribaleného príslušenstva
- + režim automobil
- + vodotesné puzdro
- + náhradná batéria v balení

- softvérové nedostatky
- kvalita audia
- aplikácia pre Android
- 4K a 2.7K v nízkom snímkovaní
- kvalita fotografií

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: Outdoorová

akčná kamera

Farba: čierna

Hmotnosť: 63g

(118g v puzdre)

Rozlíšenie videa:

4K@10fps, 2.7K@15fps,

1440p@30fps,

1080p@30/60fps,

720p@60/120fps

Rozlíšenie

fotografií: 12MPX

(4000x3000), 8MPX

HODNOTENIE:



Pri pohľade na ponuku akčných kamier do 130€ nájdeme (až na pár výnimiek) iba obyčajné akčné kamery, najčastejšie jednoúčelové. Zdá sa, že jednou z výnimiek je aj kamera X8 Electra od spoločnosti Lamax. Tá ponúka zaujímavé funkcie v podobe 4K nahrávania, automobilového režimu a taktiež hromadu priamo pribaleného príslušenstva.

Obsah balenia

Kamera X8 Electra prichádza v neveľkom balení. Okamžite nás na prednej strane upúta priehľadné okienko, cez ktoré vidíme kamerku, ktorú sme si zakúpili.

Po rozbalení si môžeme okrem kamerky všimnúť obrovské množstvo príslušenstva, ktoré nám spoločnosť Lamax pribalila. Príslušenstvo zahŕňa rôzne objímky, redukcie a rámy. Kameru si vďaka nim môžete upevniť prakticky všade,

napríklad na bicykel, čelné sklo auta, helmu alebo kamkoľvek inam.

Nečakane nám pribalili aj náhradnú batériu a náhradné dvierka pre vodotesné puzdro.



Dizajn a konštrukcia

Na prvý pohľad pôsobí nenápadná čierna kamera príjemne. Vďaka hmotnosti 63 gramov (118g



s vodotesným puzdrom) je jej prítomnosť takmer nebadateľná. Tvorená je z čierneho zmäkčeného plastu, ktorý má na sebe jemné drážkovanie. Plast je naozaj príjemný na dotyk, no, žiaľ, ľahko sa vyšmykuje pri natáčaní v potiacej sa ruke.

Zadnú stranu hostí 1.5" TFT displej. Na pravej strane sa nachádza dvojica tlačidiel primárne slúžiaca na pohybovanie sa v menu a na zoomovanie. Na vrchnej strane kamery nájdeme LED diódu signalizujúcu nahrávanie a taktiež tu nájdeme aj tlačidlo nahrávania. Na prednej strane, hneď vedľa objektívu, je menu tlačidlo.

Čo sa vstupov a výstupov týka, nájdeme ich na ľavom boku. Okrem štandardného nabíjacieho portu a slotu pre microSD karty do 32GB tu nájdeme aj mini HDMI konektor.

Aj napriek použitému plastu a malým rozmerom je X8 pevná kamera a s nasadeným vodotesným puzdrom sa nemusíte báť ani pádov, ani vody.

Kvalita obrazu, zvuku a dojmy z používania

Hneď pri prvom spustení ma prekvapila prítomnosť slovenskej lokalizácie. Aj napriek tomu, že bola dosť nepresná, keďže to bol mix češtiny a slovenčiny, jej prítomnosť ma potešila.

Ešte pred začatím samotného nahrávania je potrebné vložiť microSD kartu. X8 Electra sprístupňuje dostupné rozlíšenia podľa toho, akú rýchlu microSD kartu vložíte. My sme kameru testovali pomocou karty Samsung 16GB EVO, ktorá disponuje rýchlostnou certifikáciou UHS-1, takže sme mali prístup k

všetkým dostupným rozlíšeniam. Prostredie kamery je jednoduché a s navigáciou v ňom nie je žiadny problém.

Kamera ponúka rozlíšenie až 4K@10fps, čo je skôr vtíp než rozlíšenie, ktoré môžeme s týmto snímkovaním využiť. Samozrejmosťou je už taký štandard ako 1080p@60fps. Okrem toho ponúka kamera aj rozlíšenia 1440p@30fps, 2.7K@15fps a 720p@60/120fps.

Okrem natáčania videí dokáže kamera tvoriť časozberné videá s rozstupom jednotlivých fotografií 3,5 alebo 10 sekúnd.

Celková kvalita výsledného videa natočeného vo FullHD pri 60 snímkach za sekundu je približne to, čo som očakával. Na bežné natáčanie stačí, no určite nejde o žiadneho víťaza súťaže o najlepšiu kvalitu obrazu.

Obraz má príjemné, prikrášené farby, vďaka čomu pôsobí záznam živšie. Taktiež je plusom rozpätie objektívu, ktoré je až 170°. Rovnaké slová však nemôžem použiť pri opise kvality zvuku, ktorá je dosť zlá.

Ako som spomínal vyššie, natáčanie 4K videa je skôr reklamný ťah ako funkcia s reálnym využitím. Video je trhané a je pre mňa trochu nelogické využívať 4K záznam, keďže snímač dokáže ledva obslúžiť 1080p video.

Fotografie odfotené X8-čkou taktiež nie sú žiadny prelom a osobne by som ich zaradil medzi priemerných. Chýba im detail a znateľný raster sa podpisuje na ich kvalite. S dvoma batériami som

bol schopný natočiť približne 145 minút záznamu. Jedinou nevýhodou batérie je to, že ak sa vám počas natáčania nejakého videa vybije, toto video sa do zariadenia proste neuloží. Takto som stratil približne 2 hodiny záznamu.

Aplikácia, režim automobil

Už priamo na predajnom balení nájdeme dvojicu QR kódov slúžiacich na stiahnutie mobilnej aplikácie pre kameru.

Na to, aby sme mohli s kamerou komunikovať, potrebujeme na nej spustiť WiFi a pripojiť sa na pomocou telefónu. Potom už nie je nič ľahšie než spustiť samotnú aplikáciu a začať nahrávať. No... nie je to až také jednoduché. Len čo spustíte WiFi režim na kamere, nie je možné ju vôbec ručne ovládať.

Problémom je, že aplikácia neponúka ani polovicu funkcií, ktorými disponuje kamera bez aplikácie. Často seká a je dosť neintuitívna. Pri pokuse o prehratie videa z pamätevej karty sa na displeji objaví chybové hlásenie. V tomto segmente by si mal naozaj Lamax polepšiť a vydať softvérovú aktualizáciu.

Okrem aplikácie máme k dispozícii aj režim automobil. Ten slúži, samozrejme, na nahrávanie jazdy a ako dôkaz v prípade nehody.

Po pripojení kamery k počítaču môžeme využiť funkciu webkamery, ktorá však rovnako nefunguje, keďže aktuálne neexistuje softvérový ovládač pre operačný systém Windows 10, ktorý by spolupracoval aj s X8 Electrou.

Záverečné hodnotenie

Kamera Lamax X8 Electra je výbornou outdoorovou kamerou hodiace sa snáď na každý výlet. Ak nechcete vyhodiť veľké peniaze za kameru, tak si vyberte kameru X8, ktorá sa celkom určite stane vaším obľúbeným spoločníkom na cestách.

Aj napriek dobrej obrazovej kvalite je na tom podstatne horšie jej audio. Rovnaká škoda je, že Lamax už skoro rok nevydal firmvér aktualizáciu pre toto zariadenie, pretože väčšina mínusov je spôsobená čisto softvérovými nedostatkami.

Lukáš Batora

MSI Z270 XPOWER Gaming Titanium

Perfektný základ pre nadšencov taktovania

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 310€

PLUSY A MÍNUSY:

+ podarený dizajn
+ neuveriteľné možnosti taktovania
+ množstvo kvalitných komponentov

- cena
- absencia zabudovanej Wi-Fi

ŠPECIFIKÁCIE:

Socket: LGA 1151
Čipset: Intel Z270
Formát: ATX
RAM: 4 × DDR4 Dual-channel max. 64GB, max. 4133MHz
Externé konektory: DisplayPort, HDMI, Jack, PS/2, USB 2.0, USB 3.0 (3.1 gen1), USB-C, 2 × RJ-45 (LAN)
Interné konektory: USB 2.0 bracket, USB 3.0 (3.1 gen1) bracket, Serial ATA III, COM bracket, S/PDIF racket, LPT konektor, TPM, Front Panel Audio konektor, 3 × M.2 Socket, RGB LED konektor
Pokročilé funkcie: Nvidia SLI, AMD CrossFireX, DUAL BIOS, RAID
Zvuková karta: Realtek Realtek ALC1220

HODNOTENIE:



Tak ako sú v ponuke lacné matičné dosky určené na kancelárske použitie či krajšie dizajnové kúsky, ktoré už ponúkajú aj pár funkcií navyše, tak musia existovať aj extrémne kúsky zamerané na nadšencov, ktorí chcú zo svojho systému dostať čo najviac. Spoločnosť MSI tento rok uviedla jednu z najdrahších dosiek s čipsetom Z270 určenú primárne pre fanúšikov taktovania. Oplatí sa do dosky investovať viac ako 300 eur? A v čom sú vlastne jej výhody?

Čipset Z270 je určený hlavne pre Intel procesory končiacich na K alebo X. To znamená, že sa dajú pretaktovať a záleží hlavne na doske, aký jednoduchý bude celý tento proces. Lacnejšie dosky môžu síce ponúkať Z270 čipset, ale nemusia byť vybavené dostatočne stabilnými komponentmi, aby bezpečne zvládli dlhodobjšie extrémnejšie

takty. MSI Z270 XPOWER Gaming Titanium s pomerne vysokou cenovkou si ľubuje to najlepšie, čo sa na poli bežných spotrebných matičných dosiek dá zohnať.

Obal a jeho obsah

Pri počítačových komponentoch dokáže o cene či „nadupanosti“ produktu čo-to vypovedať už obal. Táto doska je zabalená v naozaj oku lahodiacej krabici striebornej farby. Ako je zvykom pri prémiových komponentoch, nejde o obyčajnú škatuľu, pocit jedinečnosti vyvoláva už možnosť odklopiť prednú stranu a pozrieť sa cez dve vrstvy plastu na produkt. Kto miluje množstvo doplnkov, toho táto doska naozaj poteší. Po otvorení priechodu sa okrem dosky ukáže šesť SATA 6Gb/s káblov, šesť v-check káblov, SLI konektor, IO kryt, DVD s drivermi, pár brožúrok, 1-na-2 RGB LED Y kábel, OC Dashboard,

OC dashboard kábel, balíček modulárnych skrutiek, USB Xpander, USB Xpander kábel a nálepky na SATA káble. Samotná doska sa nachádza v separátnom oddelení a nachádza sa na nej posledný z doplnkov, ktorým je kovový kryt M.2 slotu s ľubujúcim lepším chladením výkonných M.2 SSD diskov. Jeho výhodou je aj možnosť skryť vizuálne nepríťažlivejšie SSD-čka.

Prvé dojmy a spracovanie

Doska je ladená v kombinácii bielej a striebornej so zopár doplnkami v čiernej farbe. Zladiť tieto farby nie je obvykle také jednoduché, no musím povedať, že tento kusok sa vydaril. PCB dosky je robustné a ako pri manipulácii, tak aj pri inštalácii som nemal akýkoľvek strach, že by mohlo dôjsť k jej poškodeniu. Pri drahších doskách je už pravidlom, zadný IO panel je zakrytý veľmi vkusným kovovým



krytom, na ktorom je vyrezaná grafika so slovom Titanium. Celkový vizuálny dojem z dosky je naozaj pozitívny.

Rozvrhnutie dosky a konektorov

Doska ponúka štyri PCI-E sloty, pričom každý z nich je vystužený kovovou objímkou. Prvé tri sú prepojené priamo s procesorom a fungujú na rýchlostiach x16/x0/x0, x8/x0/x8 alebo x8/x4/x4. Posledný x16 slot operuje ako x4 a je prepojený s PCH s kódovým označením Union Point. Všetky PCI-E sloty podporujú pásmo PCI-E gen 3. Ďalej doska ponúka 6 SATA6GB/s portov, dva USB 3.0 interné konektory, a dokonca aj U.2 port. Na poli M.2 portov si v MSI povedali, že nebude stačiť jeden ani dva porty, preto sú tu porty rovno tri a môžu byť využívané všetky v rovnakom čase. Samozrejmosťou je integrácia dvoch interných USB 2.0 konektorov, ktoré sa dajú vďaka USB expandéru rozšíriť až na 5. Na doske je taktiež RGB LED konektor, POST kód displej a viacero tlačidiel, ako napríklad Game Boost na rýchle volenie taktovacích nastavení, on/off a reset či prepínače na deaktivovanie PCI-E slotov.



O zvuk sa stará osvedčený čip Realtek ALC1220 v spojení so zosilňovačom Texas Instruments OP1652 a s pár Nichicon audio kondenzátormi. Ku kvalite týchto komponentov pomáha aj oddelenie od zvyšku PCB matičnej dosky. Na zadnom IO paneli sa nachádzajú zvyčajné USB 2.0, USB 3.0 a aj dva USB 3.1 porty, z ktorých jeden je typu A a jeden typu C či bonusy ako tlačidlo Clear CMOS a dedikovaný USB port pre BIOS Flashback. O bezproblémové fungovanie na internete sa dokážu postarať dve INTEL NICKy i211AT and i219 PHY a pre výstup vizuálnych signálov mimo grafickej karty disponuje Z270 XPOWER jedným HDMI a jedným DisplayPort slotom.

BIOS/UEFI

UEFI BIOS je jeden z najdôležitejších systémov na nastavenie všetkých dôležitých funkcií. V MSI to vedia, a preto rok čo rok svoj MSI CLICK BIOS 5 vylepšujú. Jeho prehľadné menu, ktoré sa veľmi dobre zobrazuje na monitoroch s menším rozlíšením aj na 4K monštrách, ponúka všetky možnosti, ktoré môže hráč alebo počítačový nadšenec chcieť. V EZ móde sú všetky bežné funkcie na pár prehľadných stránkach a hlavu som nestratil, ani keď som sa prepol do pokročilejšieho módu. Tam sa však už nachádza úplne všetko, čo by niekto, pokúšajúci sa vyžmýkať ešte trochu výkonu zo svojho počítača, potreboval.

Komponenty a funkcionlita pre taktovanie (osobný test)

Doska je ozaj pekná a už po prvých momentoch zistím, že aj nadupaná

funkcionalitou a bonusmi, ktoré dokážu oceniť (nie)len ozajstní nadšenci. Hneď na prvý pohľad je vidieť, že táto doska toho ponúkne a zvládne veľa. Tam, kde bežné kúsky vystačia s jedným 24-PINovým a 8-PINovým káblom na napájanie komponentov a procesora, si MSI Z270 XPOWER pýta ďalšie 4 a 6 PIN. Zo zadnej strany dosky pozorné oko nájde malú dierku pod procesorom, do ktorej môžu zanietení milovníci taktovania nainštalovať termočlánok na presné meranie teploty. VRM-ky pre CPU + iGPU na doske sú v konfigurácii 10 + 4 a do DDR4 RAM-iek dodáva elektrinu Primarion PV3205 v spojení s Nikos MOSFET pre dvojfázové VRM. Celé rozvrhnutie systému dodávania elektriny je na tejto doske jedným z najsilnejších a najkvalitnejších, aké som doposiaľ na bežne dostupných kúskoch videl. Pre prípad problémov pri taktovaní disponuje doska dvoma BIOS ROM-kami, ktoré držia 16MB UEFI.

A na zjednodušenie taktovania ponúka MSI veľmi šikovnú OC dashboard panel, ktorý môže byť osadený priamo na doske, alebo vďaka priloženému káblu ukrytý na menej viditeľnom mieste. Vďaka tomuto naozaj stabilnému systému napájania (no napríklad aj vďaka možnosti navoliť si, či sa má frekvencia procesora meniť s vytážením, alebo ostávať pevná), je taktovanie na tejto doske naozaj jedna báseň.

Tam, kde som na predošlých doskách narážal na problémy a nestabilitu, preplávala MSI X270 XPOWER Gaming Titanium majestätne okolo bežných taktov. A keby som dosku aj procesor vlastnil, nebál by som sa s nimi vydať sa aj do čísel nad 5,0GHz.

Zhrnutie

Je pravdou, že na bežné fungovanie či menšiu zábavu s taktovaním stačia aj dosky, čo stoja polovicu. Dvojnásobná cena v tomto prípade naozaj znamená, že potenciálny zákazník dostáva viac ako dvojnásobný produkt. Od pozornosti, ktorá bola venovaná aj tým najmenším detailom cez skvelý vizuál celej dosky až po neskrutnú stabilitu a možnosti taktovania MSI Z270 XPOWER Gaming Titanium je skvelou voľbou pre všetkých bláznov, ktorí berú 5,0GHz ako odrazový mostík a nie ako hrubý múr, ktorý nikdy neplánujú preskočiť.

Daniel Paulini

HyperX Pulsefire FPS + Fury S

Prvá myška od HyperX spoločne s podložkou?
To sme si naouaj nemohli nechat' ujsť.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HyperX
Dostupná cena: 65€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vzhľad
+ používanie
+ pohodlie

- nič



ŠPECIFIKÁCIE:

Senzor: Pixart PMW3310
Rozlíšenie: 400/800/1600/3200DPI
Polling: 1000Hz
Hmotnosť: 95g
Počet tlačidiel: 6
Max akcelerácia: 30g
Rozmery podložky: 90x42cm

HODNOTENIE:



Myška spolu s podložkou k nám dorazili v bežných predajných baleniach a v nich sa z hľadiska príslušenstva v oboch prípadoch nenachádzalo nič okrem manuálov.

Najskôr sme sa pozreli na testovanú podložku, ktorá svojimi rozmermi bez problémov pokryje väčšinu plochy menšieho stola a môžete mať na nej klávesnicu či dokonca notebook.

Celkom sa nám páči aj hrúbka 4mm, vďaka ktorej je podložka mierne mäkká a príjemná na dotyk. Spodná strana je navyše pogumovaná, aby sa podložka nekĺzala po stole. Na druhej strane myška vyzerá relatívne nenápadne, dizajn je jednoduchý a funkčný. Po stránke použitých materiálov vyhral matný plast a na stranách sa nachádza jemná textúra, aby

sa myška lepšie a presnejšie držala, čo rozhodne každý ocení.

Makro tlačidlá sa na myške nachádzajú iba štyri, z toho dve sú na ľavej strane, jedno je na chrbte myšky pre výber nastavenia DPI a ďalšie v koliesku.

Vďaka skoro neutrálnemu tvaru myšky si na svoje prídu aj ľaváci. Pohodlie pri držaní je vynikajúce, no to je aj vecou osobného vkusu. Tuhosť tlačidiel je tiež „tak akurát“ a tlačidlá sú príjemné na používanie, pričom hlasitosť kliknutí je priemerná.

Dojmy

Spočiatku sa zdala myška prekvapivo ľahká, no po chvíli tento pocit pominul a nečakane rýchlo som si na myšku zvykol. S cenovkou približne 60 eur ide o

vynikajúcu myš najmä pre hráčov, pretože sa výborne drží a v ruke sa nešmýka. Potom už je ten Headshot len na skille hráča.

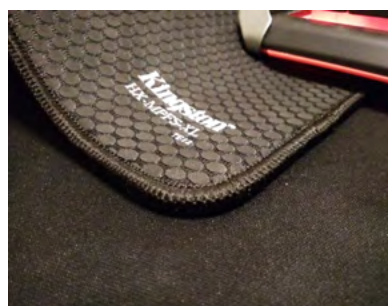
Osobne nie som príliš veľký fanúšik RGB, a aj preto sa mi páčilo jednoduché podsvietené logo. Mnohí, ktorí prihládajú najmä na parametre, môžu namietat' kvôli nízkej hodnote DPI. Vysvetlenie je jednoduché: FPS hráči mnohokrát preferujú presnosť a využívajú dost' nízke nastavenia DPI.

Na záver musím uznať, že HyperX zvládli vytvoriť vážne dobrú hernú myšku a rozhodne som zvedavý, čo prinesú v budúcnosti.

Naše hodnotenie

Herná myš od spoločnosti HyperX si rozhodne zaslúži pochvalu za vynikajúce spracovanie. Myška vyzerá jednoducho a funkčne a s cenovkou približne 60eur je dostupná pre väčšinu hráčov. Myška bola vytvorená zámerne pre hráčov FPS hier, čo bol aj dôvod pre použitie senzora s nižším rozlíšením, a to je dobré. Myška je navyše Plug'n'play, vďaka čomu sa netreba zaoberať zbytočnými utilitami. Príjemným dodatkom je tiež podložka Fury S, ktorá sa hodí na každý stôl a poslúži ako podložka myši a klávesnice. Ako celok sa nám myška s podložkou veľmi páčila, a preto, ak práve hľadáte novú, odporúčame zbystriť pozornosť.

Marcel Ilavský



AXIS
COMMUNICATIONS

Inovácie pre múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkóдеры



Sieťové kamery



Kontrola fyzického prístupu



Sieťové videorekordéry



Softvér pre video manažment



Audio a príslušenstvo

Navštívte www.axis.com



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29

Volant G29 Driving Force, vyvinutý pre najnovšie tituly pre PlayStation®4 a PlayStation®3, je vybavený realistickým mechanizmom riadenia, napr. dvojmotorovou spätnou väzbou a tichými prevodmi. Ovládacie prvky na volante a LED indikátory 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 rúčne 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.

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 118 min

Režie: Joon-ho Bong
 Scénář: Joon-ho Bong, Jon Ronson
 Kamera: Darius Khondji
 Hrají: Seo-hyeon Ahn, Jake Gyllenhaal, Tilda Swinton, Paul Dano, Steven Yeun, Lily Collins, Shirley Henderson, Daniel Henshall, Kelly Macdonald, Giancarlo Esposito, Devon Bostick, Hee-bong Byeon, Je-moon Yoon, Woo-sik Choi, Seong-yong Han
 Producenti: Dede Gardner, Dooho Choi, Lewis Taewan Kim, Jeremy Kleiner, Ted Sarandos, Woo-sik Seo
 Kostýmy: Catherine George

PLUSY A MÍNUSY:

+ Místy atmosféra

- Scénář
- Délka
- Podivnost

HODNOTENIE:


Okja

VEPŘOVÁ KÝTA JAKO ZÁCHRANA LIDSTVA

Netflix to se svými vlastními produkcemi myslí smrtelně vážně a díky tomu i jejich počet meziročně dramatický stoupá. Pro letošek navíc měl tento internetový gigant i festivalové ambice, v jejichž centru byla dvojice snímků War Machine a Okja. Zatímco první jmenovaný tak trochu utřel nos, novinka Joon-ho Bonga se nakonec do Cannes dostala. Díky tomu tak byla středobodem kontroverze, kterou tato platforma způsobila svými úmysly film vypustit na internet hned po jeho festivalové premiéře (něco pro zaryté festivalové pohlavíry naprosto nemyslitelné). Stojí ale film vlastně vůbec za ten poprask?

V době, kdy je vegetariánství a veganství, případně jakékoliv další rozhodnutí ovlivňující stravovací návyky jedince jedním z nejaktuálnějších a neustále probíraných témat, je film o geneticky modifikovaných



superzvířatech šlechtěných masným průmyslem ve snaze o co největší zisk celkem logickým krokem. Takové aktuální a populističtější Babe – galantní prasátko s tím rozdílem, že se odehrává povětšinou



v Asii a místo malého roztomilého čuníka je v hlavní roli digitální superprase, které má vyřešit problémy lidstva s nedostatkem potravin pro neustále se zvětšující počet obyvatel naší planety. To by ostatně samo o sobě nebylo až takový problém, kdyby se film k tomuto i nadále po úvodní desetiminutovce nějak vyjádřil. Podobné motivy ale jdou oknem ven hned vzápětí a jede se na úplně jinou notu.

Žily byly prasátka...

Více než cokoliv jiného je Okja trochu nevydařeným mixem vegetariánské propagandy, podivného asijského dramatu a rodinného filmu o dítěti a jeho zvířecím part'ákoví. Místo stravitelného poselství se vás tak film snaží přesvědčit všemožnými výjevy, které se pohybují na stupnici proměnlivě od normálních až po absurdně kýčovitě, což je o to efektivnější, když si vezmete, že drtivou většinu hereckých představitelů tvoří západní herci.

Musím se přiznat, že podobné skákání atmosfér a rapidní změny v celkovém



momenty, kdy nedobrovolně pozvednete obočí s nevyřčenou otázkou "tohle jako bylo co", ve filmu najdete poměrně často.

Hledání řádu v chaosu

Na druhé straně bych však tuhle podívanou rozhodně neškatulkoval jako něco méněcenného nebo laciného. Okja je plnohodnotný festivalový snímek, u kterého někteří kritici budou slintat blahem, zatímco jiní budou trochu hůře absorbovat onu těžkopádnou propagandu, silnou "asijskost" a především roztodivný scénář. Ten i z talentovaných a schopných herců dělá tuhle podivně nelidské jedince a z jiných zase mechanické nástroje scénáře s žádnou výraznější rolí v příběhu mladého



průběhu filmu jsou jedním z věcí, co mě na typických asijských produkcích trochu odrazuje. Přeci jen i skvělé snímky tamější produkce se nevyvarují jednoho dvou naprosto absurdních momentů. Pro někoho je to možná kouzlo tamější tvorby, pro někoho nutné zlo. Okja tohoto využívá na můj vkus i tak příliš, a tak o podivné

děvčete a jeho geneticky modifikovaného prasete. Co tedy čekat od tohoto filmu? Nesourodý mix zvláštností a podivností, který snoubí západní herece, silně východně odvyprávěný příběh a tu všechnu omáčku okolo, která místy možná až příliš zavání ne zrovna vydařenou propagandou.

Nemohu tu bez problému říct, že je Okja vyložené špatná, dobrá ovšem také není. Potenciál se zkrátka nepovedlo příliš vytěžit a díky tomu se jedná o pro obyčejného diváka možná až příliš nekonzistentní a nevyrovnaný film, ke kterému si těžko najde jakékoliv osobní pouto. Ne že by se ale film nesnažil...

„Zajímavý nápad ve výrazně asijském zpracování, které nesedne úplně každému. Zvláště, když film svoji ústřední myšlenku prodává takto násilnou formou.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 106 min

Režie: Christopher Nolan
 Scénář: Christopher Nolan
 Kamera: Hoyte Van Hoytema
 Hudba: Hans Zimmer,
 Benjamin Wallfisch
 Hrají: Tom Hardy, Cillian Murphy,
 Kenneth Branagh, Mark Rylance,
 Harry Styles, Aneurin Barnard,
 Jack Lowden, Fionn Whitehead
 Producenti: Christopher
 Nolan, Emma Thomas
 Střih: Lee Smith
 Scénografie: Nathan Crowley
 Kostýmy: Jeffrey Kurland

PLUSY A MÍNUSY:

+ Řemeslná stránka
 + Atmosféra
 + Herci
 + Vyprávěcí struktura

- Nelidskost (do určitého momentu)

HODNOTENIE:


Dunkirk

S NEPŘÍTELEM V ZÁDECH

Málokterý filmař má v dnešní době takové renomé jako právě Christopher Nolan. I kdyby točil drama o výrobě chleba, asi by na něj chodily zástupy nedočkavých fanoušků. Naštěstí si stále zvládá vybírat zajímavé látky a u jeho novinky tomu není jinak. Rozhodl se totiž zfilmovat události operace Dynamo, kdy se podařilo z nacisty obklíčeného města Dunkerk ve Francii zachránit více jak 330 tisíc uvězněných britských a francouzských vojáků. A Nolan v rámci své historické sondy do událostí roku 1940 zvládá vykouzlit jeden z nejpůsobivějších válečných filmů vůbec.

Osobně jsem byl poměrně zvědav, jak bude právě Nolan, pověstný svoji snahou o ukotvení i fiktivních událostí co nejvíce v realitě, fungovat při rekonstrukci historických událostí. K žádnému překvapení mu i skutečné události

nesmírně sedí. Dokonce by se dalo říci, že mu v mnohých momentech sedí až příliš.

Válečná mašinérie bez obalu

Nolan se totiž s ničím moc nepáře a od prvních momentů je na filmu Dunkerk vidět, že má v hlavě moc dobře srovnáno, co s ním vlastně chce říci. Film je totiž tak trochu nekompromisní sondou do válečné mašinérie, která je spíše než prostorem pro velké gesta a velké proslovy až mechanickou špínou. Ta semele i ty nejvíce nadějně jedince, kde být i s trochou hrdinství člověk buť daleko dojde, nebo ztratí úplně vše. A právě tenhle nelidský přístup k hrdinům filmu je něco, s čím bude mít část publika docela problém.

Dunkerk totiž nejede na krvavou surovost nebo přehnanou emocionálnost svých protagonistů a jejich osudů. Místo

toho ve své novince Christopher Nolan přibližuje události z průběhu evakuace města Dunkerk hned ze tří rozdílných hledisek a to nejen druhově (voda, zem, vzduch), hrdiny (voják jdoucí na pomoc, mladíci ve službách vlasti toužící po domově a civilista, který obětuje vše, aby se pokusil zachránit alespoň část uvízlých vojáků), ale také časově (každá z těchto rovin se nezávisle na sobě rozplétá v jiném časovém rozmězi). Díky tomu nabízí poněkud ojedinělý filmový zážitek.

Precizní v detailu i celku

Ten je ještě umocněn faktem, že co se týče řemeslné stránky filmu, nemá Dunkerk moc konkurenci. Precizní audiovizuální stránka se opírá o skvostnou kameru Švýcara Hoyte van Hoytemy, pro kterého je to po Interstellar už druhá spolupráce s Nolanem a neméně působivá jako poslední.

Onu strhující dynamičnost filmu navíc neskutečným způsobem dopuje do žil také hudební doprovod Hanse Zimmera,



který byt' opět recykluje některé ze svých předešlých motivů (jak je u něj ostatně zvykem), dodává tentokrát své kompozici punc jedinečnosti analogií času a onen tikot filmu a zbývající čas pro hrdiny zpracovává i do hudební složky. Díky tomu se stává jednou z hybných sil tohoto velkofilmu.

Jediným problémem u filmu, který tak trochu vychází z oné zmíněné nelidskosti materiálu, je fakt, že je trochu problém se nějak angažovat do osudů hlavních hrdinů.

Jakékoliv emocionální pouto mezi divákem a některým z protagonistů se dlouhou dobu nedostavuje a pro mnohé diváky tomu tak může být až do konce.

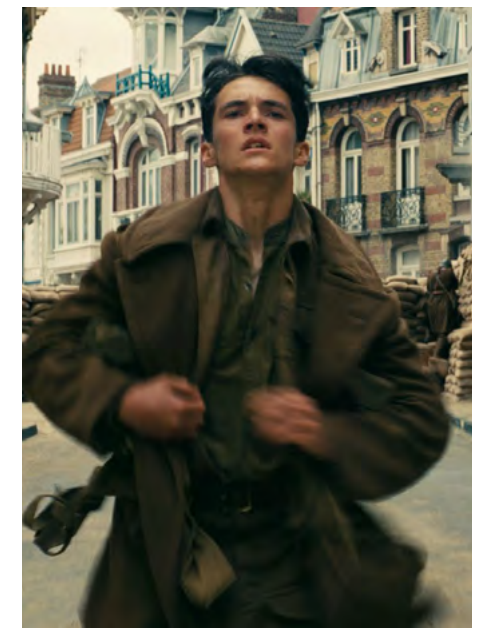
U mě se snad i kvůli tomu emocionálnímu vyhladovění a odstupu v prvních dvou třetinách film trefil do noty odhalením tragického osudu jednoho z rodinných příslušníků jednoho protagonistu, tedy moment, od kterého emocionální baráž filmu nepřestala až do samotného závěru. Tím nesmírně působivým na tom je ale fakt, že se film nepokouší tyto emoce ždímat uměle, zkrátka vám podává indicie a je už jen na vás, jak se k nim postavíte.

Jak se píše historie

Díky tomu tak vlastně nemám problém prorokovat tomuto filmu kultovní status už po první projekci. Takhle precizně zvládnutý a přitom osobitý válečný film tu už nebyl roky a s takto vyladěnou audiovizuální stránkou tu snad ani nebyl. A když už bych měl v paměti sahat násilně po nějaké

žánrovce hodně srovnání s Dunkerkem, nebál bych se jej postavit vedle klenotů žánru, jako je například Apokalypsa.

Dunkerk je zkrátka novodobý klenot, kterým Christopher Nolan potvrzuje svoji pověst jednoho z nejzajímavějších a nejspolehlivějších filmařů současnosti. Tenhle zážitek si bezesporu budete chtít dát v kině na velkém plátně, ať už jsou válečné filmy vaší doménou či nikoliv. Takhle precizně natočená podívaná se totiž do kin jen tak zase nedostane a už teď' bych se Dunkerk nebál zařadit mezi nejlepší filmy letošního roku. Snímek Dunkerk najdete v nabídce českých i slovenských kin od 20. července díky psolečnostem



Vertical Entertainment a Continental. Film je nevhodný mládeži do 12ti let.

„Precizní sonda do 2. světové války, která v originální formě vypráví jeden z důležitých momentů tohoto válečného konfliktu. Řemeslně skvělý film má jen jednu zásadní výtku - jeho vyprávěcí struktura a relativní nelidskost nesedne každému. Tomu, komu ano, na toho čeká v kinech neskutečný zážitek, který i z evakuace obklíčených vojáků udělá událost, která do kapsy strčí většinu žánrové konkurence.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

Francúzsko, 2017, 137 min

Réžia: Luc Besson
 Predloha: Pierre Christin (komiks),
 Jean-Claude Mézières (komiks)
 Scenáť: Luc Besson
 Kamera: Thierry Arbogast
 Hudba: Alexandre Desplat
 Hrajú: Dane DeHaan, Cara Delevingne,
 Elizabeth Debicki, Clive Owen, Ethan
 Hawke, Rihanna, John Goodman,
 Kris Wu, Rutger Hauer, Alain Chabat,
 Herbie Hancock, Peter Eberst, Jean-
 François Lenogue, Sam Spruell

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuálna stránka
 + efekty
 + humor
 + Rihannine cameo

- dej
 - Valerián
 - príliš
 prekombinované

HODNOTENIE:


Valerian a mesto tisícich planét

5 HVIEZDIČKOVÝ VIZUÁL VO VESMÍRNOM ŠALÁTE

Luc Besson - režisérská legenda a jeden z mojich najobľúbenejších režisérov. A zároveň osoba paradoxov. Dokáže natočiť kultovku ako Piaty Element (1997) a ako protipól brak Arthur a Minimojovia (2006). Valerián je niečo medzi tým. Je veľmi ťažké zhodnotiť nové Bessonove veľkorozpočtové sci-fi, keďže nonstop osciluje medzi totálnou hlúposťou a genialitou.

Úvod je slubný. Sledujeme zrod obrovskej družice v priebehu storočí, ktorú ale treba vypustiť do vesmíru, inak by vychýlila zemskú os. Stanica putuje milióny svetelných rokov a stáva sa centrom mimozemskej civilizácie, kde sa stretávajú tisíce rás a vymieňajú si vedomosti. V hlbokom vesmíre vymiera rasa Perlí – bezpohlavné bytosti alá Avatar (2009), ktoré žijú v raji pri mori, až kým ich nezničí neznámy útok a zachránia

sa len hrátka. Väčšina stopáže však sleduje osudy Valeriána (Dane DeHaan) a Laureline (Cara Delevigne), ktorí spájajú nepreberné množstvo postáv, odbočiek a dejových liniek, ktoré Luc Besson vo svojom vesmírnom opuse rozohráva. Sú to dvaja mladí vesmírni agenti s úlohu získať artefakt z domovskej planéty Perlí



- Mul. Valerián a mesto tisícich planét nie je Piaty Element 2. Oveľa bližšie má k Jupiter Ascending (2015). Vlastne je to Jupiter Ascending 2 na riadnej dávke LSD. Ak sa vám páčil tento film od bratov/sestier Wachovskí, garantujem, že si pochutíte i na novom Bessonovi. Spolu zdieľajú neskrývanú fascináciu brakovou space operou. Dialógy ani postavy nie sú podstatné, dokonca ani dej. Film je čistá fascinácia ľudskou predstavivosťou, Besson sa vizuálne odtrhol z reťaze a viac ako plnohodnotný film pripomína infantilný



cukríkový klip od Nicki Minaj. V bláznivom tempe sa strieda akcia za akciou, mihne sa množstvo postavy, ale povedia len pár viet. Štylizované more strieda veľký púštný bazár ako vystrihnutý zo Star Wars, do toho Besson kludne napcháva pasáže ako z videohry Doom a zavŕši bojovou scénou 1:1 okopírovanou z Prince of Persia: Sands of Time. Čím viac popkultúry poznáte, tým viac oceníte Bessonovu až detskú hravosť. Ja som tam našiel ešte citácie Futuramy či kultovej Duny, Piateho Elementu a Arrivalu.

Najslabším článkom filmu je pre mňa ústredné herecké duo spomínané vyššie. Ich výkony sú také príšerné, že v provnaní s nimi i ten dvojminútový striptíz Rihanny v S&M štýle či cameo Ethana Hawka sú hodné Oscara. Dane DeHaan ako Valerián je úplne strnulý a celý film prejde s jediným výrazom. Jeho snúbenica v podaní Cary Delevingne je síce ukrutne sexy, ale najviac ma fascinovalo jej obočie a nonstop naštvatý výraz, ktorým šikovne u chlapeckej časti publika maskuje nedostatok talentu. Réžia pôsobí v porovnaní s moderným



sci-fi mierne ťažkopádne a oldschool, ale s Luc stále dokáže prevapit'. Či už je to preskakovanie realít pri veľmi originálne prevedenej lúpeži, alebo šialený prebeh priamo cez poschodia vesmírnej stanice, efekty sú prvotriedne. V podmorskej scéne si môže podať ruku s novými

Transformermi, ktorí dvihli latku vo veľkoleposti riadne vysoko. Škoda, že príbehovo je film to doslovne šalát-valerián. Hudbu zložil Alexandre Desplat, štyrikrát nominovaný na oskara a jeden z najlepších skladateľov našej generácie. Ten má na konte i Harry Pottera či Grandohotel Budapešť. Soundtrack ide ruka v ruku s famóznou vizuálnou stránkou a tu niet čo vytknúť. V pamäti mi najviac utkvel vhodne namixovaný BeGees počas návštevy vesmírneho bordelu. Takže ak ste dočítali až sem a máte z filmu bordel v hlave, vedzte, že po návšteve kina sa nič nezmení. Bizarnejšie sci-fi sa tento rok už do kín isto nedostane a minimálne vizuálne ostane divák ohúrený. Film je takisto prístupný pre celú rodinu s nenásilným humorom a nadsádzkou. Ak však človek zapojí mozog nepoškodený vesmírnou medúzou, Valerian dopadá rovnako ako

noví Transformeri. V podstate pridete do kina len na sled šialených udalostí bez hlbšieho prepojenia, významu, na vizuálne pozlátko bez plnohodnotného deja.

„Nový Piaty Element sa nekoná. Luc Besson zrežiroval veľkolepé sci-fi, ktoré vás pohltí čarovným hravým vizuálom, infantilnou štylizáciou a priehráškom nápadov. V záplave scén, prostredí, udalostí však nie je času na dej, dialógy a postavy. Valerián je opojnou vesmírnou brakovou operou postrádajúcou nadčasovosť a surovosť Elementu. Napoteší ani, že naivnú Millu Jovovich a drsného Bruca Willisa nahradza o triedu horšie herecké duo.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:
 Veľká Británia, 2017, 87 min

 Réžia: Johannes Roberts
 Scenár: Johannes Roberts, Ernest Riera
 Kamera: Mark Silk
 Hudba: tomandandy
 Hrajú: Mandy Moore, Claire Holt, Matthew Modine, Yani Gellman, Chris J. Johnson

PLUSY A MÍNUSY:

 + žralok
 + veľa žralokov
 + desivé
 + atmosféra

 - občas hapruje logika
 - Lisa je až príliš blbá
 - neprehľadná kamera

HODNOTENIE:

★★★★☆

47 Metrov

HLADÁ SA NEMO, ŽERIE ĽUDÍ, JE VEĽKÝ 8 METROV A VÁŽI NIEKOLKO TON !

Bez mučenia obrovskými čelustami veľkého bieleho žraloka sa priznám, že som trošku (dost) fanatik na horory v hlavnej úlohe so všakovakými podmořskými potvorami. Na prvé miesto samozrejme ako filmový pamätník radím Spielbergove Čel'uste (1975), na druhé austrálsky The Reef (2010) a na tretie Ajovu Piraňu (2010). Rok 2016 bol po období sucha konečne plodný a došlo aj na žraloky. The Shallows bol zábavný žraločí thriller, ktorý potápal akurát extrémne blbý koniec. Teraz pricádza do kín 47 Metrov - čistokrvný pomalý horor odohrávajúci sa v hĺbinách temného mexického mora

Dve sestry, Lisa (Mandy Moore) a Kate (Claire Holt), sa vyberú na výlet do Mexika užiť si teplo, pláže, tequilu a miestnych Don Juarezov. Spínava blondýna Lisa sa práve rozišla s priateľom a tak samozrejme hneď po prvej žúrke skončí v posteli s nejakým slnkom ošmahnutým beachboyom. Jej viac blond'avá sestra Kate detto a ráno ich štramáci z pláže prehovorí na adrenalínový výlet. Konkrétne ide o ponor medzi rozzúrené biele žraloky v prťavej hrdzavej kletke zavesenej na labilnom

hrdzavom žeriave pripevnenom na minimálne tridsaťročnej hrdzavej bárke, akú by potopila aj trošku obtlstlá čajka. Samozrejme, takejto ponuke sa nedá odolať a každý rozumný turista by do toho bez váhania - ako dve blondýnky - išiel.

Lisa a Kate sa teda spúšťajú v kletke medzi obrovské plávajúce biele žraloky a nezabudnuteľný zážitok sa môže začať. Žeriav však váhu kletky nevydrží a sestry padajú do hĺbky 47 metrov obklopené žralokmi čakajúcimi na korisť.

Kysík dochádza a pri rýchlom výstupe hore čaká buď smrť Kesonovou chorobou (pri nedostatočnej dekompresii sa vytvorí v mozgu bubliny dusíka, čo končí buď retardáciou alebo smrťou), alebo smrť zjedením. Podarí sa sestrám prežiť?

47 Metrov je klasická komorná žánrovka odohrávajúca sa na minimálnom priestore alá Telefónna búdka (2002) s minimom hercov. Šetrili sa tak náklady na digitálne efekty, ktoré sa tentoraz vydarili a žraloci vyzerajú a správajú sa ako z dokumentu National Geographic. Divák dostane presne

to, na čo sa na takéto filmy chodí do kina a pozerá v TV. Klaustrofobický podmořský desivý zážitok z otvoreného mora a nel'útostného zabijaka, pre ktorého sme len článok v potravinovom reťazci. Kamera je miestami zbytočne temná a neprehľadná - asi preto, aby sa šetrilo digitálnych efektoch. Na druhej strane však táto temnota pridáva na pocity autenticity. Herečky sú nonstop v potápačských maskách a neopréne, takže sa herecké výkony hodnotia dost' ťažko. Hlavnou postavou je ale aj tak biely žralok a scény s ním patria k tomu lepšiemu v žraločom hororovom subžánri. Poteší, že film má celkom vydarenú pointu, ktorá necháva diváka príjemne až do záverečných titulkov na pochybách. Taký pocit neistoty až do konca mám na hororoch veľmi rád.

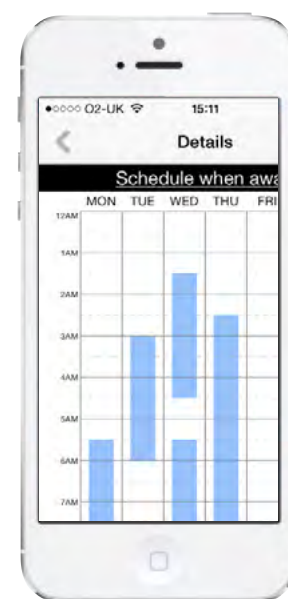
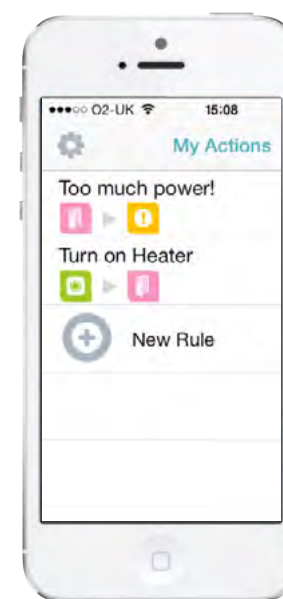
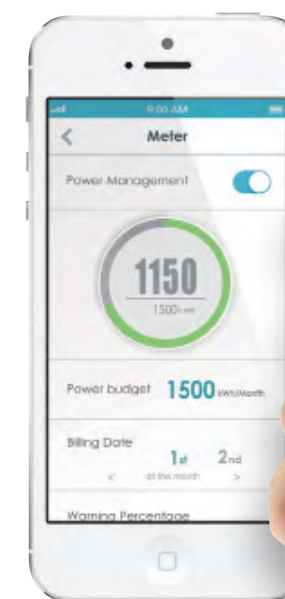
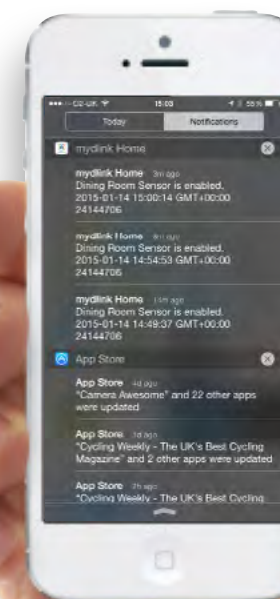
Do kina odporúčam vziať partnera, ktorý vymýšľa nad nejakou drahou exotikou. Po filme bude rád/rada za bezpečnú pláž lacného Chorvátska či miestneho kúpaliska. Uprostred leta je 47 Metrov príjemný schladením, a kto sa bojí hĺbín, má zimomriavky zaručené.

Ján Hamlík

Zautomatizujte si domácnosť!



Pomocou zariadení mydlink Home a mobilnej aplikácie si teraz môžete sami jednoducho vytvárať, nastavovať, ovládať a monitorovať inteligentnú domácnosť.

 Časové spínanie
 inteligentnej zásuvky

 Jednoduché
 pridávanie pravidiel

 Meranie spotreby
 a kontrola domova

 Notifikácie zdarma
 priamo do mobilu


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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 143 min

Réžia: Matt Reeves
 Predloha: Pierre Boulle (kniha)
 Scenárista: Mark Bomback, Matt Reeves
 Kamera: Michael Seresin
 Hudba: Michael Giacchino
 Hrajú: Andy Serkis, Woody Harrelson,
 Judy Greer, Steve Zahn, Gabriel
 Chavarria, Sara Canning, Max
 Lloyd-Jones, Alessandro Juliani, Chad
 Rook, Armiah Miller, Billy Wickman
 Kostýmy: Melissa Bruning

PLUSY A MÍNUSY:

+ réžia
 + kamera
 + hudba
 + digitálne efekty
 + emócie
 + Ceasar

- v závere dostáva
 logika k.o.

HODNOTENIE:


Vojna o planétu opíc

VYVRCHOLENIE OPIČEJ TRILÓGIE A POSLEDNÝ SÚBOJ O PREŽITIE ĽUDSTVA ALEBO OPÍC

V roku 2011 prišiel ako blesk z jasného neba film Zrodenie planéty opíc. Remake prastarej (ale kultovej a stále dobrej) Planéty opíc (1968), v ktorom namiesto digitálnych efektov boli herci v maskách opíc, aké dnes už kúpite i pri pokladni počas Halloweenu. Pôvodná Planéta opíc pracovala hlavne so šokujúcou pointou. Celý film držala diváka v presvedčení, že sa odohráva na cudzej planéte, ktorú ovládli múdre opice a ľudia sú len otroci. Na konci prišiel úžasný zvrat s kultovou scénou – Socha Slobody utopená v piesku a zistenie, že sa všetko odohrávalo na Zemi.

Nikto prerábke neveril, ale nakoniec recenzenti i diváci po celom svete dostali vynikajúci film, ktorý kvalitatívne snád' i prekonal originál. A hlavne si išiel svojou cestou. V ňom ľudia vo výskumnom laboratóriu experimentovali s vírusmi

a jeden z nich spôsobil, že opice získali ľudskú inteligenciu a vedomie. Jeden z experimentov, mladý šimpanz Ceasar unikol a dal dokopy v lesoch San Franciska ostatných zo svojho rodu. Navyše z laboratórií unikla aj nákaza, ktorá zasiahla ľudstvo a to začalo vymierať.

Zákonite prišlo pokračovanie Úsvit planéty opíc (2014), tentokrát už pod režisérskou taktovkou Matta Reevesa (Cloverfield). Kvalita ostala a dnes tu je vyvrcholenie opičej trilógie. Vojna o planétu opíc môže začať!

Posúvame sa dva roky za udalosti v Úsvite. Ľudstvo stojí na pokraji vyhynutia, Ceasar, charizmatický šimpanz a vodca opíc, niekam zmizol, inteligentné ľudopy vládnu lesoch a bojujú s poslednými zvyškami ľudí. Podarí sa zachrániť našu rasu, či Zem totálne ovládnu opice?

Do toho prichádza ďalšia nečakaná hrozba v podobe nového nepriateľa.

Ak i človek nevidel predošlé filmy, všetko sa pekne zhrnie na začiatku. Občas sa síce zjaví flashback nepriateľského Kobu – hlavného Ceasarovho protivníka z dvojky, ktorý neznášal ľudí, ale to je všetko. Finále si užije i divák opicami nepobozkaný.

War for the Planet Apes patrí k budúcnosti filmu. Pre mňa je to prvý film, kde digitálne upravení herci vzbudzujú viac emócií ako živí. Zásluhu na tom majú hlavne novozélandskí digitálni kúzelníci z WETY a Andy Serkis, ktorý opäť bravúrne zahral Ceasara. Efekty sú opäť o triedu lepšie ako v Úsvite a posúvajú technológiu o kus vyššie. CGI opice sú na 100% uveriteľné a pôsobia ako živé. Úplne sa stiera rozdiel medzi digitalizovaným a živým herectvom. Vlastne som si celý



film ani neuvedomil, že pozerám na čosi vytvorené na zelenom pozadí.

Vojna o planétu opíc začína ako klasický vojenský film, po chvíli však ukáže svoju pravú tvár vo forme postapokalyptického putovania Ceasara za pomstou až k poslednej arche ľudí. Tou je zasnežená hranica Kalifornie a karanténna stanica.

Tu vládne šialený plukovník McCullough (Woody Harrelson – mimochodom, pri svojej postave sa Harrelson inšpiroval plukovníkom Kurtzom z Apokalypsy (1979)) a apokalyptický súboj medzi



do mobilu) vytiahne slzičku. Strih zvuku spolu s digitálnymi efektmi sú hodné Oscara. Vojna o planétu opíc je príbehom o postavách, ktoré musia robiť zlé veci, aby prežili. Je o obetovaní sa za priateľa, o pomste i odpustení a o šialenstve i nádeji na pokraji hynúceho sveta.

Vojna je len nevyhnutné vyústenie konfrontácie dvoch znepriatelených rás. Intelligentných opíc, ktoré sme sami stvorili a degenerujúceho prežívajúceho ľudstva. Vojna o planétu opíc nie je dokonalý film. Nie je to ani veľkolepý blockbuster s jasne určeným dobrom a zlom. Je to ale dialógovo premyslená ťažká emočná cesta, o ktorej sa dá premýšľať ešte dlho po návšteve kina. A vyzerá úžasne s nádherným soundtrackom.

„Film, ktorý sa miestami nevie rozhodnúť, či okrem komédie nechce byť aj akčným filmom či drámou, zlyháva v samotnom jadre – humor nie je vtipný a herecké obsadenie chýbajúcou chémiou tiež veľmi nepoteší.“

Ján Hamlík



ľudmi a opicami sa stáva realitou. Celý film smeruje práve k záverečnej konfrontácii medzi opicami vedenými Ceasarom a zvyškom ľudí, ktorým velí práve plukovník. Z trailerov som mal dojem, že film bude nudná vojenská dráma plná výbuchov a akcie.

Nemohol som sa viac myliť. Vojnová scéna má asi 5 minút, zvyšok stopáže je mix westernu ako od Clintu Eastwooda, post-apokalyptického putovania krajinou à la Cesta (2009) a Copollovho vojenského

majstrovského diela Apocalypse Now (1979). Najväčšie gráty má dlhý dialóg medzi plukovníkom a Ceasarom o potrebe nemilosrdnosti. A práve najväčšiu výčitku mám k spomínanej bojovej scéne, kde si dáva logika poriadny dúšok z bourbonu a zaráža prílišným zjednodušením.

Je síce efektná, bravúrne zrežírovaná v spomalenom zábere plnom výbuchov, ale pozorný divák si všimne, že je nasilu rýchlo odbitá. Natočené to je úžasne. Hneď prvá pralesná scéna je plná

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 133 min

Réžia: Jon Watts
 Predloha: Stan Lee (komiks),
 Steve Ditko (komiks)
 Scenár: John Francis Daley, Jonathan
 M. Goldstein, Erik Somm... (viac)
 Kamera: Salvatore Totino
 Hudba: Michael Giacchino
 Hrajú: Tom Holland, Michael Keaton,
 Robert Downey Jr., Marisa Tomei, Jon
 Favreau, Gwyneth Paltrow, Zendaya,
 Donald Glover, Jacob Batalon, Laura
 Harrier, Tony Revolori, Bokeem
 Woodbine, Tyne Daly, Abraham
 Attah, Hannibal Buress, Kenneth
 Choi, Selenis Leya, Angourie Rice,
 Martin Starr, Garcelle Beauvais,
 Michael Chernus, Michael Mando

PLUSY A MÍNUSY:

+ vtipnejšie ako
 väčšina komédií
 + prepojenie
 s Marvel
 univerzom
 + Michael Keaton
 + soundtrack

- Tom Holland
 - v polke
 zakolísanie tempa
 - kamera

HODNOTENIE:


Spider-Man: Návrat domov

TOMUTO PAVÚKOVI EŠTE PAVUČINA ANI ZĎALEKA NEDOŠLA

Spiderman bol najoblúbenejší superhrdina môjho detstva. Možno aj preto, že sa s pavúčím mužikom / tínedžerom dá tak dobre stotožniť. Peter Parker je skromný introvertný študent (čiže ako väčšina nerdov čítajúcich komiksy), býva v izbíčke u tety May, je platonicky zamilovaný do svojej spolužiačky Mary Jane. Keď ho pohryzie radioaktívny pavúk, získava pavúčie schopnosti a začne bojovať proti zločinu vo veľkomeste.

Z filmov mám rád Raimiho trilógiu (2002, 2004, 2007) - prvé dva diely boli výborné, potom to však išlo tam, odkiaľ pavúk vypúšťa svoju niť. Z duše nenávidím Amazing Spidermana 1&2 (2012, 2014) s Garfieldom (Nie s kocúrom, ale Andym). Preto som išiel na nové pokračovanie s d'alším zvláštnym teenagerským hercom v hlavnej úlohe a s neznámym režisérom za kamerou s



väčšími pochybnosťami, ako keď v noci priateľke na tajňáša presnoríte mobil.

Spider-Man: Homecoming nie je pokračovanie, ale je to ďalší reboot. Sony sa



momentálne nedarí, s pavúcou frančízou si nevela rady a preto ju prenajala. Áno, reboot sa konečne vydal. Ale s jedným veľkým ale. Pre plnohodnotný zážitok musíte mať napozierané Marvel univerzum, minimálne posledného Kapitána Ameriku: Občianska vojna (2016), kde sa nový Spiderman (Tom Holland) prvý raz mihne.

Taktiež sa musíte naladiť na to, že idete do kina na jeden z mála komiksov spolu s Deadpoolom (2016), ktorý je bláznivou komédiou. Na rozdiel od červeného latexáča však absentuje sexuálno/čiernohumorný podtón - nový Spidey je totižto určený pre celú rodinu.

Režisér hororu Clown (2014) Jon Watts načal novú kapitolu dobrodružstiev



pavúčieho superhrdinu úspešne. Popri salve nadpriemerných vtipov a absurdných situácií dokázal vystavať i fungujúci príbeh mladého Petra Parkera. Ten sa chce silou mocou stať jedným z Avengerov, a zároveň sa neustále snaží nesklamať Iron Mana (Robert Downey Jr.). Úlohu antagonistu, Spider-Manovho úhlavného nepriateľa Supa (Vulture) si vychutnal Michael Keaton (Batman 1989).

Vskutku bravúrne pomrknutie na fanúšikov komiksov. S ním sa spája i veľmi vydarená šokujúca pointa. Tvorcovia sa tentoraz vyhrali i so spidermanovým oblekom a ten má nepreberné množstvo gadgetov.

Kým v Raimiho vízii bol Peter viac ako Superman (pavučiny púšťal priamo z tela, regeneroval sa), tentoraz je to skôr Batman a spolieha sa na funkcie svojho drahého obleku. Je to dobrá zmena, Spidey tak pôsobí tak ľudskejšie a zraniteľnejšie.

Humor je síce občas až príliš pubertálny, ale vďaka rôznym cameám (Stan Lee) a narážkam na Marvel univerzum sa väčšinou trať do vkusu a nepôsobí trápne. Už dávno som sa v kine tak schuti nenasmiel (Deadpoola som videl len doma). Samozrejme, komiksový blockbaster je i o akčných scénach.

Spiderman: Návrat domov má tri veľké akčné scény, a tie sú natočené sviežo, napínavo, so štipkou situačnej komédie. Zarazilo ma ale, že v IMAX 3D trpelo často neprehľadnou kamerou a akoby rozmazaním, čo bolo rušivé.

Neviem, ako je na tom klasická 2D verzia, ale v tomto prípade by som



uprednostniť asi tú. Inak však majú akčné sekcie spád a sú i originálne, čo už je dnes v plejáde komiksovej filmovej zábavy dosť ťažké. V hudobnom leitmotíve podkresľujú výrazne komorné i napínavé scény bezpečne poznať majstra remesla, skladateľa Michaela Giacchina (Jurský svet, Vojna o planétu opíc, seriál Lost).

Paradoxne mi na novom Spidermanovi prekážal samotný Spiderman. Tom Holland bol síce fajn v krátkom šteku v poslednom Captain America, ale pochybujem, že má na to utiahnuť celý film.

Väčšinu stopáže je pod maskou, prípadne ho zachraňujú ostatní herci. Tom je sympatický, milý, ale chýba mu povestná charizma. Viem si určite predstaviť lepšiu voľbu. Film vša zachraňuje svalovica na bránci od smiechu a Michael Keaton, ktorý ešte nepatrí do starého železa.

„Nový Spiderman sa vydal. Príšerný Amazing je zabudnutý a prichádza Homecoming. Ten je vtipný, hravý a vie byť aj akčne bombastický a dejovo precitný. V Marveli sa uberali cestou Strážcov Galaxie. Nový Spidey sa nehrá na nič iné ako šialenú komédiu prepojenú s univerzom a Avengermi. Netreba sa nechať odradiť predošlými filmami, Návrat domov si zaslúži nový začiatok.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 151 min

Réžia: Michael Bay
 Scenáť: Art Marcum, Matt Holloway, Ken Nolan
 Kamera: Jonathan Sela
 Hudba: Steve Jablonsky
 Hrajú: Mark Wahlberg, Anthony Hopkins, Isabela Moner, Santiago Cabrera, John Turturro, Josh Duhamel, Stanley Tucci, Peter Cullen, Jean Dujardin, Jerrod Carmichael, John Goodman, Ken Watanabe, Laura Haddock, John DiMaggio, Graham Curry, Steve Buscemi

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál
 + efekty
 + komorník Cogman

- šialený strih
 - dejovo prázdne
 - prepálená stopáž

HODNOTENIE:


Transformers: Posledný rytier

VIZUÁLNE NEBO, DEJOVÉ PEKLO!

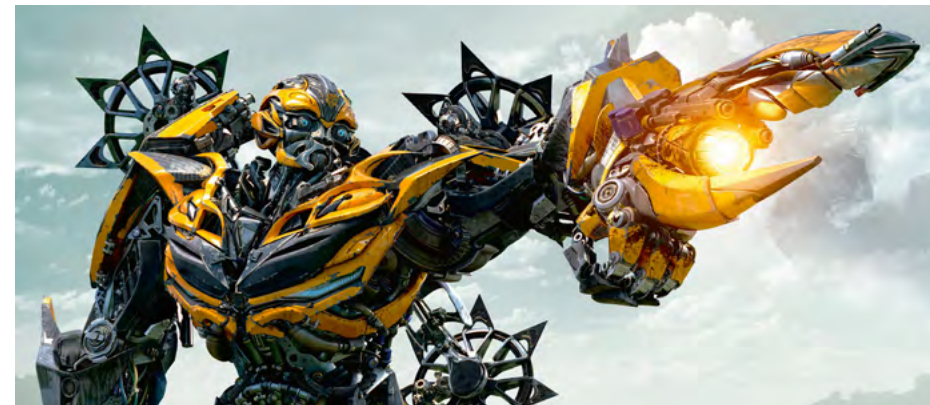
Niekoľko desiatok metrov vysokí, niekoľko ton vážiaci železní obri sú boxovacími panákmi recenzii leta 2017. Myslím si, že trochu neprávom. Sériu Transformers sledujem odpočiatku a ani jeden film som nevynechal v kine. Už len z dôvodu, že Michael Bay i napriek odfláknutému scenáru vie vždy priniesť na plátno úchvatné a vizuálne orgie. Za najlepšie diely v sérii považujem prvých Transformerov (2007) a Transformers 3 (2011) so Shia LaBeoufom v hlavnej úlohe. Toho vystriedal Marky Mark (Mark Wahlberg) a kvalita šla mierne dolu, hlavne z dejového hľadiska. Najnovší Transformeri: Posledný rytier ale prebívajú v niečom o tri vysoké žeriavy všetku konkurenciu a oplatí sa ich preto vidieť v kine. A to niečo sú absolútne digitálne trikové hody.

Michael Bay bol vždy kamerový virtuóz a vo svojich filmoch používal

najefektívnejšie a najmodernejšie metódy, aké doba umožňovala (Bad Boys 2, Skala, Armageddon). V najnovších Transformeroch prináša 151 minút trvajúcu bezdejovú



šialenú digitálnu víchricu. Film vyzerá, akoby stál minimálne pol miliardy dolárov a o tri triedy prekonáva aj tie najlepšie triky z Avatara (2009). Hodinové finále je dačo neskutočné a doslova vás priková do sedadla. Vo vzduchu lieta všetko, bojuje sa na obrích lodiach vynárajúcich sa z hlbín oceána. Na celej mimozemskej planéte, ktorá devastuje matičku Zem, sa



obrovitánski Decepticoni mlátia striedavo s ľudmi a s Autobotmi. Samozrejme, ako vždy v každom dieli, aj tentoraz je v ohrození celé ľudstvo a planéta Zem. Asi je divné, že som ako prvý nespomenul dej. To preto, že dej hral v sérii vždy druhé husle a v tomto dieli je dôležitý asi ako tretí náhradný trombón v rumunskej dedinskej filharmónii. Naozaj netuším, ako mohli Bayovi pri tomto scenári odklepnúť vôbec akýkoľvek rozpočet, niečo ešte 175 miliónov dolárov. Vlastne áno, jednoduchá mainstreamová zábava vždy lákala davu. Zvláštne, že scenár majú na svedomí scenáristi prvého Iron Mana (2008), čo bol výborný komornejší komixový blcokbuster, a takisto aj jedného z najlepších vojnových filmov Čierny jastrab zostrelený (2001). Marky Mark ako Cade Yeager putuje svetom ako desperádo a hľadá stratených Autobotov. Po krku mu ide nová svetová vojenská organizácia TRF, ktorá likviduje Transformerov hromadne padajúcich na planéte Zem. TRF je niečo ako antiteroristická vládna organizácia, akurát namiesto teroristov prenasledujú robotov. Optimus Prime odletel v predošlom

dieli hľadať rodnú planétu (aj ju nájde) a zloduch Megatron sa stratil nevedno kam. Po ceste Cade naberá teenagerku J.Lo, ktorú vychovali práve veľkí roboti, sexy profesorku filozofie z Anglicka a ďalšie zabudnutelné postavičky hlavne z radov vojakov. Ešte mi utkvel v pamäti kubánsky pašerák v akovždy skvelom prevedení Johna Turturra.

Na ceste k záchrane sveta mu pomôže i anglický šľachtic Sir Edmund Burton vo vtipnom podaní Anthonyho Hopkinsa. Ten vyzerá, že si konečne užil nejakú rolu a pri čítaní scenáru sa isto schuti nasmial. Jeho robotický komorník Cogman sa totiž postaral o najvtipnejšie momenty celého filmu. A teraz sa podržte. Hlavným pilierom „deja“ je legenda o kráľovi Artušovi a Merlinovom žezle, ktoré je v skutočnosti mimozemská technológia. Nejakú rolu a toho plechového draka do filmu napchať. Aj za cenu, že sa film roztriešťa na tri podivné dejové linky – úvod alá Hra o tróny, jadro – tvrdé sci-fi na štýl Avatara a vtipnú odbočku na spôsob Jamesa Bonda či Suicide Squad. A namiesto postáv účinkuje kopa šibnutého



hláškujúceho šrotu. Noví Transformers sú jednoducho poriadny guláš. Celé to občas nedáva zmysel, je to zle zostrihané, niektoré scény na seba nenadväzujú, postavám sa objavujú v rukách zázračne predmety či noc strieda okamžite deň. Myslím si, že si Bay dost' ut'ahuje zo samého seba. Jeho digitálne efekty s kamerou, spomalenými zábermi sú niečo z inej planéty. Napríklad z tej, z ktorej sa vráti Optimus Prime, opľývajúcej pokročilými technológiami, aké ľudstvo ešte nepozná. Pri nových Transformeroch nestačí vypnúť mozog, treba absolvovať lobotómiu predného laloku, zabudnúť na predošlé diely, usadiť sa a užívať si veľkolepo bombastickú efektnú smršť. S privretím obidvoch očí v IMAX okuliároch som sa naozaj bavil a film odporúčam. Ale pochopím, ak dakoho urazí hlúposť a povrchnosť tohto dielu. Bay sa nechal totálne uniesť oslavou product placementu a armády, patriotizmom, a vizuálnym pozlátkom. To pozlátko neodbal'ujte a film si užijete.

„Až fetišistická oslava digitálnych efektov, military, rýchlych áut, zbraní a Ameriky. Transformeri sú takí americkí ako vlajka trepotajúca pri západe slnka v spomalenom zábere Michaela Baya. Ale zároveň i takí prázdni ako rasistický sedliak z Juhu pojedávajúci hamburger v púšti na skládke šrotu. A to je škoda, lebo vizuálne Posledného rytiera máločo prekoná.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 90 min.

Réžia: Kyle Balda, Pierre Coffin
 Scenár: Kyle Balda, Pierre Coffin
 Hudba: Heitor Pereira
 Obsadenie: Jenny Slate, Steve Carell,
 Kristen Wiig, Trey Parker, Miranda
 Cosgrove, Steve Coogan, Russell Brand,
 Pierre Coffin, Andy Nyman, Dana Gaier

PLUSY A MÍNUSY:

+ hlavný záporák
 + dejová linka
 s Mimoňmi
 + zaujímavo
 rozohrané nápady

- zbytočné
 pokračovanie
 - slabá hlavná
 zápleтка
 - priveľa
 príbehových línií
 - detský humor

HODNOTENIE:


Ja zloduch 3

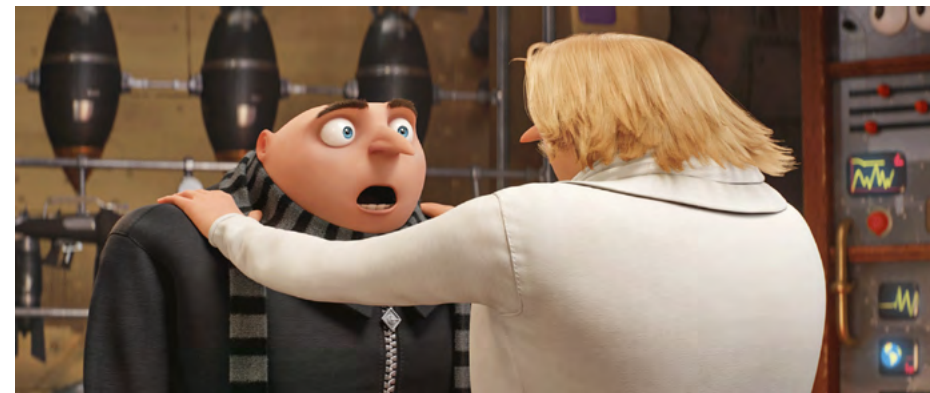
DOSŤ BOLO ZLODUŠTVA

Zatiaľ čo väčšina filmov má jasne definované, kto je v príbehu ten dobrý a kto ten zlý, najzaujímavešie postavy sú väčšinou morálne nerozhodní kladní hrdinovia alebo zloduchovia so srdcom. Spoločnosť Illumination takéhoto zloducha predstavila aj svetu detských animovaných filmov. V Ja, zloduch (2010) bol hlavnou postavou nie práve milý Gru. Samozrejme, počas pribúdajúcich dielov jeho zločinecké srdce omäklo. Z Grua, ale najmä z jeho žltých Mimoňov sa stali obrovské komerčné hviezdy a tak je aktuálny Ja, zloduch 3 už štvrtým prírastkom do série. Prvé dva diely potešili, spin-off Mimoňov až tak neurazil. Budú diváci spokojní aj s trojkou?

Gru (Steve Carell) si spokojne nažíva s Lucy (Kristen Wiig) a tromi dcérami. Život sa mu však obráti naruby po tom, ako príde o prácu v Antizloduškej lige,

keď mu znovu utečie zločinec Balthazar Bratt (Trey Parker). Grua však čaká ešte väčšie prekvapenie – objaví sa jeho dávno stratený brat-dvojča s menom Dru. Ten sa ho snaží zlanárit späť na zločinecké chodníčky, čo ale Gru odmieta. Gruove schopnosti z kriminálnej minulosti ale môžu byť to jediné, čo dokáže zastaviť Balthazara. Je jasné, prečo vzniklo tretie

pokračovanie Ja, zloduch – oblúbenosť u divákov a komerčný úspech. Čo sa ale filmového príbehu týka, je to úplne nevyžiadané. Počas jednotky a dvojky si Gru prešiel kompletným osobnostným vývojom a tvorcovia využili snáď každú vhodnú rodinnú príbehovú líniu, ale taktiež aj dosť vyčerpali potenciál Mimoňov. Pre trojku teda z ničoho nič vyčarovali dovtedy



nepoznaného brata, u ktorého sa snažili odlišnosť od Grua zvýrazniť za každú cenu.

Dru je teda teatrálna figúrka, ktorá nepobaví a pri dramatických scénach ani nevzbudí súcit. Vzt'ah medzi bratmi totiž nie je vykreslený do takej hĺbky, aby divák nad náhlymi zmenami – majú sa radi, hádajú sa, majú sa radi – len nepokrčil plecami.

Z toho, že hlavná dejová línia flmu nebola dostatočne silná na to, aby ho niesla, pramení aj iný problém. V Ja, zloduch 3 sa toho jednoducho deje príliš veľa. Komplikovaný vzt'ah s bratom, boj

proti hlavnému záporákovi, problémy Lucy s novonadobudnutou úlohou matky, výprava Agnes za vytúžnym jednorožcom, štrajk Mimoňov... Film tak skáče od jednej situácie k druhej a nemá ucelenú štruktúru. Vo výsledku tak pripomína skôr sled na sebe nezávislých scénok ako jeden poriadny film. Je to škoda, pretože každý jeden z motívov by sa dal kvalitne rozohrať, ak by mal viac priestoru. Tvorcovia sa toho do filmu snažili poskladať čo najviac, výsledný príbeh však nie je dobrý.

Negatívna zmena oproti prvým dvom dielom nastala aj, čo sa humoru týka.

Tentokrát sú vtipy, až na niekoľko výnimiek, výlučne zamerané na najmladšiu divácku skupinu. Dospelý sprievod je akosi opomenutý.

Humor sa teda spolieha takmer výlučne na vtipy s telesnými funkciami, bláznivé akčné scény či na situácie, kedy niekto príde k úrazu. Celkom príjemný bol ale príbeh Mimoňov, ktorých odchod a následný návrat ku Gruovi dal priestor na zaujímavé situácie a popkultúrne narážky.

Jediné, čo tvorcami vo filme vyšlo na výbornú, je hlavný záporný hrdina. Nostalgia z osemdesiatych rokov je očividne v posledných rokoch v Hollywoode stávkou na istotu. Ako

soundtrack zložený z hitov minulých fungoval už dvakrát v Strážcoch galaxie, tak nebol sklamaním ani tu. Balthazarov účes, oblek, prístroje a zbrane či tanečné pohyby, to všetko divákovi evokovalo osemdesiatky.

Detským divákovi to bolo s naväčšou pravdepodobnosťou jedno, dospelý doprovod sa však aspoň na niečo vo filme skutočne pobavil.

Skutočným problémom Ja, zloduch 3 teda nie je nezvládnutý príbeh ani menej vydarené vtipy. Je ním to, že pokračovanie vlastne vôbec vzniklo. Výrazne totiž naštrbuje povest' série, ktorá patrila medzi kvalitnejšie. Ostáva už len dúfať, že keď tvorcovia nenechali Gruovi a spol. pokoj po uzavretej dvojke, urobili tak aspoň teraz.

„Ja, zloduch 3 dopláca na vyčerpanosť série. Neprináša prakticky nič nové, nefunguje však už ani to, čo urobilo z jednotky a dvojky dobré filmy – silný príbeh a kvalitný humor. Prekvapivo však stále podržia Mimoni.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 96 min.

Réžia: Lucia Aniello
 Scenár: Lucia Aniello, Paul W. Downs
 Hudba: Dominic Lewis
 Obsadenie: Scarlett Johansson, Kate McKinnon, Zoë Kravitz, Jillian Bell, Ilana Glazer, Colton Haynes, Demi Moore, Dean Winters, Ty Burrell, Natalie Gold, Doris McCarthy, Ryan Cooper, Paul W. Downs, Eric André, Bo Burnham, Patrick Carlyle, Enrique Murciano

PLUSY A MÍNUSY:

- + miestami humor
- + Scarlett Johansson
- + dejová línia s Jessiným snúbencom
- + kontrast s mužským svetom

- neoriginalita
- pozliepaný scenár
- nefungujúce herecké obsadenie
- nevydarené vtipy

HODNOTENIE:

Divoká babská jazda

ZBOHOM SLOBODA, VITAJ VÄZENIE

Zatiaľ čo romantické komédie sa väčšinou zaoberajú svadbou, čierne komédie sa môžu voľne sústrediť a na to, čo im predchádza – rozlúčku so slobodou. Ešte v minulom desaťročí sa zdalo, že tento zvyk bude len doména mužov. V roku 2009 prišla úspešná komédia *Vo štvorici po opici*, ktorej tržby vygenerovali ešte dve menej vydarené pokračovania. Potom sa však predviedli aj dámy – komédia *Bridesmaids* (2011) (v slovenskej distribúcii *Divoká jazda*) však nepatrila medzi kvalitatívnu špičku. Lucia Aniello s *Divokou babskou jazdou* sa momentálne v kinách snaží dokázať, že to na rozlúčke veľa roztočiť aj ženy. K dispozícií mala také silné ženské talenty ako Scarlett Johansson a Kate McKinnon. Podarilo sa jej to?

Jess (Scarlett Johansson) a Alice (Jillian Bell) boli na vysokej škole najlepšie kamarátky. O desať rokov neskôr sú však

ich životy úplne iné – kým Alice je osamelá učiteľka v škôlke, Jess kandiduje do Senátu a ide sa vydávať. Spolu s ďalšími tromi kamarátkami sa preto vyberú do Miami na nezabudnuteľnú rozlúčku so slobodou.



Pri povinnej návšteve striptéra sa však stane nehoda – nešťastnou náhodou ho pripraví o život. Jediná šanca ako sa vrátiť k predošlým životom je zbaviť sa tela.

Film dáva dohromady všetky klišé dostupné pre žáner „predsvadobnej“ komédie – príležitosť hodná konzumácie dostatočného množstva alkoholu na to, aby sa niečo pokazilo, nelegálny čin, odcudzené postavy nútené fungovať spolu. Bohužiaľ, z tejto roviny vypadáva po väčšinu filmu dosť dôležitý humor. Scenár totižto veľmi nevyšiel. Väčšinu času sa spolieha na dialógy, tie sa občas snažia pôsobiť až príliš nenútené a hovorovo, a tak je vo výsledku v replikách postáv priveľa vaty. Tá úspešne prekrýva aj niekoľko vydarených slovných gagov. Ak humor funguje, tak skôr ten situačný – scéna s otváraním šampanského na letisku je v súčasnej politickej situácii skvelá, bohužiaľ však trochu obohraná z traileru. Inak sa film, čo sa humornej stránky týka, spolieha na prízvuk Kate McKinnon. Ten je po štvrt hodine skôr otravný, a kanonáda slov od Jillian Bell dopadá rovnako zle.

Veľmi vydarený bol ale kontrast medzi ženskou a mužskou rozlúčkou so slobodou – je to tak trochu ironická narážka práve na predošlé mužské filmy tohto žánru. Odtiaľ pochádza aj výborná dejová línia s Jessiným snúbencom (Paul W. Downs), na ktorého maniakom výraze po užití liekov by sa dala založiť pokojne aj väčšia časť filmu. Jeho mini dobrodružstvá po ceste by taktiež vystačili na menší

a v podstate by sa nikto Jess nečudoval, keby sa s ňou už viac kamarátiť nechcela.

Tieto vzťahové záležitosti v inak komediálnom filme otvárajú dramatické okienko. Význam hádky medzi Jess a Alice je podstate len v tom, aby sa ukázalo, že obsadené herečky nie sú len komičky, ale potiahnu film aj z dramatickej stránky. Bohužiaľ sa však preukázala len herecká prevaha Scarlett Johannson. S miešaním žánru má film problém aj ku koncu – akčná zápleтка sa viaže s dejom po celý čas, aj pri akčnejších scénach však ide primárne o komický účinok. Film na záver tak trochu schizofrenicky vytáhuje na divákov čistokrvné a akčné scény s choreografiou, kedy sa Jess bez akéhokoľvek vysvetlenia mení na akčnú hrdinku. Vo výsledku je tak *Divoká babská jazda* nevyváženým filmom – herecky, scenáristicky aj žánrovo. Niekoľko vtipov skutočne poteší, inokedy sa divák len zúfalo zasmieja nad



one-man roadtrip. Vzhľadom na to, že základom takýchto filmov je práve ústredná herecká skupinka (a potom veľa, veľa komparzistov v kluboch), je dôležité, aby bol výber predstaviteľov kvalitný a aby medzi nimi fungovala chémia.

Najväčšou hviezdou spomedzi žien je Scarlett Johansson – a oprávnene, keďže jej postava je jediná, ktorá udrží divácke sympatie od začiatku do konca. Chémia medzi herečkami taktiež nefungovala a ešte horšie to bolo so sympatiami. Pre diváka je naozaj ťažké fandiť kamarátstvu Jess a Alice, keď je Alice tak veľmi otravná

konaním postáv. Určite však film funguje lepšie, ak naň do kina nejdete sami. Viac sa zasmiejete s partiou a prípadne aj naplánujete vlastnú rozlúčku so slobodou.

„Film, ktorý sa miestami nevie rozhodnúť, či okrem komédie nechce byť aj akčným filmom či drámou, zlyháva v samotnom jadre – humor nie je vtipný a herecké obsadenie chýbajúcou chémiou tiež veľmi nepoteší.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 112 min

Režie: Edgar Wright
 Scénář: Edgar Wright
 Kamera: Bill Pope
 Hudba: Steven Price
 Hrají: Ansel Elgort, Lily James, Kevin Spacey, Jon Hamm, Eiza González, Jamie Foxx, Jon Bernthal, Sky Ferreira, Viviana Chavez, Flea, Wilbur Fitzgerald, Elizabeth Davidovich, Lanny Joon, Hudson Meek, Jeff Chase, Paul Williams
 Producenti: Nira Park, Eric Fellner, Tim Bevan
 Střiž: Paul Machliss, Jonathan Amos
 Scénografie: Marcus Rowland
 Kostýmy: Courtney Hoffman

PLUSY A MÍNUSY:

+ Akce
 + Hudba
 + Herci

- Scénář
 - Délka
 - Tuctovost obsahu

HODNOTENIE:


Baby Driver

NA PLNÝ PLYN A PLNÉ PECKY

Edgar Wright si za svoji kariéru celkom vybudoval jméno, přestože se pohyboval u poměrně malých filmů. Jeho vstupem do první ligy měl být snímek Ant-Man, ze kterého ovšem po letech příprav a zákulisních tahanic odstoupil. Nyní se vrací do kin s řízným akčním snímkem Baby Driver, ve kterém se rozhodl výrazně spoléhat na hudební složku, s jejíž pomocí se pokouší o jakousi hudebně akční fúzi. Jak se to povedlo?

Režisér Edgar Wright si svojí filmografii získal respekt a mnoho filmových fanoušků, včetně mě, jej považuje za jednoho z mála osobitých a nápaditých filmařů současnosti. Díky tomu se očekávání ohledně jeho novinky dařilo jen těžce držet zkrátka. Zvláště v momentě, kdy se po prvních projekcích v zahraničí mluvilo o revolučním snímku, ze kterého jak diváci tak kritici za oceánem



vrní blahem. S menším zpožděním už snímek dorazil i k nám. A bohužel to zase tak velká sláva tentokrát není.

Raz, dva, tři, jdem!

Nejde o to, že by koncept filmu nefungoval. Naopak, Baby Driver otevírá jednou z nejpůsobivějších automobilových honiček v historii filmu, které udává tempo i náboj skvěle zvolený hudební doprovod, což dává pro následujících 110 minut příslib něčeho opravdu jedinečného. Jenže právě tahle úvodní dvacetiminutovka je náznakem něčeho, čemu se Wright ale nezvládá ve zbytku filmu vyrovnat. Jeho novinku totiž trápí přehnaná natahovanost, která většinu dobrých nápadů a momentů utopí v moři průměrnosti a obyčejnosti. Když tedy pominete na moment ono zpracování akce za rytmů hypnotického soundtracku, to, co vám zbude, je ve svém jádru běžný kriminální akčňák, jehož kouzlo docela rychle vyprchá.

Je to celkem škoda, zvláště když se člověk podívá na to množství talentu,



které se ve filmu angažovalo. Mimo samotného Wrighta totiž film staví na slušné kameře Billa Popea (mimo jiné také trilogie Matrix nebo U konce světa) a parádním mixu originální hudby Stevena Price a špičkového soundtracku složeného z hudebních klenotů. Při pohledu na herecké obsazení je to podobné, kdy se ve vedlejších rolích objeví mimo jiné také Kevin Spacey, Jon Hamm, Jamie Foxx nebo třeba Jon Bernthal, který se ovšem nevysvětlitelně ze scény klidí hned po prvních pár minutách. Zamrzí to o to víc v momentě, kdy si člověk v druhé půli filmu uvědomí, že samotný scénář jakoby nevěděl, co s těmi postavami vlastně zamýšlí. Spíše než vícerozměrné postavy tak končí většina jako nelogicky se chovající karikatury sebe sama.

Spálený asfalt a romance z tuzexu

Onen scénář je totiž hlavním nedostatkem filmu. Nejen že má film



asi o půl hodiny více, než by vlastně bylo třeba, především nezvládá přesvědčit nad rámec samotné novoty, jakou je právě do hudby komponovaný stříh (kupříkladu Tron: Legacy se o něco podobného pokoušel před lety ve značně redukovaném podání a mnoho lidí mu to také vyčítalo).

Wright je sice skvělý a nápaditý režisér, tady se ale trochu přepočítal. V momentech, kdy z reproduktorů nezní naplno hudební fláky a na plátně nelitají zrovna sportáky nebo kulky, je Baby Driver trestuhodně obyčejnou a nezajímavou podívanou, především pak v druhé půli.

Jaký tedy vnést nad snímkem verdikt? Baby Driver je bezesporu originální snímek, kterému se vyplatí dát šanci už jen z principu. I přesto bychom ovšem

neměli opomínat fakt, že se přes všechno to hudebně akční pozlátka jedná o celkem nezajímavý, zbytečně napínaný a tak trochu tuctový kriminální příběh. Těch pár originalit a skvělých momentů nevyváží jinak docela průměrný zbytek.

A to je zatraceně škoda. Od Edgara Wrighta by totiž člověk čekal přeci jenom trochu více než jen v rámci možností obstojnou místy adrenalinovou kriminálku.

„Skvěle pojatá rutina. Hudebně nadopovaný akčňák sice svým originálním pojetím získává body, těžko ale překračuje stín své obsahové průměrnosti a tuctovosti a zbytečně dlouhé stopáže.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 119 min.

Réžia: Michael Showalter
 Scenár: Kumail Nanjiani, Emily V. Gordon
 Hudba: Michael Andrews
 Produkcia: Amazon Studios
 Hrajú: Holly Hunter, Zoe Kazan, Ray Romano, Kumail Nanjiani, Aidy Bryant, Bo Burnham, Adeel Akhtar, Linda Emond, Anupam Kher, Shenaz Treasury, Isabel Shill, Myra Turley, Andrew Pang

PLUSY A MÍNUSY:

+ námet

- neúprimné
- nepodarený humor
- zdlhavé

HODNOTENIE:


Srdcu nerozkážeš

NAKRÚTILI STE SI FILM O SEBE, ALE NENÚŤTE HO POZERAŤ AJ NÁS...

Kol'ko slávy zožal tento film... Srdcu nerozkážeš, autobiografický film od stand-up komika pakistanského pôvodu Kumaila Nanjianiho s réžiou Michaela Showaltera, otváral filmový festival v Karlových Varoch a úspech zožal aj v Cannes či Sundance. Ako je teda možné, že táto autobiografická romantická komédia nie je ani osobná, ani romantická a dokonca sa tento výtvar nedá nazvať ani komédiou?

Film Srdcu nerozkážeš je príbeh o láske Kumaila, stand-up komika pôvodom z Pakistanu, a Emily, mladej študentky psychológie. Film je výnimočný tým, že môžeme sledovať život tejto (už teraz manželskej) dvojice naozaj zblízka a intímne, a to hlavne preto, že scenár podľ'a skutočnej udalosti písali práve jeho hlavní hrdinovia, Kumail Nanjiani a Emily V. Gordon, pričom Kumail vo filme hral

sám seba. Zo začiatku nádejný vzťah s Emily musí Kumail zatajovať, pretože jeho rodičia stále zastávajú ideu plánovaného manželstva s dievčatami pakistanského pôvodu, čo zapríčiní ich rozchod. Po ňom zas Emily postihne záhadná choroba a nie je jasné (alebo aspoň vtedy nebolo), či ju prežije. Táto dráma navyše sl'ubovala aj humorné obohatenie v podobe stand-upov, ale aj bežných situácií, do akých sa Kumail dostáva so svojou rodinou alebo s rodičmi Emily.

Teda áno, podľ'a pozitívnych ohlasov a ocenení mal byť film úžasný – intímny, prirodzený, vtipný – ved' za ostatných stand-up komikov boli obsadení naozajstní stand-up komici (vo filme môžete vidieť Boa Burnhama či Aidy Bryant). Najvernejšie emócie mal divákovi sprostredkovať práve Kumail, ved' to bol on, kto musel tento príbeh

prežiť na vlastnej koži. Úprimne ale neviem, prečo je film tak ospevovaný do nebies. Lebo napriek všetkým vyššie zmieneným skutočnostiam je Srdcu nerozkážeš vyslovene nepodarené.

Zo začiatku sa mi film síce pozdával, a keď som v úvodných titulkoch uvidel meno Bo Burnham, tak som sa potešil – netušil som, že vo filme bude hrať a ako komika ho mám celkom rád. Avšak po úvodnej scéne na stand-upe, ktorá mimochodom taktiež nemala tol'ko humoru, kol'ko by ste čakali, prišiel l'úbostný príbeh. Pribeh vzťahu Kumaila a Emily je žiaľ napísaný tak nešikovne, že sa podľ'a toho hneď dalo usúdiť, že ho písali amatéri. Scenár bol plný rôznych nedopovedaných myšlienok, s ktorými film buď d'alej nepracoval, alebo sa z malej a nenápadnej drobnosti v d'alšej časti filmu stal nečakaný a prevratný fakt.



Je teda vidno, že tieto rôzne drobnosti sa Kumailovi a Emily v skutočnosti stali, len boli nešikovne prenesené na papier a neskôr do filmu. Ďalšia veľká chyba scenáru prišla spolu s Emilyinou chorobou.

Tá bola štartom nečakaných zvrátov, ktoré Srdcu nerozkážeš chrlilo na svojich divákov s väčšou frekvenciou ako automat na tenisové loptičky. Emily za päť minút ochorela, za d'alších desať to bolo smrteľné a za d'alších päť sa vyliečila. Po týchto peripetiách prišli d'alšie dlhोčinné minúty nových vzťahových problémov a na konci, po dvoch hodinách očakávania tohoto momentu, prišla najkrajšia scéna... záverečné titulky.

Ďalšia vlastnosť, za ktorú je film ospevovaný, a pritom nechápem prečo,



je úprimnosť. Lebo herci síce vyzerajú 'bežne', čo je dobré pre takýto artový film, ale sympatie nevzbudzujú žiadne. Darmo, úspech v komediálnom svete ešte neznamená, že človek dostane aj herecké kvality. Kumail Nanjiani tak celý čas na plátne vyzerá ako bez emócií, a jeho dôveryhodnosti nepridávajú ani stand-upy, v ktorých taktiež pôsobí veľmi strnulo. Jediná sympatickejšia dvojica sú rodičia Emily, avšak oni samotní nedokázali zachrániť film, ktorý sa okrem nepodareného hereckého obsadenia snaží

navodiť autenticitu akurát prehnaným používaním slova f*ck a všetkých jeho podôb. Srdcu nerozkážeš je teda artový film, ktorý ale nudí, je plný trápných vtipov v nepríjemných situáciách a každý náznak emócií v ňom pôsobí prehnane silene. Bohužiaľ musím povedať, že trailer vyčerpal všetok potenciál filmu a zvyšok bol – aspoň pre mňa – len mučivé čakanie na jeho koniec.

„Srdcu nerozkážeš je nepodarený film. Stand-upy v ňom nie sú zábavné, láska je nesympatická a herecké obsadenie definitívne potápa celý film.“

Branislav Schwarz

ZÁKLADNÉ INFO:

Veľká Británie, 2017, 98 min

Réžia: Michael Apted
 Scenáť: Peter O'Brien
 Kamera: George Richmond
 Hudba: Stephen Barton
 Hrajú: Orlando Bloom, Noomi Rapace, John Malkovich, Michael Douglas, Toni Collette, Jessica Boone, Makram Khoury, Brian Caspe, Begum Burian, Raffaello Degruttola, Lee Nicholas Harris, Tom Reed, Jim High, David Bowles, Michael Epp, Aymen Hamdouchi, Dan Bradford, Helena Dvořáková

PLUSY A MÍNUSY:

+ Noomi Rapace
 + Orlando Bloom
 + scenár

- miestami
 prekombinované
 - záver je zbytočne
 hollywoodsky
 - pre novú
 generáciu
 môže pôsobiť
 staromódne

HODNOTENIE:


V utajení

BOURNE V SUKNI

MI5, Langley, MI6, spiaci agent, kryptovaná správa - ak vám tieto slová niečo hovoria, v utajení môže byť špiónážnym filom podl'a vášho gusta. Vd'aka Jasonovi Bournovi (Agent bez minulosti 2002) obživil záujem o inteligentné špiónážne trilery. Nevýhnam sa prirvnaniam ani teraz, lebo aj režisér Michael Apted (Enigma, Gorily v hmle) neskrývane čerpá práve z tejto série viac ako z Bondoviek. Unlocked je poctivá oldschool špiónska akcia s modernými prvkami a výborne napísaným scenárom. Stačí, ak vám ujde jeden podstatnejší dialóg, a už budete tápať. Konečne tak prichádza do kín áčkový napínavý film, ktorý kladie na diváka i nejaké nároky a neuráža jeho inteligenciu.

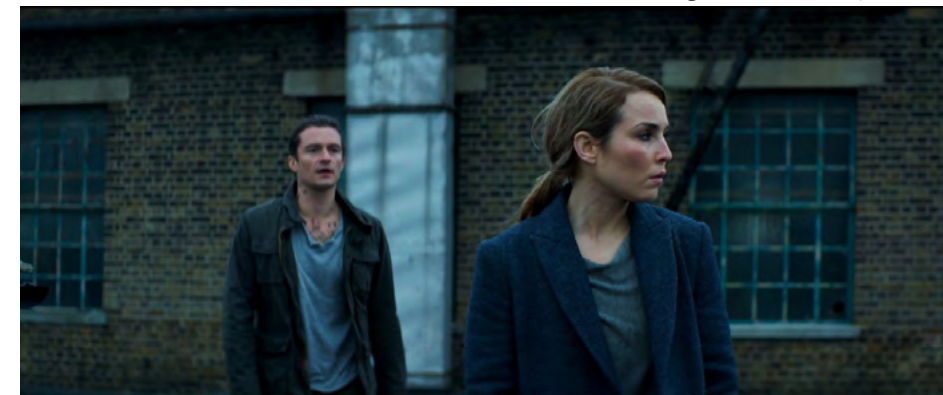
Alice (Noomi Rapace) je tajnou agentkou CIA. Po zlyhaní pri teroristickom útoku v Paríži je presunutá do Londýna na

miestne imigračné oddelenie a čaká na návrat do akcie. Veci sa dajú do pohybu, keď ju kontaktuje agent z britskej tajnej služby MI5. Rozkáže jej vypočut' chyteného mladého moslima, ktorý je kl'účom k pripravovanému teroristickému útoku. Všetko je ale inak a počas výsluchu sa dozvedá, že CIA o ničom netuší. Začína sa jej boj o záchranu vlastného života i

prekazenie útoku na nevinných civilistov. Môže veriť len sebe a vo svoje schopnosti. Beh o čas naberá obrátky a zrada číha na každom jej kroku. V utajení má fantasticky premyslený scenár. Je tu hneď niekoľko šokujúcich zvrátov a dvojité pointa. Michael Apted je známy komornými filmami s hutnými dialógmi a tentoraz to vynikajúco preniesol i do dynamickeho



deja a akcie, ktorý ide vpred ako kvalitné švajčiarske hodinky. Veľ'a vecí začne dávať zmysel až spätne a divák musí pozorne sledovať všetky dialógy. Stačí chvíľka nepozornosti a už sa dá utopiť v kľbku dvojitého agentov, zrád a dejových zvrátov. Normálne som sa bál odísť na WC, aby mi to ešte na konci dávalo zmysel. V utajení je filmom, pri ktorom má zmysel aj nekonečná TV reklama. V srdci je film roztomilá oldschool britská špiónážna akcia prešpikovaná modernou technikou a akciou vypožičanou z Bourna. Prestrelky (nie je ich málo) a súboje telo na telo majú v podaní Noomi Rapace razanciu mužského filmového konkurenta Jasona. Už som len čakal, kedy dakoho umlätí uterákom. A to je



pochvala, lebo práve v tejto sérii sú face to face súboje dotiahnuté do dokonalosti. Počas pátrania priberie Alice do partie i bývalého mariňáka – zlodēja (Orlando

Bloom). Ten herecky dospel a jeho prejav je rovnocenný charismatickej Noomi, ktorá by inak utiahnut' celý film aj sama. Oceňujem režisérov cit pre najmenšie detaily, Orlando ma britský akcent, Praha v závere pôsobí ako Praha (nie ako nejaký filmový ateliér), tajné služby sa správajú inteligentne. Postavy konajú logicky, teroristi majú premyslený svoj útok do najmenšieho detailu a dej je vždy o krok pred divákom. A ako bonus vo vedľajších úlohách sú stále vynikajúci Michael Douglas či totálne flegmatický cynický šéf Alice v podaní Johna Malkovicha. Veľmi oceňujem i drsný štýl narábania s postavami alá Games of Thrones. Kto pozeráva seriál, vie, o čom hovorím. Tol'ko mŕtvych, dejovo podstatných, hercov ako je v Unlocked zažil James Bond počas celej dekády. I keď nie vždy mŕtvy znamená naozaj mŕtvy. To pridáva na realistickom feelingu a celkovom dojme,



že naozaj sledujeme nel'útostný súboj medzi moslimskými fanatikmi a na všetko vycvičeným špičkovým agentom/agentmi. V utajení nie je revolučný film, ale je to poctivé tradičné remeslo s dôrazom na realistický obraz terorizmu. V prezícnej réžii Michaela Apteda, ktorý si poradil so zamotaným scenárom, všetko vyvrcholí v uspokojivý jasný záver. V dobe priamočiarych blokbasterov, záplave komiksov a pokračovaní môže prísť takýto film ako spiatočnícky, mňa však veľmi príjemne osviežil a vytrhol z rutiny. Navyše, niektoré scény sú natočených tak drsne a úderne, že sa určite zaryjú do do vašej diváckej pamäte.

„V utajení je premyslený britský triler o akútnej hrozbe terorizmu a kladie na diváka väčšie nároky, ako je obvyklé. Premyslené dialógy dopĺňa akcia alá Jason Bourne a vygradovaná viacnásobná pointa. Nič nie je také, aké sa zdá a CIA vie o vás všetko.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 115 min

Réžia: Ken Marino
 Scenár: Jon Zack, Chris Spain
 Kamera: John Bailey
 Hudba: Craig Wedren
 Hrajú: Eugenio Derbez, Kristen Bell, Salma Hayek, Raquel Welch, Mckenna Grace, Rob Lowe, Michael Cera, Michaela Watkins, Rob Corddry, Rob Riggle, Rob Huebel, Ford Austin, Brooklyn Rae Silzer, Renée Taylor

PLUSY A MÍNUSY:

- + hlavný hrdina
- + výstrih Salmy Hayek
- Hugo
- málo vtipné
- infantilný humor
- zbytočné moralizovanie

HODNOTENIE:


Ako sa stat' zlatokopom

V HLAVE SLAMA, PEKNÉ SVALY TO JE TO, ČO STARÉ ŽENY VÁBI

Niektorí muži chcú byť smetiariom, iní kozmonautom, ale priznajme si to. Čo môže byť lepšie ako ocitnúť sa na druhej strane vzťahu a nechať si platiť za všetko? Drinky v podniku, airmaxy namiesto lodičiek, drahá večera a luxusné auto – na ich dosiahnutie stačí málo. Mat' telo playboya, silný žalúdok a cielovku ženy/babky/prababky vo veku 50+.

Mexický dedinčan Maximo (Eugenio Derbez) v tom má jasno. Pred 25 rokmi si pri bazéne nabalil dôchodkyňu. Tá však aj po XY prebudení stále dýcha, a tak mu neostáva mu nič iné, len sa slniť pri luxuse bazéne a darovať svojej manželke k výročiu nové Lamborghini. Samozrejme, za jej peniaze. Babička má ale stále chůť'ky na zajačikov a nabalí si mladšieho predajcu áut. Predsa len, Maximo už je schátralý seladón s pupkom namiesto pekáča buchiet. Jeho životný cieľ nechať sa vydržiavať v luxuse končí, a keďže ho babička nechala pri svadbe podpísať nevýhodnú predmanželskú zmluvu, ostáva bez koruny vykopnutý na ulici. Zachraňuje ho jeho setra (stále extrémne prít'azlivá Salma Hayek), u ktorej si berie do opatery jej malého syna a nový

lov sa môže začať. Všetky dôchodkyne v dosahu elektrického vozíka sa musia triasť o svoj bederný spevňovací pás. Podarí sa mu vrátiť späť do zlatej kľietky?

V originále How To Be a Latin Lover (slovenský preklad sa mi výnimočne páči viac) je uletenou komédiou. Aby som bol presný, chcel byť bláznivou komédiou, ale na to by zúfalo potreboval obrovskú botoxovú injekciu humoru. Hocakého, i fekálneho, sexuálneho, či inak boratovského. Úvod i finále sú pritom fajn. Päťkrát som sa z chuti zasmial, ale tá hodina medzitým s nasilu vopchatým morálnym ponaučením bola utrpenie. Maximo sa totiž snaží, aby jeho malý synovec Hugo (pri jeho "hereckom výkone" ešte viac oceníte detských hercov v Hre o Tróny) zbalil svoju spolužiačku. Cez ňu sa chce totiž dostať k jej babičke (Raquel Welch). Je to nuda ako v Brne, pôsobí to trápne a hlavne úchyľne. A pritom, hlavný hrdina je latinský sympat'ák, dačo ako príbrateľší Enrique Iglesias. Salma Hayek i v 50tke vyzerá fantasticky a postavu má ako mladica. Nanešťastie však na jeden slušný vtip pripadnú minimálne tri trápne (scéna s vozíčkom), niektoré postavy postrádajú



úplne zmysel a tempo je nevyvážené. Pokiaľ je najlepším vtipom sprznenie bazénu hnedou hmotou (našťastie len krém na depiláciu chl'pov), ktorý som videl už v Bažantoch z roku 1971 a nácvik švihutej baličskej chůdze alá teplý módný návrhár, je dačo zle. Ako sa stat' zlatokopom je zlý film o vzť'ahoch, nudná komédia, ktorá je aj zbytočne dlhá. Po zostrihaní o pol hodiny by som možno išiel o hviezdičku vyššie.

Ján Hamlík
ZÁKLADNÉ INFO:

Nemecko, 2016, 105 min

Réžia: Olivier Assayas
 Scenár: Olivier Assayas
 Kamera: Yorick Le Saux
 Hrajú: Kristen Stewart, David Bowles, Lars Eidinger, Nora von Waldstätten, Anders Danielsen Lie, Signid Bouaziz

PLUSY A MÍNUSY:

- + Kristínka Stewart
- + občas dobrá atmosféra
- + nie je to dlhé
- nudné
- príliš veľa vaty
- sms scéna

HODNOTENIE:


Personal Shopper

PERSONAL GHOST

Personal Shopper je pokusom o skĺbenie komornej drámy s duchárskym hororom. Za posledné filmy, ktorým sa podarilo spojiť umenie a art, považujem vynikajúce It Follows (2014), Čarodejnicu (2015) a Babadooka (2014). Pripojil sa k nim i Osobný nákupca?

Film diváka ihneď hodí do deja – ehm, deja je silné slovo – bez vysvetľovania. Postupne sa dozvedáme, že mladá Američanka Maureen (Kirsten Stewart) sa živí ako módnny guru a nákupca šiat jednej bohatej pani. Toto však zistíte asi až v polke filmu, takže väčšinu stopáže sa snažite rozlúsknuť, čo Maureen práve robí a prečo to robí. Ak si to neodvodíte z názvu alebo nečítate recenzie, budete



tápať. Maureen je i "ževraj, ako sama o sebe tvrdí" spiritualista. Čiže senzibilný človek, ktorý dokáže komunikovať a vnímať duchov alebo iné prejavy/podoby z iných svetov. Nedávno jej zomrel brat a ona sa popri práci snaží ešte o nejaký ten rozhovor so súrodencom. S bytosťami zo záhrobia sa však neradno zahrávať.

Personal Shopper funguje plnohodnote paradoxne hlavne v scénach, ktoré hraničia s hororom, či už je to pokus o kontakt s mŕtvym bratom v starom dome alebo tajomná vražda. Akonáhle sa však začne snažiť o umeleckú rovinu, zlyháva.

Tá totiž nie je zábavná a ani zaujímavá. Nápad so smskovaním s duchom mi prišiel celkom fajn, ale natiahnutý na asi desať minút sa stáva rovnako nudným ako väčšina stopáže.

Nebyť vynikajúceho výkonu Kirsten Stewart, mal by som problém dopozerať film dokonca. Kirsten však dokáže celý film utiahnuť a na konci sa o ňu i divák právom strachuje. Nieko Osobného nákupcu prirovnáva k temným pokusom



Briana De Palmy, ale od jeho umu to má veru d'aleko. I keď práve mobilná scéna mierne evokuje tento štýl. Film sa nesnaží o nejakú jasnú pointu. Väčšina udalostí je obostretých tajomstvom a ostáva na divákovi, ako si ich interpretuje. V tomto je to zaujímavý pokus, len na konci by som prijal aspoň aké-také vysvetlenie. Kamera i hudba sú miestami pekne ponuré, darí sa im aj vyvolať atmosféru, ak sa teda na plátne aspoň niečo deje. Väčšinu času je film one woman show, aj keď Kirsten je neustále s niekým kontakte. Ostatné postavy sú však bezvýznamné. Len počas jednej sviežej sexuálnej scény je sama, kamera sa intímne vzdialí a hudba spomalí. Pokiaľ máte radi osobné pokusy o komorné artové filmy, toto je film presne pre vás. Otázne je, či stojí za to vidieť takýto film v kine alebo si ho radšej vychutnať osamote doma, bez rušivých zvukov a elementov okolia.

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

Andrzej Sapkowski
Zaklínač I.

Rok vydania: 2017
Žáner: Fantasy a sci-fi

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvukové efekty

+ každej postave je priradený iný hlas

+ zaujímavý príbeh

+ každá poviedka je samostatným príbehom a zároveň súčasťou veľdiela

HODNOTENIE:



Zaklínač I.

JEHO REMESLOM JE RISKOVAŤ ŽIVOT...

Prvá zbierka poviedok o živote bielovlasého muža, ktorý s hrdosťou nosí zaklínačský medailón. Nechajte sa vtiahnuť do sveta kúzel, krvilačných bojov, čarodejníkov, záhadných bytostí, príšer, ale aj sexu a lásky. Práve takto vyzerá svet zaklínača Geralta z Rivie. Andrzej Sapkowski vytvoril geniálny svet poviedok, ktoré spolu navzájom tvoria jeden veľkolepý príbeh.

Po prečítaní všetkých knižných verzií sa mi s odstupom času dostala do povedomia audio verzia Zaklínača.

Knihu si pokojne dovoľím označiť za jedno z najlepších fantasy vo svete, a práve preto som bola zvedavá na jej audio spracovanie .

Nahrávka začína hrou na flaute, ktorá sa do doby deja nádherne hodí, aj keď by bolo vhodnejšie, aby melódia bola o niečo tichšia ako hovorený text.

Každá z postáv je načítaná iným hlasom, takže máte dokonalý prehľad v deji a okrem toho príbeh dopĺňa príjemný hlas rozprávača. Celý príbeh je narozprávany v češtine, čo určite nepovažujem za nevýhodu.

Stačí zavrieť oči a ocitnete sa uprostred príbehu, pretože po celú dobu vás navyiac sprevádzajú ďalšie zvuky ako štekot psov, praskanie dreva v ohni, rozbičanie pohárov a iné. Každú poviedku som si vypočula takpovediac „na jeden hlt“, a vám

sa to pravdepodobne stane tiež. Na obale knihy určite upúta dominantný medailón vlka (obal je identický s knižnou verziou). V prvej poviedke sa o ňom veľa nedozviete napriek tomu, že sa s ním stretnete a bude vás sprevádzať celým príbehom, a preto si neviem predstaviť nič vhodnejšie, čo by vystihovalo hlavného hrdinu a jeho život.

Knihu tvorí šesť relatívne samostatných poviedok, ktoré vám dávajú zmysel aj v prípade, že ste žiadnu inú ešte nepočuli.

Zároveň v nich však vystupujú postavy, ktoré vás sprevádzajú celým príbehom, poprepletaným tak, že si to vyžaduje aj dávku fantázie, aby ste si pospájali všetky súvislosti. Príbeh je rozdelený logicky a v aplikácii audiotéky si môžete pohodlne vypočuť tú časť, ktorú práve chcete.

Príbeh sa začína bez okolov rovno v posteli. Dávka vzrušenia hneď na úvod? Prečo nie, veď aj to je jedna zo súčastí života hlavného hrdinu.

Gerald sa len tak niečoho nezľakne, tam, kde ostatní zlyhali, prichádza on, rozumný a veľmi nebezpečný zabijak. Veď posúďte sami podľa časti prvej poviedky...

„Záhadný jazdec s koňom vzbudzuje rešpekt a strach. Už na prvý pohľad z neho vyžaruje niečo nezvyčajné, tajuplné, ba až hrôzostrašné. Jazdec sa potrebuje osviežiť pivom a najst' si nocľah , a preto zamieri priamo do krčmy. Nocľah nedostane, zato pri jeho odchode ležia na zemi tri mŕtve telá v kalužiach krvi. Čo sa tam stalo a prečo ho stráž neodvádza v putách, ale robí mu sprievod?

Geralt sa v dedine neobjavil náhodou, všimol si, že obyvateľov trápi striga žijúca na zámku. Dozvedel sa, že odmena je vysoká, ale strigu zabíť nesmie, pretože je to premenená princezná a kráľ ju chce vyliečiť. Nemálo ich už bolo skúšať šťastie, ale nikto nebol úspešný, napriek tomu, že to skúšali aj zaklínači. Geralt nie je obyčajný, ale podarí sa mu zachrániť princeznú? Čaká ho veľmi dlhá noc...a možno ho to bude stáť aj život . "

PetraHužvárová

ZÁKLADNÉ INFO:

Robert McClure
Vražedná uspávanka

Rok vydania: 2016
Žáner: Dobrodružstvo, thriller, Krim, detektívky

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vykreslenie dysfunkčného vzťahu medzi otcom a synom

+ Autenticnosť mafiánskeho prostredia

- V úvode sa dej rozbieha veľmi pomaly

HODNOTENIE:



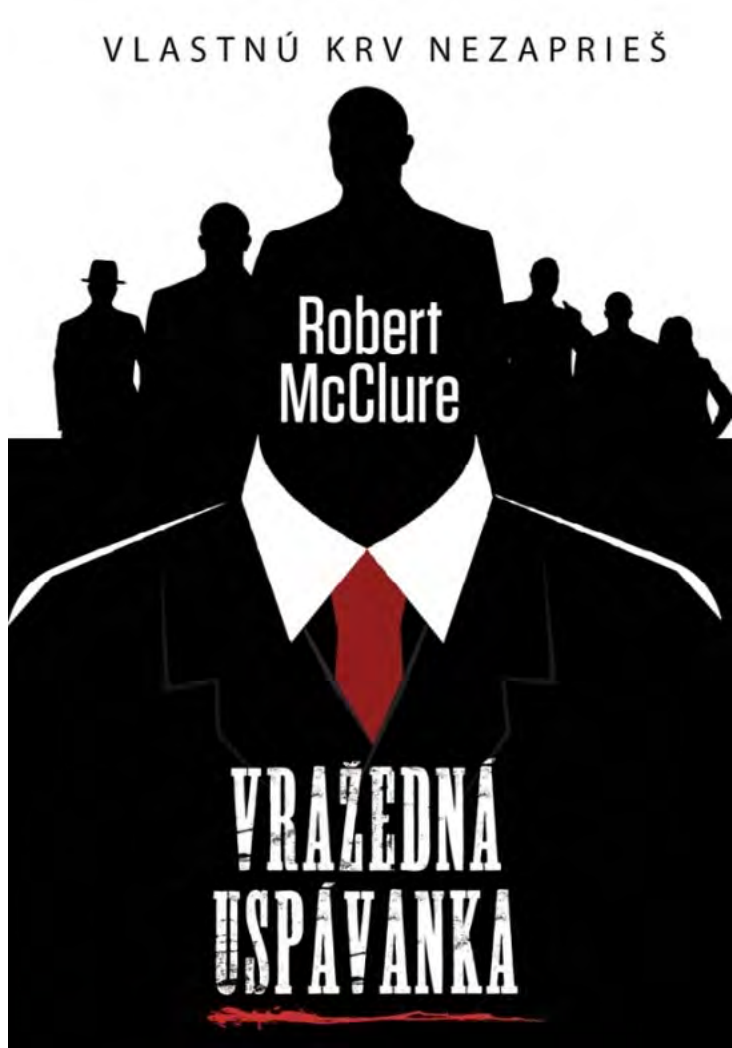
Vražedná uspávanka

KRSTNÝ OTEC 2.0 A.K.A. SPRIEVODCA MAFIÁNSKYM LIFE STYLOM

Príbeh sa rozvíja veľmi pomaly. Ak sa však prehryziete prvou tretinou, dej poriadne „naberie na obrátkach“.

Otec a syn. Úbožiaci. Obaja. Otec má len jediné pranie, aby ho jeho syn mal rád, prirodzená túžba otcov. Syn zas chce vrátiť čas, aby bol otec pri ňom vtedy, keď to naozaj potreboval. Stojí medzi nimi vysoký múr, ktorý nie je jednoduché prekročiť.

Staršieho z mužov prepustili z väzenia a je pár vecí, ktoré ešte pred tým než odíde na dôchodok musí dokončiť. Prvý z nich spraví hneď, ako sa dostane na slobodu – zabije chlapa, ktorý sa vyhráza, že kvôli dlhom z hazardu doláme jeho synovi nohy. Vidiťelný dôkaz toho, že otec svojho syna naozaj miluje.



stáva prít'azlivá postava, aj keď veľmi rozporuplná. Láska k svojej krvi z neho vytvára ľudskú bytosť, no v neľudskom prostredí.

Problém jeho syna zas väzí v tom, že hoci poprel svoj mafiánsky pôvod a stal sa policajtom, uvedomuje si, že svojmu otcovi je podobnejší, ako by chcel. Napätie vrcholí vo chvíli, keď sa splatia dlžoby z minulosti a policajné vyšetrovanie narazí na nemilé stopy. Zaprie syn svojho otca alebo otec svojho syna? Prejde ich vzťah krutou skúškou, z ktorej vyjde zocelený ohňom?

Narácia knihy je niekedy ťažkopádna a jednotvárna, dej, rýchly sled scén a obrazov však kvalitne prekrýva tento nedostatok.

Plusom knihy je miestami zmätočný, ale o to autentickejší vykreslený vzťah Lea so svojím otcom. Autor načrtol vsutku realistický vzťah medzi dvoma ľuďmi, ktorí si napriek rovnakému zázemiu vybrali rozličné životné cesty, no ich osudy sa stále hrôzostrašne podobajú. Do popredia sa tak dostáva dysfunkčný vzťah, ktorý je pre čitateľa trochu zvráteným spôsobom prít'azlivý.

Atraktívnou je aj dynamika deja – intrigy robia z tejto knihy pútavý román. Dejové zvraty v jedinom momente vtiahnu čitateľa do deja a nepustia až do jeho konca.

Je nutné spomenúť aj skutočnosti, ktoré knihe skôr poškodili ako pomohli. Príbeh sa takmer celú prvú tretinu rozvíjal veľmi pomaly. Neprekvapilo by ma, ak by ju netrpezlivý čitateľ po pár úvodných stranách položil na políčku vedľa ostatných neprečítaných kníh.

Kniha prináša pútavý príbeh dysfunkčného rodinného vzťahu dvoch mužov, ktorí sa snažia nájsť k sebe cestu, no zároveň sú obmedzovaní a väznení hranicami, do ktorých sa sami uzavreli – jeden je členom mafiánskeho gangu, druhý je strážcom spravodlivosti. Očakávajte všetko, čo má správny mafiánsky román obsahovať: sex, drogy a rock'n roll.

Dominika Farkašová

