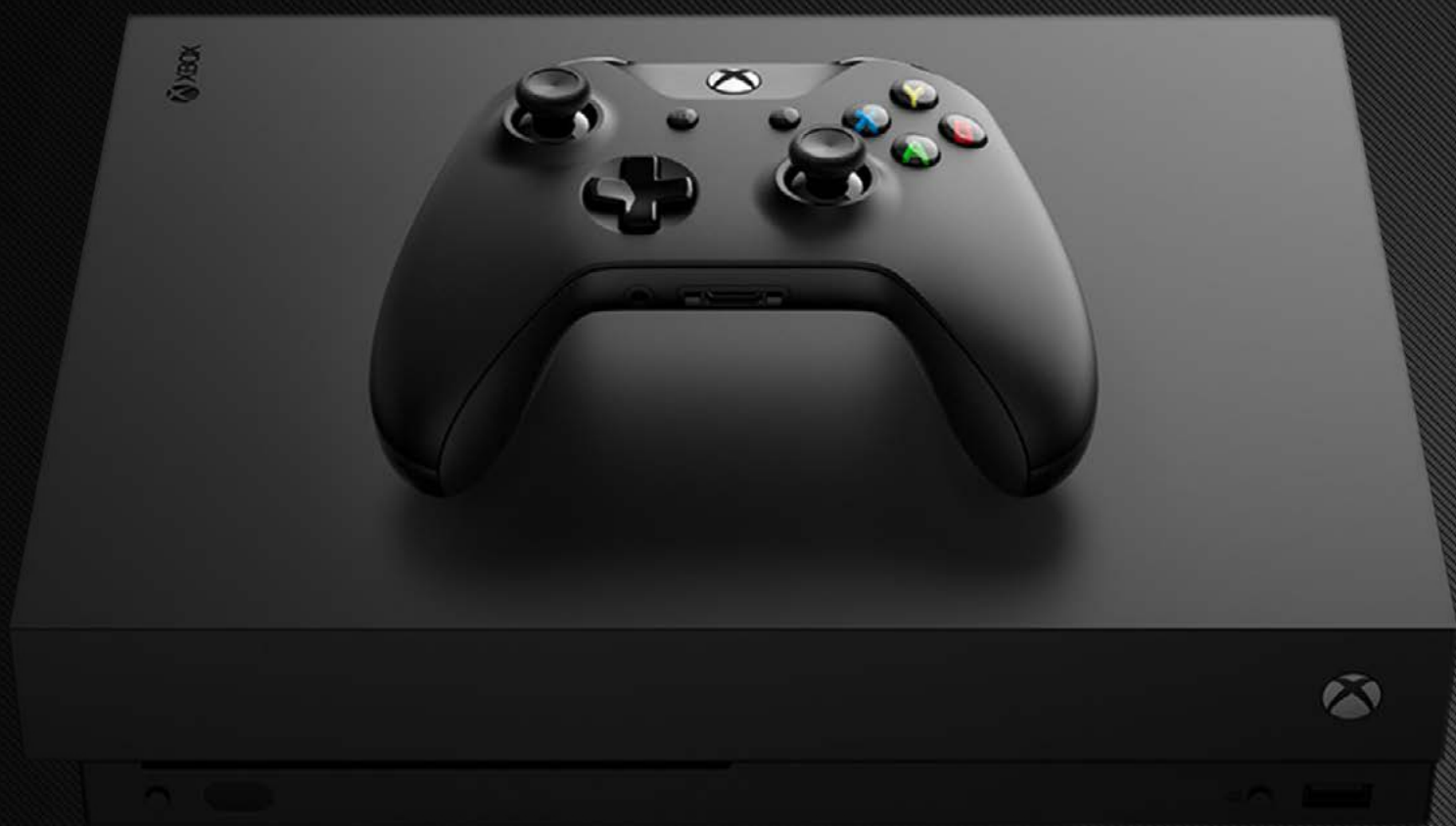


GENERATION

TESTOVALI SME

Mesiac používania
XBOX ONE X

.....



HRA MESIACA

Xenoblade
Chronicles 2

.....

VIDELI SME

Star Wars:
Poslední Jediovia

.....



SÚŤAŽ



SÚŤAŽ

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 Gibalová, 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

Xbox ONE X

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

Nový rok s obavami a bez obáv

Máme tu asi prvý rok v hernej histórii, kedy mám strach. Čo nás
čaká, čo za hlúposť zase kto vymyslí a ako sa zase „vyhýpujeme“
na veľmi očakávanú hru, ktorú opäť pokazí nenažranosť
vydavateľov. A že ich tento rok bude...

Nazývajte ma pesimistom, no optimistom a naivným človekom
som bol dlho. Vždy som veril, že všetko dobre dopadne a až keď
nedopadlo, tak som sa chytil za hlavu. No, odteraz budem radšej
pesimista a predpokladám, že tak zažijem nielen menej sklamaní, ale
aj viac prekvapení.

Bez obáv však môžete byť, pokiaľ ide o Gamesite.sk a magazín
Generation. Redakcia je odhodlaná aj naďalej vám prinášať
kvalitný obsah v podobe noviniek a recenzií zo sveta hier a hardvéru.

A aby som nezabudol, tak vám v mene celého tímu Gamesite.sk
prajem šťastný nový rok.

Dominik Farkaš

šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKE
[WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK](https://www.facebook.com/gamesite.sk) <<

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:



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.





Titan Quest

Do tajomných zákutí starobylého Grécka, Egyptu a starobylých ázijských krajín sa budú môcť prostredníctvom hry Titan Quest vydať aj konzoloví hráči.

Titan Quest totižto vyjde aj na PS 4, Xbox One a Nintendo Switch. Tieto správy tak potvrdzujú leak z 5. decembra, ktorý na svojich stránkach uviedol herný reťazec GameFly. Hráči na PS4 a XONE už majú aj konkrétny dátum, kedy sa Titan Quest objaví na ich konzolách.

Ide o 20. marec 2018. Switch verzia dorazí v nestanovený dátum niekedy po nich.

Titan Quest sa na spomínané herné zariadenia dostane aj spolu s datadiskom Immortal Throne.

K dispozícii budú dve edície, štandardná a zberateľská. Zatiaľ čo štandardná ponúkne len hru s datadiskom, zberateľská toho bude obsahovať

o niečo viac, konkrétne hru Titan Quest s datadiskom Immortal Throne, repliku helmy gréckeho bojovníka veľkého 23cm, zápisník a prémiovú krabičku.

Keďže má Titan Quest ovládanie podobné Diablo 3, vystáva otázka, aké ovládanie vývojári zvolia a či bude nejakým spôsobom prispôbené konzolám, ako v prípade Diabla, alebo pôjde o ďalší katastrofálny port PC na konzoly.



Obsidian

Žiadne mikrotransakcie

■ Vývojári Pillars of Eternity, Fallout: New Vegas či Tyranny zverejnili na svojich oficiálnych fórach vyhlásenie ohľadom ich hier a mikrotransakcií.

Ide o odpoveď na vyhlásenie vydavateľa Take-Two, ktoré sa nechalo počuť, že všetky budúce hry budú obsahovať nejaké formy týchto dodatočných platieb. Obsidian reaguje preto, lebo ich ďalšiu hru bude vydávať Private Division, novotvorené štúdio Take-Two Interactive. Tvorcovia z Obsidianu sa práve vyjadrovali o vydavateľovi ako o ústretovom a podpornom štúdiu, ktoré ich do ničoho „nekalého“ nenúti.



Zimný WoW

Zima pohltila Azeroth

■ Do najobľúbenejšieho MMORPG World of Warcraft prichádza zimný festival s názvom The Feast of Winter Veil.

Zimná udalosť potrvá od 16. decembra až do 2. januára. Úlohy budete môcť plniť najmä v hlavných mestách, ktoré sú už teraz sviatočne vyzdobené. Pokiaľ budete chcieť zachrániť Vianoce, určite sa vydajte do Hillsbrad Foothills, kde robí problémy The Abominable Greench. Za jeho hlavu istotne dostanete nejakú odmenu. A nezabúdajte, od 31. decembra až do 1. januára budete môcť v hre oslaviť aj príchod nového roka spolu s fantastickým ohňostrojom.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...nová aktualizácia prichádzajúca do COD:WW2 ponesie názov Resistance a dočkáme sa jej už 30. januára. Prinesie tri nové klasické mapy, jednu mapu do War módu, a dokonca ďalšiu zombies kapitolu. Do máp je implementované aj mesto Praha.

■ ...Vývojári populárnej PS3 japonskej hry Catherine ohlásili jej remasterované vydanie aj na novú generáciu. Dočkajú sa jej hráči na PS4, a dokonca aj priaznivci PS Vity. Hra ponesie názov Catherine: Full Body. Bude dostupná v priebehu budúceho roka.

■ ...Nové Ni No Kuni 2 sme si mali zahrať na nový rok, no nebude to tak. Hra bola odložená o niekoľko týždňov, presne na 23. marca 2018. Dôvodom odkladu má byť dodatočná optimalizácia.

Januárový PS+

Sony si v januári pre svojich hráčov pripravilo novú nádielku. Tentoraz si predplatitelia na PS4 zahrajú Deus Ex: Mankind Divided a Batman: The Telltale Series.



GoW aj s češtinou

Sony ohlásilo, že Kratos v pripravovanom God of War, odohrávajúc sa na mrazom ošľahanom severe, bude hovoriť aj po česky. Teda konkrétne pôjde o české titulky. Budú dostupné pri vydaní.



Zaklínačské prekvapenie

Vianočná, aktuálne dostupná aktualizácia s označením 1.60 pre hru Zaklínač 3: Divoký Hon dovolí uje, aby Xbox One X pustil hru v režime 4K s podporou HDR. Hor sa opäť do hry!



Elex

Do Elexu prichádza nová aktualizácia, ktorá prináša zimnú náladu. Okrem novej zimnej výbavy sa hráči môžu tešiť aj na vylepšenú grafiku a upravenú hrateľnosť. Aktualizácia je už dostupná.



GIGABYTE X299 AORUS Gaming 7 Pro



GIGABYTE predstavil novú základnú dosku X299 AORUS Gaming 7 Pro. S podporou nového 18-jadrového procesora Intel Core i9-7980XE je nová základná doska pripravená na zvýšenie výkonu na ďalšiu úroveň.

Vďaka aktualizovanému dizajnu VRM spárovanému s technológiou Smart Fan 5 uspokojuje nároky na energiu nového 18-jadrového procesora pri zachovaní nízkej teploty systému. Nová základná doska X299 AORUS Gaming 7 Pro je tým najlepším riešením pre používateľov, ktorí si zakladajú hlavne na výkone.

Základná doska X299 AORUS Gaming 7 Pro využíva dizajn digitálneho napájania serverového typu s dvanástimi fázami, z ktorých každá poskytuje až 60 ampérov. V rámci VRM bol implementovaný digitálny PWM regulátor Intersil s cieľom zvýšiť efektivitu komunikácie medzi CPU a PWM. S integráciou IC Turbo B-Clock tuning je základná doska navrhnutá tak, aby produkovala najlepšie výsledky pretaktovania. Pre herné pripojenie ponúka Killer + IntelGbE stabilné sieťové pripojenia s nízkou latenciou, čo prináša používateľom výhody do online hier. Vďaka zdokonalenému zvuku ESS Saber DAC, ktorý ponúka

zvukovú kvalitu na prémiovej úrovni, poskytuje základná doska používateľom konkurenčnú výhodu pri hraní hier.

Základná doska poskytuje výnimočný trojitý dizajn PCIe x4 M.2 chránený M.2 Thermal Guard s podporou technológie Intel Optane Memory. Tá funguje ako vyrovnávací pamäť, ktorá zvyšuje výkon pevného disku na úroveň SSD. Základná doska je pripravená na VROC (Virtual RAID On CPU) a umožňuje využitie CPU PCIe pruhov pre CPU RAID, čo ďalej zvyšuje úložný výkon. Či už ide o rýchle spustenie operačného systému, rýchlejšie načítanie hry, alebo o vysokorychlostné ukladanie dát, základná doska X299 AORUS Gaming 7 Pro to všetko zvládne.

Odolnosť je definujúcou vlastnosťou základných dosiek GIGABYTE. Ultra Durable 10K Black™ kondenzátory znižujú nadbytočný elektrostatický náboj a jeho vplyv na systém. Patentované dvojité zámkové GIGABYTE a ochrana Ultra Durable PCIe zosilňujú konektory pre podporu ťažkých grafických kariet. S technológiou GIGABYTE DualBIOS poskytujúcou používateľom automatickú možnosť obnovenia systému BIOS, nemožno poďecovať trvanlivosť a odolnosť tejto základnej dosky.



Značka Genesis vždy chce, aby mal zákazník možnosť výberu. V prípade slúchadiel je možné vybrať medzi stereo systémom a systémom Virtual 7.1. Pri novinke značky Genesis, slúchadlách Neon 360, nájdete prvý menovaný systém. Stereo systém je najobľúbenejším audio systémom. Cieľom je hráčov počítačových hier vtiahnuť do deja a zosilniť zážitok z hry. Rovnako tak je stereo systém skvelý na počúvanie hudby a sledovanie filmov.

Vysoká kvalita prenášaného zvuku nemôže byť dosiahnutá bez patrične veľkých

meničov. Neon 360 preto majú meniče o priemeru 50mm. Genesis tvrdí, že vysoká kvalita zvuku je doplnená pohodlným nosením vďaka mäkkým náušníkom. Slúchadlá Neon 360 sa vyznačujú extrémnou odolnosťou a pevnou konštrukciou s kovovým hlavovým mostom a pleteným káblom. Celkový dizajn slúchadiel je podtrhnutý efektívnym červeným LED podsvietením. Slúchadlá Genesis Neon 360 sú k dispozícii prostredníctvom internetových obchodov a v sieti vybraných predajcov. Doporučená koncová cena je 29€ vrátane DPH.



AMD sa s procesormi Ryzen opäť vrátilo do prvej ligy a v nastolenom trende miení pokračovať. Podľa uniknutej roadmapy sa druhej generácie tejto rady dočkáme už zhruba v marci.

Hlavnou zmenou oproti aktuálnej generácii bude prechod na 12nm výrobný proces,

ktorý AMD označuje ako Zen+. Prechod na zmienený výrobný proces bude mať pozitívny vplyv na spotrebu a taktiky. Roadmapa taktiež odhaľuje, že v prvých dvoch kvartáloch AMD nebude zahŕňať ani na trhu s mobilnými procesormi. Môžeme sa tešiť na APU Ryzen 3 a výkonné procesory určené do herných notebookov Ryzen 5 a 7 Gaming,

Cooler MasterLiquid RGB



Cooler Master uvádza na trh vodné chladenie MasterLiquid ML240L RGB a MasterLiquid ML120L RGB. All-in-One riešenie ponúka nové RGB podsvietenie, a to vrátane ovládania a taktiež kábla umožňujúceho synchronizáciu podsvietenia so základnými doskami.

Kompaktné tlačiarne Canon

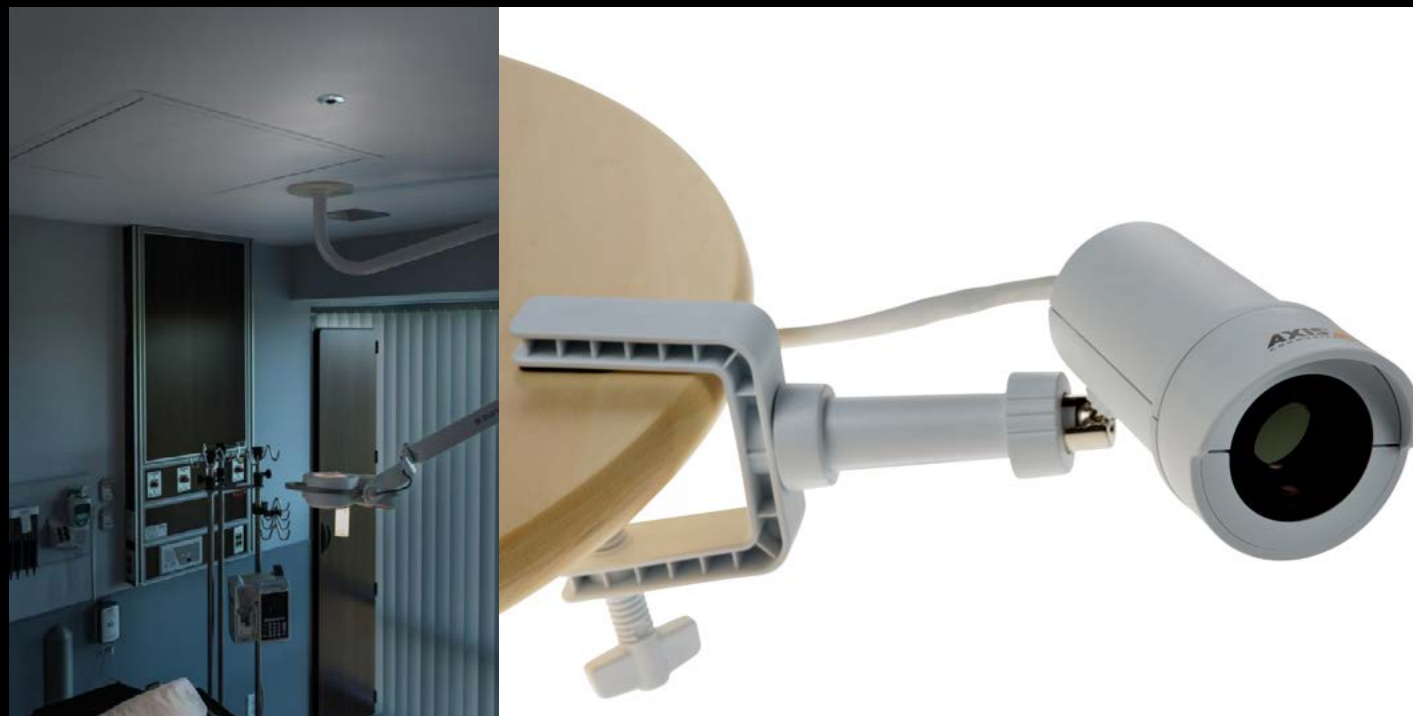
Canon predstavuje dve nové tlačiarne z produktového radu PIXMA – modely TS205 a TS305. Obe tlačiarne sú ideálne pre domácnosti používateľov a študentov, ktorí oceňujú malé rozmery, vysokú kvalitu tlače či širokú konektivitu a funkčné možnosti.

Nové zakrivené monitory MSI



MSI pripravilo silnú zostavu nových, zakrivených, 144Hz herných monitorov s 1ms odozvou VA LED panelu Optix MAG s tromi modelmi v dvoch rôznych veľkostiach obrazovky so zakrivením 1800R – MSI Optix MAG24C, MSI Optix MAG27C a MSI Optix MAG27CQ.

Cenovo výhodné malé termálne kamery Axis



Uvedením prvých termálnych kamier v základnom rade P sprístupnila spoločnosť Axis Communications prednosti termálneho snímání širšiemu okruhu zákazníkov a v mnohých iných prostrediach, než tomu bolo predtým. Cenovo výhodné kamery prinášajú možnosti termálneho "videnia" aj pre malé a stredne veľké systémy s obmedzeným rozpočtom - typicky školy, opatrovateľské zariadenia a malý samostatný maloobchodný predajca - a umožňuje detekovať vniknutie a identifikovať povahu incidentov bez toho, aby dochádzalo k porušeniu práva na zachovanie nedotknuteľnosti identít dotknutých osôb.

Termálna technológia sa cení kvôli tomu, že dokáže zabezpečiť spoľahlivú detekciu s nízkym podielom planých poplachov, ale až doteraz bola cena vysoko kvalitných termálnych kamier mimo možnosti organizácií s menšími rozpočtami. Nová sieťová termálna kamera AXIS P1280-E je určená pre vnútorné alebo vonkajšie použitie, pričom má flexibilné prevedenie, ktoré umožňuje umiestniť jednotku s termálnym senzorom aj do stiesnených miest a možno k nej objednať celú radu montážneho príslušenstva na inštaláciu na stenu, na strop alebo kameru zapustiť do povrchu. Termálna sieťová kamera AXIS P1290 je určená pre vnútorné použitie a na zachovanie diskretnosti ju chráni kupola.

V ideálnom prípade je možné oba modely použiť ako cenovo výhodné detektory s možnosťou vizuálneho potvrdenia pre zaistenie bezpečnosti ľudí a majetku v mnohých prostrediach. Kamery majú vstavané analytické nástroje, ako je AXIS Video

Motion Detection, ktoré môžu posielat' upozornenia vždy, keď kamera detekuje pohyb objektov vo vopred definovanej zóne. Kamery taktiež podporujú platformu AXIS Camera Application Platform, ktorá je kompatibilná so širokou škálou aplikácií tretích strán.

Martina Lundh, globálna produktová manažérka spoločnosti Axis Communications, vysvetľuje prínosy termálneho snímání: „V prostrediach, kde je absolútne nevyhnutné zachovávať súkromie osôb - napríklad v školách a opatrovateľských domovoch - dokáže termálne snímání detekovať incidenty bez toho, aby sa odhalili detaily konkrétnych osôb v zábere. V spojení s analytickými nástrojmi vedú tieto nové kamery upozorniť alebo spustiť poplach vždy, keď napr. pacient alebo ubytovaná osoba spadne, vďaka čomu môže personál okamžite zasiahnuť.“

V opatrovateľských domovoch môžu zamestnanci sledovať pacientov a obyvateľov na diaľku, aby mohli pracovať efektívnejšie, a bez toho, aby svojich pacientov a obyvateľov rušili. Rovnako tak je možné používať termálne zobrazovanie pre sledovanie pohybu študentov v škole, pričom personál nemusí byť fyzicky prítomný v každej miestnosti alebo chodbe a rušiť tým súkromie študentov. Okrem toho môžu byť kamery použité vo vnútri školy i mimo nej k zisťovaniu neoprávneného vstupu pred vyučovaním, počas neho alebo po jeho skončení.“

Kamera AXIS P1280-E bude k dispozícii prostredníctvom distribučných kanálov v decembri 2017 a AXIS P1290 začiatkom 1. štvrtroku 2018.

Inovácie pre múdrejší a bezpečnejší svet.

Axis ponúka bohaté portfólio
inteligentných bezpečnostných riešení:



Video enkóдеры



Sieťové kamery



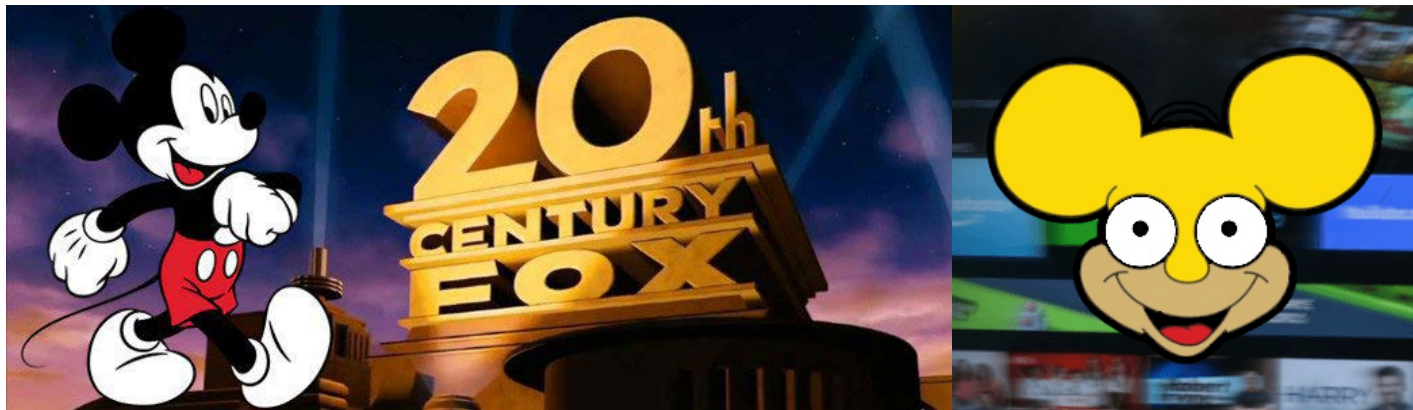
Kontrola fyzického prístupu



Navštívte www.axis.com

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Disney pohlcuje ďalší veľkou značku



Spoločnosť Disney pred pár lety získala pod svá křídla Lucasfilm a už tehdy se z ní stala neskutečne silná značka na poli filmové produkcie. A tato značka se během uplynulého měsíce ještě podstatně rozrostla. Již nějakou dobu se totiž spekulovalo o tom, že vedení Disney uvažuje o koupi částí společnosti 21 Century Fox (který shodou okolností obstarával distribuci filmů ze světa Star Wars před koupí Disney).

Nyní již je ovšem tahle akvizice oficiální a Disney tak odkoupil od společnosti většinu filmových a televizní společností, mezi které patří mimo jiné 20th Century Fox,

Fox Searchlight Pictures, Fox 2000, 20th Century Fox Television, FX Productions, Fox21, FX Networks, National Geographic Partners, Fox Sports Regional Networks, Fox Networks Group International, Star India a také podíly ve společnostech Hulu, Sky a Endemol Shine Group. To vše za majetek v hodnotě 52,4 miliard dolarů (1,14 bilionu korun českých, což je něco málo přes pětinu HDP České republiky pro rok 2017).

Co tahle obrovská akvizice znamená pro koncového diváka? To, že Disney, kteří plánují na příští rok spuštění vlastní streamovací služby podobné Netflixu, budou mít poměrně obsáhlou knihovnu

filmů a seriálů k dispozici z vlastních zásob. Hlavně se ale pod dohled Disney dostávají filmové značky Planeta opic, Avatar, Veřelec, Kingsman, Predátor, práva na komiksové série X-Men nebo Fantastická čtyřka a také seriálové hity jako Akta X, Simpsonovi, Futurama, Firefly, American Horror Story a mnoho dalšího. Obchod ale ještě musí schválit Oddělení spravedlnosti Antitrustové oddělení Spojených států, které mimo jiné zhatilo plány společností AT&T a Time Warner na fúzi. Pokud se tak opravdu začátkem roku stane, bude z Disney multimediální kolos, který jen těžko bude hledat konkurenci.

Castingové a filmové novinky:

- Quentin Tarantino jedná o tom, že by se zhostil režie nového Star Treku podle svého nápadu, který prezentoval producentovi J.J. Abramsovi.
- Courtney B. Vance a Julia Roberts se objeví ve filmu Ben is Back.
- Kurt Russell si zahraje Santa Clause pro novou komedii od Netflixu.
- Jack Dylan Grazer (To) se objeví v komiksovc Shazam !.
- Dexter Fletcher nahradí Bryana Singera, který byl vyhozen jako režisér filmu Bohemian Rhapsody o životě Freddieho Mercuryho.
- Andi Matichak se objeví v remaku Halloweenu.
- Andre Ovredal bude režisovat horor Scary Stories to Tell in the Dark.
- Lauren Schmidt Hissrich dostala na starosti seriál na motivy série Zaklínač pro Netflix.
- Dave Bautista se objeví v hlavní roli akční komedie Stuber.
- Matt Shakman natočí film na motivy populární dětské knihy The Phantom Tollbooth.
- Steven Caple Jr. je novým režisérem

pokračování boxerského filmu Creed II. Sylvester Stallone se vrátí ve vedlejší roli.

- Seriál The Punisher byl prodloužen pro druhou sérii.
- Woody Harrelson jedná o své účasti ve Venomovi.
- Jennifer Lawrence se objeví v hlavní roli dobové kriminálky Burial Rites.
- Finn Wolfhard (Stranger Things) se objeví v hororu The Turning.
- Scoot McNairy se objeví ve filmu The Parts You Loose.
- Tiffany Haddish, John Cho a Ike Barinholtz se objeví ve filmu The Oath.
- Catherine Keener se objeví společně s Jimem Carreym v seriálu Kidding, který režíruje Michel Gondry.
- Chystá se remake 48 hodin od režisérů letošní kriminálky Dobrý čas.
- Chad Stahelski, jeden z režisérů Johna Wicka, se chystá adaptovat do celovečerní podoby komiks Kill or Be Killed.
- Willa Fitzgerald se objeví ve filmu The Goldfinch.

- Rob Lowe se objeví v remaku thrilleru The Bad Seed.
- Michael Pena a Diego Luna se objeví ve čtvrté sérii Narcos.
- Adapotace příběhů Artemise Fowl v režii Kennetha Branagha zná své obsazení, ve filmu se objeví mimo jiné Josh Gad, Judi Dench, Lara McDonnell a Nonso Anozie. Hlavní roli si stříhne nováček Ferdia Shaw. Seriálový hit Dark se dočká taktéž druhé série.

Změny v datech premiér:

- Horor Are You Afraid of the Dark? se objeví v kinech 11. října 2019.
- 17. dubna 2020 se do kin dostane pokračování animáku Trollové.
- 10. května 2019 se do kin dostane film na motivy Detective Pikachu, ve kterém Ryan Reynolds propůjčí hlas hlavnímu hrdinovi.
- Remake hororu Hřbitov domácích zvířátek se dostane do kin 19. dubna 2019.
- Hudební film A Star is Born se opět odkládá, do kin by se nyní měl dostat 28. září 2018.

Chcem, aby ste boli všetci prekvapení

Robert Byndza, autor úspešnej detektívnej série s hrdinkou Erikou Fosterovou, aj v d'alších pokračovaniach príbehu čitateľom i kritikom dokazuje, že svetový úspech jeho prvého thrilleru The Girl in The Ice nebola náhoda a že sa plným právom stal novou hviezdou v literárnom svete. Na Slovensku práve vychádza preklad prvej časti z vol'ného pokračovania tejto svetovo úspešnej knižnej série s názvom Dievča v l'ade.



Robert Bryndza

Robert Bryndza je britský autor, trvale žijúci na Slovensku so svojím manželom Jánom. Písať začal už vo svojich 13 rokoch, keď mu rodičia na Vianoce kúpili písací stroj. Pôvodne vyštudoval herectvo, no z nedostatku príležitostí sa rozhodol, že si napíše vlastnú divadelnú hru. S hrou sa neskôr zúčastnil divadelného festivalu v Edinburgu, kde zožala veľký úspech. To Roberta povzbudilo, aby sa písaniu začal venovať profesionálne.

Čoskoro sa v Británii stal známym ako úspešný autor humoristických románov s nádychom romantiky. Spolu s manželom Jánom napísali satiru na „skvelý“ život v továrni na sny s názvom Lost in Crazytown, ktorá je inšpirovaná ich vlastnými zážitkami z doby, keď obaja pracovali v Hollywoode- Robert ako herec a Ján ako vizážista hviezd.

Napriek úspechom, ktoré Robert ako autor romantických komédií dosiahol, nezabudol na svoj tajný sen napísať triller. Námet na postavu a prípady detektívky šéfinšpektorky Eriky Fosterovej sa v ňom rodili niekoľko rokov. Titul s názvom Dievča v l'ade (The Girl in the Ice), čo je hneď prvá časť voľného pokračovania detektívnej série, sa stala bestsellerom The Wall Street Journal a USA Today. V zahraničí sa behom necelého roka od jeho vydania predalo viac ako milión výtlačkov a kniha bola preložená do dvadsiatich siedmich jazykov. Pre českých a slovenských fanúšikov Eriky Fosterovej môže byť zaujímavý pôvod hlavnej hrdinky, pretože pochádza zo Slovenska. Do Anglicka odišla už pred mnohými rokmi robiť opatrovatelku, no postupne sa vypracovala až na šéfinšpektorku.

V ďalšom pokračovaní thrilleru s názvom The Night Stalker Bryndza naopak čerpá z trinástich rokov, ktoré prežil v južnom Londýne. Okrem miesta, kde sa Erika so svojím tímom pohybuje sa autor inšpiroval aj skutočným prípadom, kedy sa sériový vrah vlúpul v noci do domu a polícia dlhú dobu nemala žiadne spojitko. Nakoniec sa zistilo, že vrah žije iba o pár ulíc ďalej, ako sám autor.

Aj v treťom diely série s názvom Dark Water, ktorý v Českej republike vyšiel na jeseň toto roku, pripravil Robert Bryndza ďalšie nástrahy. Ako prezradil, poctivo pracuje na ďalších prípadoch systematickej vyšetrovateľky. Sprostredkovane do nich môžu zasiahnuť aj čitatelia:

Robert poctivo číta všetky odkazy, ktoré mu posielať cez Facebook alebo nechávajú na jeho webových stránkach

www.robertbryndza.com

Vašu spisovateľskú kariéru ste začali ako autor romantických komédií, ktorých hrdinky sú ženy a svetový úspech ste dosiahli s trillerom Dievča v l'ade, kde je hlavnou postavou opäť žena. Čo Vás na ženských hrdinkách priťahuje? Alebo snád' máte problém stotožniť sa s mužskými či dokonca machistickými hrdinami?

Ako autorovi mi nerobí problém stotožniť sa so žiadnou postavou, či je to muž alebo žena, hrdina alebo kriminálnik. Myslím si ale, že je zaujímavejšie tvoriť ženskú hrdinku. Erika Fosterová je žena- detektívka pracujúca v prostredí, kde stále dominuje mužské pohlavie a to je živnou pôdou pre zaujímavé príbehy. Erika totiž musí vynakladať takmer rovnaké úsilie na to, aby chytila vraha, ako na to, aby sa presadila a obhájila svoje postavenie policajtky.

Ako sa vlastne rodí bestsellerová hrdinka? V jednom rozhovore ste totiž povedal, že o postave Eriky ste premýšľali dlhé roky. Má Erika nejaký reálny predobraz?

Predtým ako som začal písať, som naozaj o Erike niekoľko rokov rozmýšľal. Pôvodne som vytvoril prvú verziu príbehu Dievča v l'ade tak, že sa odohrávala na Slovensku. Keď som však rukopis poslal svojmu nakladateľovi, povedal mi, že sa mu páči hlavná postava aj príbeh, ale že podľa neho by bolo lepšie, keby Erika bola Slovenka, ktorá by žila v Londýne. V tejto prvej verzii knihy som dôrazne rozvinul postavu a jej charakter, takže v druhej verzii už bolo jasné, aká Erika naozaj je.

Niektorí z našich českých a slovenských čitateľov vo svojich recenziách uvádzajú fakt, že ste veľmi politicky korektný a „multi-kulti“ - medzi postavami v knihe nechýba homosexuál, lesba, Afroameričan a Erika je koniec koncov imigrantka... Bol to zámer dostať do príbehu všetky možné typy ľudí?

Toto je otázka, ktorú nedostávam prvýkrát a vždy prichádza od čitateľov, ktorí pochádzajú zo štátov, kde je absolútna prevaha belochov. Dievča v l'ade, The Night Stalker a ďalšie prípady Eriky Fosterovej,

ktoré ešte len vyjdú, sa odohrávajú v Londýne, čo je jedno z najkozmpolitnejších miest na svete. Ako autor cítim povinnosť popisovať svet taký, aký je. V Londýne som žil dlhých tridsať rokov a vystriedal som rôzne profesie: od barov, cez kancelárie až po nemocnice, pracoval som tak pre štátny ako aj súkromný sektor a ľudí, ktorých som stretával boli belosi, černosi, Aziati, hetero i homosexuálov. Čiže nie, svoje príbehy nepíšem so zámerom byť politicky korektný, jednoducho len popisujem život a ľudí v Londýne. Vnímam to tak, že autor je ten, kto sa má zamyslieť a pozorovať dianie okolo seba a potom o tom písať. Pokiaľ by som písal knihu, ktorej dej sa odohráva na Slovensku alebo v Čechách, bola by z tohto pohľadu veľmi rozdielna.

A čo ďalšie prípad Eriky Fosterovej? Stále zbierate nápady alebo už máte vystavaný dej? Keď sledujete televízne správy, kde sa práve hovorí o vražde, premýšľate o tom, že i podobný príbeh by mohla Erika vyriešiť?

O nových nápadoch premýšľam nielen počas televíznych správ, ale námety zbieram i z časopisov a novín. Už píšem piaty prípad Eriky, ale nič konkrétne neprezradím. Chcem, aby ste boli všetci prekvapení.

Zdroj: GRADA Publishing, a.s.



Destiny 2: Curse of Osiris

BOLESTĚ A TRÁPENIE

Vyzerá to tak, že pohár trpezlivosti definitívne pretiekol. Štúdio Bungie totiž v *Destiny 2* zabilo všetku nádej na to, že by toto pokračovanie bolo také ako prvé *Destiny* na konci svojho putovania. A aj keď som expanzii *Rise of Iron* nedal veľmi vysoké hodnotenie, skonštatoval som, že ako celok je hra konečne v stave, ktorý by sa dal odporučiť. No prišlo *Destiny 2*, z ktorého vypadla hromada štandardných funkcií. Fanúšikovia ich začali považovať za samozrejmosť a boli nahradené... Ničím. Čo je horšie, Bungie sa rozhodlo, že veľa vecí, ktoré sa dali v jednotke získať hraním, sa presunuli do Eversee lootbox systému. A v *Curse of Osiris* je to ešte horšie.

Expanzia totižto ukazuje, čoho sa fanúšikovia obávali. Štúdio Bungie sa zaľúbilo do samého seba a prinieslo hromadu toho, čoho sa ľudia už dávno prejedli. Kampaň s trápny príbehom, málo obsahu a raid, ktorý to celé nedokáže zachrániť. Vizuál, ktorý síce okúzľuje, je ináč nenaplnený zmysluplným obsahom. Grind bez zmyslu a s umelými a nezaujímavými bariérami. PvP balans, ktorý doslova ničí zábavnosť PvE.

„Príbeh“ *Curse of Osiris* nám predstavuje postavu Osirisa, Warlocka, ktorý bol pre svoje radikálne myšlienky vyhnaný. Jeho jedinou motiváciou je zastaviť rasu Vex. A tu do príbehu vstupuje naša postava, opäť raz trápne nemá a opäť raz zachraňujúca celý svet, ktorý vlastne záchranu nepotrebuje. Problémy? Málo misí, nezaujímavá náplň, trápne malá planéta Merkúr, na ktorej sa DLC-čko odohráva. Osiris, vzhľadom na to, ako ho prezentovala história univerza, je neskutočne nudný a v drivej časti DLC sa ani nevyskytuje. Brother Vance je sekundárna postava, ktorá existuje

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX ONE

Žáner: FPS

Výrobca: Bungie

Zapožičal: Kon-Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ Raid
+ vizuál
a soundtrack

- lootboxy
- krátka a nudná kampaň
- slabý príbeh
- dizajnové rozhodnutia
- recyklovanie obsahu
- málo dôvodov na grind
- nové prostredie?
- celkovo málo obsahu

HODNOTENIE:

★★★★★



na to, aby ste jej odovzdávali Tokeny. A aj keď finálny boss je celkom zaujímavý, pachut' nudy a podpriemernosti je veľmi silná.

A dôvodom je aj Infinite Forest. Proklamovaná „fíčura“ mala priniesť svieži vietor a autori z nej vykúzlili interaktívnu

nahrávaciu obrazovku. Niečo, čo malo generovať nové prostredia, tak prináša len viac a viac nudy do už statického prostredia. Nehovoriac o tom, že jedna z príbehových misí je vyslovene Pyramidion strike z pôvodnej hry a dve z príbehových misí sú vlastne striky, ku ktorým sa potom dostanete. A

po prejení kampane vás čakajú neskutočne tri vedľajšie adventúry a jeden nový public event, na ktorý musíte čakať donekonečna. Ten je síce cool, ale je jeden a rýchlo sa ohrá. A aby som nezabudol, Infinite Forest je dostupný len pri niektorých aktivitách.

Ďalším problémom je loot. Hlavne to, že možno aj viac ako

50% nového obsahu je zamknutý za Eversee obchodom, čo znamená... mikrotransakcie. Lootboxy. Takže často sa stáva, že odmenou sú staré zbrane a stará výbava, s ktorou hráte už tri mesiace. Nehovoriac o tom, že kvôli dizajnu niektorých prvkov (spôsob perkov na brneniach) a absencii dynamických perkov na zbraniach je celý tento hon značne utlmený a nudný. A



vzhľadom na toľko omieľaný nudný PvP balans, ktorý spravil z epicky mocných guardianov slabých vojačikov, sa z hry stalo niečo, čo nie je veľmi zábavné.

Ďalším problémom je, že Bungie sa rozhodlo vymazať inventár pri prechode z jednotky do dvojky s odôvodnením, že všetky zbrane boli zničené. A potom priniesú do expanzie nové exotické zbrane a výbavu a z tej výbavy tvorí spolovice výbava, ktorá bola v predchádzajúcej hre. A ktorú teda musíte opäť získať.



Hra obsahuje mnoho kontroverzií. Jednak obmedzovanie získavania XP na pozadí. Potom zamknutie predchádzajúceho obsahu pre hráčov, ktorí nekúpili expanziu *Prestige Nightfall*, *Prestige Raid* či *Heroic Striky* (spolu s jednou zbraňou). V štúdiu Bungie boli vždy sebavedomí a vždy presvedčení o svojej pravde a k návrhom hráčov takmer vždy pristupovalo odmietavo. No tentoraz to zašlo až tak ďaleko, že aj najskalnejší fanúšikovia nevedia nájsť silu na ich obhajobu.

Ešteže aspoň art tím, technický tím a tvorcovia soundtracku si robia svoju prácu na jednotku. Ale pokiaľ sa k nim nepridá aj dizajnový tím, budú výsledky rovnako slabé ako teraz. Za 20 eur tak dostanete podpriemerný obsah, pričom väčšina neho je zamknutá za lootboxy. A Raid? Ten je super, ale ten bol super takmer vždy a expanziu tentoraz nedokáže zachrániť.

Verdikt

Bungie dosiahol nový strop. Strop na dne. *Curse of Osiris* je bezcitný „cashgrab“. Je to test, ako málo obsahu dokáže štúdio vyprodukovať a predať za 20 eur. Bungie sa bude musieť do ďalšej expanzie poriadne zamyslieť, pretože ich začínajú opúšťať aj najvernejší fanúšikovia.

Dominik Farkaš

Need for Speed: Payback

UPADAJÚCA SÉRIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: závodná hra
Výrobca: Ghost games
Zapožičal: Kon Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ grafika
+ takmer stráviteľný príbeh
+ množstvo aktivít mimo príbehu

- žalostný multiplayer
- lineárne úteky pred políciou
- polomŕtvý herný svet
- systém vylepšovania
- mikrotransakcie
- nekonzistentný jazdný model
- rýchlo obohratý soundtrack
- množstvo „požičaných“ herných mechaník



HODNOTENIE:



Need for Speed. Herná séria ktorá ma naučila všetko, čo treba vedieť o autách, rýchlosti a zložitosti tuningu. Dobre, možno ma naučila iba užívať si prechádzanie zákrut šmykom, ale už odmalička bola táto séria moja oblíbená a vždy som si ju vybral, keď som mal chuť vypustiť trochu pary. Čím to však je, že rok za rokom čakám na nový diel, ktorý by ma zaujal tak, ako niektoré v minulosti, no ten stále neprichádza?

Od čias Need for Speed II Special Edition, cez Hot Pursuit a stálice v srdciach hráčov Underground či Undergrond 2, až po prvý Most Wanted a Carbon tieto tituly predstavovali to najlepšie z arkádovej zábavy za volantom a prinášali stále nové vychytávky a chuť ovky. Skok k simulačnejšie založenej zábave, ktorú predstavoval Pro Street, Shift a Shift 2, už niektorí hráči prijímali ťažšie. Mne osobne sa ale stále páčili, a to i napriek tomu, že už som pri nich necítil to pravé orechové. Odvtedy narážam pri každom novom diele na rad problémov, z ktorých niektoré nie a nie odísť a iné sa vynoria znenazdajky.

Pretekárske hry s príbehom

Simulačné hry ako Forza, Project Cars či Gran Turismo nikdy nekládli priveľký dôraz na príbeh. Hoci väčšina pretekárskych hier ponúka nejakú formu kariéry či šampionátu a hráči sa musia postupne šplhať po daných priečkach, na hlbšie myšlienky sme v týchto hrách nikdy nenarazili. NFS Underground a najmä Underground 2 spôsobili v tomto prvku prelom. Vďaka krátkemu predstaveniu pozadia postavy, vysvetleniu, prečo musí začínať so starším šrotom a nemôže hneď skočiť do superauta a vďaka danému cieľu, ktorým bola väčšinou pomsta, mali hráči chuť jazdiť



a jazdiť, až kým sa nestali celkovými víťazmi. Rovnako je to aj v Paybacku, kde sa celá hra točí okolo porazení skupiny, ktorá chce manipulovať pretekmi a ovládať ich v celom svete Fortune Valley. V štúdiu Ghost Games sa, našťastie, poučili z chýb predošlého titulu a interakciu medzi

hráčom a spojencami či nepriateľmi už nepredstavujú nakrútené scény plné nekvalitných hereckých výkonov, takže ide o celkom podarené CGI priamo v hernom svete. Oscara za špeciálne efekty by tieto herecké výkony síce nedostali, ale v porovnaní



s tragédiou v podaní mimiky postáv v Mass Effect: Andromeda sa nemožno sťažovať.

Vitajte vo Fortune Valley

Hlavná postava celej hry sa pýši menom Tyler Morgan, no podobne dôležitý je ešte Sean „Mac“ McAlister a Jessica Millerová. Každá postava vyniká v niečom inom, takže pokiaľ budete pretekať na asfalte, ocitnete sa v koži Tylera. Offroad a drift má pod palcom Mac a úniky pred políciou či eskortovanie zasa Jess. Hmm... Možnosť hrať za tri rôzne postavy... Kde som to už len videl. Odhliadnuc od tohto pokusu „požičať“ si mechaniku z GTA V, príbeh začína snahou skupinky ukradnúť Koenigsegg Regera, čo je jedno z najdrahších áut na svete. Skončí to, samozrejme, zle. Skupinka ašpirujúcich kriminálnikov sa rozpadá a Tyler zrazu pracuje v kasíne pre človeka, ktorému dané auto chceli ukradnúť. Postupom času sa znovu dajú dokopy a nasleduje boj

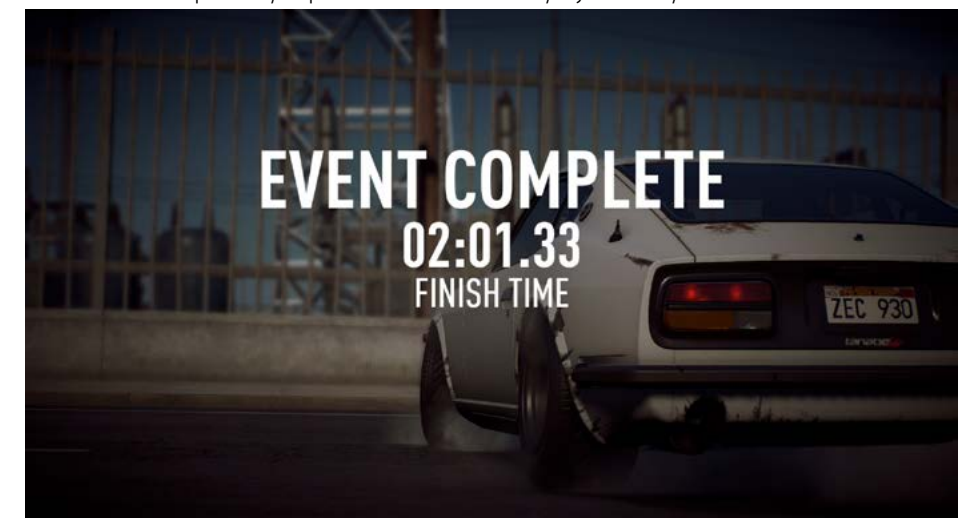
hráča sa väčšinou žiada iba bežné jazdenie a v prípade potreby útek pred políciou, čo je naozaj smutne jednoduché. Lineárnym štýlom idem z bodu A do destinácie B a nesmiem sa dať zastaviť. Nehovorím, že by som dokázal napísať lepší príbeh, to naozaj nie. Ale vo viacerých momentoch sa mi až rozum zastavil nad nelogickým zmýšľaním herných postáv či nad dierami v príbehu. Ale v poriadku, v pretekárskej hre nie je príbeh ten najdôležitejší aspekt. Sú ním, samozrejme, autá, preteky a zase raz autá.

Dobré autá, zlé pocity z jazdenia

Áut má Payback naozaj dost. Toto číslo možno ešte vynásobiť, pretože každé auto sa dá vylepšiť na viaceré druhy pretekov. Nissan GT-R môže pri jazde po dialnici trhať asfalt, ale v druhej verzii môže byť aj plne schopným autom na drag. Pri tomto bode mi ale nejako došli pozitívne slová. Áno, grafika áut je pekná, je ich veľa, ale pri jazdení som sa nikdy necítil plne v réžii. Payback sa snaží byť hlavne arkádovou hrou, ale v nečakaných momentoch sa mi do herného zážitku primiešavali neduhy simulátorov, ako je nedotáčavosť. Pri takmer každom aute, teda okrem áut na drift, som mal pocit, ako keby vážilo päť ton. Pridajte si k tomu možnosť hnáť sa trojstovkou po meste, stlačiť ručnú brzdu a odrazu ísť dvojstovkou v opačnom smere. Newtonove zákony by síce v arkádovejších hrách platiť nemali, ale aká-taká logika a hlavne konzistencia by Paybacku neublížila.

Vylepšovanie v podaní hazardu

Naozaj je toto budúcnosť AAA hier? Ked' už nie DLC, tak mikrotransakcie, loot boxy a jednoruký bandita? Ked' som na



začiatku hry, plne chápem, že si na starý Nissan nemôžem nainštalovať dve turbá, hektolitry nitra a výfuk značky Borla. Ale získavať náhodné vylepšenia točením „Speed Cards“ po výhre v pretekoch, či povinne nakupovať kúsky v Tune-up obchode, ktoré mi presne nesedia, keď už pomaly končím kariéru, mám na účte 1,5 milióna kreditov a rozhodnem sa vymeniť auto na rallye, je totálna a absolútna hlúposť. Odomykanie vizuálnych vylepšení po nutnom plnení špecifických úloh, ako napr. zničiť niekoľko billboardov, už radšej nebudem rozoberať. Kam zmizli funkčné systémy získavania úrovni, odomykania stále lepších dielov porážaním protivníkov či posúvaním sa v hre? Celý systém vylepšovania v Need for Speed Payback je naozaj zlý a ak ho už v živote neuvidím, tak to bude príliš skoro. Pokiaľ zaplatím 60 eur za hru, odmietam platiť ďalšie peniaze iba za šancu získať lepší diel.

Čo sa dá vo Fortune Valley robiť?

Payback ale nie je úplne zlý. Jazdenie má svoje svetlé chvíľky, v ktorých sa mi podarilo poraziť súperov a ovela lepším autom, a to len vďaka mojej šikovnosti a troške plánovania. Alebo úprava vizuálnej stránky áut a volné jazdenie v prepracovanom svete. V ňom sa totiž ukrýva tona aktivít mimo hlavného príbehu. Dajú sa v ňom nájsť kasínové žetóny, rozbíjať spomínané billboardy, či prechádzať špeciálne úseky na rýchlosť, drift alebo sa nechať odfotografovať rýchlostnou kamerou. Počas hrania som, prekvapivo, neskĺzal do rutiny a nenudil som sa, pretože vždy, keď som prešiel zopár pretekov, skúsil som si niečo v otvorenom svete. Hoci... Použil som slovo otvorený aj keď tento titul sa mu nehodí. V niektorých častiach sa dá jazdiť krížom-krážom, ale najmä v horách sú limity mapy naozaj agresívne ohraňované. A preto som



len smutne pozeral na zasnežené lesy zo svojho rallye Lancer EVO IX so zdvihnutým podvozkom a premýšľal, či si znovu nainštalujem The Crew. A do toho mi už asi päťdesiaty raz hrala rovnaká pesnička a začínala mi pomaly liezť na nervy. Po stránke soundtracku totiž Payback ponúka 47 pesničiek, ale z nevysvetliteľného dôvodu je tento divný systém schopný počas 20 minút jazdenia prehrať trikrát tú istú skladbu.

Multiplayer

Okrem kariéry a sólo jazdy je, samozrejme, k dispozícii aj možnosť zahrať si s hráčmi zo sveta. Pred touto možnosťou ale musím naozaj vystríhať temperamentnejších hráčov a tých so slabším srdcom. Multiplayer v NfS: Payback totiž pri mojich pokusoch vždy pripomínal viac Mario Kart ako normálne civilizované jazdenie. A absencia volného jazdenia v multiplayeri tomu určite nepomáhala. Ak

budete chcieť zažiť jazdu plech na plech, existujú hry ako Flatout či Crossout.

Zhrnutie

Pekné autá, viac-menej strávitelný príbeh a chvíľami zábavné jazdenie. To všetko je, nanešťastie, zatratené pre hlúpy systém vylepšovania, nekonzistentný model jazdenia a celkový pocit z hry. Payback sa mohol stať silným pokračovaním série Need for Speed. Mohol. Ale nestal sa. Tak, ako si to už hovorí veľa fanúšikov za posledných pár rokov, nedostatky a chyby zase raz prevážili nostalgiu a túžbu po kvalitnom NfS je stále neuhasená. Pokiaľ ste skalným fanúšikom, máte dve možnosti. Buď budete ďalej dúfať a čakať, alebo si počkáte, kým bude Payback v akcii a použijete ho ako nedostatočnú náhradu na uľahčenie ďalšieho čakania.

Daniel Paulini



Hosting pre vaše podnikanie. Pre vás.

Webglobe Yegon

wy.sk

Marvel vs. Capcom: Infinite

ZÁBAVNÁ BOJOVÁ HRA, KTORÁ VŠAK MÁ SVOJE MUCHY

Ako dopadne unikátne spojenie dvoch svetov v najnovšom Marvel vs. Capcom Infinite? Dokáže tento nový počín konkurovať ostatným bojovkám na trhu? Dočítate sa v nasledujúcej recenzii.

Od vydania poslednej hry zo série Marvel vs. Capcom ubehlo už zopár rokov, no predsa sme sa dočkali. Titul Infinite prišiel na pulty kamenných aj online obchodov práve v roku, ktorý mimoriadne prial žánru bojových hier. Po skvelom Injustice 2 a Tekken sme tak dostali možnosť vyskúšať, čo nám ponúkne spojenie svetov Marvelu a Capcomu. Tak pod'me na to.

V úvode recenzie sa pozrieme na herné módy, ktoré Marvel vs. Capcom ponúka. K dispozícií má hráč príbehový mód, tréning, špeciálne misie a, samozrejme, súboje buď s lokálnym protivníkom, online súperom, alebo CPU. Pokiaľ nepatríte k najskúsenejším hráčom bojových hier, odporúčam vám zahrať si najskôr špeciálne misie, ktoré hráčov naučia zvládať základné kroky a ovládať jednotlivé postavy. Získané vedomosti si potom môžete otestovať v tréningu a následne sa pustiť do zvyšných dvoch módov. Príbeh Marvel vs. Capcom začína in medias

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: 2D bojová hra
Výrobca: Capcom
Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

+ dabing
+ jednoduchý gameplay
+ striedanie postáv
+ lokálny multiplayer

- modely postáv
- technické problémy
- absencia jednej z hlavných postáv v základnom balíku
- cena (50€)

HODNOTENIE:

★★★★☆

res, teda vás priamo vtiahne do deja a vy netušíte, čo sa vlastne deje. Ocítate sa v spojenom svete dvoch univerz - Marvelu a Capcomu, ktorý sa snaží ovládnuť Ultron Sigma pomocou dvoch kameňov nekonečna (Infinity Stones) a vírusom nazývaným Sigma. Ten má premeniť všetky organické bytosti na syntetické. Zmiešaný tím hrdinov z oboch svetov sa pokúsi Ultrona Sigmu zastaviť

s pomocou Thanosa a zvyšných štyroch kameňov nekonečna. Príčinu spojenia týchto svetov sa dozvieme až v priebehu hry.

Príbehový mód však netrvá dlhšie ako pár hodín, takže najviac času aj tak strávite súperením s inými hráčmi. Môžete si zahrať lokálny multiplayer s vaším kamarátom, zmerať si sily s počítačom alebo vyhl'adat' protivníka online. Postavy si vyberáte ľubovoľne, prípadne si môžete zvoliť aj náhodné tímy a taktiež je na vás, či si dáte rýchly zápas alebo hodnotený súboj. Pre neskúsených hráčov je k dispozícií aj liga nováčikov. V battle móde si taktiež

volíte k svojim tímom jednotlivé kamene nekonečna, avšak k tým sa dostanem trochu neskôr.

Čo sa týka postáv, s ktorými si môžete zahrať, celkovo je k dispozícií 30 hrateľných postáv v základnej verzii hry plus 6 DLC postáv. Z Marvel univerza tu nájdete iba postavy, ktoré sme už mohli vidieť alebo prípadne uvidíme neskôr v Marvel Cinematic Universe - Iron Man, Captain America, Black Panther, Doctor Strange, Gamora, Spiderman, Captain Marvel a ďalší.

Takže nečakajte žiadnych mutantov. V postave profesora X, Magneta alebo Wolverina si v tejto hre nezahráte. Z Capcom zoznamu postáv potešia napr. Ryu a Chun-Li zo Street Fightera, Frank West z Dead Rising, Dante z Devil May Cry, Morrigan Aensland z Darkstalkers alebo X z Mega Man X. Paradoxné je, že jedna z hlavných postáv príbehu - Sigma

- je súčasťou DLC balíka, no nie je dostupná v základnej verzii hry.

Hrateľnosť samotných postáv je pomerne zjednodušená, dajú sa ľahko ovládať a ešte ľahšie sa dajú tvoriť skvelé combo útoky. Infinite je 2D bojovou hrou, kde na každej strane stoja dve postavy v tíme. Počas boja môžete medzi nimi ľubovoľne prepínať vďaka systému Active Switch a umožníte tak jednej postave na chvíľu si oddýchnuť a zregenerovať kúsok zdravia.

Na ovládanie postáv používate primárne dve tlačidlá pre nohy a dve pre ruky. Okrem toho sa každej postave počas boja napĺňa tzv. Hyper Combo meter, ktorý má niekoľko úrovní. Podľa toho, do akej miery je naplnený, môžete počas boja použiť špeciálne combo útoky.

No a nesmiem zabudnúť na spomínané Infinity Stones. Pred zápasom si môžete



vybrať, ktorým zo 6 kameňov posilníte svoj tím a pridáte mu tak špeciálnu schopnosť. Každý z kameňov sa dá použiť dvoma spôsobmi.

Prvý znamená okamžitú aktiváciu - napr. pri Power stone tak odhodíte nepriateľa preč. Druhý spôsob si vyžaduje naplnenie ukazovateľa energie aspoň do polovice, čo umožní použiť efekt Infinity Storm. Ten dodá boost postave na krátky čas. Napríklad pri Space stone uzamknete súpera v malom priestore, z ktorého sa nevie sám dostať. Po istom čase s hrou však zistíte, že nie všetky kamene sú použiteľné v boji a zďaleka nie sú ich sily na rovnakej úrovni.

Pokiaľ chcete hrať Marvel vs. Capcom Infinite na PC, určite si zaobstarajte ovládač. Pri recenzii som mala k dispozícií PC verziu, preto som vyskúšala aj ovládanie na klávesnici, ktoré však neodporúčam. Na bojovky jedine s ovládačom.

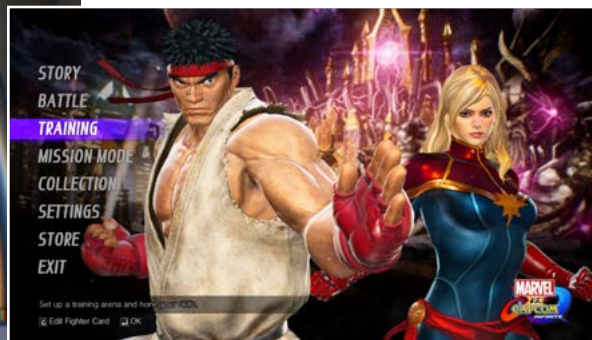
Prejdime od gameplayu ku grafickej stránke. Tu musím dať veľké mínus Capcomu za modely postáv, ktoré sú generické a všetky vyzerajú, akoby celý život brali steroidy. Každá mužská postava má nesmierne hrubý krk a neskutočne nafúknuté svaly, dokonca aj Spiderman. Pokiaľ patríte k fanúšikom MCU, nebude sa vám príjemne pozeráť na svojich obľúbených hrdinov.

Veľké plus však hra získava za dabing postáv, ktorý naozaj stojí za to. Mimoriadne skvelý je Eric Loomis v roli Iron Mana, ktorý v 95% prípadoch znie ako presná kópia filmového Roberta Downeyho Jr.

Na záver recenzie musím ešte spomenúť technickú stránku hry. Na testovanie som dostala Steam verziu titulu, s ktorou som zažila viac starostí ako radostí. Hra mala od začiatku problémy so spúšťaním, hoci nemá žiadne vysoké nároky na systém. Po stiahnutí inštalácií 50 GB herných súborov som namiesto úvodnej obrazovky hry zbadala akurát tak error, ktorého riešenie si vypýtalo svoj čas.

Hra sa dala spustiť iba po vypnutí DirectInput, ktorý umožňuje pripojenie ovládača a jeho používanie v hre, a nastavení spúšťania vo fullscreen v súboroch hry. Napriek tomu však hra bežala vo windowed móde a sekala. Našťastie, po prvom patchi sa tento problém so sekaním a DirectInput vyriešil, avšak hra stále bežala iba vo windowed móde.

Martina Juhásová



PlayLink: Hidden Agenda, Knowledge is Power, SingStar Celebration

NOVÁ EŘA SOCIÁLNEHO HRANIA?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Sociálne
a pohybové hry
Výrobca: Sony
Zapožíčať: Sony

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelý nápad
+ zábava
+ prevedenie
+ technická stránka

- ceny

O sociálnych hrách sa v poslednom období veľa nehovorí a ani trh sa o ne nijako výnimočne nezaujíma. Možno aj z tohto dôvodu prišlo Sony pre svoje PS4 s nápadom PlayLinku, ktorý by mal túto situáciu zmeniť.

S blížiacou sa vianočnou sezónou je po párty/sociálnych/rodinných hrách veľký dopyt a keďže ich nie je veľa, Sony túto príležitosť šikovne využilo. Veď pustiť si v rodinnom kruhu alebo s partiou kamarátov hru, ktorá všetkým v miestnosti umožní zúčastniť sa na zábave, je v dnešnej dobe na nezaplatenie.

Čo ale vlastne PlayLink je? Sony túto novinku predstavilo na tohtoročnej E3 a v princípe ide o novú kolekciu hier ovládaných smartfónmi, ktoré sú primárne určené pre rodinné a párty hranie, a to hlavne pre ľudí, ktorí s hrami nemajú veľké skúsenosti, no napriek tomu sa chcú zabaviť. Hry hráte, samozrejme, na vašej PS4 konzole, avšak namiesto používania klasického Dualshock 4 ovládača môžete použiť väčšinu smartfónov, či už Android alebo iOS. Výber hier zatiaľ nie je až taký veľký, no nudiť sa určite nebudete. My vám v skratke predstavíme tri z nich.



Knowledge is Power:

Táto zábavná kvízová hra vás zavedie do virtuálneho štúdia podobného klasickým televíznym kvízovým programom. Od tých bežných hier sa ale odlišuje hned niekoľkými prvkami. Otestuje vaše strategické a reakčné schopnosti omnoho viac, ako by ste si na prvý pohľad mysleli. Pripravte sa na more zábavy a smiechu, zatiaľ čo sa budete predierať



dvanástimi úrovňami otázok, mini hier a mnohého ďalšieho.

Celou pointou hry Knowledge is Power je dosiahnuť v priebehu prvých jedenástich kôl čo najviac bodov a dostať sa na vrchol pyramídy. Cesta plná otázok a odpovedí však vôbec nebude jednoduchá. Body sú vám pridelené na základe rýchlosti odpovede, čo okrem všeobecných vedomostí testuje aj vaše reakcie. Počas odpovedí môžete, navyše, na svojich protivníkov vytiahnuť aj niekoľko zákerných „schopností“, ako napríklad vymazanie niektorých písmen či šmykl'avú podlahu. Všetky sú navrhnuté tak, aby spomalili protivníkov a zaručili, že za danú otázku získajú čo najnižší počet bodov. Tieto zákernosti ale nemusia byť vždy iniciované iba protivníkmi, obsahujú ich náhodne

aj niektoré otázky. To pridáva do hry ešte väčší element zábavy a chaosu, takže sa pokojne môže stať, že po položení jednej otázky sa na obrazovke naraz stretne niekoľko zákerných špeciálnych „schopností“.

Čo sa týka samotných otázok, hráči si môžu v každom kole vždy vybrať zo štyroch náhodne ponúknutých tém. Otázka tak bude, samozrejme, zvolená na základe väčšiny. Témy, s ktorými sa stretnete, sú tiež naozaj rozmanité a zábavné, ako napríklad seriály, šport, rok 2016, osobnosti, ale je toho o mnoho, mnoho viac.

Knowledge is Power ale nie je úplne jednoduchá kvízová hra s otázkami a odpoveďami. V každej úrovni sú rozmiestnené mini hry a celá sa zakončí lezením na vrchol pyramídy. O vašej štartovacej pozícii

pred začiatkom lezenia rozhoduje práve skóre z predošlých jedenástich kôl. Po štarte nasleduje séria šialene rýchlych otázok, ktoré je nutné zodpovedať čo najrýchlejšie, aby ste sa priblížili k vrcholu. Prvý, kto ho dosiahne, logicky,

vyhráva. Tu sa hráčom, ktorým sa nedarilo v predošlých kolách, naskytuje šanca na opravu, no začínajú liezť z nižších priečok.

Knowledge is Power vám i vašim priateľom a rodine zaručí more zábavy



a vnesie do vašich príbytkov trochu súťaživosti. Po technickej stránke funguje mobilná aplikácia s hrou úplne bezproblémovo a dá sa rýchlo stiahnuť aj v prípade, že sa u vás návšteva zjaví nečakane. Jediná nevýhoda je možno len trochu vyššia cena a anglický jazyk, ktorý neovláda každý.

Singstar Celebration:

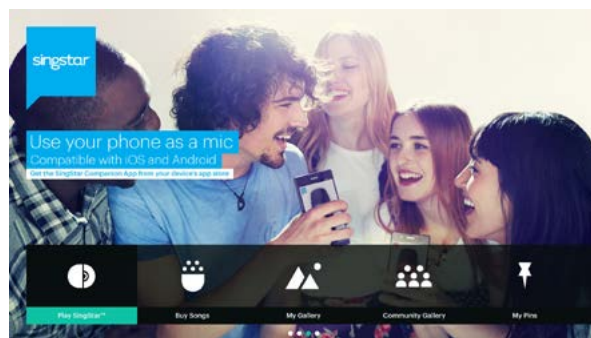
Originálny Singstar nie je nutné špeciálne predstavovať a táto PlayLink verzia sa od neho až tak veľa neliší. Hlavným rozdielom je jej prispôbenosť pre mobilné zariadenia, ktoré PlayLink používa ako ovládače. Namiesto použitia PS4 kamery s mikrofónom môžu hráči premeniť svoje telefóny na imaginárne mikrofóny. Jediným rozdielom je potreba nainštalovať aplikáciu na mobilný telefón a nie tablet. To, samozrejme, dáva čiastočný zmysel, keďže spievať do 12-palcového tabletu by bolo asi dosť divné, no ak zavrieme oči nad touto limitáciou, aplikácia ako taká funguje perfektne. Ovládanie telefónom namiesto Dualshocku má, dokonca, svoje výhody, keďže niektoré prvky hry sú vyslovene stavané na touchpad a nie na analógové páčky Dualshocku.

Kľúčom každej karaoke hry je jej repertoár pesničiek a Singstar Celebration ich pri kúpe obsahuje 30. Aj keď niektoré nemusia sadnúť všetkým, Sony pri výbere žánrov a ich rozmanitosti spravilo precíznu prácu.

Nesmú chýbať hitovky ako stavané pre karaoke, napríklad Oops I Did It Again! od Britney Spears, za ktoré by ste síce peniaze nedali nikdy dobrovoľne, no keď ich už máte, ste eventuality spokojný. Zoznam pesničiek sa však primárne skladá z rocku a popu, a to ako z aktuálnych, tak i spomienkových hitov ako Dancing Queen – vyberie si však určite každý.

Keďže je Singstar Celebration v podstate prebalený originál, všetky pesničky, ktoré už máte odomknuté na SingStore, budú dostupné aj v tejto verzii. Na výber je viac než 700 možností, no za ich kúpu si budete musieť priplatiť.

Na výber je, dokonca, niekoľko módov, ktoré sú poväčšine súťažným štýlom, z ktorých najzaujímavejším sa zdá byť Medley Challenge. V tomto móde súťažíte proti svojim známym v piatich náhodne vybraných pesničkách o čo najlepšie skóre.



Na konci dňa je však Singstar Celebration len ďalšia karaoke hra v poradí, ktorá síce neprináša veľa nového, no ani nič nekazí. Ako lepšie by ste ale naštartovali párty náladu, ak nie starým dobrým karaoke?

Hidden Agenda:

Vývojárske štúdio Supermassive Games si svoje meno získalo hlavne vďaka titulu Until Dawn – kinematickému hororu, v ktorom vaše reakcie a rozhodnutia produkujú nasledujúci dej.

Čo titul ale robilo ešte viac pozoruhodnejším, bol fakt, že ktorákoľvek z hlavných postáv mohla v priebehu hry zomrieť. Štúdio sa po dlhšej odmlke vracia s novým titulom, ktorý nás tento raz zavedie do žánru krimi thrilleru použitím Sony PlayLink.

Keby mi niekto pred hraním tejto hry povedal, že z krimi thrilleru sa môže vyklúť skvelá párty hra, nebral by som ho veľmi vážne. Môj názor sa však zmenil.

Najsilnejšie aj najhoršie stránky celej hry pochádzajú z nápadu hry prepojiť PlayLink systémom. Pre hranie hry potrebujete, samozrejme, smartfón



a dokonca nemôžete ovládanie kombinovať Dualshock ovládačmi. Len čo všetko rozbehnete, začne sa skutočná zábava. Zahnúť všetkých ľudí v izbe do hrania príbehovej hry je skvelý zážitok, ktorý by si mal vyskúšať každý aspoň raz v živote.

Či už hráte hru spolu alebo proti sebe, konverzácie v skupine o nadchádzajúcich rozhodnutiach budú najdôležitejšie.

Ak hráte hru s ťažne, niektorí z hráčov dostanú na svojich telefónoch tajné úlohy, ktoré pomôžu zvyšok skupiny čo najviac odradiť od cieľov a dobrých rozhodnutí. V teórii je to skvelý nápad, no prevedeniu niečo chýba.

V princípe však napriek tomu ide stále o skvelé hranie vlastného filmu so svojimi priateľmi. Rovnako ako v každej podobnej hre, aj tu pôjde viac-menej o interaktívny film, v ktorom počas sledovania cut-

scén budete robiť rozličné rozhodnutia. Celému dojmu ale chýba trochu reality, keďže postavy a pohyby sú pomerne slabé animované, pričom vôbec nemuseli byť renderované priamo v engine hry.

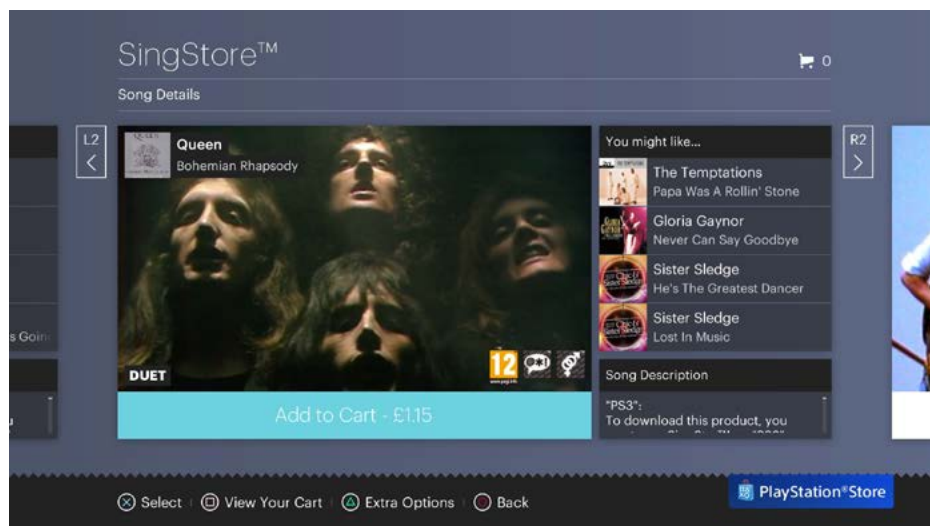
Nepoteší vás ani dĺžka samotnej hry. Zahráte si približne dve hodinky, vďaka čomu si štúdio dovolilo viac zamakať na rôznorodosti možností, odpovedí a situácií, z ktorých volíte niekoľko možných pokračovaní.

Ak sa nad tým ale zamyslíte, dve hodiny sú ideálny čas na zahratie a dokončenie takejto párty hry bez toho, aby ste si hru museli ukladať a zháňať celú partiu na ďalšie posedenie.

Otázna je ale možnosť opätovného hrania tejto hry. Keď ste ju ako jej vlastníka už raz hrali, znovu vás nemá čím prilákať, a to ani keď k vám príde nová partia alebo nejaká kombinácia starej a novej.

Pre tých, ktorí ju už raz prešli, nebude predsa veľmi lákavá a nepomáha tomu ani fakt, že ide o párty hru, ktorou sa chcete rýchlo a efektívne zabaviť. Príslub dobrého príbehu síce vyzerá zaujímavo, no aj tak to nie je to pravé orechové a hra by mala, pravdepodobne, oveľa väčší úspech ako samostatne vydaná a plnohodnotná príbehovka. V konečnom dôsledku je hra sama o sebe skvelá zábava, no len na jedno použitie a vlastne ani veľmi nezapadá medzi ostatné hry v systéme PlayLink. Jednoznačne však stojí za jeden večer strávený v spoločnosti kamarátov a tohto interaktívneho filmu, no to je vlastne všetko.

Richard Mako



EXKLUZÍVNE NA
WWW.GAMEEXPRES.SK

VÝPREDAJ HERNÉHO OBLEČENIA

ZĽAVY AŽ 70%

OD 7.1. DO 21.1 ALEBO DO VYPREDANIA

WWW.GAMEEXPRES.SK/OBLECENIE

NOVÉ STOLOVÉ HRY

PUSTINA

HRA PRE 2 AŽ 4 HRÁČOV •
INŠPIROVANÁ HROU FALLOUT •
KOMPLETNE ČESKY •



THIS WAR OF MINE

• HRA PRE 1 AŽ 6 HRÁČOV
• O PREŽITÍ V OBLIEHANOM MESTE
• KOMPLETNE ČESKY



Arma 3: Tac-ops Mission Pack

KEĎ VOJNA ZAVOLÁ

Štúdio Bohemia Interactive vždy patrilo k tým najlepším českým štúdiám. Priniesli nám celosvetovo uznávanú sériu hier Operation Flashpoint, obľúbené hry zo série Arma či priekopníka v survival hrách – hru DayZ. No pravdepodobne ich najúspešnejší taktický počín Arma 3 dostáva nové DLC, ktoré istotne zaujme každého fanúšika.

Arma 3 stále žije

Nové DLC v tejto, už trochu staršej hre, je príjemným prevrpením najmä pre fanúšikov hernej série Arma. Priznám sa, s veľkou obľubou som hrával ešte starú Operation Flashpoint (2001) a musím povedať, že táto akčno-taktická hra patrila siahodľho k mojim najobľúbenejším hrám vôbec.

Obsiahla takmer všetko, čo mala hra v roku 2001 mať – krásnu



grafiku, dobré ovládanie, otvorený svet, dych berúci príbeh a navyše aj český dabing. No v období, keď začala vychádzať séria Arma, ma pobáznenie hrami od Bohemia Interactive opustilo.

Neviem, či to bolo tým, že Arma hry boli proste už trochu rozdielne alebo ma len tento žánr prestal zaujímať. Každopádne, po rokoch som sa vďaka novému DLC k nim vrátil späť a okúsil, čo všetko sa v tejto sérii zmenilo a čo ostalo po starom.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: taktická

bojová hra

Výrobca: Bohemia

Interactive

Studios

Zapožičal: B.I.S.

PLUSY A MÍNUSY:

+ nové misie

+ cena

- engine má najlepšie roky už za sebou

- nové misie patria k tým nudnejším

- v DLC sa sem-tam objaví bug



každá taktická chyba vás môže stať život. Misie sú pomerne dlhé, no nečakajte niekoľkodňovú hraciu dobu. Prvá operácia „Navzdory všetkému“ sa odohráva v republikách Altis a Statix a zapojíte sa tu do občianskej vojny.

V druhej operácii „Ocel'ový Pegas“ sa dostanete k jednotkám NATO a v poslednej operácii „Odražový mostík“ sa takisto dostanete k jednotkám NATO na známom ostrove Malden. Pred každou misiou uvidíte pekne



vyrenderované obrázky a text (ten sa, mimochodom, často prekrýva cez seba, a tak vám ostane len možnosť lúštiť ho ako hieroglyfy). Z textu sa dozviете, čo sa deje a prečo vlastne idete bojovať. Následne sa objaví



taktická mapa, váš nadriadený vám objasní, aká je taktika, kto stojí za problémami, a potom už šup do hry. Všetky klúčové rozhovory sú nadabované (samozrejme – v angličtine), a tak nemusíte čítať len text (ktorý je, našťastie, po česky).

Príbeh misií je fajn, no nesľubujte si od neho veľa. Veľmi totiž cítiť, že ide o operácie z DLC. Príjemným aspektom hry je, že misie si môžete zahrať viackrát aj za iné jednotky. Mne osobne sa najviac páčila operácia „Odražový mostík“ za Speciálne jednotky, ktorá v sebe nesie taktiku, akčnosť a opäť som sa cítil, akoby som hral starú dobrú Operation Flashpoint.

Najväčšiu slabinu tohto DLC však vidím v tom, že je to skrátka DLC v hre, ktorá vyšla pred štyrmi rokmi. Hra samotná je fajn a ak milujete taktické akčné hry, ide o prvotriednu hru, no jej engine s vizuálom sú za zenitom. Nehovorím, že grafické spracovanie je škaredé – to nie, ba práve naopak, je pekné. Ale stále mám pocit, že hrám hru Operation Flashpoint (2001), čo je na jednej strane naozaj nostalgické a príjemné, na druhej strane si však treba uvedomiť, v ktorom roku momentálne žijeme.

A tak nám ostáva len pevne veriť, že štúdio Bohemia Interactive vo svojej programátorsko-vývojárskej kuchyni varí novú akčno-taktickú hru, ktorá nám všetkým vyrazí dych tak, ako sa im to pred šiestimi rokmi podarilo pri Flashpointe.

Verdikt

Osobne nepovažujem za správne hodnotiť nové DLC v hre Arma 3 akýmkoľvek bodovým systémom. Ide o tri operácie, ktoré, ak hru milujete, vám prinesú hodiny zábavy. V prípade, že nemáte základnú hru, určite vám odporúčam najprv investovať do nej a až potom porozmýšľať, či má zmysel kupovať aj ďalšie DLC. A ak základnú hru máte a páčila sa vám, toto nové DLC vám rozhodne odporúčam.

Lubomír Čelár

Bayonetta

DON'T FUCK WITH A WITCH

Na balans vo svete l'udí kedysi dohliadali dva staroveké klaný – čarodejnice Umbra a mudrci Lumen, ktorí vd'aka vlastníctvu jedného z „Očí sveta“ udržiavali pomer medzi temnotou a svetlom v dokonalej rovnováhe. Jedného dňa sa ale dokonalosť stratila a nad slávou týchto kedysi legendárnych zoskupení zostal visieť len tieň dávno zabudnutej histórie. Fiktívny svet si žiada fiktívne udalosti, fiktívne miesta a fiktívne postavy. Tým fiktívnym svetom je tu svet rovnováhy svetla a temnoty, fiktívnou udalosťou je záhadná udalosť, ktorá sa takmer podpísala pod koniec sveta, fiktívnym miestom je mesto Vigrid, kde sa odohráva väčšina deja a tou fiktívnou postavou tu je jedinečná, neopakovateľná a rada sa predvážajúca Bayonetta.



Šialené univerzum Bayonetty (a to vôbec nie je myslené v pejoratívnom zmysle slova) sa v žiadnom prípade neberie vážne a je mu úplne jedno, či spĺňa aspoň minimálne požiadavky pre dobrý vkus. Raz je pestrofarebné a malebné, inokedy tmavé a poriadne temné. Či už ale má nádych cukrovínek alebo satanistického hororu, odvášdial' je cítiť preháňanie a zveličovanie ako z argentínskych telenoviel. Bayonetta dokáže byť milučká ako mačiatko, zvodná ako Afrodita a nepríjemná ako vyrážka na zadku.

Hrať Bayonettu, to je ako hrať porno. Dej je nezmyselný, kostýmy vyzerajú akoby boli len zošité krajčírom neustále fičiacom na heroíne, správanie postáv je neuveriteľne naivné a drsné pózy všetkých zúčastnených len zakrývajú ich vlastnú rozpačitosť z projektu,

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: hack'n'slash

Výrobca: Platinum Games

Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

- + explozívny súbojový systém
- + lore a pozadie príbehu
- + dizajn monštier a bossov
- + orchestrálna hudba
- + podarený PC port

- nevkusné scény a situácie
- level design nie je príliš objavný
- nekonzistentnosť štýlov
- j-pop hudba

HODNOTENIE:



ktorého sa zúčastňujú. Úprimne, ak by ste dostali za úlohu do piatich sekúnd vymenovať čo najviac najgýčovejších vecí, nepochybujem, že drvivá väčšina vašich slov by mala priamy súvis s Bayonettou. Latex, vyzývavé pózy, ultradrsné pohľady po ultradrsných akčných scénach, lízanie lízanky s výrazom tváre roztomilého mačiatka po tom, čo t'ažkým kladivom rozmliaždi hlavu svätému anjelovi, situácie popierajúce fyziku, čas i priestor, a to všetko len preto, aby to celé vyzeralo čo najviac cool, to je Bayonetta, postava vedomá si svojej sexuálnej energie a sexuálneho napätia, ktoré z nej srší. Robí to naschvál. Vytrčľa svoju obtiahnutú zadnicu a absolútne bez hanby rozt'ahuje nohy neriešiac, že svoje prirodzenie má len zľahka prekryté vlasmi.

Bayonetta je dnes už kultovou postavou, ktorá sa môže smelo porovnávať s najväčšími bijakmi žánru, ako Dantem z Devil May Cry či Kratosom známeho z God of War, a teda kto som ja, aby som až práve teraz začal súdiť, čo je v medziach a čo je už mimo nich. Hovorím len svoj skromný názor na rozhodnutie tvorcov prepchať tento titul neskrývanou prvoplánovosťou zameriavajúc

sa predovšetkým na dospievajúce, pubertálne publikum. Toto na mňa, ako ste už určite pochopili, nezapôsobilo. Vôbec. Na druhej strane, hrateľ'nosť mi sadla neporovnateľne lepšie, obzvlášť explozívny súbojový systém. Ten ešte ani dnes nič neprekonalo, teda jedine Bayonetta 2. Iné hry sa možno snažia a celkom im to aj ide, no zadýchanú Bayonettu nakoniec neporazia. Rovnako šialený ako príbeh je aj hrateľ'nosť. Bayonetta nedáva vydýchnuť jednoducho nikdy a nikomu.

Milión kombinácií pohybov a úderov, možnosť využívať zbrane vypadávajúce z určitých nepriateľ'ov, riešenie jednoduchých, aj keď' osviežujúcich priestorových puzzle či spoznávanie zaujímavo napísaného lore, to všetko robí z Bayonetty viac než len priemernú reklamu na sado-maso.

Ked' sa k tomu pridajú ešte monumentálne boss-fighty a skvelo nadizajnovaní nepriatelia, tak sa vám počas hry nepochybne v niektorých scénach nekontrolovateľne otvoria ústa a vytečú sliny. A až uvidíte špeciálne úder zvané Torture Attack, ktoré sa pričinia o skutočne originálnu smrť



vašich nepriateľ'ov, budete sa škeriť od ucha k uchu. Hra má viac než dve desiatky kapitol a každá obsahuje aj niekoľ'ko podkapitol. Práve po tých podkapitolách vám hra premietne vaše počínanie si až do bodového ohodnotenia. Za tieto dosiahnuté body si kupujete nové úder alebo liečivé predmety. Nechýba tu dokonca ani crafting rôznych lektvarov v podobe lízaniek

z rôznorodých farebných orbov. To dodáva hrateľ'nosti ešte viac hĺbky, čo je, samozrejme, veľ'mi fajn.

Na druhej strane, hrateľ'nosť netvorí len súbojový systém či upgradovanie schopností. Hra sa totiž snaží ponúknuť hráčom rôznorodé nápady a s tým, paradoxne, prichádzajú aj problémy. Vd'aka tomu totiž

hra pôsobí rozbito a nekonzistentne potvrdzujúc staré dobré pravidlo – menej je niekedy viac.

Ponad strieľanie do démonov v FPS pohľade ako na strelnici by sa dalo ešte preniesť, hoci ide jednoznačne o najnudnejšiu časť hry. Počas úmorne dlhej pasáže na motorke po stále rovnako vyzerajúcej dial'nici som však naozaj začal pochybovať, či to už vývojári neprehnali a definitívny zlom prišiel s jednou z posledných misií, v ktorej ovládáte vystrelenú jadrovú hlavicu odkazujúc na staré arkádové strieľ'ačky z automatov. Časom prídete na to, že to už začína trvať akosi dlho a že ste z dookola sa opakujúcich vln nepriateľ'ov už unavení. To vás ale ešte nedorazí, nakoľ'ko posledný úder vám zasadí až zistenie, že po smrti musíte opakovať celý nudný, fádny a otravný, viac než 10-minútový segment hry ešte raz.

Podľa môjho názoru mohli tvorcovia menej experimentovať a skôr sa zamerať na kvalitu dizajnu levelov ako takých než len napchať do hry toľ'ko navzájom nesúvisiacich elementov. Ako rozptýlenie na krátku chvíľ'u a oddych od rovnakých súbojových situácií by som to bral, no ako samostatné úrovne s patričnou dĺžkou je to až priveľ'mi silené.

Samotné levely by si zaslúžili viac než len lineárnu priamku, kde raz za čas niečo vybuchne, pred niečím utekáte alebo sa len venujete vlnám nepriateľ'ov a prerušujú vás pri tom trápne cutscény. Občas sa ale zabysne aj originalita, napríklad keď vám spln mesiaca umožní behať po stenách.

Vzhľadom na to, že sa na PC objavuje Bayonetta po prvý raz, mnohí PC-čkári môžu mať s celkovou štylizáciou hry veľ'ké problémy. A to sa netýka len grafiky, artštýlu či odvášdial' sálajúceho fetišického gýču, ale taktiež aj hudby. Orchestrálny soundtrack je fantastický, s ním problém určite nie je. Krvácanie z uší spôsobuje až japonský pop, ktorý je plný presladenej dievčenskosti. Aj j-pop dokáže byť dobrý, napríklad v DS pecke The World Ends With You, no v prípade Bayonetty sa tento žáner neprezentuje práve v dobrom svetle.

Port sa tvorcom podaril skutočne na výbornú. Hru netrápi plynulosť, problémy s grafikou a ani stabilita. Bez problémov ju môžete hrať na klávesnici, s myšou a rovnako tak aj na gamepade. Osobne mi vadilo uzamknutie snímkovania počas cutscén na 30 fps a občasné miznutie celého HUD-u, ktoré sa mi podarilo dostať naspäť až prácnym vypnutím a opätovným naštartovaním HUD-u z hlavného menu.

S plynulosťou hry som nemal žiadny problém ani na starom stroji s grafikou GTX 760 (2 GB VRAM) a procesorom Intel Core i5-4690. Iste, ide o staršiu hru, no aj v tomto prípade by sa dali veci poriadne skaziť, ak by si tvorcovia nesašli a nevenovali dostatok času optimalizácii. Bindovanie klávesov nechýba, nastavovanie rôznych PC nastavení taktiež nie a v rozlíšení 4K sa hra cíti ako doma.

Maroš Goč

Hand of Fate 2

ZMES DVOCH ODLIŠNÝCH HERNÝCH ŽÁNROV

Predstavte si, že existuje hra, v ktorej chvíľu hráte karty a o chvíľu zabíjate nepriateľov mečom a sekerami. Že si niečo také nevíete predstaviť ani za svet? Tak v takom prípade určite čítajte ďalej, pretože pokračovanie hry Hand of Fate je tu a ak máte chuť na neobvyčajne akčné RPG, táto hra by nemala uniknúť vašej pozornosti.

Ruka osudu je nevyspytateľná

Ako vlastné táto hra vyzerá? V podstate sa skladá z dvoch častí – z akčnej a z kartovej. Podstatou kartovej časti je zahalený muž, ktorý pred vami sedí a pomocou kariet rozpráva príbeh, no zároveň vás prostredníctvom nich informuje aj o vašom zdraví a o tom, koľko máte peňazí, slávy či jedla. Súčasne vám karty ukazujú, akou výzbrojou disponujete, akú silu tieto zbrane majú, no i to, ktorý spoločník je práve na vašej strane. Pre lepšie pochopenie si predstavte zahaleného rozprávača v podobe akéhosi pána jaskyne z Dungeons & Dragons. Celý dej sa uskutočňuje na veľkej mape, ktorá vám postupne odhaľuje jednotlivé časti príbehu. Tie sa odohrávajú na mape vytvorenej z kariet, ktoré sú na stole poukladané v rôznych tvaroch a predstavujú políčka. Na tie sa môžete počas príbehu aj postaviť, keďže obsah každého políčka predstavuje určitú časť príbehu. Niekedy sa však k svojmu cieľu budete môcť vydať aj inými, rozmanitými cestami a nebudete



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: kartová hra / akčnéRPG

Výrobca: Defiant Development

Zapožičal: Stride PR

PLUSY A MÍNUSY:

- + zaujímavý koncept
- + veľmi dobre podaný príbeh
- + súboje oživujú hru
- + dĺžka hernej doby

- padajúce FPS
- umelá inteligencia spoločníkov je na bode mrazu
- občasný pocit repetitívnosti

HODNOTENIE:



musieť na každé políčko povinne vstúpiť. Niektoré karty obsahujú aj rôzne mini-hry, ako napríklad súboj armwrestlingu v krčme, kde hádžete kockami a musíte hodiť určené (prípadne vyššie) číslo. Ak sa vám to podarí, vyhrávate. V hre však môžete napríklad aj povzbudiť vojakov pred súbojom. Ako?



Jednoducho. Hra zamieša štyri karty a vy si z nich jednu vyberiete. Na nej je potom napísané, či ste ich povzbudili alebo nie. Hra však nemá iba svetlé stránky. Niekedy sa vám totiž môže zdať, že putovanie daným príbehom je až priveľmi závislé od štastia, čo nemusí každému hráčovi vyhovovať.

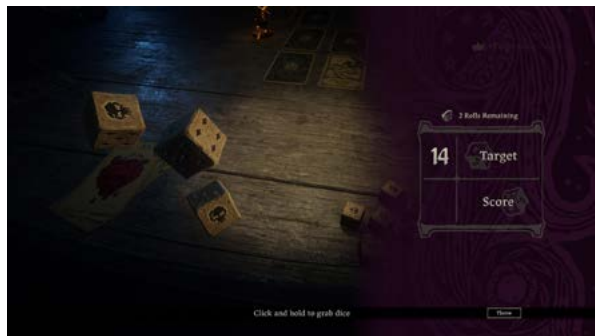
Každopádne, na konci takéhoto príbehu sa nachádza hlavný nepriateľ, proti ktorému budete bojovať a daná časť príbehu sa uzavrie až po skončení vášho súboja.

Počas svojho putovania môžete naraziť na kvantum rôznorodých postáv či príbehov a to, ako ním budete pokračovať, závisí len od vás. Uvidíte napríklad skupinku



farmárov, ktorí sa blížia do pasce zlodejov. Čo spravíte? Zachránite ich alebo sa budete na ich utrpenie iba z diaľky prizerať?

To, ako sa zachováte, je iba na vás. Počas cesty môžete napríklad stretnúť aj priateľské postavy, ktoré sa k vám budú môcť pridať vo forme kartičky a pomáhať vám počas vášho cestovania.



Potom si na začiatku každej novej časti príbehu vyberiete karty, ktorými budete disponovať (výzbroj, spoločníkov atď.) a vrhnete sa do príbehu.

Bojová aréna je dobrá, no má svoje muchy

Ako som už vyššie spomínal, počas príbehu zažijete niekoľko situácií, ktoré je možné vyriešiť všemožnými spôsobmi. Ak sa rozhodnete bojovať, hra vás pošle do akčnej zložky hry, ktorú sme už tiež spomínali.

Tá svojím spracovaním môže hráčom pripomínať napríklad Assassin's Creed. Tieto hack & slash súboje sa odohrávajú v akýchsi ohraničených priestoroch, v ktorých bojujete proti určitým nepriateľom, ako napríklad vojaci či „zombíci“. Súbojový systém je pomerne rozsiahly a ponúka príležitosť útoku na nepriateľov, ale aj možnosť vyhnúť sa nepriateľskému útoku, odraziť ho alebo nepriateľa zabiť tzv. Finisherom. Súboje nie sú náročné, no ak máte so sebou spoločníka, situácia sa môže skomplikovať. Niekedy sa totiž budete doslova chytat' za hlavu pri jeho rozhodnutiach a často budete musieť súboj priviesť k víťazstvu predovšetkým vy. Možno rovnako otravné sa vám bude spočiatku zdať aj uhýbanie sa nepriateľom, no časom si na to zvyknete.

Grafické spracovanie uspokojí menej náročných

Presuňme sa k hodnoteniu audiovizuálneho spracovania, ktoré je naozaj veľmi dobre zvládnuté. Jediná vec, ktorá mi tu navzdor tomu vadila, bolo kolísanie FPS. Priznávam, hru som hral na Ultra nastaveniach, no pri konfigurácii i7-4770 a AMD RX-480 som napriek tomu čakal, že hra bude fungovať úplne perfektne. Avšak nejde o nič natoľko strašné, aby sa to nedalo prežiť a väčšina hráčov si nedostatky ani nevšimne. Audio spracovanie je na rovnako dobrej úrovni a nedá sa mu nič vytknúť.

Verdikt

Hand of Fate 2 ponúka zaujímavý príbeh a naozaj pozoruhodné zmiešanie dvoch takmer odlišných herných žánrov. Ak máte radi fantasy, hack & slash alebo kartové hry a radi si užívate dobrý príbeh, Hand of Fate 2 vám určite odporúčam. Navýše, veľmi dobre sa hodí na vyplnenie dlhých zimných večerov.

L'ubomír Čelár

Call of Duty WW2 – Multiplayer

NA STARÝCH BOJISKÁCH V NOVOM KABÁTE

Zo série Call of Duty sa stala za roky svojej existencie herná ikona, ktorá okupuje naše monitory a televízory. Aktuálny diel sa po dlhej pauze konečne vrátil ku svojim koreňom a ponúka nám možnosť znova sa ponoriť do najväčšieho ozbrojeného konfliktu v dejinách ľudstva.

Po príbehovej kampani, ktorú sme vám zrecenzovali prakticky hneď po vydaní, vám prinášame aj náš pohľad na multiplayerovú časť hry.



ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Sledgehammer Games
Zapožičal: Kon Tiki

PLUSY A MÍNUSY:

+ návrat do obdobia 2. svetovej vojny
+ „War“ mód
+ neustála akcia

- Zombie mód
- málo scenárov móde „War“
- Lootboxy

HODNOTENIE:



obsah, takže je to opäť o niečo pestrejšie. Asi najzaujímavejšou novinkou je „Headquarters“, alebo, ak chcete, „multiplayerové lobby“, ktoré

je akýmsi domovom a štartom do online bitiek. Je nutné podotknúť, že ani v tomto prípade sa nevyhneme, prepáčte mi za výraz, „rakovine“, keďže práve Headquarters, s jeho sociálnym nádychom multiplayerových hier dnešnej doby, mieri presne tam, kam

Headquarters

Teraz sa všetko točí okolo 2. svetovej vojny, a je to dobre. Okrem iného sa konečne prekopal aj



väčšina hier. Headquarters v sebe ukrýva denné a týždenné úlohy či nákup výbavy, a môžete v ňom vyzvať hráča na súboj jeden proti jednému, prípadne si precvičiť strelbu na strelnici a, samozrejme, v neposlednej rade otvárate debničky. Rozhodne sa v Headquarters nudiť nebudete a odmenou za vašu snahu budú sociálne body.

Výzvy a klasika

Pokiaľ ide o denné a týždenné výzvy, tie v podstate predstavujú odmeny za skúšanie rôznych tried a módov v hre viacerých hráčov. Postupne ste odmeňovaní rôznymi XP „boostermi“ či „Supply dropmi“, za ktoré si zadovážite neskôr jednotlivé kozmetické úpravy.

Ostatok je už stará známa klasika. Novinkou je azda len mód s názvom „War“. Ten v sebe ukrýva viac progresívnejší postup, namierený viac na príbehovú vsuvku. Príkladom je, napríklad, známa operácia, ktorá zachytáva vylodenie v Normandii. Útočiaca strana musí najprv po vylodení prežiť palbu brániacej strany, potom zničiť



kommunikáciu vo vnútri a nakoniec vyhodit' do vzduchu nemeckú artilériu. Je teda jasné, že ide o mód, kde hrá hlavnú úlohu plnenie misií jednej aj druhej strany.

Práve tento mód ma bavil najviac, no o to väčšie sklamanie prišlo, keď som zistil, že sú k dispozícii len tri rôzne vojnové scenáre a teda len tri mapy, čo je škoda.



Divízie

Ak ste si v sérii zvykli na systém loadout, tak vedzte, že aj tu nastala zmena, keďže ten vystriedal systém divízií. Každá divízia sa, logicky, špecializuje na svoj odlišný štýl boja a vybavenia. Aj tu platí, že je len na vás, čo vám viac vyhovuje, pričom postupným hraním si svoju triedu levelujete a odomýkate si



jej potenciál. Možno vám bude viac vyhovovať hranie za pechotu, keďže máte k dispozícii viac munície, alebo jednoducho dáte prednosť obrnenej divízii.

„Rakovina“

A čo teda spomínaná „rakovina“? Áno, ani COD WW2 nie je výnimkou. Tento strašiak poslednej doby je v hre prítomný, no nie tak tvrdohlavo ako napríklad v prípade Battlefront 2.

Za reálne peniaze môžete kúpiť takzvané „Supply Drops“, teda lootboxy s obsahom. Ten má, našťastie, len podobu kozmetických úprav, takže nejde o zásadné vylepšenie postavy.

Samotný postup v hre je navyše možný bez akýchkoľvek problémov aj samotným hraním, takže za ušetrené peniaze radšej pozvite partnera či partnerku na kávu.

Zombie v štýle 90. rokov

A aký by to bol COD multiplayer bez Zombie módu? Ani tento rok sa na túto pomerne obľúbenú časť nezapadlo. No, musím podotknúť, že mi Zombie mód do samotného konceptu vôbec nezapadá. Už to nie je tá „sranda“, čo bývala, a je zjavné, že sa autori zo Sledgehammer Games snažia o väčšiu serióznosť.

Zombie sú pritom vymodelované nechutne dokonale, no to je asi tak všetko, čo v tomto móde vyzdvihujem. Vôbec vám pri tom všetkom nenaháňajú strach a vy len hekticky strieľate hlava-nehlava. Autori vás síce nabádajú na plnenie rôznych úloh, no je to jedným slovom nuda. Ani samotná výzva neprináša také ovocie ako v minulosti, keďže citel'ne znesiete viac rán a hráte to v štýle akčných filmov z 90. rokov.

Záver

Hra viacerých hráčov v Call of Duty WW2 určite nestráca na svojom lesku. Prakticky sa drží svojich osvedčených mechaník a dokonca sa nebojí priniesť výraznejšie zmeny. No, aj napriek tomu je to len d'alšia z radu multiplayerových hier. Osobne by som skôr uvítal čistú online akciu bez lootboxov a na tradičných, no hlavne nezabudnutelných mapách, akou bol napríklad Pavlov.

Ján Schneider

Xenoblade Chronicles 2

NA CESTE ZA RAJOM

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Switch
Žáner: JRPG
Výrobca: Monolith Soft
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

- + monumentálna hrateľnosť
- + pohlcujúci príbeh a skvelé postavy
- + majstrovská hudba
- + fantastické svety a všadeprítomná fantázia
- + prekvapivo kvalitný dabing
- horší, ba až hrozný technický stav
- side questy stále nie sú úplne najlepšie
- tutoriály sa nikde nezapisujú



HODNOTENIE:



Pri sériách sa hovorí, že jednotka je vždy najlepšia, že dvojka sa snaží spraviť všetko veľkolepejšie, vďaka čomu vždy nakoniec pôsobí o niečo plytšie, a že trojka sa vráti nohami na zem a kvalitou sa priblíži jednotke. U Xenoblade táto poučka v žiadnom prípade neplatí.

Prvý Xenoblade Chronicles bol skvelou hrou, no mal chyby, čiže priestor na zlepšenie tu bol. Druhý diel Xenoblade Chronicles X sa nesnažil spraviť len veľkolepejšiu jednotku, ale vydal sa úplne iným smerom a utláčajúci príbeh do úzadia, priniesol singleplayerové MMORPG s veľkým dôrazom na prieskum. Tretí diel Xenoblade Chronicles 2 sa vracia k príbehovejšiemu pojatiu, pričom vylepšuje každý jeden aspekt predchádzajúcich dvoch hier, čím sa zaslúžene stáva tým najlepším dielom série Xenoblade.

Xenoblade Chronicles 2 je typickým Xenoblade v každom ohľade. Ponúka obrovské otvorené prostredia, rôznorodých nepriateľov s rôznymi povahami a správaním, znamenité a originálne RPG mechaniky, prepracovaný súbojový systém v štýle, ktorý nevidíte nikde inde, a originálny príbeh s postavami, ktoré dokážu byť na jednej strane zábavné a originálne, no na druhej strane niektoré často len predstavujú základné archetypy postáv, obzvlášť také, ktoré sú tak typické pre JRPG žáner.

Azda najväčšou novinkou sú tu postavy nazývané Blade. Blade sú špeciálne bytosti, ktoré sa spájajú s inými postavami nazvanými Drivery, a spoločne, ako tím, bojujú proti nepriateľom. „Blejdi“ slúžia predovšetkým ako podporné postavy a môžu mať tri povolania (Class) – Attacker, Healer a Tank.



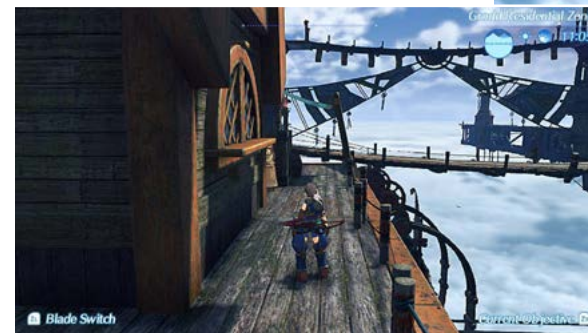
Aj keď sa nachádzajú pri súbojoch za Drivermi, aj oni dokážu útočiť, nakoľko vo svojom repertoáre majú niekolo špeciálnych schopností možných využiť po splnení určitých podmienok. Hlavnými bójami sú tu ale, predovšetkým, Drivery. Práve takým Driverom sa stane aj mladý

chlapec Rex. Na začiatku hry typický zberač materiálov, ktorý býva sám na titanovi menom Azurda. Ťažké problémy spojené s ťažkým povolaním si kompenzujú spoločnými debatami o svete, o sebe a svojej minulosti, načúvajú svojim starostiam a snažia sa pochopiť



jeden druhého. Takto spolu prežívajú už dlhé roky, kým sa jedna trviálna cesta za speňažením najnovšie nazbieraných surovín nezmení na život meniaci a svet ohrozujúci boj o celkovú existenciu.

Príbeh hry sa odkrýva pomaly a, ako v klasických JRPG hrách, sa na začiatku vlastne nič nedeje. Spoznávate postavy, spoznávate svet a všetko sa zdá absolútne v poriadku, nič nevybočuje z denného stereotypu. Netrvá ale dlho a zrazu sa



objaví zápletká, ktorá sa začne zauzľovať, nabaľovať, pribudnú prvé odhalenia a prvé vrásky na spočiatku dokonalo pôsobiacom svete vám naznačia, že bezstarostná pohoda z úvodných hodín sa už asi nikdy



nevráti. Rex sa po zauzlení deja stane Driverom a sekundovať mu bude Blade menom Pyra, tajuplná mladá žena. Tá v celkovom príbehu zohrá veľkú rolu a stane sa základným kameňom pre drvivú väčšinu zásadných situácií. K hrdinom sa postupne pridajú ďalšie postavy, ďalší Bladeovia, ktorí, aj keď sú niekedy povahovo typickými príkladmi žánru, neurazia a svojimi reakciami pobavia. Rovnako dobre dopadli záporáci, z ktorých srší charizma a ich mysteriózne pohlady vám dajú jednoznačne vedieť, že to, čo robia, myslia skutočne vážne. V neposlednom rade musím vyzdvihnúť aj anglický dabing, ktorého kvalita ma milo prekvapila. Znova síce počuť, že väčšina z hercov sa narodila v Anglicku, no tentokrát už dokážu verne sprostredkovať emócie, čo sa o dabingu v prvom Xenoblade a druhom „X“ nedalo vôbec povedať.

Dej tentokrát tvorcovia nezasadili len na dva nehybné titány, ale prevedie vás celou paletou živých a dýchajúcich jedincov, ktorých pohyby plutiev či iných častí tiel v pozadí dodávajú svetu život. Už to nie sú len skalné útvary bez života, ale reálne bytosti, ktoré žijú. Viac titánov znamená viac rôznorodosti, a teda aj menej opozeranosti. Vzhľadom na to, že titánov je viac, je celkové herné prostredie každého z nich oproti prvej hre zmenšené, no to nie je vôbec na škodu. Level-dizajnu to vôbec neubereá na kvalite a ten sa môže smelo porovnávať so svetmi v predchádzajúcich častiach.

Skvelému pocitu z parádne vykresleného prostredia napomáha aj fantastický soundtrack od absolútnych hudobných



es japonského herného priemyslu. Zatiaľ čo Jasunori Micuda sa podieľal na romanticky ladených motívoch a cuts scénach, dvojica ACE sa zhostila hudby hrajúcej pri prieskume sveta a Kendži Hiramacu si vzal na paškál dynamické bojové skladby. Takto vznikol krásnymi melódiami a variabilnou energickosťou nabitý soundtrack, ktorý sa svojimi kvalitami nepochybne dotiahol aj na už dnes legendárny soundtrack prvého dielu.

Mohutná RPG hrateľnosť hry pozostáva z niekoľkých základných častí, ktorými sú prieskum prostredia, súboje, rozvoj hrdinov a spĺňanie úloh (questov). Ak si spomínate na mechaniky predchádzajúcich dielov, v Xenoblade Chronicles 2 je to podobné, no nie úplne rovnaké. Pamätáte si na prieskum a zbieranie vecí, kedy ste mali po mape roztrúsené akési svetelné body, po ktorých zobrať sa vám ukázalo, čo ste to vlastne našli? Tak tu tieto body nahradili miesta zvané Collection Point, ktoré musíte naprv vykopat', a aj keď ani tu hneď neviete, čo lootujete, na základe vypadnutých vecí viete aspoň odhadnúť druh vecí.

Taktiež záleží, na akom mieste vykopávate, pretože, ak je to na okraji



jazera, tak v drvivej väčšine získate nejaké ryby, ak pri rúbanisku, získate pravdepodobne polienka, a tak ďalej. Tvorcovia sa teda poučili a spravili loot oveľa viac predvídateľnejším, a teda logickejšim. Nie je to síce dokonalé, no oproti prvému dielu a „X“ je to rozhodne posun vpred.

Tu sa vám nestane, že hľadáte nejaké železné šruby a nájdete ich len tak niekde na lúke, niekde na úplne náhodnom mieste. Železný šrot tu, napríklad, získate predovšetkým pri zbieraní na tzv. Salvage Point, čo sú miesta, na ktorých sa Rex ponorí pod oblaky a vráti sa s rôznymi materiálmi. Hrá sa to podľa jednoduchej QTE sekvencie, ktorá vám zohľadní loot podľa vašej úspešnosti a presnosti.

Každá z hrateľných postáv, či už ide o Drivera alebo Bladea, má svoj strom schopností, v ktorom sa vám odomykajú nové „ability“. Zatiaľ čo u Drivera si ich

spristupňujete klasickým investovaním získaných bodíkov, u Bladea sa to podobá skôr na systém zo série The Elder Scrolls, nakoľko nové schopnosti odomykáte ich používaním. Teda nie tak celkom, je v tom nejaký rozdiel, no pre predstavu takého prirovnanie stačí. Najviac sa tie systémy odlišujú v tom, že v Xenoblade Chronicles 2 máte jasne napísané, koľkokrát máte niečo použiť, aby sa vám odomkla vylepšená verzia pôvodnej „ability“. V strome je to síce uvedené ako nová schopnosť, no v skutočnosti ide vlastne o levelovanie pôvodnej verzie.

Nechýbajú tu pre sériu tradičné Arty, ktoré si levelujete prostredníctvom iných bodov ako teraz spomenuté schopnosti. Ich levelovanie je v podstate rovnaké ako predtým, no ich odlišnosť tkvie v tom, že Arty sú pevne späté s Bladeom a ich zbraňami a jediná možnosť, ako sa dostať k iným Artom, je získať iného. Samotných Bladeov si vyrábate prostredníctvom špeciálnych kryštálov, pričom stačí len si vybrať daného Drivera v menu a spájanie môže začať.

Tento systém je pomerne prepracovaný a umožňuje experimentovanie s rôznymi druhmi týchto kryštálov a určitými špeciálnymi vecami, ktoré do celého výrobného procesu môžete pridať. Troška len zamrzí fakt, že takto vyrobení Bladeovia sú po vizuálnej stránke pomerne fádni a dost' sa na seba podobajú. Prítomnosť Bladeov pozmenila aj štýl a priebeh súbojov. Určité elementy boli upravené radikálne, iné len kozmeticky, a práve vďaka tomu mohla naplno vyniknúť ich taktickejšia stránka. Predtým ste mohli na začiatku bojov napumpovať nepriateľov všetkými okamžite dostupnými Artami,



teraz si ich musíte najprv sprístupniť tým, že do nepriateľov sekáte vašou zbraňou. K dispozícii už ale nebudete mať celý tucet schopností na vašej lište, nakoľko jeden Blade ponúka len jednu zbraň, a tá zbraň ponúkne štyri rozličné Arty.

V praxi to znamená, že najprv si štyri Arty prvého Bladea musíte nabiť, aby ste ich mohli použiť, a na to, aby ste si následne mohli prepnúť na ďalšieho Bladea a využiť jeho schopnosti, musíte počkať určitý čas, kým sa vám sám nesprístupní. Vzhľadom na to, že môžete naraz používať až troch Bladeov a zohľadňujúc fakt, že kým sa vám postavy a ich „skilly“ sprístupnia, tak musí prejsť určitý čas, vás hra (hlavne v bojoch proti ťažším nepriateľom) doslova núti strategizovať a rozmyšľať dopredu, akého Bladea chcete použiť teraz a akého potom, aby ste si vedeli ten čas medzi nabíjaním Artov menežovať čo najefektívnejšie.

Oproti Xenoblade Chronicles a Xenoblade Chronicles X sa tak súboje stávajú premyslenejšie a ich začiatok už, našťastie, nepôsobí ako preteky s časom, kedy záležalo na tom, koľko Artov viete v momente použiť hneď v jednej sekunde, aby ste nepriateľovi spôsobili čo najväčšie zranenia a potom sa po čakaní, kým sa vám



nenabijú všetky Arty, to isté nezopakovalo znova. Osobne mi takéto pumpovanie do nepriateľov vždy pripadalo smiešne a ich punc taktickosti skôr spočíval len v nejakom všeobecnom falošnom pociťte než v ozajstnom taktickom boľovaní. Ale aspoň väčšinou. Prvý Xenoblade mal totiž fantastické „Boss fighty“.

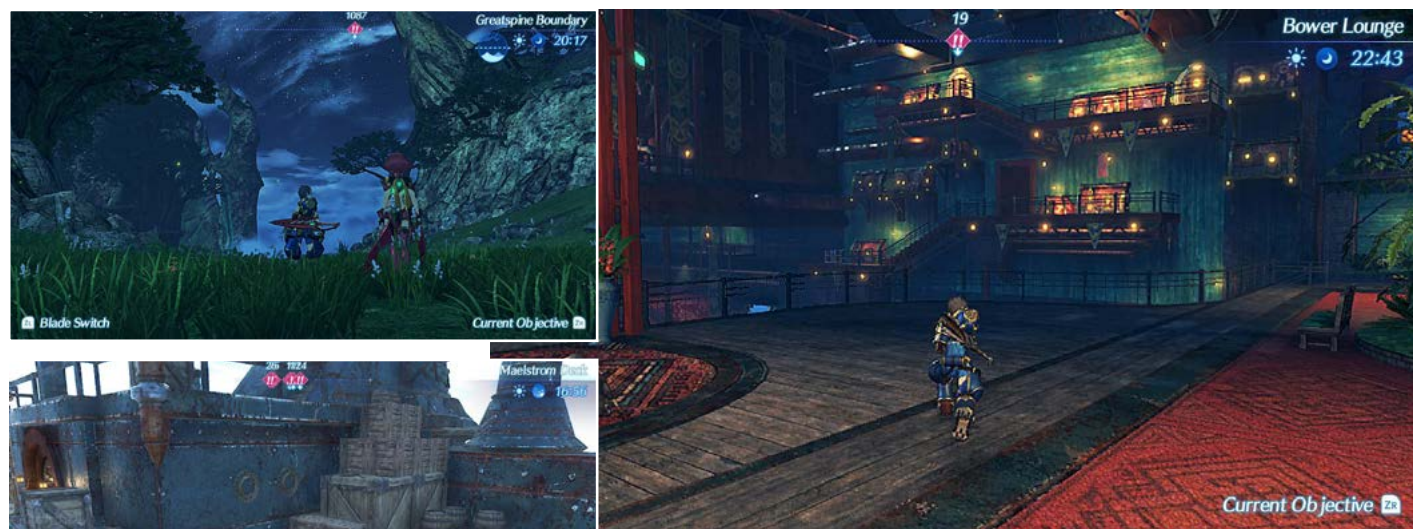
Samotné Arty odkazujú na predošlé hry a niektoré sú zamerané na súboj spredu, niektoré úder sú najefektívnejšie z boku a iné zase odzadu. Nechýbajú podporné schopnosti, špeciálne úder vašich Bladeov a rôzne iné vychytávky a pravidlá, z ktorých sa vám, ako to už pri tých hrách býva, na začiatku dost' zatočí v hlave, no časom si na prílev stále nových informácií a pravidiel zvyknete. Tu hra mohla dosiahnuť viac, nakoľko úplne nepochopiteľne tvorcovia vypustili veľmi nápomocnú nápovedu v hlavnom menu. Tutoriál vám síce hra predstaví, no jeho text sa vám z neznámych dôvodov

nikde neuloží, a ak niečo po dlhšej odmlke od hrania pozabudnete, nemáte šancu si to v hre pripomenúť. Jednotka mala tutoriály v menu, „X“ zase v krásnom manuále a dvojka ich nemá nikde.

Teda má: niektoré postavy vám budú chcieť predať určité nápovedy pre hrateľnosť. Sú to ale skutočne len niekoľkoslovné záležitosti. Každopádne, takýto prístup je pre mňa absolútne nepochopiteľný, najmä, keď ide o takto zložitú RPG, a beriem ho ako zásadné mínus.

Pomaly prichádzame k tej najviac negatívnej vlastnosti tohto RPG monumentu. Grafické spracovanie je totiž na veľmi rozporupnej úrovni. Aj keď je samotný arštýl skvelý a vidno, že si tvorcovia dali prácu s viacerými detailami, napríklad v absolútne fantastických cuts scénach, to, čo hra bráni skutočne vyniknúť, je zariadenie, na ktoré sa Monolith Soft rozhodlo priniesť takto obrovskú hru. Xenoblade Chronicles 2 sa na Nintendo Switch jednoducho trápi, presne tak ako Xenoblade Chronicles na Wii a Xenoblade Chronicles X na Wii U. To má za následok občasné doskakovanie textúr a tieňov. Najväčšie problémy sa dostávajú v handheldovom móde, kde sa trápenie zariadenia prejavuje naplno a prekvapivo často dynamické rozlíšenie padá – a teraz sa držte – až k 360p. K tomu sa už skutočne nemusí dodávať nič, nakoľko všetko hovorí samo za seba. Treba sa len modliť, aby Monolith Soft nezaspal na vavrínoch a skutočne sa pokúsil hru nejako opatčovať. Táto situácia ma znova núti sa zamyslieť, prečo tieto tvorcovia prinášajú hry s tými najväčšími otvorenými svetmi na tie momentálne





detailov, napríklad upravovať jeho RAM či procesor. V obchodoch nájdete kvantá vecí, ktoré vám budú môcť pomáhať a vylepšovať

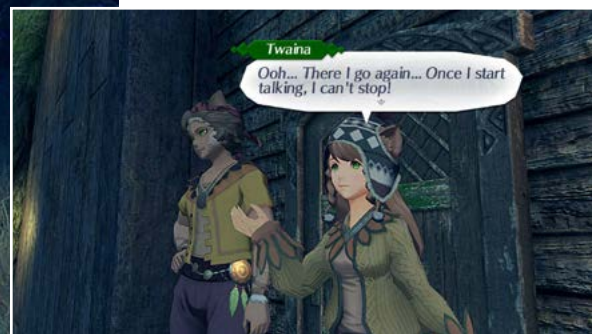
najslabšie herné zariadenia. Po svete sa nachádzajú tradičné Heart-to-Heart miesta a poklady, ktoré získate len, ak vaše „Blejdy“ majú požadované, im vlastné schopnosti. Niektoré sa môžu zameriavať na botaniku, iné na zoológiu, ďalšie sú zase odborníkmi na historické písma, proste špecializácií je obrovské množstvo. Niekedy budete potrebovať niekoľko Bladeov a kombináciu ich schopností, aby ste odkryli zamknutú skrýšu. Heart-to-Heart slúžia na to, na čo kedysi, a teda sa vám sprístupňujú špeciálne dialógy, vďaka ktorým sa puto medzi vašimi postavami viac zoceluje. Hra doslova prekypuje zaujímavými a bohatými hernými vlastnosťami. Získate napríklad umelého Bladea, ktorého budete môcť „kustomizovať“ až do neuveriteľných

na určitú chvíľu rôzne štatistiky, a to hovorím, prosím, o rôznych hudobných nástrojoch, knihách či jedlách. Škoda len, že tu tvorcovia nešli viac do detailov, nakoľko tieto prvky striktné pojali len ako štatistické vylepšenia. Drobná animácia hrania na tom či onom nástroji či prečítanie knihy; po tom, čo si danú vec aktivujete, by celú hrateľnosť určite ešte viac oživila. Hra toho ponúka ešte oveľa viac a vždy sú to originálne mechaniky, no táto recenzia tu nie je od toho, aby vám vymenovala úplne všetko. Ved' čo môže byť krajšie, než keď vás hra prekvapí niečím úplne skvelým?

Pozitívne sa okrem spomínaných prvkov hrateľnosti pozmenili aj vedľajšie misie (Side-questy). Už to nie

sú sterilné a absolútne odosobnené „fetchquesty“, ktoré ste robili pre úplne náhodné postavy, ktoré sekundu predtým vygenerovala hra. Teraz už každej úlohe predchádza dialóg a postava, ktorá vás žiada o pomoc, má vo svete jasne určené miesto. Jednoducho už pri „vedľajšákoch“ nemáte pocit, že je to len nudná, povinná vata ospravedlňujúca neschopnosť tvorcov vytvoriť niečo zaujímavejšie pre získanie skúsenostných bodov. Aj keď, aby sa „sidequesty“ v Xenoblade dostali na úroveň takého Zaklínača 3, to, zdá sa, bude musieť prejsť ešte mnoho času. Každopádne, Xenoblade Chronicles 2 ich má zo všetkých hier série určite najlepšie spracované.

Maroš Goč



Súťaž s portálom



1. CENA PS4 PRESS KIT UNCHARTED: THE LOST LEGACY

2. CENA PS4 HORIZON: ZERO DAWN COMPLETE EDITION

3. CENA PS4 GRAN TURISMO SPORT (KÓD)



Súťažte na www.gamesite.sk

Fallout 4 VR

APOKALYPSA VO VIRTUÁLNEJ REALITE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: akčné RPG vo VR
Výrobca: Bethesda
Zapožičal: HTC a NVIDIA
Zdroj: TechGuru.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ ten pocit z VR, na nezapltenie
 + atmosféra už nemôže byť lepšia
 + bez VATS dobre zvládnutý systém boja
 + možnosť hrať aj po sediačky
 + oveľa lepšie zvládnuté budovanie

- kopa drobných kompromisov a bugov
 - možná nevol'nosť pri jednom zo spôsobov pohybu

Fallout 4 je vlastne staronová hra. Je ťažké povedať o nej niečo, čo ste zatiaľ nepočuli? Ani nie. Čerstvo vypustená verzia Fallout 4 VR prináša do hry nový rozmer. Úplne iný spôsob akým vnímate dej a prostredie okolo seba.

Na začiatok spresníme, že sme testovali hru v balíčku s HTC Vive. Ak sa totiž chystáte na vstup do VR, pri kúpe bundle verzie (pozor, nie tej bežnej) Vive dostanete Fallout 4 VR zadarmo.

Pre tých, ktorí nehrali klasický Fallout 4

Vy, ktorí hru dôverne poznáte, môžete tento odsek preskočiť, nepovie vám nič nové.

Ak patríte naopak medzi tých, ktorí ani takto dlho po uvedení na trh hru nehrali a pritom ste fanúšik RPG či dokonca predošlých dielov série, je najvyšší čas. Na čo? Na vstup do postapokalyptického sveta plného zmutovaných zvierat, humanoidov, ale aj slušných ľudí, ktorí potrebujú ochranu.

Príbeh sa odohráva v akomsi alternatívnom vesmíre, v ktorom ľudstvo začalo používať nukleárny pohon na všetkých prístrojoch. Od kávovaru, cez vozidlá, domácich robotov až po elektrárne zásobujúce celú civilizáciu. Pochopiteľne, že



to nemohlo vydržať večne a dej vás – hlavného hrdinu – zastihne v momente rodinnej pohody prerušenom globálnou nukleárnou katastrofou. Na rozdiel od prechádzky v lese, tento „hríbik“ nechcete vidieť a keď ho vidíte, je už neskoro. Váš čas je spočítaný. Nie však v tomto prípade, hneď v úvode

hry sa totiž dostanete do Vaultu. Je to protiatómový kryt, kde spolu s manželkou a bábätkom zamrazení v stážových komorách máte prečkať katastrofu a roky po nej. Dej sa však trochu zvrtnie a vy sa prebudíte vyše 200 rokov po katastrofe. Zo sveta, ktorý bol pre vás domovom je Wasteland, pustatina plná nástrah.

Verzia Fallout 4 VR sa v tomto nijako nelíši. Ide „len“ o pretavenie klasiky do prostredia VR. Od izometrických prvých dielov série, cez F3 a F4 v troch dimenziách nakoniec vstupujeme do Wastelandu priamo. Obklopí nás obrovský otvorený priestor, v

ktorom sa možno pohybovať voľne a riešenie príbehového questu spestruje množstvo vedľajších úloh a zápletiok. Schopnosti postavy hlavného hrdinu pritom zdokonaľujete a prispôbujete svojmu spôsobu hrania. Ak napríklad



HODNOTENIE:



radi prekonávate prekážky hackovaním terminálov, zdokonalíte si inteligenciu. Keby ste uprednostnili rozmlátiť čo sa dá a nosiť so sebou množstvo vecí, budete si zvyšovať fyzickú silu. Budete veľa bojovať, vyjednávať, ale aj budovať vlastné základne.

Tolko upútavka pre neznalých, ďalej budeme pre jednoduchosť predpokladať, že už čo-to o svete Falloutu viete.

Uvidíte znova svoj zjednený obed?

Po odohratí asi 150 hodín v klasickom F4 sme boli veľmi zvedaví na rozdiely. Hlavne v oblasti toľko diskutovaných možných nevol'ností. Mnohí sa toho obávajú, nebudeme to tajiť. Na začiatku je problém s pohybom. Nie však taký, aby sa nedal ľahko prekonať.

F4VR vám ponúka dve možnosti. Ak máte virtualizér či veľkú miestnosť, môžete použiť voľný spôsob, t.j. budete reálne kráčať a v hre sa budete adekvátne pohybovať.

Zrejme však to, že ide o port hry, ktorá nebola pôvodne vyvíjaná do prostredia VR zapríčiňuje, že to nefunguje dobre. Túto možnosť neodporúčame, už po pár chvíľkach vyvoláva nevol'nosť. Druhý spôsob je teleportácia a ten je prakticky bezproblémový. Spúšťou ľavého ovládača HTC Vive sa po kúskoch premiestňujete a dá sa na to veľmi dobre a okamžite zvyknúť. Ak sa premiestňujete po menších úsekoch, hra vám to započíta ako chôdzu, pri väčších skokoch sa pohyb počíta ako beh, takže sa odpočítajú akčné body. Pohybovať sa tak, aby ste si nemíňali



body, ktoré môžete potrebovať v boji, chce trochu cviku. Odmenou vám bude pohyb bez akýchkoľvek nevoľností.

Aký je to pocit?

Po zvládnutí základov ovládania absolvujete intro, na ktoré sme sa veľmi tešili. Moment, v ktorom sa dívate na atómový hribeň a len veľmi tesne sa vyhnete nevyhnutnej smrti tlakovou vlnou. To je tá silná chvíľa, ktorá nás dostala už v klasickej verzii, no vo VR je to ešte o kus silnejší zážitok. Prostredie vás obklopuje, kamkoľvek sa pozriete, vidíte vystrašených ľudí a ozbrojencov strážiacich „pokojný“ priebeh apokalypsy. Predsalen je to oveľa intenzívnejší zážitok, ako pri bežnom sledovaní na monitore, nech už je akokoľvek veľký.

Skalní fanúšikovia značky Fallout sú určite zvedaví, aké je to mať na ruke kvázi skutočný Pip-Boy, čo je prístroj na zápästí, sledujúci vaše vitálne funkcie, umožňujúci

zmenu výbavy, putovanie po mape atď. Nuž, toto je tak trochu zvláštne vyriešené. Zasa tu cítiť, že nejde o hru vyvíjanú do VR. Nevidíte totiž žiadnu virtuálnu ruku a Pip-Boy akoby visí vo vzduchu pohybuje sa podľa vašej skutočnej ruky. Keď skutočnú ruku nakloníte smerom k tvári v snahe pozrieť sa na prístroj, ten sa zväčší. To je fajn, pretože vďaka tomu lepšie vidíte a riadite jeho displej. Celkovo však jeho umiestnenie nepôsobí, akoby ste mali Pip-Boy na zápästí kam patrí, ale na pästi držiacej ovládač Vive.

Systém boja na blízko vyvolal najskôr pocitové rozpaky. V tomto prípade sa vám zobrazia virtuálne ruky so zápästiami. Sú však neprirodzene otočené smerom nadol. Na začiatku hry si tento spôsob vyskúšate na zmutovaných šváboch, ktoré treba umlátiť. Tu dávame tvorcom plusový bod, keďže spracovanie je realistické. Na to, aby ste švába na podlahe mohli virtuálnou rukou zasiahnuť, sa musíte patrične reálne zohnúť. Nestačí len mávať

rukami, ale ho musíte pomerne presne zasiahnuť, čo dáva hre silný nádych reality.

Na dušu hráča zapôsobia aj aspekty, ktoré pri bežnom hraní veľmi nevnímame. Napríklad moment, keď na vás hľadá váš verný nemecký ovčiak Dogmeat, alebo keď sa rozprávate s postavami, to sú tie chvíle, kedy sa cítite byť skutočnou súčasťou prostredia a deja.

Stáť či sedieť?

Dostávame sa k tomu, či si môžete Fallout 4 VR zahrať posediačky, alebo musíte stáť. Odpoveď je jednoduchá – môžete si vybrať. Možné je oboje. Pokojne hrajte sediac na stoličke a všetko zvládnete. Len s vašou výškou môže byť problém. Občas si budete pripadať ako trpaslík. Na postavy, s ktorými budete hovoriť, sa budete niekedy dívať nahor a ony na vás ako na dieťa. Inokedy je to v poriadku a napriek tomu, že sedíte, ste vo výške pohľadu ostatných osôb. V podstate ide o detail a hráči, ktorí nie sú veľmi vo forme, alebo trpia hendikepmi túto možnosť isto ocenia.

Pri hraní postojáčky je to o dosť prijateľnejšie. Na prostredie aj osoby sa dívate približne z rovnakej výšky, ako keď sa v reále dívate na ľudí. Predpokladali sme, že tvorcovia systém prepracovali tak, abybral do úvahy vašu skutočnú výšku. To pre senzory HTC Vive nie je problém. Napriek tomu sme sa nemohli ubrániť dojmu, že sme asi tak o 10-15 nižší, ako v reále. Na úpravu tohto efektu existujú mody, no my sme nechceli hru nijako upravovať, aby sme vám sprostredkovali autentický pohľad.

V ranom štádiu deja sa dostanete k energozbroji. Ako možno viete, je to nepovinný prvok, no je možné odohrať



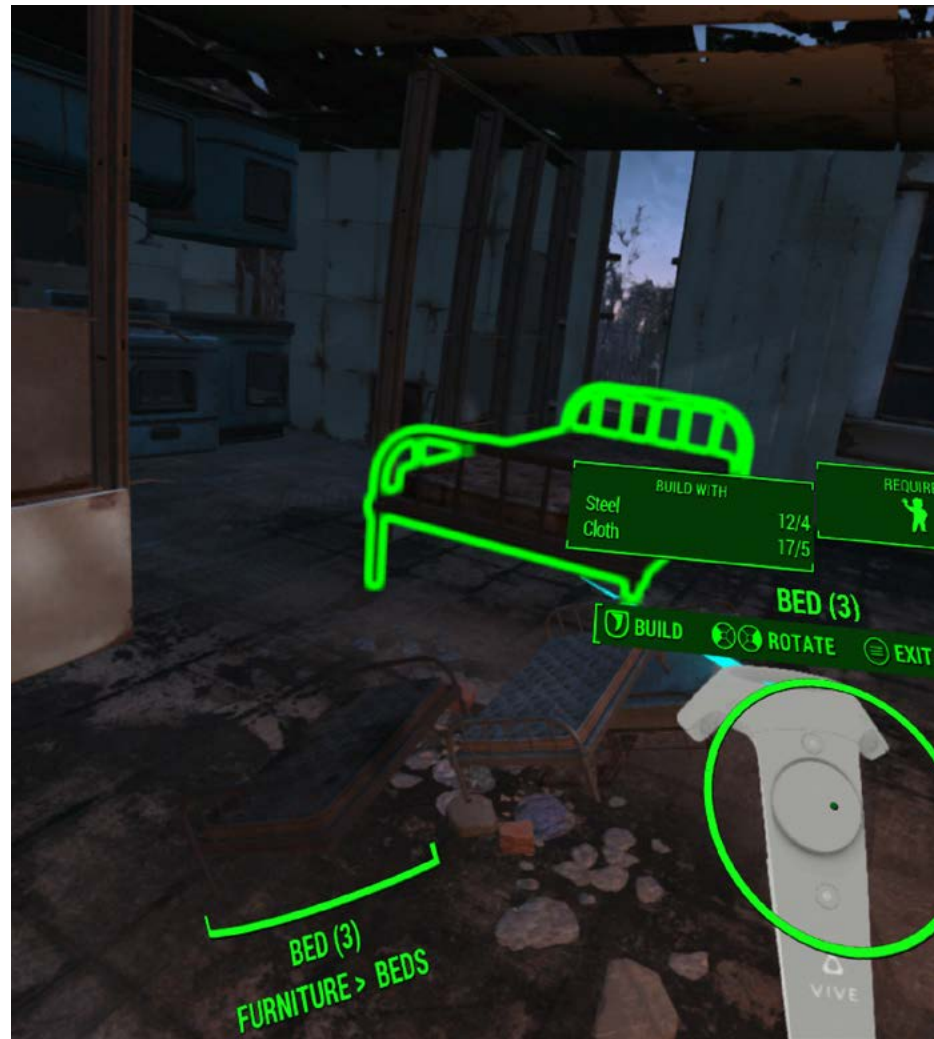
hru celú chodiť v tomto kovovom exoskelete. Spomíname to hlavne preto, že sa nám páči, ako spracovali tvorcovia prechod do VR. Ovládacie a informačné prvky energozbroje vidíte v dolnej časti približne vo výške svojej brady. Pri pohybe hlavou sa adekvátne pohybujú, takže máte skutočne pocit, že je vaša hlava v helme.

V skutočnosti sa okrem reálneho zohnutia môžete v F4VR zohnúť aj herne. Škoda, že to nefunguje automaticky. Ide totiž o taktický prvok. Pri pohybe s prikrčenou postavou spôsobujete menej hluku a môžete sa k nepriateľom nenápadne priblížiť. Takisto sa v prikrčenom režime dozvedáte, či vám hrozí nebezpečenstvo, alebo o vás okolie nevie. Vo VR musíte tieto režimy ručne prepínať tlačidlom na ovládači.

Systém boja a grafika vo Fallout 4 VR

Možno vám to všetko znie, ako keby sa nám hra nepáčila. Opak je pravdou. Všetky tieto drobnosti sú spôsobené prechodom klasickej hry do prostredia virtuálnej reality a práve pocit vlastnej prítomnosti vo Wastelande nám všetky drobné negatíva dobre vyvažuje. K úplnej pravdivosti tohto tvrdenia však musí byť dobre zvládnutý aj systém boja. V podstate je, v prostredí VR však môžete oželiť režim VATS, ak ste dobrí v streľbe v reálnom čase. Postrieľat napríklad útočiacu bandu bez spomalenia času je super. Realistickejšie to už nejde. Režim VATS tu má jednu chybičku. Aktivujete ho tlačidlom, čas sa spomalí a mierením zbraňou meníte zvýraznenú časť tela, do ktorej chcete nepriateľa následne zasiahnuť. Tu sa odzrkadlí – možno trochu prekvapivo – výkonnosť vášho PC.

Kvalita grafiky totiž automaticky zodpovedá hlavne výkonu vašej grafickej karty. Autori odporúčajú minimálne GTX1070ku, alebo jej alternatívu. No keďže je v súčasnosti veľmi populárna GTX1060, testovali sme na stroji s jej 6GB variantom. Grafika je oproti normálnemu F4 rozmazaná, čo je pochopiteľné. V boji to však prináša nevýhodu hlavne v režime VATS, keď je od vás nepriateľ ďalej a vy poriadne nevidíte, na ktorú časť tela mu vlastne mierite. Hlavne v počiatočných hrách s tým je problém, keď vaša postava ešte nevie presne strieľať. My sme si to vykompenzovali priamou streľbou, ktorá je aj tak oveľa reálnejšia. Odporúčame však poslúchnuť minimálne požiadavky a ak



máte kartu slabšiu ako 1070ku, počítajte so spomenutým efektom. Má to vplyv tiež na možnosť dohliadnuť do väčšej dialky.

Budovateľská časť

Nebudeme vám klamať, patríme k hráčom, ktorí tento prvok v hre prešli s veľkým opovrhnutím. Síce sme si to vyskúšali, no Fallout nie je Sims ... Pche! No o to väčšie bolo prekvapenie, že vo VR je to akosi o dosť zábavnejšie. Lepšie spracované ovládanie budovateľského režimu spôsobí, že si budete vybavovanie budov nábytkom, stavanie konštrukcií, recyklovanie haraburdia či tvorbu záhrad s ovocím celkom užívať. Je to vec vkusu, no nám sa systém páčil aj vďaka dobrému rozvrhnutiu ovládacích prvkov na oba ovládače Vive.

Verdikt Fallout 4 VR

Takto to teda je, bez príkras a prehánania. Známe motto „War. War never changes“. dostalo trochu na frak,

keďže VR je úplne zásadná zmena vo vašej osobnej vojne proti Wastelandu. Hra má niekolo nevýhod vyplývajúcich z prechodu z 3D do VR a nájdú sa aj bugy. Pre fanúšika sú to však detaily, ktoré je ochotný tvorcom odpustiť len pre ten pocit. Atmosféra Falloutu vás obklopí z každej strany a vy ste konečne naozaj tam. Vo Wastelande, v hre. Doslova ste súčasťou prostredia a keď stojíte zoči-voči nepriateľovi, skutočne na neho musíte svojou skutočnou rukou dobre namieriť, aby ste ho trafili. Podľa nás je v tomto pociť budúcnosť gamingu.

Technológia musí ešte prekonať viacero prekážok, no cieľ tejto cesty stojí za to. Nám spôsobil bundle HTC Vive a Fallout 4 VR na Sviatky veľmi radost'. A najlepšie je, že výkon potrebný na jeho prevádzkovanie vám dá aj ultraľahký, tichý a tenký (18mm) herný notebook s technológiou Max-Q od NVIDIE. Takže si v podstate môžete zbrať notebook, HTC Vive a F4VR si užijete kdekoli, a aj u babky či na chate.

Peter Vnuk

Star Wars: Battlefront 2

PREMÁRNENÁ ŠANCA

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS/TPS akcia
Výrobca: EA DICE
Zapožíčať: EA

PLUSY A MÍNUSY:

+ vizuál
+ je to Star Wars

- trápna a krátka kampaň
- loot boxy
- jednoducho nuda

Pri Electronic Arts to už raz tak býva. Mohli by sme predpokladať, že taký obrovský gigant, akým táto spoločnosť je, vskutku dokáže priniesť hráčom pomerne slušné tituly, predovšetkým, ak ide o silné značky. A tou je práve ikonický Star Wars. Po prvom nástrele v podobe hry Star Wars: Battlefront sa nám po dvoch rokoch núka pokračovanie. Pod'me sa teda pozrieť, čo nás tentoraz čaká.

Všetci iste viete, že hlavný rozdiel oproti prvému Battlefrontu predstavuje príbehová kampaň. V pôvodnom titule z roku 2015 úplne chýbala, keďže hra sa zamerala predovšetkým na multiplayer. A pretože poriadny príbeh z univerza Star Wars sme tu nemali už od roku 2010, je jasné, že očakávania hráčov a predovšetkým fanúšikov Hviezdnych vojen, sú vždy obrovské.

Sľubný začiatok

Vývojári to teda nemali vôbec jednoduché, pretože uspokojiť priania hráčov bažiacich po intergalaktických bojoch, určite nie je jednoduché. Na druhej strane sú však práve títo hráči vďaka prakticky za čokoľvek, čo sa týka tohto univerza. A v tomto bode musím hneď zdôrazniť, že pri ňom vývojári prepadli na plnej

čiare, za čo môžu viaceré faktory, ktoré si postupne rozoberieme.

Idete predovšetkým o spomínanú kampaň. Tá zobrazuje udalosti, ktoré nasledovali po zničení druhej Hviezdy smrti. V hre sa vžijete do role veliteľky Iden Versio, ktorá

vedie údernú jednotku Inferno Squad. Už v tomto momente hra stráca zo svojho čara, pretože počas celej doby som sa s hlavnou predstaviteľkou akosi nevedel stotožniť. Niežeby mi bola nesympatická, no jednoducho pôsobí chladným, ba až nudným dojmom.

Úvodná misia kampane mapuje Idenin útek z rebelskej lode. Po niekoľkých sekundách si osvojíte



ste čakali nejaký zvrat alebo čo i len jednoduchú zápletku, odídete s dlhým nosom. Do príbehu vás nevtiahnu ani samotné postavy. Už len Iden mi v ňom od začiatku vôbec nesedela a nepomáhajú mu ani ostatné postavy.

Zdá sa, že aj autori si boli toho vedomí, a tak sa snažili do príbehu zakomponovať aj ikonické postavy v podobe Hana Sola a Lukea Skywalkera. No, ak mám byť úprimný, ani toto im vôbec nevyšlo. Je to celé vystavané len ako tréning na hlavnú časť hry, ktorou je nepochybne multiplayer – aspoň podľa autorov.

Príbehové misie sú navzájom prepletené akoby náhodne a dialógy v rozhovoroch či prestrihových scénach sú sterilné a miestami jednoducho nedávajú zmysel. Akési citové prepojenie Iden s jej otcom, admirálom Versiom, nefunguje a podobne nefunguje ani „neuveriteľné“ priateľstvo Iden s Leiou Organou.



Priamočiary príbeh

Príbeh je taký pospľietaný, že sa v ňom nevyznajú asi ani tí najvernejší fanúšikovia Star Wars. Pokiaľ by

ovládanie a s pomocou svojho spoločníka v podobe malého droida začínate púť kampaňou. Táto prvá misia je však aj napriek nemastnej a neslanej Iden asi najzaujímavejšou časťou v kampani.

Rôznorodé prvky v hrateľnosti, ako napríklad infiltrácie či stealth možnosti droida a Iden, v sebe ukrývajú nádej na dobrú hru. Nádej však postupne zoslabne, vyprchá a vy sa len veziete rýchlikom smerujúcim do záhuby.



HODNOTENIE:





bežnej zostave s procesorom Intel Core i5-4460, 16GB pamäťou RAM a s grafickou kartou GTX 1060 (6GB) sa hra hýbala na vysokých detailoch pri rozlíšení 1080p úplne v pohode aj keď v miestach checkpointu sa dost' zatrhávala. Rád by som však podotkol, že tieto checkpointy sú otravné, keďže v samotných misiách nie sú dostatočne časté a niekedy vám vaša smrť spôsobí návrat do hry aj o niekoľko desiatok minút späť.

Celú túto maškarádu v podobe príbehovej kampane podtrháva aj jej samotná dĺžka. S prstom v nose ju odklepete asi za 5 hodín, čo určite nie je veľa. Navyše, ak si predstavím, že na poriadnu príbehovú kampaň zo sveta Star Wars čakáme už dlhé roky, je to jednoducho škoda.

Hra pre viacerých hráčov

Keďže je zjavné, že vývojári presmerovali všetky svoje sily niekam inam, predpokladal by som, že to aspoň s multiplayerom bude o niečo ružovejšie. Povedzme, že áno, no aj tu nájdeme jedno veľké ALE. Predstavujú ho predovšetkým lootboxy a verte mi, že prakticky v celej hre sú navzájom

Niečo pozitívne...

Napriek tomu by toto pokračovanie nemuselo byť až také zlé. Čo sa týka dizajnu, ide o slušne odvedenú prácu. Aj keď je to čisto o akcii v koridore (ktorý je navyše ohraničený prostým upozornením, a to vás svojím odpočítavaním núti vrátiť sa „späť do akcie“), predsa len ho môžeme označiť ako pastvu pre oči. Prinajmenšom, ak ide o boje vo vesmírnych stíhačkách. Navštívite známe lokality a teda nebude

chýbať Naboo a Endor, ktorý vás okúzli svojou zeleňou. Technická stránka je teda funkčná a niet sa prečo čudovať. Hru poháňa engine Frostbite a jeho kvalitu nemusíme spomínať. Na úplne



kompletne poprepávané a priam kričí do očí, že ide prostě o pay2win. Zhodnot' me však najskôr hru pre viacerých hráčov. Ponuka módov je oproti prvému dielu trochu osekaná, no výslovne to neprekáža. K dispozícii dostávame to najhranejšie a najpodstatnejšie. Ponuka piatich módov by tak mala chute hráčov uspokojiť.

Autori recyklujú predovšetkým tri známe módy a tešiť sa môžete teda na Blast – čo je vlastne Team Deathmatch, Galactic Assault a Heroes vs. Villains. K nim sa pridávajú dva úplne nové módy a to Assault a Strike či Starfighter.

Určite by som vyzdvihol predovšetkým mód Starfighter, ktorý je vlastne podobný ako Galactic Assault, no s tým rozdielom, že sa neodohráva na planétach, ale priamo vo vesmíre.

Prím hrajú vesmírne stíhacie mašiny a ich prestrelky. Takže si napríklad vyskúšate, aké to je Tie Fighterom zničiť X-Winger. Druhý menovaný mód Assault a Strike zasa vsádza skôr na taktiku, pričom musíte plniť zadané úlohy v dvoch osemčlenných tímoch.

Slušný obsah

Čo sa týka variability máp, určite budete spokojní. Navyše, pri väčšine planét je k dispozícii hneď niekoľko variantných máp v závislosti od zvoleného multiplayerového módu.

Samotné súboje sa odohrávajú na jedenástich planétach, pričom si vyskúšate boje na tých nových, ale aj na starých známych. Môžete sa teda tešiť na návštevu Enderoru či Hotu. Medzi



nové zasa patrí napríklad základňa Starkiller alebo Naboo a určite by som nemal zabudnúť na rozsiahlu džungľu Kashyyyku.

Najväčšie zlo

A teraz sa dostávame k najväčšiemu zlu, ktorým je nepochybne zameranosť hry na mikrotransakcie. Celkom určite ste postrehli to haló, ktoré spustilo lavínu nespokojne volajúcich hráčov.

Je zjavné, že hra bola nadizajnovaná tak, aby z hráčov vytiahla čo najviac peňazí, pretože všetko sa v nej krúti okolo neslávne známych loot boxov.

Za zarobené kredity môžete postupne získavať špeciálne debničky, ktoré neobsahujú len nejaké kozmetické drobnosti, ale rovno aj kartičky so špeciálnymi schopnosťami. A práve tie zásadne vylepšujú vaše postavy.

Získate tak silu či odolnosť, čiže je zjavné, že čím viac kartičiek máte, tým lepšie na tom ste. Pokiaľ by ste tento postupný progres chceli realizovať len zo zarobených kreditov, verte mi, že pri tom utopíte neskutočné množstvo času.

Pôvodne bol možný nákup za reálne peniaze, ale po ostrej kritike vývojári cúvli – aspoň nateraz. Ako sa to odrazí v celej hre v budúcnosti, je otázne a rovnako je otázne, do akej miery sa táto skutočnosť stane pravdou. Časom sa môže všetko vrátiť do pôvodných kolíaj a či sa vám to páči alebo nie, je to jednoducho pay2win.

Záver

Star Wars: Battlefront 2 nie je vyslovene zlá hra, no jej príchod medzi hráčov nebol práve najšťastnejší. Nezachraňuje ju ani rozšírenie v podobe príbehovej kampane, pretože v druhom pokračovaní zohráva len malú rolu, ktorá je navyše nevýrazná.

O niečo lepší multiplayer zasa totálne ničia loot boxy. Nie som ich zástanca a vnímam ich ako zlo. Ak ste skutočným fanúšikom Star Wars univerza, pridajte si jednu hviezdičku navyše. Inak by som od nej dal radšej ruky preč.

Ján Schneider



Seven: The Days Long Gone

OD FANTASY PRÍŠER K
CYBERPUNKOVÝM ZLODEJOM

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: RPG
Výrobca: IMG.N.PRO,
Fool's Theory
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + naplno využité možnosti izometrie
- + živý cyberpunkový svet plný rôznych možností ako vyriešiť úlohy
- + množstvo zaujímavých vedľajších úloh

- technické problémy
- nevyladené a nedostatočne odprezentované kľúčové mechaniky hry
- kamera občas veľmi neprijemná hráčom život



HODNOTENIE:



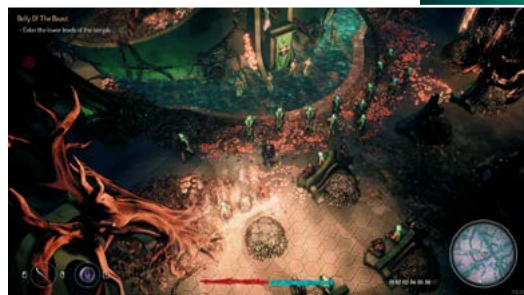
Tím štúdia IMG.N.PRO v spolupráci s vývojármi z Fool's Theory, ktorých vedie Jakub Rokosz, bývalý senior dizajnér Zaklínača 3, nám priniesol nové cyberpunkové dobrodružstvo. I keď hra na prvý pohľad pripomína Diablo, vďaka podobnostiam tu nenájdete. Seven: The Days Long Gone má viac než s akčnými RPG spoločné črty s hrami ako Thief, Planescape, Shadowrun, Skyrim alebo samotný Zaklínač.

Ľudia sa dostali na technologický vrchol a prosperovali. Teda aspoň do chvíľ, kedy sa pohádali s tajomnými Démonmi a začala dlhoročná vojna. Ľudia, ktorí mali na jej konci rozum, zbalili svoje veci a opustili planétu. Zem, pokrytá troskami civilizácie, ostala voľná pre primitívne kmene a na tých pár Démonov, ktorí vojnu prežili, každý zabudol.

Z trosiek povstáva nová ríša

Drugun, kedysi obyčajný člen putovného kmeňa, získal moc a poznatky mŕtvych predkov. Spôsob, akým sa mu to podarilo, je opísaný v legendách, ktoré z neho urobili novodobého boha ľuďí.

Drugun sa nedržel na uzde a vďaka svojej moci a nasledovateľom vybudoval naprieč celým svetom Vetrallskú ríšu, ktorej je on jediným a absolútnym vodcom.

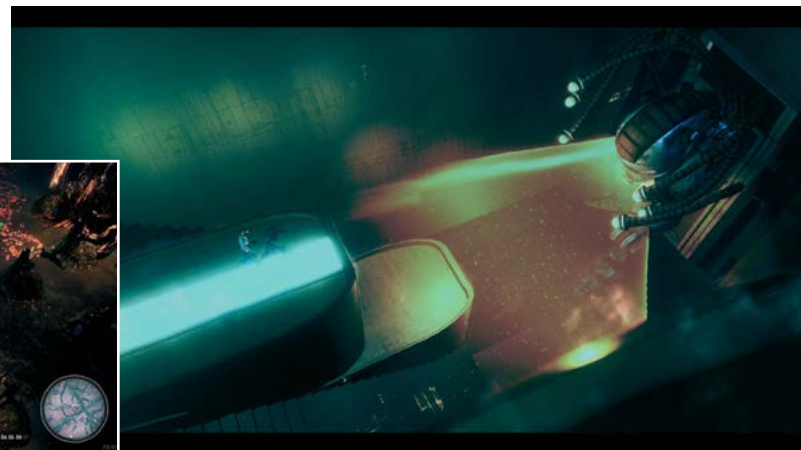


Tento nový svet je ale postavený na špine a troskách a tak niet divu, že tá špina v ňom pretrváva.

To koniec koncov vidí aj sám hráč v úvodných minútach hry, keď sa stáva svedkom verejnej popravy kacírov, ktorí sa rozhodli

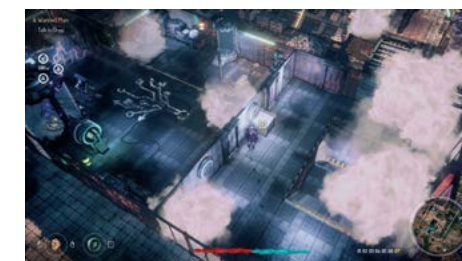
protirečiť cisárovi. Klin sa klinom vybíja a hráč preberá kontrolu nad drsným zlodejom Terielom.

Jemu súčasný stav spoločnosti vyhovuje, aspoň si môže ľahko a rýchlo zarobiť. Takisto si nedáva servítku pred ústa, reaguje na veci



priamo a občas si aj zanaďáva. Špinavý hrdina pre špinavý svet. Teriel ale nemá v živote veľa šťastia. Pár vecí nejde podľa plánu a ocitá sa na väzenskom ostrove Peh. Aby toho nebolo málo, dostáva

sa do spojenia s démonom Artanakom. Obaja si vymenia pár rozohnených slov a Teriel veľmi rýchlo zistí, že ak chce ešte niekedy žiť slobodne, musí pre cisára Druguna odvieť špinavú robotu.

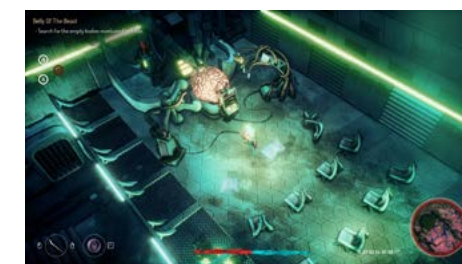


Otvorený svet plný možností

Peh je miesto, kde sa odohráva väčšina hry. Od močiarov, väzenských ciel a pracovných táborov až po vyspelé mesto a chrámy Biomancerov, hráč preskúma na svojej ceste každý kút ostrova.



Na prvý pohľad je mapa Pehu veľká. I keď vzbudzuje pocit, že ciele úloh sú až absurdne vzdialené, hráč zistí, že prebehnúť po ceste z bodu A do bodu B netrvá dlho. Čo dodáva svetu na veľkosti nie je vzdialenosť farmy od mesta, ale fakt, že v rámci izometrie sa autori vyhrali s každým detailom a hre dodali hĺbku v podobe možnosti behať nielen po zemskom povrchu, ale aj liezť po budovách a skalách, skákať z budovy na



budovu a zakrádať sa každým kútom. Hra tým nadobúda vertikálne rozmery v rozsahu, ktorý hľadám ani nebol v izometrických hrách doteraz dosiahnutý. Minimálne nie v takej kvalite, čo sa týka obsahu a grafického spracovania.

Pre tento štýl hry sa autori rozhodli upustiť od realizmu a zvolili cel-shading, ktorý sa najviac približuje tomu, čo priniesla séria Borderlands. Akurát farebná schéma je pochmúrnejšia a farby sú studené. Napriek tomu, že je použitá izometrická kamera, na detailoch si dali grafici záležať.



Hráč si môže kedykoľvek kameru priblížiť a preskúmať detaily miest, ktorými putuje. Niekedy to je nevyhnutné pre nájdenie tajných chodieb alebo pokladov. Veľký otvorený svet, i keď spracovaný inovatívne, by ale nedokázal pobaviť bez obsahu.

Z pohľadu hrateľnosti kombinuje Seven: The Days Long Gone viacero rôznych štýlov. V prvom rade ide o rozsiahle RPG, ktoré svojou voľnosťou pripomína tie najpopulárnejšie tituly žánru. Hneď v úvodnej zóne dostáva hráč niekoľko úloh, ktoré majú viacero rôznych ciest k ich splneniu.

Napríklad pre opravu stanice na výrobu predmetov treba doniesť obchodníkovi zopár predmetov. Je možné ich nakúpiť či nájsť v divočine, tí šikovní ich prípadne môžu ukradnúť okolitým obchodníkom. Ďalšia úloha chce po Terielovi, aby pomohol skupine zlodějov.

Je na hráčovi, či zlodějov zneškodní na mieste, alebo sa im rozhodne pomôcť. Následne je potrebné vlámať sa do stráženej oblasti a tu má hráč voľbu buď sa presekať cez nepriateľov, alebo sa zakrádať v tieňoch. Môžete aj ukradnúť brnenie strážam a pokojne sa prechádzať



po kamerami sledovaných oblastiach. Celý Peh navyše žije vlastným životom a reaguje na Terielove skutky a plnením úloh hráč niekedy veľmi výrazne ovplyvní fungovanie spoločnosti. Ak vás obyvatelia uvidia kradnúť, začnú panikáriť a zavolajú strážu. Kriminálnikom ale nebude vadit', ak sa s niekým začnete mlátiť, pokiaľ to nie je niekto z ich cechov.

V hre je možné okradnúť a zabiť takmer každého okrem zopár hlavných NPC. Pre chamtivých zlodějov to ale nie je vždy správna voľba. Obyvatelia ostrova sa totiž často môžu rozprávať o tajomstvách alebo udalostiach, o ktorých by sa hráč inak nedozvedel a tak sa občas vyplatí iba tak sa poprechádzať po ulici a sledovať, kto čo robí. Hlavná dejová línia obsahuje ani nie tucet úloh, no tých vedľajších je v hre niekoľko desiatok hodín zábavy. Vedľajšie úlohy navyše nie sú iba typu chodiť do lesa a zabiť tri prasatá. Sú často rozsiahle a



môžeme poznať z Assassin's Creed, tu ale nepôsobí rušivo a v izometrickom svete dáva zaujímavý spôsob, ako prekonať, často nelegálne, mnohé prekážky.

Samotný fyzický postup ostrovom je mierne komplikovaný a hráčovi dáva pocit, akoby postupoval úrovňami. Peh je rozdelený viacerých zón. Každá je špecifická tým, čo hráčovi ponúkne. Väčšina prvých zón obsahuje úlohy, ktoré sa viažu iba na jej oblasť, no neskôr bude hráč nútený putovať krížom-krážom cez celý ostrov. Postup medzi nimi ale nie je jednoduchý. Každá zóna má svoje číslo a prechod medzi nimi strážia Technomágovia, policajná zložka ríše. Ale aj tu je na hráčovi, ako si s touto prekážkou poradí. Jedna možnosť je kúpiť si víza do ostatných zón. Ďalšími je zakrádať sa nestráženými časťami mapy alebo si víza okopírovať od zneškodnených obyvateľov.

Napriek tomu, že je hra primárne zameraná na zakrádanie sa, nechýba tu prepracovaný systém vlastností a schopností, ktoré môže hráč v boji používať. Na výber má mnoho častí brnení a zbraní. Brnenie ovplyvňuje rýchlosť a množstvo zranenia, ktoré Teriel znesie. Zbrane dávajú rôzne možnosti, ako sa



vyšporiadať s nepriateľmi. Máme tu obvyčajné meče, sekery, oštepky a kuše, no aj technológiu a mágiu posilnené strelné zbrane, prípadne elektrické tyče.

Každá zbraň ponúka trochu iný štýl boja a preto je dobré vyskúšať si všetko. Mne napríklad pripadali sekery a dýky nudné, a tak som sa konfrontácii nepriateľov vyhýbal. No v momente, keď som do rúk dostal poriadny meč, sa môj pohľad na otvorené súboje s nepriateľmi radikálne zmenil.

Teriel by ale nebol zloděj bez poriadneho vybavenia, a preto má hráč k dispozícii aj pasce na odľákvanie alebo zranenie nepriateľov, oslepujúce granáty, dymovnice a iné šikovné nástroje. Niekedy sa ale tieto dva systémy súbojov a zakrádania sa medzi sebou bijú. Hráč môže stratiť motiváciu zakrádať sa, keď vie zneškodniť nepriateľov jedným úderom. Naopak tí, ktorí sa radi zakrádajú, sa môžu ocitnúť



neprípravení v situácii, keď musia zložiť niekoľko silných protivníkov naraz, čo môže byť až nemožné.

Zakrádanie sa môže znepriemniť ovládanie Teriela. Niekedy stačí naozaj málo k tomu, aby zloděj spadol z okraja budovy alebo zašiel za roh viac, než mal hráč v pláne. Niekedy totiž ovládanie pôsobí oneskorene, čo v hre, kde presnosti naozaj záleží, nepoteší.

Samotná izometria pri tom zohráva rolu. Ak ste v budove alebo sa nad vami v prírode nachádzajú objekty, kvôli kamere ich často nie je vidieť. Neraz sa mi stalo, že som sa snažil ujsť nepriateľom a nebol som schopný preskočiť medzi krabicami preto, že nado mnou bola neviditeľná stena. Kvôli tomu hráč nevie, čo ho čaká a stačí jeden zlý krok a strážu Teriel má na krku strážu z celej oblasti.

Technológia nie vždy funguje podľa predstáv

V rámci schopností hráč zbiera po ostrove čipy, ktoré môže použiť na zdokonaľovanie sa. Niektoré zrýchľujú pohyb, dovolujú niest viac výbavy,



uľahčujú hackovanie a odomkykanie zámkov, iné dovol'ujú stať sa neviditeľným alebo použiť mágiu v boji na zranenie nepriateľ'ov. Takýmto čipmi je možné vylepšiť si aj zbrane a brnenie, je nutné si ich ale vytvoriť vo výrobných staniciach.

Tu sa ale začíname dostávať k negatívnym stránkam hry. Na papieri to totiž všetko znie skvelo, no nie vždy to dobre fungovalo aj priamo v hre. V rámci RPG prvkov má hráč obmedzený inventár. Keď prekročíte hranicu nosnosti, postava zlođeja sa značne spomalí, až nakoniec nebude schopná pohybu. To by ani tak nebol problém, ale zbrane a časti zbroje majú veľkú váhu. Ak chcete mať jednoducho po ruke možnosť prezliecť sa do obleku Biomancerov, Technomágov alebo nejakej inej skupiny, neostane vám veľa miesta na pasce a liečivé predmety. Navyše 90% predmetov, ktoré v divočine nájdete, je označených ako odpad. Ten sa dá dobre predat' alebo rozmontovať na materiály, no znova, je ťažké nazbierať si veľa predmetov, ak sa nechcete hodinu prechádzať hore dole medzi miestom s truhlicami a výrobnou stanicou.

Ďalším problémom vie byť správanie sa nepriateľ'ských NPC. Aj keď na sebe



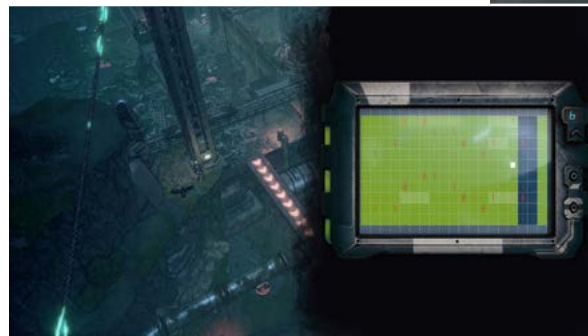
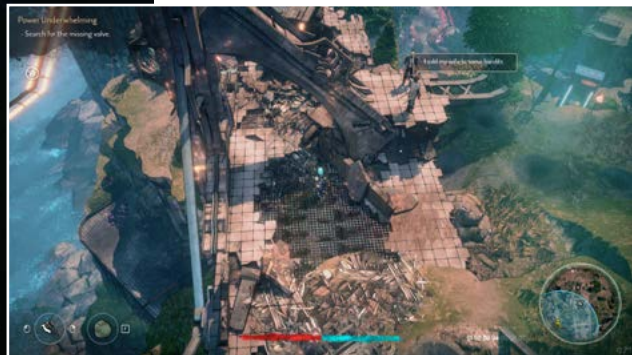
budete mať kostým Technomágov, ak sa im postavíte pod nos, môžu vás odhaliť. To je super, ale problém je, že keď máte tento kostým mimo zakázaných oblastí, teda je nepotrebný, stráže sa po vás rozbehnú bez zaváhania. Teda vzniká nutnosť neustále si meniť časti zbroje a mať ich pri sebe k dispozícii viac. Ďalšou nepríjemnosťou boli banditi, ktorí na mňa občas vyskočili aj v meste.

A keď vás začnú mlátiť uprostred námestia plného neutrálnych NPC a vy máte batoh plný kameňov, že ste radi, že sa vôbec hýbete, nie je to veľmi zábavné. Samozrejme, ako pri každej hre, aj tu sa treba naučiť jej pravidlá a keď raz dostanete do krvi, čo si môžete pri strážach dovoliť a ako sa správajú nepriatelia, tieto problémy takmer úplne zaniknú. No v úvode môžu spôsobiť veľa nepríjemností a odradiť hráčov. Dva najväčšie problémy hry sú ale iného charakteru. Jedným je odkomunikovanie

herných mechaník, teda pravidiel hry, hráčovi a druhým sú technické problémy.

Seven: The Days Long Gone patrí k rade hier, ktoré hráča nevedú za ruku. Hoci menu obsahuje záložku Výuka s popisom základných vecí, veľa sa toho hráč nedozvie. Mnohí to privítajú ako dodatočnú výzvu, no občas hra zabudne odkomunikovať dôležité veci. Napríklad to, že je možné priblížiť sa k nepriateľ'om zozadu a zabodnúť ich zbraňou. Alebo to, že je možné ich iba omráčiť, ak si namiesto zbrane zvolíte súboj päsťami.

Veľa vecí sa tak človek dozvie z tipov, ktoré sa zobrazujú, keď sa hra načítava, alebo z vlastných skúseností. Nepríjemné je aj to aj v prípade, keď niekto ko hodín preskúmate ostrov a zbierate čipy a rôzne vylepšenia a až potom zistíte, že ich nemôžete použiť, až kým nepostúpíte v hlavnej dejovej línii. To mierne odrádza zvedavých hráčov od prieskumu ostrova, čo je škoda. Naozaj sa dá ísť takmer všade a je zábavné hľadať rôzne cesty, ako sa dostať na požadované miesto. Niekedy sa ale kvôli tomu hráč dostane po hodinovom trápení na dané miesto skôr, než by mal byť. Zistí, že tam nič nie je, až



kým ho na dané miesto znova nepošle vedľajšia úloha o niekoľko hodín neskôr.

Technické problémy hry sú kapitola sama o sebe. Niekol'kokrát mi hra spadla so správou „Fatal Crash“, no ak by to bola jediná chyba, na ktorú som pri hraní natrafil, bol by som šťastný. FPS nebolo vždy stabilné a aj napriek dobrému hardvéru bol občas zážitok zo stabilnej hry snom.

Problémami boli aj NPC, ktoré sa zasekávali v stenách a niekedy tak nebolo možné ukončiť hernú úlohu alebo získať potrebné predmety z mŕtvoly, prípadne ma nepriatelia zranili a zabili úderom cez stenu. Plánovanie veľa mi kazí aj fakt, že keď si načítate hru, pozície nepriateľ'ov



budú iné než boli pri jej uložení. Občas mi mali prísť na pomoc posily, no zasekli sa v transportéri. Videl som, ako v ňom bežia, no dvere boli

zatvorené a tak som bol proti nepriateľ'om sám. Alebo som zabil veľkého nepriateľa, no aktuálna úloha sa mi neukončila. Musel som preskúmať každý kút oblasti, kým som nenašiel všetky zápisky, ktoré ma mali k nepriateľ'ovi naviesť a až potom som musel ísť na miesto, kde som ho zabil, aby sa úloha skončila. Problémom je aj craftenie, systém vytvárania predmetov.

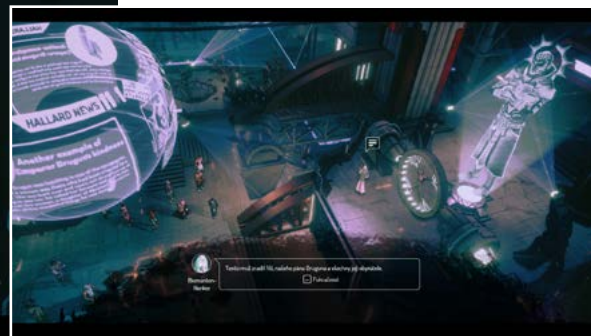
Všetky materiály sú označené ako smeti a tak človek nevie, čo môže bezpečne predat' a čo si má odložiť. Pri takto triedenom inventári by totiž hráč čakal osobitnú záložku pre materiály, no taká v hre, bohužiaľ, nie je. Pozitívna je ale komunikácia zo strany vývojárov. Reagujú na podnety v Steam diskusiách a titul už od vydania dostal 6 aktualizácií, ktoré

niektoré zo spomenutých problémov stihli vyriešiť. Napríklad problémy, ktoré tu spomínam, som aj sám odkomunikoval na Steame a dostal som od autorov pozitívnu odpoveď. O niekoľko dní na to hra dostala aktualizáciu a bol vylepšený prístup k materiálom vo výrobných staniciach a takisto je lepšie znázornené, kedy môžete nepriateľ'ov prebodnúť od chrbta.

Zhrnutie

Postapokalyptický cyberpunkový svet kombinuje vlastnosti viacerých žánrov a prináša nám zaujímavé izometrické RPG. Ostrov Peh má vlastný život a dáva hráčovi veľa možností, ako si užiť jeho tajomstvá. Hra spracúva témy, ktoré sme mohli vidieť tento rok aj v iných postapo AAA hrách, no mixuje ich s jedinečnou hrateľnosťou a zobrazením sveta. Problémom ostávajú technické stránky hry a zopár neodladených mechanizmov, ktoré môžu hráčov odradiť skôr, než ich vývojári stihnú opraviť. Ak by sa ale hra nedostala v blízkej budúcnosti do perfektného stavu, aj tak môže slúžiť ako nakopnutie nevyužitého žánru a aj ako základ pre prepracovanejšie a funkčnejšie pokračovanie.

Peter Bagoňa



XBOX ONE X

OBROVSKÝ VÝKON V KOMPAKTNOM BALENÍ

ZÁKLADNÉ INFO:

Dostupná cena: 500€

Viac info:

<https://www.xbox.com/sk-sk/xbox-one-x>

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon a dôraz na vylepšenia titulov
- + dizajn a dôraz na detaily
- + nízka hlučnosť
- + spätná kompatibilita a vylepšenia X360 titulov
- + rýchly disk

- 1TB je v dnešnej dobe fakt málo
- stojan z predchádzajúcej konzoly nie je kompatibilný



Zdá sa, že klasické konzolové generácie sú definitívne za nami. Alebo spoločnosti Sony a Microsoft priznali to, čo viacerí hovorili už pri predstavení Playstation 4 a Xbox One. A to, že tieto mašinky boli poddimenzované vzhľadom na dobu, keď boli vydané. Alebo možno spoločnosti nepočítali s príchodom 4K tak rýchlo, ako sa to napokon udialo. Každopádne, minulý rok prišla odpoveď Sony v podobe Playstation 4 Pro, tento rok sa odvážil Microsoft. A výsledok?

Luxusná krabica, štandardný obsah. A to aj napriek tomu, že v redakcii sa objavila limitovaná, tzv. Project Scorpio edícia.

Nemôžem povedať, že by som bol z obsahu paf. V balení, ktoré veľkosťou nápadne pripomína balenie konzoly Xbox One S, nájdete konzolu, jeden ovládač

s batériami, HDMI kábel, adaptér zopár voucherov pre Xbox Game Pass a Xbox Live Gold a manuály. Nič nečakané a extra zaujímavé.

Ak postavíte minuloročnú revíziu Xbox One S a Xbox One X vedľa seba, až tak veľký rozdiel

nespozorujete. Či je to tým, že Microsoft sa snaží napovedať, že ide o jednu rodinu konzol, alebo sa konečne naučili vyrábať kompaktné konzoly s pekným dizajnom, nie je premetom tohto článku. Podstatným rozdielom je farba, ktorá sa z bielej zmenila



na čiernu. Blu-ray mechanika bola posunutá o trochu nižšie a tlačidlo na vysúvanie diskov bolo posunuté na úplne iné miesto. Spodná časť konzoly bola posunutá trochu viac doprava, a teda nie je symetricky rozložená.

Postavenie konzoly na nábytku teda nepotrebuje stojan, ktorý, mimochodom, nie je kompatibilný so stojanom, ktorý bol dodávaný ku Xbox One S. Škoda, a to hlavne vzhľadom na to, že všetko príslušenstvo, ktoré fungovalo s S-kom, malo fungovať aj s X-kom.

Portovo sa nezmenilo absolútne nič. Ani z hľadiska toho, aké porty máte k dispozícii, a ani z hľadiska rozloženia. K dispozícii je adaptér, HDMI IN, HDMI OUT, SPDIF, dva USB 3.0 porty, gigabitový Ethernet a IR port. Opäť tu nenájdeme port pre Kinect, ktorého sa Microsoft očividne vzdal (a aj keď si viete doobjednať redukciu, tá sa nerozdáva zdarma pre tých, ktorí prechádzajú z pôvodného Xbox One na novú konzolu, ako to bolo pri vydaní S-ka v minulom roku).

Musím skonštatovať, že akokoľvek veľkú zábavu som si užil pri hraní Kinect hier aj v tejto generácii konzol, v dnešnej dobe sa už Kinect dá odporučiť len veľmi, veľmi ťažko. Hry sa totiž už nepripravujú a ovládanie hlasom sa vylepšením dashboardu zmenilo na niečo nepotrebné.

Xbox One X je atraktívna konzola, o tom niet pochýb. Pre mňa je



prekvapujúce, že sa Microsoft odvážil dať taký výkon do takého malého priestoru. No je zrejmé, že sa so všetkými komponentmi vyhrali a ponúkajú presne taký prémiový produkt, ako tvrdia. Výsledkom je kus plastu, v ktorom je 8-jadrový upravený Jaguar procesor od AMD s taktom zvýšeným z 1,75Ghz na 2,3Ghz. Pamäť sa zmenila úplne – z 8GB DDR3 a 32MB špecializovanej ESRAM na plnohodnotných 12GB GDDR5, ktorý nájdete aj v konzolách od Sony (aj keď tam iba vo verzii 8GB).

Najväčšia zmena nastala v grafickom čípe. Tu sa počet výpočtových jednotiek zmenil z 12 na 40 a takty sa zvýšili z 914Mhz na 1172Mhz. Tieto takty dávajú

konzole omieľaný výkon 6TFlops, a tak je tu potenciál na toľko proklamované hranie v 4K. Xbox One X sa štandardne predáva s 1TB úložiskom, ktorý však poskytuje vyššiu rýchlosť ako bežný 5400ot. disk ponúkaný v predchodcoch. A ako je možné, že sa to všetko zmestí do vnútra takej malej krabičky?

Microsoft sa rozhodol pre implementáciu Vapour Chamber riešenia na chladenie systému, čo umožňuje nižšie teploty a teoreticky nižší hluk ventilátora pri vysokom zaťažení. Výsledkom sú príjemné teploty do 70°C aj pri dlhodobom používaní a hlavne veľmi tichý ventilátor, ktorý zahučí iba občas a na krátku chvíľu a potom opäť stíchne.

Za veľkú výhru považujem podporu štandardu HDMI 2.1, ktorý konzolu pripravuje aj do blízkej budúcnosti. Konkrétne ide o podporu FreeSync 2 technológie, ktorá umožní eliminovať stuttering a tearing vo všetkých hrách, ktoré sa síce snažia o dosiahnutie určitého frameratu, no nie vždy sa im to darí.

A kvôli tomu vznikli populárne technológie GSync od Nvidie a FreeSync od AMD, ktoré sa teraz konečne prenesú aj do konzolového sveta. Ovládač je štandardným Xbox ovládačom, aký dostať ku každej Xbox konzole. Podpora Xbox rozhrania, ale aj štandardu Bluetooth, je už samozrejmosťou, rovnako ako aj jemná štruktúra na zadnej strane





úchytov, ktoré zabraňujú šmýkaniu sa. Nič revolučné však nečakajte.

Najpodstatnejšie je to, aká je konzola pri hraní hier a pri bežnom používaní. To však ovplyvňuje niekoľko faktorov. Prvým faktorom je rýchlosť dashboardu a pridané možnosti k výkonu konzoly. Vďaka vyššiemu výkonu, väčšiemu množstvu dostupnej RAM a rýchlejšiemu HDD je používanie dashboardu oveľa promptnejšie.

Microsoft síce pred časom kompletne prekopal dashboard, ktorý bol už tak dostatočne rýchly vzhľadom na počet funkcionalít. V každom prípade je zrýchlenie prínosné a v tomto prípade aj očakávané. Konzola taktiež dostala podporu nahrávania DVR klipov a streamovania v 4K rozlíšení, čo bolo očakávané, keďže sa celý marketing konzoly točil okolo tohto čarovného slovného spojenia.

A hlavne sa dočkáte oveľa rýchlejších nahrávacích časov vo všetkých hrách bez ohľadu na to, či sa autori rozhodli pre podporu konkrétne šití pre Xbox One X, alebo nie. V praxi to napríklad znamená, že presne viete, ktorí hráči majú X konzolu pri hraní Battlefield 1, pretože tí sa vždy pripoja do hry ako prví. Pomôže to hlavne v hrách, ktoré majú neskutočne dlhé nahrávacie časy, ako napríklad GTA V a taktiež to pomôže pri načítavaní 4K textúr v open world hrách.

V hrách sa môžete tešiť na niekoľko druhov vylepšení. Hlavnými sú

priame vylepšenia, v ktorých autori hier pripravili aktualizáciu zvyšujúcu rozlíšenie, pridávajúcu detaily, alebo vylepšujúcu framerate.

Do tejto kategórie by sme mohli zaradiť tituly ako Shadow of War, Rise of the Tomb Raider, Forza Motorsport 7, Gears of War 4 či Halo 5. Tomb Raider a Gearsovia ponúkajú možnosť, či chcete viac detailov a nižšie rozlíšenie, či hru posunúť na 60FPS, alebo preferujete mať hru v plnom 4K rozlíšení.

Toto považujem za príkladný prístup, ako dať hráčovi možnosť pri rozhodovaní sa, či chce vyšší framerate, alebo rozlíšenie. A rozdiel je



obrovský. Najmä keď k tomu pripojíte podporu HDR. Myslím si, že keď raz vyskúšate hru v 4K, späť sa rozhodne nebudete chcieť vracieť. O to viac, keď budete mať, tak ako ja, k dispozícii priame porovnanie oboch verzií.

Čo azda ešte viac prekvapilo, bolo vylepšenie hry Halo 5, ktorej engine je nastavený na držanie 60FPS a rozlíšenie sa počas hrania upravuje tak, aby sa tých 60FPS vždy udržalo. To sa hre na pôvodnej Xbox konzole viac-menej darilo, no vo Warzone móde rozlíšenie klesalo príliš často na príliš nízke hodnoty.

Po aktualizácii je hra v 4K vo všetkých módoch a hre to vdýchlo nový život. Hromada ďalších hier, okrem tých vyššie spomínaných, ponúka rovnaké aktualizácie s podobnými efektmi. A aj keď musím priznať, že v mnohých prípadoch má aj táto výkonná mašina problém udržať alebo dostať sa na plnohodnotné 4K, určite sa jej to darí oveľa lepšie ako jej priamemu konkurentovi.

Z výkonnejšej konzoly však profitujú aj hry, ktoré nemajú priamu aktualizáciu na novú konzolu. Prejavuje sa to v niekoľkých veciach. Hry s implementovaným dynamickým rozlíšením sa vo väčšine prípadov držia na maximálnom možnom rozlíšení.

Na druhej strane hry, ktoré majú fixné rozlíšenie, ale kolísavý framerate, poskytujú takmer vo všetkých prípadoch 30FPS. A zas pri hrách, ktoré sa



snažia o 60FPS, ale veľa im to nejde, dostávajú výkonnostný boost.

No tam to nekončí. Určite sa budete pýtať, či sa upgrade oplatí aj v prípade, že momentálne nevlastníte 4K televízor alebo monitor. Podľa mňa áno. Už len tie výkonnostné vylepšenia za to stoja. No ak konzola zdeteguje 1080p obrazovku, obraz renderuje v čo najvyššom rozlíšení a potom obraz downsampluje pre obrazovku. Výsledkom je oveľa lepší obraz, ako by ste vedeli kedykoľvek dosiahnuť s Xbox One S.

V Microsofte už pred istým časom urobili rozhodnutie, že majitelia konzoly by mali mať prístup k svojim starým hrám z Xbox 360 konzoly. Po novom majú hráči prístup aj k hrám z pôvodnej Xbox konzoly.

Aj v tomto pociťujú majitelia novej konzoly zlepšenie. Hry ako Assassin's Creed, Gears of War 4, Halo 3 či Mirror's Edge dostali priamu aktualizáciu a tá so sebou prináša 4K rozlíšenie týchto starších hier. A okrem toho všetky hry, či už tie z X360, OG Xbox, alebo Xbox One, dostali do vienka vnútené 16x anisotropické filtrovanie zlepšujúce kvalitu textúr v dialke.

Dôraz na detail a používateľskú priateľnosť prezentuje spoločnosť aj v ďalších oblastiach. Jednak v tom, že umožnila majiteľom „predstiahnuť“ si 4K obsah aj do starej Xbox One konzoly, aby boli hry predprípravené na príchod X-ka, a taktiež dali používateľom

Playstation? Určite nie. Microsoftu stále chýba produkcia z first-party štúdií. No pre hranie multiplatformových hier sa Xbox stáva tou najlepšou platformou.

A to nielen vďaka vyššiemu výkonu. Ale skôr vďaka komplexnosti, možnostiam systému a prístupu Microsoftu k spätnej kompatibilite. No obavy sú na mieste. Herný svet môže totiž veľa rýchlo sklznúť k tomu, že sa prestanú pripravovať tzv. 4K vylepšenia, a to v prípade, že vylepšených konzol sa až tak veľa nepredá. Prvotný tlak Microsoftu a Sony na vývojárov a vydavateľov bol skvelý, no otázne je, koľko im to vydrží. Totiž aj Pro a X sú prémiové produkty a očakávať, že sa ich predá viac ako pôvodných verzií, nie je reálne. Alebo áno? V tom prípade sa obávam, že pôvodné verzie konzol upadnú do zabudnutia, čo tiež nepovažujem za ideálne vyústenie situácie. No to je hudba budúcnosti.

Verdikt

Xbox One X je skvelou konzolou, od dizajnu a prevedenia cez výkon a podporu zo strany Microsoftu. Dokonca Microsoft ohľadom podpory konzoly išiel ďalej ako Sony, a preto je X-ko komplexnejším produktom ako PS4 Pro. Produkt, ktorý vylepšuje väčšinu hier – či na 4K obrazovke, alebo na 1080p. Nerobí to síce z Xboxu kráľa generácie, no tí, ktorí sa pre konzolu od Microsoftu rozhodnú, určite chybu nespravila.

Dominik Farkaš



ADATA EMIX H30 + SOLOX F30

Kvalitný zvukový zážitok a praktickosť v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ADATA
Dostupná cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + cena
- + skvelý zvuk
- + moderný dizajn
- + kvalitné prevedenie
- + odnímateľný mikrofón
- + pohodlné aj pri dlhšom používaní
- zvuk sa ozýva aj mimo slúchadiel



Pri mene spoločnosti Adata si väčšina ľudí predstaví USB kľúčce, SSD disky, RAM-ky, alebo iné pamäťovo založené počítačové príslušenstvo. Preto bolo celkom veľké prekvapenie, keď v Adata pod značkou XPG vyvinuli slúchadlá určené pre hráčov aj milovníkov kvalitného zvukového signálu. Headset s názvom EMIX H30, externá zvuková karta a zosilňovač pod spoločným názvom SOLOX F30 aspoň na papieri síľujú toho naozaj veľa.

Väčšina firiem predáva slúchadlá úplne bežne – rovnako, ako aj zosilňovače či zvukové karty.



Už menej rozšírené je ponúkať kompletne riešenie vrátane slúchadiel, zosilňovačov a navyše s bonusom v podobe stojana, na ktorý sa dajú umiestniť slúchadlá aj zosilňovač.

Obal a jeho obsah

Už podľa vzhľadu balenia týchto produktov vidíme, že ide o prémiovejší tovar, ktorý osloví

hlavne náročnejších zákazníkov. Na matnej čiernej krabici je aj občasný náznak červenej farby tak, ako aj na názvoch produktov, ktoré sú v lesklom prevedení. Vyzerá tak naozaj moderne a grafika na prednej strane okamžite prezrádza, na čo sa môžeme tešiť vnútri. Nájdeme tam v naozaj kvalitnom penovom uložení už spomínané slúchadlá, odnímateľný mikrofón, zosilňovač a kovový stojan. Okrem toho sa v



balení nachádza ešte brožúrka, vkusný obal na ochranu slúchadiel pri prenášaní a káble na prepojenie zosilňovača s počítačom.

Prvé dojmy a spracovanie

Ako prvý zaujme kovový stojan, ktorý pôsobí naozaj kvalitne a poteší praktických ľudí, no aj tých, ktorí si viac zakladajú na dizajne. Podľa jeho vrchnej časti by sa mohlo zdať, že na slúchadlách budú ostávať odtlačky a stopy, ale následne som sa presvedčil, že ide o stojan špecificky vyrobený pre tieto slúchadlá, a tak jeho vrchná časť perfektne sedí vo výplni na slúchadlách.

Zosilňovač poteší moderným dizajnom s nádychom praktickosti. Primárne červené podsvietenie sa ku kombinácii striebornej a čiernej naozaj hodí a v spojení so stojanom vytvára zosilňovač oku lahodiaci celok. Slúchadlá sú podobne ladené v kombinácii tmavších farieb a červenej, jediný detail, ktorý mierne kazí dojem modernej kvality, môže byť len označenie modelu EMIX H30 na bokoch. Font vyzerá zastarane a akosi neladí s logom XPG a celkovým vzhľadom produktu.

Slúchadlá a mikrofón

Slúchadlá sú naozaj robustné a hoci neponúkajú manuálne nastavenie výšky, vďaka svojmu univerzálnemu systému s elastickým uchytením a veľmi dobre nastavenou silou bočného stisku sa prispôbia každému. Tiež musíme oceniť naozaj príjemné polstrovanie okolo uší a to, že sa do slúchadiel bez problémov zmestia aj uši tých, ku ktorým bola príroda štedrejšia. O zvuk sa starajú meniče s priemerom 53 milimetrov, čo je už naozaj dost a dokážu tak verne replikovať aj hlbšie tóny. Vo výškach sa ale EMIX H30 stále cítiť pohodlne.

V spojení s virtuálnym 7.1 kanálovým systémom si pri týchto slúchadlách prídu na svoje milovníci hudby aj vášniví hráči, ktorí potrebujú vedieť, kde presne sa nachádzajú ich nepriatelia alebo si chcú vychutnať všetky herné výbuchy, výkriky či soundtrack. Neodporúčam používať ich naplno v kancelárii, nakoľko zvuk zo slúchadiel nie je až tak dobre tlmený a pri hlasnejšej hudbe by ste si mohli s kolegami spraviť aj diskotéku. Veľmi dobre je vymyslený systém odnímateľného mikrofónu. Pri bežnom počúvaní nemusí prekážať, keďže sa dá odložiť a v prípade hrania s kamarátmi



či iného multiplayeru sa jednoducho pripojí. Kvalita zaznamenávaného zvuku je obstojná, hoci sa, samozrejme, nevyrovná štúdiovým mikrofónom.

Pri bežnej konverzácii ale určite postačí. Kábel na slúchadlách je celkom hrubý, opletaný a zakončený pozlátaným konektorom, čo určite zaručí bezproblémovú prevádzku na dlhý čas.

Zosilňovač a zvuková karta v jednom

Hlavnou hviezdou večera ale nie sú iba slúchadlá, hoci tie sa dajú kúpiť aj bez tohto doplnku a sú plne použiteľné samostatne, s počítačom či iným zariadením. O ich plné využitie a prevádzku sa stará zosilňovač SOLOX F30, ktorý okrem naozaj čistého signálu a možnosti ovládať hlasitosť ponúka aj rad šikovných funkcií. Dizajnovovo sa SOLOX F30 k slúchadlám a stojanu naozaj hodí a v spojení s magnetom je jeho uloženie na kovovom podstavci stojana naozaj pevné. Ocenil by som však ešte silnejší magnet, vďaka ktorému by sa dal zosilňovač uchýtiť napríklad aj na skrinke počítača.

Samozrejme, silné magnety a počítače sa nemajú veľmi v láske, preto mu to nemožno vyčítať. Na zosilňovači je rad konektorov. Na ľavej strane je napájanie a prenos signálu z počítača cez micro USB, dva USB porty použiteľné ako HUB a audio výstup pre pripojenie reproduktorov či ďalších slúchadiel. Na pravej strane je zase jeden USB port pre napájanie slúchadiel a dvakrát 3,5 mm jack pre pripojenie audia a mikrofónu. Okrem ovládania hlasitosti je možné vďaka štyrom tlačidlami ovládať a meniť režim výstupov, vypínať a zapínať mikrofón, prepínať medzi rôznymi ekvalizermi a vypínať či zapínať 7.1 Surround Sound systém. Pri testovaní boli do SOLOX F30 pripojené slúchadlá aj externé reproduktory. Vskutku sa osvedčila možnosť prepnúť zvuk podľa potreby len do slúchadiel alebo do reproduktorov a takisto zmeniť charakteristiku



zvuku cez jeden zo štyroch módov ekvalizéra – Hry, Filmy, Reč a Hudba.

Softvér

Ovládanie slúchadiel však pri samotnom zosilňovači nekončí. Do počítača si, samozrejme, môžete nainštalovať šikovný program XPG Audio Center, vďaka ktorému sa dajú priamo nastaviť úrovne slúchadiel a mikrofónu, či vytvoriť a uložiť vlastné profily pre ekvalizér a mikrofón. V programe je zabudovaný aj Xear Magic Voice, vďaka čomu môžete svoj hlas zmeniť, aby znel ako obluda z hororu alebo aj kačička či „niečo“ iné. Audio Center je príjemne prehľadný a už pár minút po zoznámení bez problémov nájdete všetky možnosti, ktoré ponúka.

Zhrnutie

Kvalitné slúchadlá zoženiete aj pod 100 eur. Praktický a funkčný zosilňovač s trochuštvastia tiež. A na trhu je množstvo pekných stojanov na slúchadlá. Výnimočné však je to, že za túto kombináciu slúchadiel, zosilňovača a stojana zaplatíte oveľa menej, ako keby ste každý jeden produkt kupovali separátne. Navyše, ich dizajn a funkčnosť sa dopĺňajú, preto nemáte takmer nad čím premýšľať. Pokiaľ plánujete nákup slúchadiel s účelom hrať sa, či počúvať kvalitnú hudbu, potom je pre vás spojenie EMIX H30 a SOLOX F30 jednou z najlepších volieb.

Daniel Paulini

Genesis Radon 600

Hráčsky 7.1 kanálový headset

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 30€

PLUSY A MÍNUSY:

+ konštrukcia
+ dizajn
+ stredy a výšky
+ mikrofón

- slabá basová
zložka
- neprehľadný
softvér
- virtuálny
7.1 zvuk



V minulosti sme sa už pozreli na zúbok niektorým produktom z dielne spoločnosti Natec. Na trh teraz prichádza s novým headsetom Radon 600, ktorý má poskytovať dokonalú ilúziu virtuálneho priestorového zvuku, vďaka ktorému by mali hráči dokonca dokázať indikovať aj smer nepriateľských krokov počas hrania hier.

Obsah balenia, prvý dojem, konštrukcia

Štýl balenia slúchadiel sa nevyvíja z bežných noriem spoločnosti. Na prednej strane krabice, v ktorej prichádzajú, nájdeme ilustráciu slúchadiel, bočná a zadná časť balenia je posiatá technickými špecifikáciami.

Vnútri balenia nájdeme kvalitne zabalené slúchadlá, ktoré sú dobre chránené pred možným poškodením počas prepravy.

Okrem slúchadiel nájdeme vnútri aj manuál a samolepky.

Na prvý pohľad sú slúchadlá dobre spracované a žiadne nedokonalosti nebadat'.

Tvorí ich čierna celoplastová konštrukcia s výnimkou maličkých mriežok na bokoch slúchadiel, cez ktoré presvítajú červené, podsvietené

logo spoločnosti. Hlavový most je výškovo dostatočne prispôsobiteľný pre každého, a to hlavne vďaka tomu, že sa zväčšuje podľa potreby. Je tvorený z akejsi imitácie kože a je aj celkom ohybný, čo zaistí ešte lepšiu prispôsobivosť.

Kábel dlhý 2 metre je opletený po celej svojej dĺžke červeno-čiernym látkovým opletom.



Trochu sa zvykne skrúcať, no s menšou snahou si s tým ľahko poradíte.

Konštrukčne sú slúchadlá ľahké, nevážia ani 350 gramov. Aj napriek plastu, ktorý tvorí ich prevažnú časť, sú pevné a pôsobia spoľahlivo.

Zvukový prejav, mikrofón

Na stránke spoločnosti Natec/Genesis nešetria superlatívami o dokonalom zvukovom prednese týchto slúchadiel. Ja si však myslím, že trochu prestrelili, keďže zvuk sprostredkováva jeden pár 50mm meničov. Začnem tým pozitívnym, teda stredmi a výškami, keďže tie sú

príjemne vyvážené. Akosi mi však chýba basová zložka. Bas je značne potlačený a trochu plechový. Ak si ale v ekvalizéri zvýšite spodné frekvencie, určite začne prejavovať svoju prítomnosť.

Celkovo je zvuk trochu nevyvážený, chvíľka ladenia v ekvalizéri však dokáže priam zázračné úpravy. Virtuálny 7.1 zvuk taktiež nie je žiadnou výhrou. Podľa slov výrobcu slúchadlá garantujú používateľovi schopnosť rozoznať kroky nepriateľov v kompetitívnych hrách. Ja však takýto názor nezdíelam, keďže zvuk sa mi zdal trochu tlmený, jednotlivé kanály sa zlievali do seba a bolo pre mňa skutočne ťažké rozoznávať pozíciu nepriateľov.

Aj napriek zvukovému prejavu, ktorý v skutočnosti nie je až taký úžasný, kvality mikrofónu sa pohybujú niekde úplne inde, preto je nutné podotknúť, že je skutočne perfektný. S naozaj jemným šumom sníma kvalitný záznam, ktorý sa bude spoluhráčom iste príjemne počúvať. Funkcia potlačenia okolitých ruchov funguje taktiež na veľmi dobrej úrovni.

Softvér

Programové vybavenie patriace k slúchadlám si môžeme stiahnuť priamo zo stránok výrobcu. Trochu prekvapivé ale je, že softvér nepochádza z dielne tej istej spoločnosti ako slúchadlá, hoci pri iných produktoch sme na to zvyknutí. Popravde, je softvér na prvý pohľad



extrémne obmedzený a ponúka len zmenu hlasitosti. Trvalo mi veľmi dlho, kým som prišiel na to, že ak kliknem v softvéri pravým tlačidlom, môžem nájsť dodatočné nastavenia. Rovnaké možnosti sa dajú upraviť aj priamo vo Windowse cez konfiguráciu zvuku.

Konfigurovať môžeme ekvalizér, virtuálny zvuk, prostredie zvuku a zvýšiť výšku. Osobne si myslím, že posledné dve zmienené nastavenia sú maximálne zbytočné pre herné slúchadlá.

Záverečné hodnotenie

Slúchadlá Radon 600 od spoločnosti Natec nie sú vôbec zlým počínom. Myšlienku je ale potrebné dotiahnuť dokonca, čo sa výrobcovi v tomto prípade úplne nepodarilo zrealizovať. Našťastie, väčšina chybičiek sa dá opraviť jednoduchým vylepšením softvéru. Aj napriek jemne nevyváženému zvuku ide o dobré herné slúchadlá, ak však túžite po dokonalom 7.1, tak by ste mali hľadať inde.

Lukáš Batora

Trust GXT 170 Heron

Trust vytvoril dizajnovu peknú myš – zaostáva výkonom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 60€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn vhodný pre pravákov aj ľavákov
- + nastavitelné RGB podsvietenie
- nepríjemný povrch
- nepohodlný tvar
- pomalý a zastaraný senzor
- vysoká cena



Spoločnosť Trust aktuálne uviedla na trh novú radu herných myšiek. Do tejto rady patrí aj Trust Heron. Myšky tejto firmy donedávna patrili skôr do kancelárií a gaming bol prenechaný iným firmám, ako napríklad Razer, SteelSeries alebo Logitech. Dokáže však Trust preraziť aj v gamingu?

Balenie

Krabička, v ktorej je myš zabalená, je celkom klasická, ničím výnimočná. Dizajn krabičky sa sústreďí na RGB prvky myšky a ukazuje samotnú nastavitelnosť RGB podsvietenia v softvéri. Obsahom balenia je len myš a návod.

Dizajn

Prvotný pocit pri dotyku myšky je dosť nepríjemný. Povrch je totiž plastový a na ňom je nastriekaná matná drsná farba. Pri dlhšom hraní spôsobuje toto prevedenie nekomfort, ba dokonca vám môže mierne poškríabať pokožku na prstoch a dlani.

V ruke sa myš tiež nedrží dvakrát dobre (okrem toho je myš do mojej ruky malá). Myš skrátka nie je ergonomická, a to preto,

hráča v CS:GO a je zároveň aj dostatočne presný. A práve tu narážam na základný kameň úrazu.

Trust sa rozhodol použiť zastaraný optický senzor, ktorý disponuje zrýchlením 30g a maximálnou rýchlosťou pohybu 80ips. Tieto parametre sú však veľmi nízke, ešte špeciálnejšie pri myške, ktorá stojí 60€.

Pri rýchlejšom pohybe do strany sa senzor jednoducho „stratí“ a prestane na okamih reagovať. Fatálna chyba! Pretože najmä pri hernej myške sa vyžaduje precízny senzor, ktorý dokáže registrovať každý pohyb.

Len na okraj uvediem, že konkurencia v podobnej cenovej relácii využíva už novšie senzory, ktoré dosahujú maximálnu rýchlosť až 200ips a zrýchlenie 50gs.

Ostatné parametre ako snímková frekvencia v podobe 1000Hz a maximálne DPI až 7000 sú dobré a konkurencieschopné.

Hodnotenie

Trust opäť sklamal! To potvrdzuje, že sa tejto značke treba obľúkom vyhnúť. Do myšky Trust Heron vložil zastaraný senzor, ktorý nie je schopný gamingu, no napriek tomu myšku predáva ako tú správnu voľbu pre hráčov. Dizajn je strohý, ničím výnimočný, nudný. Po dlhšom hraní je myš nepohodlná na dotyk, jej povrch nepríjemný na pokožku a myš sa celkovo zle drží v ruke.

Pri cene 60€ Trust Heron neodporúčam a v podobnej cenovej relácii by som poradil hernú myš napríklad od SteelSeries Rival 300 alebo Zowie FK2 – tie využívajú novší senzor a sú komfortnejšie.

Robert Kádaši



Trust GXT 188 Laban RGB

Žiarivá elegancia od Trust

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 70€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pekný dizajn
- + nastavitelné RGB podsvietenie
- + stabilný výkon
- + pohodlný úchop
- + programovateľné makrá
- dizajn len pre pravákov



Spoločnosť Trust vytvorila pre hráčov rad produktov s názvom #buildingchampions a podľa jeho filozofie sa víťazom nenarodíte, ale sa ním stanete. V akom zmysle? Fanúšikovia hier prechádzajú rôznymi fázami, pri ktorých potrebujú vhodnú výbavu. To, čo vyhovuje začiatočníkom, nestačí hráčom na vyššej úrovni. Trust preto ponúka aj dostupnejšiu výbavu pre hráčov s prvými hernými skúsenosťami až po špecifické produkty, ktoré poslúžia najmä profesionálom.

Z hľadiska filozofie spoločnosti Trust je myš Laban vhodná pre všetkých hráčov, no predovšetkým pre tých náročnejších. Jej cena je síce najvyššia spomedzi ostatných hráckych myší od Trust, avšak v porovnaní s konkurenčnými značkami je jej cena určite prijateľná. Čo sa teda ukrýva v myši Laban GXT 188 RGB?

Dizajn

Myš má už na prvý pohľad pekný dizajn. Ešte pred zapojením do počítača si všimnete, že je ergonomicky tvarovaná, s nižším profilom a jej obrys tvorí lišta, ktorá sa hneď po zapojení USB rozsvieti.

HODNOTENIE:



Elegantné čierne prevedenie a zväčša matné povrchy tak dopĺňa podsvietený pás. Ak si túto myšku zapnete niekde na LAN party, medzi kamarátmi jednoznačne zažiarite. Oproti iným myšiam s podsvietením, ktoré je často situované len v spodnej časti myši a v logu výrobcu, je Laban naozaj výrazná. Výrobca tvrdí, že s touto myšou sa vždy ocitnete v strede pozornosti a my s ním súhlasíme. V redakcii sme myš testovali s klávesnicou GXT 860 Thura, ktorá je tiež podsvietená podobným spôsobom, čo len umocňuje estetický zážitok a takzvaný wow efekt.

Pohodlnosť

Dizajn však nie je všetko. Stáva sa, že herné príslušenstvo má výnimočný dizajn na úkor funkčnosti alebo pohodlia. Nie je to však prípad myši Laban. Vďaka senzoru Pixart MW3360 veľmi dobre reaguje a je ľahká, takže sa dobre kľže po podložke. Ľavákov veľmi nepotešíme, lebo myš je jednoznačne navrhnutá do pravej ruky. V nej sa nešmýka a aj keď nemá postranné plochy pre oporu prstov, je pohodlná a aj po dlhšom používaní nám nič neprekáža. Dá sa povedať, že z hľadiska designu

aj pohodlnosti sme nadšení. Ako sú na tom funkčnosť a výkon?

Výkon

Od hernej myši takéhoto typu môžeme očakávať, že softvér ponúka možnosť ukladania makriérov do pamäte. Jednotlivým tlačidlami priradíte vlastné nastavenia a počas hry jednoducho prepínate medzi piatimi modulmi. Tlačidlá sú rozostavené tak, že ani v zápale hry nemusíte vykrúcať ruky a prsty do čudných uhlov, čo je veľmi sympatické. Odozva hlavných tlačidiel je rýchla. Výrobca navrhol širšie rolovacie koliesko ako pri iných myškách, aby sa dobre ovládala. Myš má nastavitelnú citlivosť až do 15000 DPI. Keďže je myš veľmi presná, hodí sa skôr pre hry žánrov FPS alebo pre (MMO) RPG hry, kde využijete nastavitelné módy a kombinácie tlačidiel. K rôznym profilom v rámci hrania si nastavíte aj svietiace profily od dýchania farieb, cez svietenie až po vlnenie a navyše si zvolíte aj intenzitu svetla a rýchlosť efektu. LED podsvietenie sa dá aj úplne vypnúť, aby vás, napríklad, nerušilo pri práci.

Hodnotenie

Čo považujeme za najsilnejšiu stránku myši Laban GXT 188 RGB? Jej vyváženosť. Hrácke myšky niekedy oslnia svojim dizajnom, ale sklamá technickými chybami alebo tým, že nie sú pohodlné. Laban je myš navrhnutá tak, aby bola štýlová a pekná, ale aj funkčná, pohodlná a so stabilným výkonom pri hraní. Odporúčame ju nielen hráčom, ktorí využijú potenciál programovateľných makriérov, ale aj všetkým ostatným. Navyše, cenovo sa drží v hladine hráckeho príslušenstva, ktoré je ešte stále dostupné aj pre bežných hráčov, nie len pre profesionálov.

Zuzana Panáková

Trust GXT 860 Thura

Stabilná semi- mechanická klávesnica od Trust

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Trust
Dostupná cena: 50€

PLUSY A MÍNUSY:

- + odozva pri stláčaní kláves
- + zvuk a pocit ako pri mechanickej klávesnici
- + pekný a funkčný dizajn
- + kovová základňa s podložkou pod zápästia
- + krásne prispôsobiteľné podsvietenie

- väčší hluk ako pri bežnej klávesnici
- chýbajúca možnosť nastaviť vývod kábla, je v jednej polohe

ŠPECIFIKÁCIE:

Veľkosť:

40 x 452 x 213 (mm)

Dĺžka kábla: 170 cm

Hmotnosť: 1341 g

Farba: čierna

Podsvietenie:

6 farieb, 9 módov

HODNOTENIE:



Prednedávnom ste si na našej stránke mohli prečítať recenziu myši Laban od spoločnosti Trust ([tu](#)). K jej dizajnu, prevedeniu ani výkonu sme nemali žiadne väčšie výhrady a navyše nás prekvapila dobrým pomerom ceny a kvality. Tentoraz sme dostali možnosť testovať jej súrodenca z rovnakej línie hráčkej výbavy od Trust, klávesnicu GXT 860 Thura, ktorá dostala označenie semi-mechanická. Čo to ale presne znamená?

Spínače

Označenie semi-mechanická výrobca vysvetľuje ako spojenie jemnosti stláčania klávesov na bežnej klávesnici s pocitom a výzorom mechanických spínačov. Takáto informácia nás na úvod, ešte pred odskúšaním klávesnice, trochu zmiatla. Ide teda o mechanickú klávesnicu alebo bežnú - membránovú? Radi

by sme vec uviedli na pravú mieru. Thura je membránová klávesnica, no nedisponuje takými mechanickými spínačmi, aké poznáte. Klávesy totiž sedia na vlastných podkladoch a veľmi pripomínajú spínače nielen vizuálne, ale aj pocitovo a zvukmi. Pri prvom zapojení klávesnice

Thura na nás zapôsobili dva vnemy – vizuálny a zvukový. Každé ťuknutie vydáva zvuk, a to pomerne ostrý, podobný zvukom modrých mechanických spínačov. Ak vám hlučnejšie ťukanie do klávesov neprekáža (alebo ho vyhladáte podobne ako autorka recenzie),



určite si Thuru nenechávajte doma len na hranie hier a vezmite ju do práce, kolegovia sa vám istotne „pod'akujú“.

Odozva

Klávesy sú vyššie a klávesnica je po celej svojej dĺžke podsvietená. Má kovový základ, takže ak sa na ňu pozriete zboku, všimnete si, že každý jeden kláves v skutočnosti sedí na vlastnom vyvýšenom základe. V praxi to znamená, že majú klávesy určitý odpor, respektíve odozvu, preto sa môže zdať, že sa stláčajú o niečo ťažšie ako na bežnej klávesnici – a práve o to ide. Ak ste ešte s mechanickou klávesnicou nepracovali, chvíľku možno potrvá, kým si na Thuru zvyknete, ale po krátkom čase vám pravdepodobne do rúk sadne. Táto klávesnica sa dobre používa a odozva stláčania klávesov je okamžitá, čo oceníte najmä pri hraní hier. Vďaka tomu, že má každé písmenko svoj základ, nestáva sa, že by ste omylom stlačili iný kláves alebo dva naraz tak, ako pri membránových klávesniciach. Anti-ghosting systém zabezpečuje plnohodnotné stláčanie až 16 klávesov naraz. Pri testovaní Thury sme zaznamenali badateľné pískanie pri stláčaní spacebaru, pri ostatných klávesoch sa ale neobjavilo a je možné, že ide o chybu konkrétneho kusu klávesnice, ktorý nám bol poskytnutý na recenziu.

Praktickosť a pohodlie

Thura má kovový základ a váži 1341 gramov, takže ak ju budete držať na kolenách, po chvíli hrania vám môže jej hmotnosť prekážať. Odporúčame ju preto používať ako stolovú klávesnicu. Výrobca mal zjavne rovnaký zámer, pretože ku klávesnici dostanete oddeliteľnú podložku pod zápästia. Na spodnej časti základne sa nachádzajú malé pogumované plochy, ktoré klávesnicu držia na jednom mieste a zabezpečujú, aby sa nešmýkala. Okrem nich nájdete dole aj dve nožičky, ktoré môžete vyklopiť a zdvihnúť tak vrch klávesnice na podložku.



Z tohto hľadiska je Thura celkom dobre prispôsobiteľná. Chýbala nám však možnosť ukryť kábel pod základňu, a tým regulovať, odkiaľ bude vyvedený – v bežnom rozložení je vyvedený na pravej strane zhora, asi v jednej tretine dĺžky.

Dizajn

Vyššie sme spomínali dva vnemy, ktoré tvoria prvý dojem klávesnice GTX 860 Thura – vizuálny a zvukový. Čo sa týka výzoru, určite vás už na prvý pohľad zaujme jej podsvietenie. To sa netýka len niektorých línií, pretože farebné svetlo vychádza priamo zo základne, presvecuje všetky znaky aj miesta medzi klávesmi a oddeluje od seba jednotlivé časti. GTX 860 Thura nemá programovateľné RGB podsvietenie, farebná škála však obsahuje 6 rôznych farieb zakotvených v určitom poradí na základni. Primárny mód svietenia má základ v jednoduchom rôznofarebnom svetle, ale stlačením klávesu FN (funkcia) a čísel 1-9 sa zmení mód na rôzne druhy svietenia, blikania, pulzovania a dokonca na režim, pri ktorom sa po stlačení klávesu svetlo rozvlní do strán. Efekty sa dajú navyše aj spomaliť a zrýchliť kombináciou klávesov FN + Page Up a Page Down. V praxi je svietenie veľmi príjemné, neruší ani v tme a zároveň dostatočne presvecuje znaky, takže sú ľahko viditeľné. Samozrejme, svetlo sa dá vypnúť aj úplne, a to stlačením jedného, na to určeného, klávesu. Design však nie je len o podsvietení. Rovnako

dôležité je aj to, aké má klávesnica rozloženie a ako má usporiadané klávesy. Ako si môžete všimnúť na fotkách, okrem bežnej klávesnice s abecedou a znakmi má Thura vrchný rad multimediálnych klávesov, čo je v tomto sortimente úplne bežné, rovnako ako aj možnosť zablokovania Windows tlačidiel. Zvyšok znakov je rozvrhnutý už štandardne tak, ako sme zvyknutí z herných klávesníc.

Zhrnutie

GTX 860 Thura je semi-mechanická klávesnica, ktorá vyzerá, znie aj sa správa ako mechanická klávesnica, no napriek tomu jej základ tvorí membrána a nie mechanické spínače. Je samozrejmé, že takáto kombinácia prvkov nemusí vyhovovať každému a náročnejší hráči si, pravdepodobne, namiesto semi-mechaniky kúpia rovno mechanickú klávesnicu. Cena mechanických klávesníc sa však momentálne pohybuje na vyššej cenovej úrovni klávesníc, než je cena Thury, takže v tomto smere má Thura výhodu.

Rozhodnutie, akú klávesnicu si kúpite, závisí od vašich preferencií a rozhodnutí, ale ak hľadáte hernú klávesnicu so spol'ahlivým výkonom a odozvou, s efektným a žiarivým dizajnom, ktorá prináša zvuk a pocit mechanickej klávesnice, potom vám GTX 860 Thuru určite odporúčame.

Zuzana Panáková

TP-Link WPA9610 2000Mbps Powerline Kit

Plné pokrytie a rýchle pripojenie bez vŕtania

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčať: TP-Link
Dostupná cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + stabilný prenos dát
- + obstočné rýchlosti
- + jednoduchá inštalácia
- + osvedčený výrobca
- mierne vyššia cena



V dnešnom hektickom a modernom svete číha stále viac nástrah, ktoré dokážu ľuďí vytočiť do nepříčetnosti. Od slabých výsledkov obľúbeného športovca, cez nutnosť čakať na nové diely obľúbeného seriálu, až po ten najväčší kryptonit moderného človeka – pomalý internet a vypadávajúce pokrytie. Rýchly internet je skvelá vec, život bez internetu sa dá ako-tak zvládnuť, ale pomalý slimákonet, ktorý už-už ide načítať stránku, len aby na konci ukázal bielu obrazovku s chybovou hláškou, dokáže rozohniť aj tých najstojicejších ľudí. Našťastie, existuje viacero spôsobov, ako sa takýmto problémom vyhnúť, preto sme sa tentoraz pozreli na produkt od spoločnosti TP-Link, ktorý si ubu je jednoduché používanie a nezáprblémové browsovanie či sťahovanie.

a rýchly internet aj na miestach, kde by sa za normálnych podmienok dal zaviesť len s ťažkosťami.

Ide totiž o dve samostatné krabičky, ktoré sú schopné zapadnúť do obýčajných elektrických zásuviek a signál z routera prenášať priamo elektrickou sieťou.

Vďaka tomu je možné pokryť aj miestnosti, do ktorých predtým neboli ethernet káble natiiahnuté alebo zosilniť Wi-Fi signál presne na miestach, v ktorých dosah fungovania WPA9610 spočíva v posielaní dát pomocou modulovania elektrického signálu priamo v



HODNOTENIE:



Vyššie spomenutým produktom je TP-Link WPA9610 AV2000 Powerline Kit, ktorý si ubu je rozšírenie pokrytia



elektrickej siete, takže mal by fungovať v takmer akýchkoľvek podmienkach.

Prvé dojmy a spracovanie

V moderne ladenom obale lesklo modrej farby sa nachádza všetko, čo ku správnej prevádzke tejto šikovnej súpravy budete potrebovať – jedno väčšie a jedno menšie zariadenie vhodné do zásuvky z lesklého bieleho plastu, dva LAN káble a pár brožúrok. Obe hlavné súčasti zariadenia prichádzajú v modernom dizajne bielej farby, ktorý sa dokáže ukryť ako v staršom byte, tak aj v ultramoderných obydliach.

Niektoré časti súpravy majú lesklý povrch, dokonca na materiáli ladenom do bielej farby nie sú takmer vôbec viditeľné nečistoty, ako prach či odtlačky prstov. Trochu zamrzí, že menšia z dvoch krabičiek bude väčšinu času ukrytá pri routeri a druhej, objemnejšia a celkovo väčšia krabička, sa umiestni na cieľové miesto. Tento fakt je ale jednoducho a logicky vysvetliteľný tým, že je nevyhnutné vtesnať do cieľového zariadenia viac komponentov.

Určenie a funkcionlita

Na čo sa teda táto súprava používa a ako dokáže aj napriek svojej mierne vyššej cene ušetriť peniaze? Okamžite pri rozbalení zariadenia a jeho spoznávaní som si spomenul na problém, ktorý nedávno riešil môj kolega. Býva v podnájme a v jednej z izieb nie je takmer žiadne pokrytie bezdrôtovým signálom, hoci používa výkonný router.

Keďže ide o starší byt, ktorý nebol dlhšie rekonštruovaný, nie sú vo všetkých miestnostiach nainštalované LAN zásuvky. A vzhľadom na to, že ide o podnájom, nemôže si len tak dovoliť vŕtať do stien. Niektoré s potrebou výkonného pripojenia a pokrytia by sa možno dokázal preniesť nad LAN kábel neesteticky natiiahnutý krížom cez byt. Práve v takejto situácii je úplne vhodné použiť WPA9610. Po



nainštalovaní dokáže nielen duplikovať a zosilniť Wi-Fi signál, ale ponúka aj priamy výstup pre LAN káble.

Inštalácia a jednoduchosť používania

Pri WPA9610 sa netreba báť žiadnej zložitej inštalácie, nastavovania a neprehľadných aplikácií, keďže TP-Linku zakaždým prináša používateľsky priateľské prostredie. Zariadenie je pripravené pracovať hneď po vybalení, ale jeho nastavenia, ako WiFi či LED svetielka, sa dajú upravovať ako cez webové rozhranie, tak aj cez aplikáciu dostupnú pre Android a iOS.

Samotná inštalácia zariadenia spočíva v pripojení do zásuviek blízko routera, zapojenia kábla do menšej z krabičiek a spárovania súpravy. Po úspešnom spárovaní je možné väčšiu krabičku premiestniť takmer kamkoľvek v rovnakom elektrickom okruhu bez ohľadu na to, či ide o inú miestnosť, alebo poschodie a párovanie by malo byť stabilné. Treba sa ale vyvarovať viacerým nástrahám. Prvou z nich je nutnosť zapojenia zariadenia priamo do zásuviek v stene a nie do predĺžovacích káblov, a to najmä nie tých s prepäťovou ochranou. Takisto sa nedočkáte správneho fungovania, pokiaľ zariadenie zapojíte napríklad do tej istej zásuvky, v ktorej je zapojená chladnička, práčka či iné výkonné zariadenia. Toto je dané hlavne celým princípom, na ktorom podobné zariadenia fungujú a moduláciou elektrického napätia v okruhu zariadenia. Ak sa v blízkosti objavujú rušivé elementy, ako napríklad výkonné zariadenia či ochrana pred výkyvom prúdu, bude pripojenie prinajmenšom nestabilné, až nepoužiteľné.

Rýchlosti a pokrytie

Hoci sa WPA9610 na svojom balení pýši číslom 2000Mbps v spojení s prenosovými rýchlosťami, ide, ako pri



väčšine sietových zariadení, len o teoretický strop, ktorý by mali byť schopné dosahovať. Tak je to aj tu, hoci oproti predošlým generáciám 500 a 1200Mbps zariadení bude určite v rovnakých podmienkach toto zariadenie rýchlejšie. WPA9610 používa všetky tri drôty elektrickej siete a rýchlosťami preto naozaj poteší. Pri použití súpravy v jednej miestnosti nebol problém dosiahnuť rýchlosť 447 MB/s na 5,0 GHz pásme a takmer 93 MB/s pri 2,4 GHz. Pri káblom pripojení sa rýchlosti mierne znížili na 419 MB/s. Po presunutí krabičiek na opačné konce domu, približne 20 metrov vzdušnou čiarou a určite viac v metrži kabeľáže, klesla rýchlosť káblového pripojenia na 193 MB/s. Musím vám ale pripomenúť a zároveň vás varovať, že každá sieť je iná, a tak vo vašom obydľí môže WPA9610 dosahovať o niečo lepšie, ale na druhej strane aj horšie výsledky.

Zhrnutie

Dostupnosť internetu ako v káblovej, tak aj bezdrôtovej forme často závisí od množstva faktorov, či už ide o dostupnosť služieb samotných poskytovateľov, alebo dostatočne silný router. Čo ale robiť, ak vzniknú prekážky aj pri zvládnutí predošlých nástrah? Ak ste sa pri čítaní tejto recenzie našli v spomínanom scenári alebo máte chuť naozaj jednoducho rozšíriť pokrytie svojho obydľia, potom je toto zariadenie vyrobené práve pre vás.

Daniel Paulini

WD Red NAS HDD 2TB - WD20EFRX

Dáta v bezpečí za každých okolností

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD
Dostupná cena: 83€

PLUSY A MÍNUSY:

- + bezpečnosť dát na prvom mieste
- + primeraný pomer ceny, výkonu a kapacity
- + 3-ročná záruka

- mierne slabšie rýchlosti pri RAID 0



Úložiská typu NAS sú stále viac rozšírené a vôbec sa nie je čomu čudovať. Ak si vyberiete ten správny model od rešpektovaného výrobcu, bude vám odmenou množstvo výhod, od redundancie, cez možnosť zdieľať jedno úložisko v celej domácnosti, až po prístup k dátam z celého sveta. Tak, ako je dôležitý výber samotného NAS-ka, je však rovnako dôležitý aj výber diskov, na ktorých budú dáta držané. Spoločnosť WD ponúka špeciálne pre použitie v NAS zariadeniach svoj rad pevných diskov s označením Red v známom červenom prevedení. My sme sa na zúbok pozreli práve jednému z dostupnejších modelov s kapacitou dvoch terabajtov.

Všetky moderné pevné disky z radu WD Red ponúkajú viacero výhod a špecifických odlišností, vďaka ktorým ich rozoznáme od bežných počítačových diskov. Rozdiely nie sú veľmi viditeľné pri rýchlostiach či kapacitách. Keďže ale NAS

zariadenia ostávajú v prevádzke 24 hodín denne, sedem dní v týždni, a ľudia si na ne často ukladajú veľmi dôležité dáta, ponúkajú Red disky viac ochrany a množstvo záruk. Práve vďaka nim by mali byť dáta v bezpečí a zároveň ostane váš účet za elektrinu nad'alej nízky.

Obal, prvé dojmy a spracovanie

Ak ste už v ruke držali 3.5-palcový pevný disk, určite viete, že ide o štandardizovanú formu zariadenia. Existuje totiž len málo znakov, ktorými sa disky od rôznych



výrobcov vzájomne odlišujú. Okrem nálepky, na ktorej sa vyníma meno výrobcu, číslo modelu, kapacita a pár ďalších informácií, je takmer každý disk fádny.

Logicky, iný ani nemusí byť, nakoľko drvivá väčšina pevných diskov strávi svoj život v uzavretom priestore počítačovej skrinky, v prenosnom obale alebo práve v NAS-ku. Po stránke spracovania tiež nie je spoločnosti WD čo vytknúť, teda, ak sa nerozhodnete disk rozobrať a prezrieť si ho aj zvnútra. To je ale neradne robiť, keďže v jeho kovovom tele sa ukrýva ochranná héliová atmosféra, ktorá zabezpečuje plynulé a bezproblémové fungovanie magnetických kotúčov.

Komponenty diskov a avizované parametre

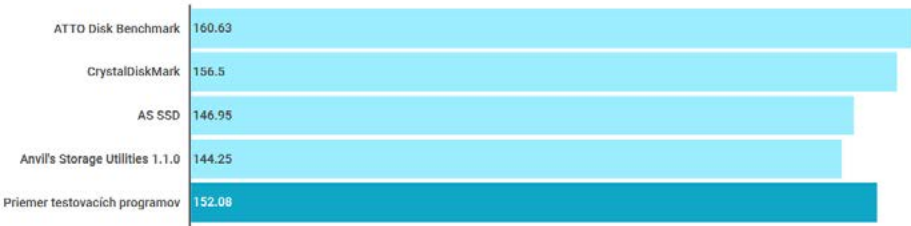
Vnútro disku ukrýva množstvo zaujímavých technológií. Dáta sú uschovávané na viacerých magnetických kotúčoch, ktoré sa točia maximálnou rýchlosťou 5400 otáčok za minútu a každý z nich ponúka kapacitu 1TB. O prevádzku disku sa starajú ovládače od spoločnosti Marvell a pre rýchle čítanie či zapisovanie menších údajov ponúka disk vyrovnávaciu pamäť typu DDR2 s veľkosťou 64MB. Tá nie je nijakým spôsobom prelomová, ale na bežnú prácu postačí. Prenos súborov sľubuje výrobca až do rýchlosti 147MB/s, čo opäť neohúri nikoho bažiacoho po bleskurýchlom sťahovaní a ukladaní, ale pre potreby bežných NAS riešení je to tak akurát. V neposlednom rade sú zaujímavé aj údaje o spotrebe elektriny, ktoré výrobca udáva na hodnotách 0,4

a držať v bezpečí tie najdôležitejšie dáta, či už ide o nenahraditeľné dokumenty alebo súkromné fotky zachytávajúce život vás a vašej rodiny. Preto sú všetky WD Red disky špecificky vyrábané ako s hardvérovými ochranami, tak aj firmvérom známym pod menom NASware 3.0. Spolupráca týchto dvoch faktorov by mala vystačiť na roky bezproblémovej prevádzky a navyše aj včasnú indikáciu, že sa disk blíži ku koncu svojich funkčných dní, čím dá používateľovi dostatok času, aby si našiel náhradný kúsok a bezpečne preniesol svoje dáta.

Testovanie

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

WD Red 2TB (sekvenčné čítanie, MB/s, viac je lepšie)



W v spánkovom režime, 2,7 W v pokoji a 4,1 W pri zápise alebo čítaní dát. Oproti bežným diskom sú tieto nižšie a u používateľov sa určite premietnu v podobe nízkych účtov za elektrinu.

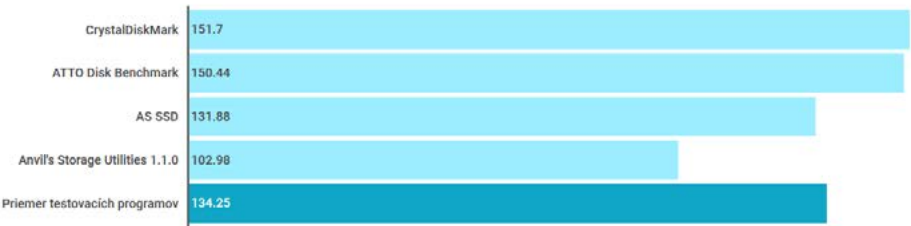
disky a mali sme k dispozícii dva kusy, otestované boli aj rýchlosti pri RAID zapojení v NAS úložisku Synology DS418.

Zhrnutie

Veľkosťou 2TB tieto disky nikoho neohúria, najmä, keď vieme, že existujú aj 4, 8 či 10-terabajtové WD Red. Pomerom cena/kapacita sú však dostatočne atraktívne, hlavne pre menej náročných používateľov, ktorým ide najmä o bezpečnosť dokumentov či fotiek. Trochu prekvapili menšie rýchlosti v RAID 0 zapojení, ale pre bežné domáce NAS zariadenia ich môžeme určite odporučiť.

Daniel Paulini

WD Red 2TB (sekvenčné zapisovanie, MB/s, viac je lepšie)



Roccat Khan Pro

Nová éra gamingu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Roccat
Dostupná cena: 115€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + príjemná hmotnosť
- + veľmi dobre sedia na hlave
- + Hi-Res Audio
- + pozlátené 3,5mm jack koncovky

- nič



Roccat ako prvý na svete prichádza s Hi-Res certifikáciou v hernom headsete, ktorý nesie názov Khan Pro. Tá si ubu je hlboké basy, bohaté stredy a jasné výšky. Ako si Roccat poradilo s týmto obrovským záväzkom a významným prvenstvom? Uvidíme.

Balenie

Roccat Khan Pro sa predáva v čiernej papierovej škatuli, zdobenej grafikou a technickými údajmi, pričom headset je uložený v tvarovanom plastovom obale. Vnútri balenia nájdete okrem headsetu technickú dokumentáciu a káblovú Y redukciu na single 3,5mm jack. Škoda, že vzhľadom na exkluzivitu headsetu a jeho cenovku si nedali Nemci viac záležať na prepracovanosti balenia.

Dizajn, prevedenie

Dôležitým prvkom herných slúchadiel je kladenie dôrazu na

konštrukciu, ktorá by mala byť robustná a odolná. To Khan Pro spĺňa dokonale. Konštrukcia je robustná, aj keď možno až priveľmi plastová, ľahká a pohodlná zároveň. O jej pevnosť sa starajú hlavne kovové posuvníky a pevné pánty, ktoré dovoľujú otočenie mušle až o 95°. Mušle sú o rámu headsetu fixované pomocou pevne vyzerajúcich gumených pásov,

nazvime ich tak. Čo sa pohodlnosti týka, tú zabezpečuje hlavne nízka hmotnosť – 230g a naozaj pohodlné penové náušníky a hlavový most – komponenty sú potiahnuté jemnou koženkou. Penová výstelka má pamäťový efekt, vďaka čomu sa dokonale prispôsobí vašim ušiam a umožní vám aj niekoľkohodinové hranie bez bolesti hlavy. Akokoľvek sa snažíte zatlačiť na mušle,



optimálny prítlak a výstelka prostene nedovolia, aby vás headset tlačil.

Čo sa dizajnu týka, ten je konzervatívny, zameraný na detaily a dokonalosť. Headset je ladený do matnej čiernej farby, povrchová úprava vo vysokej miere odoláva odtlačkom prstov. Na pravej mušli je umiestnené logo výrobcu, na ľavej mušli nápis Roccat Khan a na hlavovom moste nápis Roccat. Na ľavej mušli sa nachádza otočný a ohybný mikrofón, v zadnej časti mušle je umiestnené otočné koliesko na reguláciu hlasitosti. Zospodu je zase vyvedený 2,45m dlhý opletaný kábel. Ten ústi do dvojice 3,5mm jack pozlátených konektorov, ktoré pomocou Y redukcie viete skrotiť na jedného jack samca. Škoda však, že mikrofón aj kábel sú zabudované napevno.

Technické okienko

Headset Roccat Khan Pro je prvý na svete, ktorý spĺňa certifikáciu Hi-Res, teda zvuk vo vysokom rozlíšení. Aby nejaký produkt získal tento certifikát, musí dosiahnuť šírku pásma 40kHz a minimálne sa vyrovnať CD štandardu, čo je 16-bit/44,1kHz. Zvyčajne to býva 24-bitové kódovanie, ktoré umožňuje v porovnaní s CD kvalitou širší dynamický rozsah a vzorkovacie frekvencie až do 192kHz. O prenos zvuku sa stará dvojica 50mm meničov s citlivosťou 60dB/mW, impedanciou 25Ω a frekvenciou 10-40kHz.

Dojmy z používania

V tejto časti sa zameriam hlavne na zvuk, ktorý v rámci herných headsetov patrí k tomu najlepšiemu. Zvuk je vyladený tak,



aby spĺňal to čo, na čo je určený – orientácia na hráča. Roccat Khan Pro ponúkne slušné basy, veľmi dobré stredy a hlavne veľmi dobré výšky, vďaka ktorým je zvýraznený hlas vašich spoluhráčov, takže by vám nemala uniknúť žiadna komunikácia. Zvuk je po celkovej stránke veľmi čistý, dajú sa v ňom veľmi dobre identifikovať jednotlivé prvky ako strelba, výbuchy a podobne. Headset je uzavretý, teda eliminácia hluku z okolia mu problém nerobí.

Roccat Khan Pro vďaka dvojici 3,5mm jack konektorov a Y redukcii na single pripojíte takmer ku všetkému. Spomeniem stolné počítače, notebooky či mobilný telefón. Headset je takisto kompatibilný s PS4 a Xboxom. Ja osobne som ho používal aj na počúvanie hudby, aj keď basy a stredy sú trochu potlačené výškami, takisto som ho používal pri hraní PS4-ky, pri nej mi zase vadila pomerne nízka

hlasitosť, keďže bezdrôtový ovládač nedokázal headset dostatočne vybudovať. To ale nemôžem dávať za vinu headsetu.

Záverečné hodnotenie

Ako sa Roccat popasoval s neľahkou úlohou a veľkými očakávaniami na tento headset? Myslím si, že naozaj dobre.

Veľmi dobre vyvážený a čistý zvuk ako stvorený pre hráčov je bezpochyby najväčším lákadlom modelu Khan Pro. Darmo, Hi-Res Audio má niečo do seba, aj keď mne by sa pri cenovke tohto modelu možno trochu žiadalo 7.1 prevedenie, no človek nemôže mať všetko.

Výbornému zvuku z meničov sekunduje rovnako výborný zvuk z mikrofónu. Vaši spoluhráči tak získajú veľkú výhodu v podobe zrozumiteľnej komunikácie z vašej strany. Mne však najviac učarovala nízka hmotnosť a pohodlnosť nosenia. Slúchadlá som na hlave necítil a rovnako som nepocítil ani nepríjemné tlačenie a bolenie hlavy spôsobené priveľkým prítlakom alebo konštrukciou headsetu.

Jedinými maličkosťami, čo mi trochu vadili, sú možno veľmi jednoducho a lacno pôsobiace plastové prevedenie. Síce veľa headsetov je plastových, no keby bol ten plast možno trochu atraktívnejší, nenahneval by som sa. Taktiež sa mi nepozdával napevno zabudovaný mikrofón a kábel. Ide však len možno o maličkosti, pozitíva ich vysoko prevyšujú a rozhodne stojí za to popremýšľať nad headsetom Roccat Khan Pro.

Miroslav Konkol'

HP Sprocket

Zábavka pre mladých alebo užitočná novinka?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: HP
Dostupná cena: 129€

PLUSY A MÍNUSY:

- + jednoduché použitie
- + kompaktný dizajn
- + naozaj odolný fotopapier
- + možnosť spraviť z fotiek samolepky
- extrémny magnet na nečistoty v čiernej verzii
- mierne vysoká cena tlače



ŠPECIFIKÁCIE:

Spotreba v zapnutom

stave: 16 W

Spotreba v Stand-

by móde: 0.9 W

Technológia tlače: Termo

Formáty papiera:

5 × 7,6 cm

Rozhranie tlačiarne:

USB, Bluetooth

Rozlíšenie tlače: 313 DPI

HODNOTENIE:



Prevažná väčšina spoločností, ktoré ponúkajú hardvéry a techniku, či už pre profesionálov, firmy alebo hráčov, sa snaží osloviť aj mladších ľudí rôznymi výmožnosťami od výmyslu sveta. Niekedy sa takýto produkt naozaj vydarí a z mladého používateľa

razom spraví lojálneho zákazníka po zvyšok života, inokedy sa však risk nevydarí a príliš výstredné kúsky sú odsúdené stať sa len lapačmi prachu v skladoch predajní. Zariadenie menom Sprocket, ktoré predstavila spoločnosť HP a pri ktorého oficiálnom predstavení

na Slovensku sme aj osobne boli, môže na prvý pohľad vyzerat' ako hlúposť. Možno nad ňou dokonca mávne rukou každý, kto má viac než 15 rokov. Po bližšom skúmaní sa ale ukazujú výhody a dôvody, prečo by nad kúpou mali premýšľať aj staršie ročníky, ktoré nežijú pre Instagram a párty s kamarátmi.

HP Sprocket je prenosná tlačiareň, ktorá sa doslova zmestí do vrecka. Pre koho je ale prenosná tlačiareň vhodná? Aké náplne do nej idú a fotky akej veľkosti je schopná vytlačiť? To všetko je, samozrejme, témou tejto recenzie a nasledujúcich riadkov.

Obal a jeho obsah

Veľkosť balenia je definovaná samotným zariadením, takže malá krabička, ktorá sa zmestí do ruky, ničím neprekvapí. V nej sa nachádza samotný HP Sprocket, štartovací



balíček s desiatimi fotopapierikmi, letáček s užitočnými informáciami a USB-Micro USB kábel. Samotná tlačiareň sa pýši naozaj kompaktnými rozmermi a rozloženie komponentov vnútri je naozaj šikovne rozvrhnuté. Táto tlačiarňička pôsobí kvalitným dojmom, no okamžite po vybalení udrie do očí menší problém. Technologické spoločnosti v poslednej dobe často pri pokrývaní povrchu zariadení používajú lesklý plast.

Na produktových fotkách a v showroomoch predajní vyzerá lesklá čierna prestížne, ale pri používaní v reálnom živote to nie je také jednoduché. A hoci pri bielej verzii tento problém nie je až taký akútny, v čiernom prevedení zaplače srdce každého poriadkumilovného človeka. Viditeľným odtlačkom prstov či znečisteniu masnotou a prachom sa pri tejto farbe jednoducho nedá vyhnúť.

Obsluha a jednoduchosť používania

Nakoľko ide o tlač na špeciálny fotopapier, v ktorom už sú obsiahnuté všetky farebné pigmenty a obrázok vzniká za pomoci tepelnej reakcie, netreba si robiť starosti s dopĺňaním žiadnych náplní či nalievaním atramentu. Stačí iba pridávať papiere. HP Sprocket ale nie je iba tlačiareň, jej súčasťou je totiž aj aplikácia HP Sprocket, s pomocou ktorej sa k tlačiarňi pripájajú mobilné zariadenia. Práve v ňom sa dajú fotky jednoducho upravovať. Či už ide o vkusnejšie úpravy, ako napríklad



upravenie svetelnosti, použitie rozličných filtrov, alebo pridávanie rámečkov či diabolských ušíek, všetko už je len a len na používateľovi. Pripojenie zariadenia a tlač je po prvotnom nainštalovaní aplikácie a spárovaní naozaj jednoduché. Skvelou funkciou použitého fotopapiera je jeho odolnosť voči vlhkosti a vode a vyššia miera tolerancie pri pokuse o natrhnutie. Ako keby už spomenuté vlastnosti neboli dostačujúce, fotky vytlačené na tomto papieri sa dajú nielen založiť do albumu, ale sú použiteľné aj ako samolepky. Na zošit, na zrkadlo, alebo v mojom prípade na kolegov notebook (ktorý z toho síce nebol nadšený, ale má, našťastie, zmysel pre humor).

Cena zariadenia a tlače

Samozrejme, zariadenie môže byť akokoľvek šikovné a jeho používanie akokoľvek jednoduché, no ľudí napriek tomu nepriláka, ak ich svojou cenou privedie na mizinu. Hodnota samotného HP Sprocket s desiatimi fotopapiermi sa momentálne pohybuje tesne pod 130€ a nová náplň s dvadsiatimi papierikmi stojí 13,30€, čo znamená, že cena jednej fotky/nálepky je takmer 0,70€.

Z doby, keď sme ešte fotili analógovými fotoaparátmi, si pamätám cenu jednej fotografie bežných rozmerov, ktorá sa pohybovala od 0,10€ do 0,20€ v závislosti od druhu papiera a počtu fotografií, čo na HP Sprocket nevrhá práve najlepšie svetlo. Na druhej strane jej však treba uznať, že prináša obrovskú výhodu v možnosti vytlačiť si akúkoľvek

fotku kdekoli a dokonca ju môcť použiť aj ako samolepku.

Pre koho HP Sprocket vlastne je?

Ako som už spomínal na začiatku recenzie, spočiatku som HP Sprocket bral ako najnovšiu vychytávku, ktorou budú môcť ohurovať deti bohatších rodičov svojich kamarátov či spolužiakov. Pri jeho používaní mi ale stále napadali ďalšie a ďalšie možnosti využitia, od bežného zachytávania spomienok vo fyzickej podobe pri túlaní sa svetom a ich jednoduché zdieľanie s novými kamarátmi, ktorých ste práve spoznali, cez praktické využitie pri expresnej výrobe etikiet na domáce výrobky ako zaváraniny či iné dobroty, až po najbláznivejšie nápady od výmyslu sveta.

Zhrnutie

HP Sprocket nie je najlacnejší a cena za tlač jednej fotky tiež neohúri. Fotky, ktoré tlačí, majú kvôli svojej veľkosti (malosti) mierne limitované využitie. Je tu však jedno veľké ALE. Ide totiž o naozaj šikovnú hračku, ktorá sa dá využiť aj prakticky. S jedným papierikom za 0,70€ dokážete utužovať a vytvárať nové priateľstvá, pripomenúť si zabudnuté časy, alebo vytvoriť praktické a estetické zlepšenia podľa vlastných predstáv. A to naozaj kdekoli a či už na pláži v Karibiku alebo vo Vysokých Tatrách. Stačí vám nabitý Sprocket a smartfón.

Daniel Paulini

MSI GTX 1080 Ti Gaming X TRIO

Maximálny výkon. Bez kompromisov.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 800€

PLUSY A MÍNUSY:

- + kvalitné chladenie
- + herný výkon
- + podpera v balení
- + vopred pretaktovaná edícia
- + 2K FPS
- väčšia váha a rozmery



ŠPECIFIKÁCIE:

Označenie GPU: GP102 (GTX 1080Ti)
Výrobný proces: 16 nm
Počet CUDA jadier: 3584
Počet ROP: 88
Počet TMU: 224
Takt jadra: 1544 / 1657 MHz
Pamäť a typ: 11GB GDDR5X
Zbernica: 352-bit
TDP: 250W

Model grafickej karty 1080Ti s čipom GP102 patrí medzi to najlepšie, čo Nvidia hráčom ponúka. Cenovo sa radí medzi najdrahšie grafické karty na trhu, no zároveň disponuje najvyšším výkonom. My vám prinášame recenziu jedného z dizajnov od spoločnosti MSI, konkrétne verzie karty Gaming X Trio.

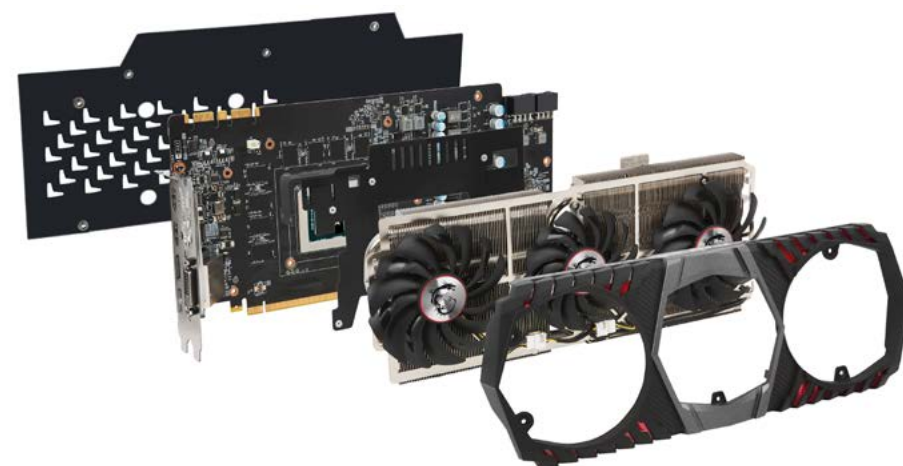
Obsah balenia a prvý dojem

Gaming X Trio k nám prichádza vo veľmi peknom, futuristicky ladenom čiernom prevedení. Vpredu nájdeme vypichnuté všetky dôležité vlastnosti karty, ktoré sú vzadu podrobnejšie rozpísané. Vnútri nájdeme zabalenú samotnú kartu v antistatickom obale, informácie o prvom použití a bezpečnosti, CD s ovládačmi (my

odporúčame stiahnuť si najnovšie ovládače vždy zo stránok Nvidia), PCI-e 6-pin na 8-pin napájaciú redukciu a podporu grafickej karty.

Už počas vyberania karty z balenia pocítíme jej hmotnosť – 1,5 kg a všimneme si aj jej

veľkosť (325 x 140 x 48 mm). Kvôli dĺžke a 2,5-slotovému dizajnu sa nemusí vpratať do každej skrinky. Jej dizajn je ladený do čierneho-šedej s výnimkou červených výstupkov okolo chladiča, ktoré sú podsvietené rovnakou farbou. Keďže je chladič dosť ťažký, karta



si udržuje pevnosť aj vďaka zadnému kovovému plátu, ktorý sa tiahne naprieč celou zadnou stranou karty. V samotnom pláte sa nachádza aj RGB LED pásik.

O aktívne chladenie sa starajú 3 ventilátory Torx, ktoré sú špeciálne tvarované pre najväčšiu možnú účinnosť. Dvojité ložiská zabezpečujú dlhšiu životnosť.

Karta dokáže pracovať v plne pasívnom režime bez ventilátorov. Vtedy sa spolieha iba na masívny chladič so šiestimi tepelnými trubicami (heatpipes).

Z hľadiska konektorovej výbavy ponúka karta na zadnej strane 2xDP (ver. 1,4), 2x HDMI (ver. 2,0b) a DVI-D konektor. HDMI port ponúka dokonca aj HDR prenos spolu s maximálnou kapacitou prenosu 18 Gbps.

Karta je napájaná dvojicou 8-pinových PCIe konektorov, ktoré sú spolu s PCIe slotom schopné doručiť až 375 W.

Výkon a testy

Karta prichádza vopred pretaktovaná, konkrétne o 64 MHz pre základný takt a o 75 MHz pre boost takt.

Testovali sme ju na syntetických testoch aj na herných testoch s maximálnymi možnými nastaveniami s vyhladzovaním FXAA, pretože je jedným z najkonzistentnejších.

Z testov je viac než jasné, že GTX 1080Ti nemá ani najmenšie problémy so žiadanou hrou na ultra nastaveniach pri Full HD. Pre hranie hier v 4K na maximálne detaily pri 60 snímkach je prislábá, no pre 1440p je tým pravým orechovým. Počas hrania oceníte plne pasívny režim chladenia

do asi 60°C, potom sa ventilátory jemne roztočia, no nepočuť ich ani pri najväčšej snahe. Počas testovania sme dosiahli maximálnu teplotu len niečo pod 70°C pri 35% rýchlosti ventilátorov, ktoré sme počuli len s ťažkou.

Karta sa dá, samozrejme, pretaktovať. S maximálnym napätím jadra a power limitom sme dosiahli stabilné pretaktovanie pomocou MSI Afterburner aplikácie, kde sme na jadre pridali 70 MHz a na pamätiach 300 MHz. Karta si s týmito nastaveniami poradila bez akýchkoľvek problémov s teplotami.

Záverečné hodnotenie

Ak hľadáte grafickú kartu, ktorá vydrží pár rokov a zároveň nemáte problém priplatiť či už za high-end čip alebo za Gaming X TRIO edíciu, ktorá je o 50€ drahšia než najlacnejší model z MSI ponuky kariet s týmto čipom, práve



ste našli, čo hľadáte. Karta dokonale poslúži pre potreby hrania v 1440p, no pre aktuálne hry v 1080p je priam zbytočne silná. Určite však za príplatok stojí, keďže získate navyše dizajn s tromi ventilátormi a masívnym chladičom, ktorý zvyšuje prípadný pretaktovací potenciál a zaisťuje stabilnejšie chladenie.

Lukáš Batora



Genesis Rhod 400

Prispôsobiteľné podsvietenie, odolnosť proti vode a dobrá cena

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 14€

PLUSY A MÍNUSY:

- + ľahká konštrukcia
- + dobre zvládnutý dizajn
- + podsvietenie prispôsobiteľné intenzitou a farbou
- + odolnosť proti vode
- + veľmi tichý chod
- + vzájomne zameniteľné funkcie WASD a šípok
- + príjemne nízka hmotnosť

- chabé protišmykové podložky
- vysoký zdvih klávesov

ŠPECIFIKÁCIE:

- membránová herná klávesnica
- anti-ghosting
- blokovanie Win
- odolnosť proti rozliatu tekutiny
- USB
- rozмеры: 463 x 168 x 30 mm
- dĺžka kábla: 180cm
- klávesov: 104
- funkcií cez Fn: 12
- počet farieb podsvietenia: 3

HODNOTENIE:



Nedávno sme vám predstavili príbuzný model Rhod 400 RGB, ktorý bol viac zameraný na možnosti podsvietenia. Ani model Genesis Rhod 400, ktorý vám dnes predstavíme, však v tomto smere netrpí. Napriek tomu, že patrí medzi membránové herné klávesnice s väčšími rozmermi, má príjemne nízku hmotnosť.

Vzhľad a dizajn

Klávesnica má plastovú konštrukciu, po stranách spevnenú kovovými časťami, vďaka ktorým sa po stole nemá kĺzať. Na hladkom povrchu bežného stola to však akosi nefunguje, klasické nožičky by boli účinnejšie. V strednej časti je povrch klávesov mierne znížený, v spodnej časti o čosi výraznejšie, zjavne z ergonomických dôvodov. Tvarovaná je celkom príjemne, len výška „levitujúcich klávesov“ nám nevyhovovala, je to ale subjektívny pohľad. Bez tohto efektu by bol zdvih o dosť nižší. Na druhej strane však Genesis dokázal dotiahnuť

vzhľad prakticky k dokonalosti. Pri večernom hraní klávesy skutočne vyzerajú akoby levitovali nad povrchom klávesnice. A to je cool.

Avšak, privítali by sme aj o čosi vyššie výklopné nožičky v zadnej časti, ktoré by model naklonili viac k hráčovi. Páči sa nám dynamicky pôsobiaci dizajn konštrukcie, ktorý nie je príliš „cirkusový“, čo sa niektorým výrobcom občas stáva. Je pomerne decentný a zároveň si

zachováva herný charakter, takže ide o dobre vyvážený mix jemne dynamického vzhľadu a praktického, dobre zvládnutého podsvietenia.

Minimálna hlučnosť a prispôsobiteľné podsvietenie

Ako to už býva, membránové klávesy sú veľmi tiché, ale pritom aj dostatočne presné. Na rozdiel od trendu odlišovania klávesov



WASD farebným podsvietením, Genesis zvolil iné riešenie. Klávesy sú označené šípkami a používajú farebne zhodné podsvietenie so zvyškom klávesnice.

Môžete si zvoliť z troch farieb – červenej, modrej a fialovej, meníte ich klávesom pri pravom Ctrl, pričom štvrtý stupeň podsvietenie úplne vypne. Klasické šípky v pravej časti zasa dizajnéri označili písmenami WASD, keďže si tieto dve skupiny klávesov môžu svoje funkcie softvérovo vymieňať jednoduchou skratkou Fn + W.

Okrem farby podsvietenia si môžete prísľušnou klávesovou skratkou nastaviť tiež jej intenzitu, dokonca v piatich stupňoch. Je to veľká výhoda, hlavne ak radi hrávate v rôznych



svetelných podmienkach a obľubujete rôzne žánre. Napríklad pri nočnom hraní Dark Souls si určite podsvietenie stlmíte. Alebo si ho naopak zvýšite, aby ste umierali efektnejšie... Kláves na zmenu farby podsvietenia nie je umiestnený najšťastnejšie, párkrát sme si doň nechtiac ťukli, no zmena farby v podstate nespôsobí v hre žiadnu ujmu.

Funkcie a odolnosť proti vode

Model Rhod 400 sa drží súčasného minimalistického trendu a neobsahuje žiadne nadbytočné klávesy. Možno ste si už domysleli, že funkcie ako zmena systémovej hlasitosti, vyvolanie poštového klienta, či uzamknutie klávesu Windows proti nechcenej aktivácii, sa vykonávajú pomocou klávesu Fn.

Anti-ghosting spolu so spomínanou funkciou blokovania klávesu Windows patria v podstate k povinnej výbave hernej klávesnice. Tu však treba oceniť prítomnosť týchto funkcií vzhľadom na cenovú kategóriu modelu. Levitujúce klávesy by mohli u niekoho vyvolať



obavy zo zraniteľnosti. V tomto prípade sa však netreba strachovať. Výrobca membrány ochránil a v prípade náhodného rozliatia nápoja odtečie tekutina cez kanáliky, ktoré sú v konštrukcii vytvorené presne na tento účel. Takže si ten energeták pri nočnom farmení môžete predsa len bez obáv dopriať.

Verdikt

Genesis Rhod 400 nás oslovuje dobrým pomerom ceny a užitku. Ak nepatríte k mimoriadne náročným ani mimoriadne zámožným hráčom, práve ste našli model, ktorý má všetko, čo by mal mať a nebude vás stáť rok splácania.

Odolnosť proti vode, ľahká konštrukcia a prispôsobiteľné podsvietenie sú hlavné dôvody, kvôli ktorým by ste si mali Rhod 400 určite zaobstarat'. Trochu zvláštne protišmykové podložky a vysoký zdvih klávesov sú argumenty proti, tie ale zásadne nezavážia a ani neplatia pre každého. Celkovo sa nám model páči, a napriek tomu, že nejde o funkciu, nás vzhľad efektných, dokonale levitujúcich klávesov dostal.

Peter Vnuk



BML E3

Za málo peňazí málo muziky. Alebo je všetko inak?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: BML
Dostupná cena: 24€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + bezdrôtový prenos zvuku
- + výdrž batérie
- + priaznivá cena
- + handsfree

- občasné výpadky zvuku
- výrazne prevládajúca basová zložka

ŠPECIFIKÁCIE:

Hmotnosť: 13 gramov

Prenos zvuku:

Bluetooth 4.0

Dosah: 10 metrov

Zvuk: stereo

Batéria: Li-ion 90mAh

Výdrž batérie: až 7 hodín

Pohotovostná doba:

až 150 hodín

Doba nabíjania: 2 hodiny

HODNOTENIE:



Určite to mnohí z vás poznajú. Práve idete do práce, školy, vlastne kamkoľvek a zrazu dostanete chuť vypočuť si zopár songov. Vytáhnute teda slúchadlá z vrečka a dlhú chvíľu bojujete s neskutočne pouzleným káblom. Alebo si predstavte inú situáciu. Ste doma, kábel si pekne stočíte, položíte ho na stôl, no pri ďalšom použití je znovu zamotaný. Akoby to mali na svedomí japonskí diverzanti samo a sato. Ideálnou voľbou by boli bezdrôtové slúchadlá, no tie bývajú podstatne drahšie ako káblová konkurencia. Spoločnosť BML sa však svojimi bezdrôtovými slúchadlami E3 snaží túto cenovú priepasť výrazne zmenšiť. Ako sa jej to teda podarilo?

Balenie

BML E3 sa dodáva v papierovej škatuľke ladenej do bielo-oranžovo-čiernej farebnej kombinácie,

s nejakou tou grafikou a základnými technickými údajmi. Zaujímavosťou je predná strana, na ktorej sa dá odklopiť vrchná polovica, vďaka čomu máte možnosť vidieť do vnútra balenia, priamo na slúchadlá. V balení sa okrem slúchadiel nachádza trojica špuntov rôznych veľkostí, nabíjací USB kábel a technická dokumentácia.

Dizajn, prevedenie

Vzhľadom na cenu vyriešil výrobca prevedenie slúchadiel podľa možnosti. Dvojica slúchadiel je prepojená plochým káblom, pričom pár centimetrov od pravého slúchadla je umiestnený ovládací

panel, ktorého súčasťou je batéria. BML E3 sú štupľovým typom slúchadiel. Ich puzdrá sú zhotovené z hliníka, majú tvar valca a ich konce sú magnetické, takže ak ich práve nepoužívate, viete si z nich vytvoriť na krku náhrdelník, prípadne ich niekam zavesiť.

Čo sa farebného prevedenia týka, puzdro i štipule sú sivo-oranžové, čo vytvára zaujímavý farebný kontrast a trochu oživuje dizajn. Kábel aj ovládací panel sú čierne. Na ovládacom paneli sa nachádzajú 3 tlačidlá, a to tlačidlo na zvyšovanie hlasitosti, znižovanie hlasitosti a tlačidlo pre prijímanie hovorov, ktoré po dlhom stlačení slúži aj



na zapnutie/vypnutie slúchadiel a na spárovanie s telefónom či iným zariadením.

Dojmy z používania

Prenos zvuku slúchadiel BML E3 funguje na princípe Bluetooth vo verzii 4.0. To znamená, že ich možno pripojiť k čomukoľvek, s čím sa dokážu pomocou funkcie Bluetooth spárovať. Po spárovaní (napr. s mobilným telefónom) ich môžete okamžite používať. V balení sa ďalej nachádza trojica štupľov rôznych veľkostí, takže by mali sadnúť do každého ucha.

Zvukový prejav slúchadiel ma prekvapil milo a zároveň i nemilo. V prvom rade musím uznať, že kvalita zvuku je výrazne lepšia než u slúchadiel, ktoré väčšinou nájdete pribalené k mobilným telefónom, prípadne u značkových, ale lacnejších slúchadiel, ktoré kúpite v obchode.

Vnímanie kvality zvuku je veľmi individuálne a zvukový prejav sa líši aj v závislosti od hudobného žánru. Vo zvukovej zložke výrazne dominuje bas, ktorý zatienuje stredy a výšky. Vďaka tomu zvuk znie lepšie pri prehrávaní elektronickej hudby, no pri nejakom rocku a vlastne každom inom druhu, v ktorom

dominujú klasické hudobné nástroje, basy značne degradujú hudobný zážitok.

Výrobca na svojej stránke udáva, že slúchadlá zaručia pohodlné počúvanie hudby počas vykonávania športových aktivít. Keďže si občas rád zabehám, vyskúšal som ich pri tejto športovej činnosti. Prvou vecou, ktorá môže byť trochu na škodu, je umiestnenie ovládania, keďže sa nachádza len pár centimetrov od pravého slúchadla a spôsobuje tým nerovnomerné rozloženie hmotnosti. Aj keď sú slúchadlá ľahké, spolu s ovládaním a káblom vážia 13 g a to môže spôsobovať, že pravé slúchadlo bude mať tendenciu sa v uchu uvoľňovať a vypadávať. Ďalšia vec, ktorú som zaznamenal len pri behaní, boli občasné, možno štvrt'/pol sekundové výpadky zvuku, prípadne skladba dohrala a pár sekúnd bolo ticho. Problém vyriešilo až odomknutie telefónu. Telefón som mal po celý čas vo vrečku, teda medzi ním a slúchadlami nebola určite vzdialenosť väčšia než 10 m. Istý druh rušenia možno spôsobovalo GPS v kombinácii s aplikáciou Endomondo, ale, úprimne, istý si tým vôbec nie som.

V slúchadlách, resp. v ovládacom paneli je zabudovaná Li-ion batéria s kapacitou

90mAh, ktorá podľa výrobcu udrží slúchadlá po dobu až 7 hodín. Samozrejme, po zvýšení hlasitosti to bude určite menej. No aj napriek tomu ide o slušný čas, vďaka čomu by vám mala kapacita batérie stačiť na niekoľko športových aktivít či počúvanie hudby v autobuse a podobne. Nevýhodou je absencia akéhokoľvek ukazovateľa kapacity batérie, napríklad v podobe nejakej diódy. Slúchadlá chvíľu pred vybitím batérie zapípujú a v priebehu niekoľkých minút sa vypnú. Z toho dôvodu je dobré ich preventívne dobíjať tak často, ako sa dá. Samozrejme, všetko závisí od toho, ako často ich používate.

Záverečné hodnotenie

V prípade týchto slúchadiel by sa dalo pokojne povedať: veľa muziky za málo peňazí. Navyše, okrem slúchadiel získate aj možnosť handsfree telefonovania a to všetko (takmer) bez káblov. Približne za 24€ dostanete slúchadlá s celkom obstojným zvukom, ktorý síce audiofilov nenadchne, no pre určitú skupinu bude postačujúci. Vďaka prevládajúcej basovej zložke sú slúchadlá vhodnejšie pre elektronicкую hudbu a žánre jej podobné. Ak máte vo svojom telefóne ekvalizér, v najhoršom prípade si môžete basy stiahnuť a so zvukom sa pohrať. Mne osobne najviac prekážali krátkodobé výpadky zvuku, ktoré sa vyskytovali pri športe. Žiaľ, nepodarilo sa mi odhaliť príčinu týchto výpadkov. Na jednej strane poteší výdrž batérie až 7 hodín, no na druhej strane sa slúchadlá vybijú takmer bez varovania. Aj napriek tomu však slúchadlá BML E3 obstáli v konečnom hodnotení slušne a ich kúpa rozhodne stojí za zváženie.

Miroslav Konkol'

Sapphire Radeon RX570 Nitro+

Grafický výkon pre mainstream

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Sapphire
Dostupná cena: 270€

PLUSY A MÍNUSY:

- + výkon na bežné hry
- + rezerva na pretaktovanie
- + pasívny mód
- + chladenie

- cena/výkon



Spoločnosť Sapphire nie je na trhu grafických kariet žiadnym nováčikom. Pôsobia od roku 2001 a grafické čipy v kartách z ich dielní sú výhradne od spoločnosti AMD. Do redakcie sa nám dostala karta RX 570 v 4-gigabajtovej verzii a malo by ísť o mainstreamovú kartu určenú pre najväčšiu masu používateľov, ktorí hľadajú dobrý pomer cena/výkon.

Obsah balenia, vonkajší pohľad

Grafická karta od spoločnosti Sapphire prichádza v dizajnovu dobre zvládnutom šate. Na prednej strane nájdeme ilustráciu, modelové označenie a klúčové technológie, ktorými karta disponuje. Na zadnej strane sú tieto špecifikácie podrobnejšie rozpísané.

Vo vnútri balenia nájdeme samotnú grafickú kartu v antistatickom obale, manuály a CD s ovládačmi. Pribalené cédečko neodporúčame použiť, pretože je lepšie si stiahnuť najnovšie ovládače zo stránok výrobcu.

Hned' na prvý pohľad si všimneme dvojslotový dizajn karty a na RX570 trochu priveľké požiadavky na napájanie.

Konkrétne je to 6-pin a 8-pin, ktoré sú schopné s PCI-e slotom dodať dokopy až 300W, čo stačí aj na veľmi náročné pretaktovanie.

Hliníkový chladič s hustým rebrovaním ochladzuje dvojica dvojložiskových, 95mm ventilátorov so schopnosťou lepšie odolávať prachu. Karta je plne pasívne chladená až do 55°C, keď sa ventilátory roztočia. Popravde sú tak ticho, že ich skoro vôbec nepočuť.

Karta disponuje aj backplate-om, ktorý jednak slúži na lepší odvod tepla z karty. No primárne ju spevňuje, aby sa pod ňou chladíča neohýbala.

Niektorých používateľov nepoteší čierno-bielý dizajn, pretože sa nemusí dizajnovu každému páčiť či sa hodiť k ostatnému príslušenstvu. Ak by ste sa rozhodli experimentovať s BIOS-om karty, výrobca ju pre istotu vybavil dvojitém BIOS-om. Takže ak niečo nevyjde, budete môcť fungovať na druhom BIOS-e, poprípade ten poškodený nahradiť funkčným.

Z pohľadu konektorovej výbavy nájdeme na zadnej strane 2 HDMI (ver. 2.0b), 2 DP (ver. 1.4) a 1 DVI-D výstup.

Výkon a herné testy, pretaktovanie

Kartu sme testovali použitím najnovších aktualizácií operačného systému a ovládačov grafickej karty (Crimson ReLive 17.11.2) v rozlíšení 1080p (1920x1080). Všetky hry boli testované na najvyšších možných nastaveniach s maximálnym vyhladzovaním FXAA. Zo syntetických testov sme zvolili štandardnú trojicu 3DMark testov (Firestrike, Firestrike Ultra, Firestrike Extreme) v štandardnom a nami pretaktovanom režime.

Karta fungovala počas bežného používania plne pasívne, svoju teplotu držala na približne 32°C pri izbovej teplote 25°C. Karta nikdy nebola nútená spustiť ventilátory na viac ako 25%, no aj pri 25% bola veľmi tichá v porovnaní s ostatnými komponentmi.

Kartu sme pretaktovali na čo najvyšší možný takt bez fyzickej úpravy karty. Dosiahli sme 1500MHz na jadre a 2225MHz na pamätiach, no bolo potrebné zvýšiť napätie na maximum (+0.2V) a taktiež aj TDP limit.

Záverečné hodnotenie

Radeon RX 570 je ideálnou kartou pre každého nadšeného hráča. S jej pomocou si zahráte aj nové hry na vysoké (žiaľ, nie ultra) detaily na 60 snímkach za sekundu. Grafika je mimo náročných aplikácií pasívne chladená a v zátäži bežia ventilátory tak potichu, že ich skoro ani nepočuť. Jedinou väčšou nevýhodou je to, že karta bola navrhnutá na najlepší pomer cena/výkon, no pri aktuálnom stave na trhu s grafickými kartami stačí pridať 20€ a dostanete 6GB variant karty NVIDIA GTX 1060, ktorá je o dost' výkonnejšia.

Lukáš Bátor

HODNOTENIE:



Dron UGO Fen

Kompaktný dron s dosahom 100 metrov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: UGO
Dostupná cena: 40€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dosah do 100 metrov
- + kompaktné vyhotovenie
- + jednoduché a rýchle spárovanie
- + možnosť zaznamenávať obraz
- + tri rýchlosti
- + 360° otočky

- žiadna kontrola záznamu v reálnom čase
- aj najnižšia rýchlosť je dost' vysoká
- nízka kvalita kamery

ŠPECIFIKÁCIE:

- 6-osá kvadrokoptéra
- tri rýchlosti letu
- 360° 3D Flip

dosah: do 100 m

ovládač: 2,4 GHz na

batérie 4xAAA

akumulátor: 380 mAh

dĺžka letu: do 7 minút

rozмеры: 14 x 14 x 4 cm

HODNOTENIE:



Otestovali sme dron UGO Fen, ktorý má v pomere k svojej príjemnej cene aj celkom zaujímavé parametre. Splnil však naše očakávania?

Dizajn a konštrukcia

Model patrí k menším kvadrokoptéram a podľa výrobcu je určený na interiérové aj exteriérové použitie.

Konštrukcia však nie je inovatívna, ibaže v prednej časti výrobca umiestnil kameru a vzadu si okrem zástrčky na batériu našiel svoje miesto aj port na microSD kartu. Telo zariadenia zdobí modrá textúra a nápis UGO.

Ovládač je štandardný s indikáciou aktivity pomocou LED a akustického signálu. V porovnaní s niektorými modelmi je pomerne kompaktný a dozaista padne aj do detských rúk. Napriek tomu odporúčame prvé krôčiky vykonať v exteriéri a pod dozorom dospelého.

Ovládanie a funkcie

Model Fen podporuje až tri rýchlostné režimy. Pri teste v interiéri sme si vystačili aj s najnižšou rýchlosťou. Aj pri nej si budete musieť spôsob ovládania natrénovať, aby ste mali nad

dronom úplnú kontrolu. Na druhej strane spárovanie a pripravenosť na let sú otázkou niekoľkých sekúnd.

Model totiž podporuje aj 360° otáčanie a režim headless, takže s oboma potrebujete mať aspoň akú-takú skúsenosť. Režim headless oceníte najmä pri problematickom určovaní, kde je predná a zadná časť dronu. Pri tomto spôsobe letu sa totiž dron orientuje vzhľadom na vašu polohu. Hlavne pre začiatočníka je to výhoda. Bez ohľadu na úroveň svojich skúseností využijete naozaj nadštandardný dosah modelu. Ovládač nestratí kontakt s dronom až do vzdialenosti 100 metrov, čo občas nespĺňajú ani drahšie a väčšie kusky.

Kamera v prednej časti umožňuje zaznamenávať vaše akrobatické kreácie. Na ovládači nájdete na tento účel dve tlačidlá. Jedno slúži na vytvorenie fotografie vo formáte JPG, druhé na aktiváciu a deaktiváciu videozáznamu. V tomto prípade by sme ocenili na ovládači displej alebo možnosť využitia mobilnej aplikácie a sledovania obrazu z kamery na smartfóne. Počas nahrávania totiž nevidíte, čo dron zaznamenáva. Dozviete sa to až po vyňatí microSD karty. Na video používa UGO Fen kodek AVI a približne 20 sekúnd záznamu

zaberie 5 MB na karte. Kompresia je dost' silná, takže kvalita záznamu vás neohúri. To je však pri tejto kategórii dronov pomerne bežný jav.

Nabíjanie priloženého akumulátora trvá asi pol hodiny a zalietať si približne štandardných sedem minút. Pokiaľ koncovka USB kábla svieti načerveno, batéria sa nabíja a po jej zhasnutí budete vedieť, že je proces ukončený.

V balení nájdete tiež dve predné a dve zadné náhradné vrtulky so skrutkovačom, takže výrobca myslel aj na prípadné nehody.

Verdikt

UGO Fen vyniká 100-metrovým dosahom ovládania a jednoduchým spárovaním. V podstate ho stačí položiť na rovnú plochu, zapnúť ovládač a môžete začať s lietaním. Najmä mladších asi poteší možnosť fotiť a natáčať videá pomocou zabudovanej kamery. Škoda, že sa nedá obraz kontrolovať v reálnom čase.

Vypínač napájania by zvýšil komfort, ale aj hmotnosť, takže jeho neprítomnosť nepovažujeme za zásadnú nevýhodu. Celkovo je model vhodný do rúk menej náročného nádejného letca, ktorého neodradí, že aj pri najnižšej rýchlosti sa treba naučiť rýchlo korigovať pohyb drona. Skúsenejší piloti si však užijú vysokú rýchlosť pohybu aj 360-stupňové akrobatické otočky.

Peter Vnuk

NZXT H400i

Krása aj rozum v jednom?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: NZXT
Dostupná cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prepracovaný dizajn
- + skvelé možnosti manažmentu káblov
- + nadpriemerné možnosti vetrania
- + kvalitné prevedenie
- + funkcionálna NZXT Smart Device
- + bočnica z temperovaného skla

- prémiová cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Externé porty: 2 x USB 3.1 Gen 1, 1 x Audio/Mic
Filtre: Vpredu, Hore, pod zdrojom
Smart Device: 3x3 kanály ventilátorov, 1 x RGB LED port
Pozície na disky: 2.5" 3+1, 3.5" 1
Podpora radiátorov: Vpredu 2x140/2x120mm, Vzadu 1x120mm
Podpora ventilátorov: Vpredu 2x140/2x120mm, Hore 2x140/2x120mm, Vzadu 1x120mm
Maximálna dĺžka GPU: 411mm
Maximálna výška CPU chladiča: 164mm
Maximálna hrúbka predného radiátoru: 60mm
Manažment káblov: Áno

HODNOTENIE:



Značku NZXT už počítačovým nadšencom netreba predstavovať. Ak ste o nej ešte náhodou nepočuli, dala by sa najlepšie zhrnúť dvomi slovami: funkčný dizajn. Kvalitné počítačové skrinky, chladenie a doplnky, ktoré ulahodia oku a zároveň udržia váš počítač v bezpečí pred nadmerným teplom. Takéto skrinky takmer nikdy nie sú lacné a pri NZXT je cena v porovnaní s konkurenciou väčšinou o niečo vyššia. Tentoraz sme na otestovanie dostali stredný model z trojice skriniek radu H s označením H400i a neváhali sme ho podrobiť poriadnej záťažovej a pozrieť sa na všetky jeho výhody a nevýhody.

Okrem skrinky NZXT H400i, do ktorej sa zmestia matičné dosky s rozmermi Micro-ATX a ITX, ponúka NZXT ešte model H700i pre plnohodnotné ATX dosky a menšiu H200i, do ktorej sa ale nič väčšie ako ITX doska nezmestí. Všetky tri skrinky majú podobnú

konštrukciu a rovnako vynikajú vo viacerých smeroch, no sú medzi nimi menšie odlišnosti. Preto neodporúčame vybrať si z druhých dvoch modelov na základe tejto recenzie. Teraz sa ale poďme spolu pozrieť na skrinku H400i.

Obal a jeho obsah

Skrinka sa ukrýva v modernom obale ladenom do typických NZXT farieb, teda bielej a modro-fialovej. Keďže tento rad modelov ponúka priehľadnú bočnicu z temperovaného skla, je jej bezpečné uloženie naozaj dôležité. Okrem samotnej skrinky sa v obale okrem manuálu nenachádza takmer nič iné, pretože príslušenstvo je pevne uchytené vnútri.

Použitý hardvér

Nakoľko ide o skrinku podporujúcu ATX a ITX dosky,



bola na otestovanie použitá nadmieru šikovná matičná doska GIGABYTE X150M-PRO ECC, ktorá podporuje procesory z radu Skylake a KabyLake a dokonca modely Xeon. Do nej bol osadený procesor i7-6700K (nanešťastie,



bez možnosti taktovania), grafická karta MSI GTX 1070 Ti Twin Frozr, 16 GB Adata D40 RAM a 512 GB m.2 SSD. O chladenie sa postaral AIO Cooler Master MasterLiquid 240 s dvoma 120 mm ventilátormi a tri 120 mm ventilátory, ktoré sú dodané priamo so skrinkou.

Prvé dojmy a spracovanie

Všetky modely (H200i, H400i, aj H700i) sú momentálne dostupné v štyroch farebných kombináciách, ktorými sú matná čierna v spojení s lesklými doplnkami v bielej, červenej, modrej alebo čiernej. Nami testovaná H400i bola ladená do čiernej-modrej kombinácie, ale ak máte iné preferencie, nie je problém pri nákupe vybrať inú konfiguráciu. Ako je pri NZXT produktoch zvykom, skrinka pôsobí kvalitným a prémiovým dojmom. Nie je ani príliš ľahká, ani príliš ťažká, všetky hrany a súčiastky líčujú bez problémov a nenachádzajú sa na nej takmer žiadne ostré hrany, ktoré by vám mohli ublížiť pri skladaní. Jedinou výnimkou sú hrany ukryté za predným krytom, na ktorých som si privodil menšie zranenie. Za túto situáciu som si ale mohol sám, pretože som manipuloval so skrinkou, v ktorej už boli osadené komponenty a prsty sa mi pošmykli na lakovanom povrchu.

Mozog skrinky

Skrinka zadu H je jednou z prvých naozaj múdrych skriniek na dnešnom trhu. Samozrejme, aj do najlacnejšej skrinky od neznámeho výrobcu sa dajú dokúpiť doplnky, ktoré dokážu

monitorovať a zobrazovať informácie či inak zjednodušiť život. H400i a ostatné skrinky z tohto radu už obsahujú priamo z výroby tzv. Smart Device. Zariadenie kombinuje funkcie NZXT Grid+ a Hue+, čo znamená, že máte možnosť pripojiť až deväť ventilátorov v troch kanáloch a RGB pás na podsvietenie, taktiež vďaka tomu môžete ovládať všetko cez CAM softvér. Osobne mám s CAM softvérom protichodné skúsenosti, pretože vždy na ňom bolo niečo, čo nefungovalo podľa mojich predstáv alebo so mnou odmietal spolupracovať úplne. Preto ma veľmi potešilo, keď po inštalácii hardvéru do skrinky pracoval bez najmenších problémov a nastavenie



podsvietenia a odvetrávania skrinky bolo len otázkou niekoľkých kliknutí.

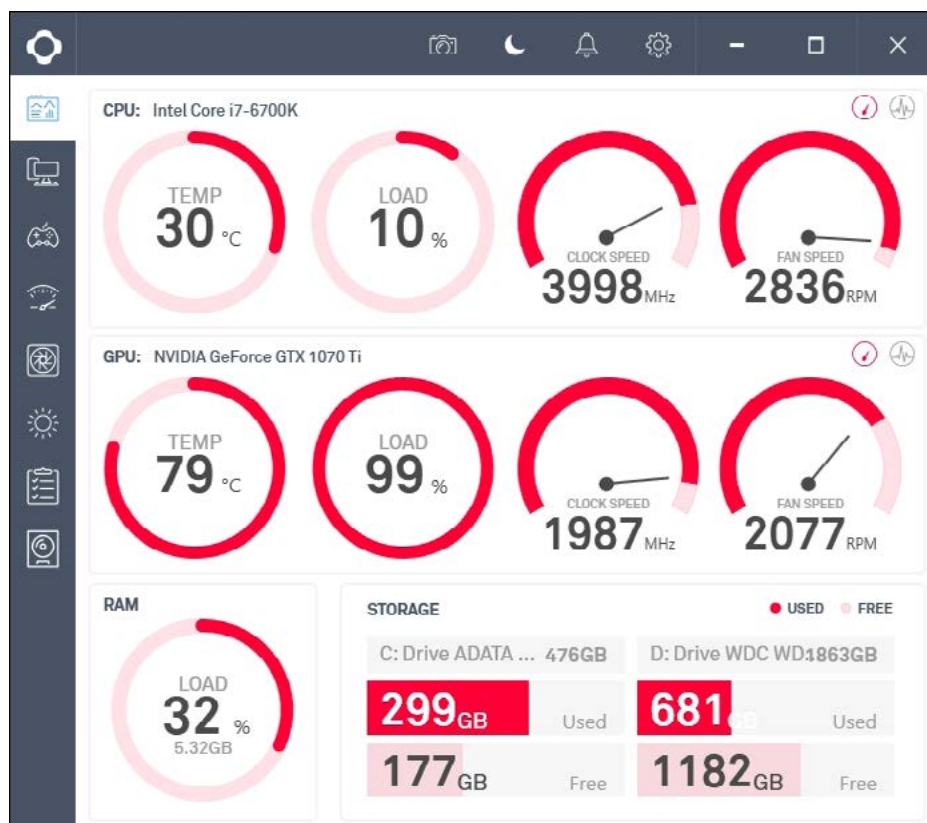
Vizuálna stránka

Skrinka H400i sa po dizajnovej stránke naozaj podarila. Celý rad H je akýmsi spirituálnym nástupcom obľúbenej skrinky S340, ktorá síce vo verzii Elite ponúkala aj bočné temperované sklo, ale na rozdiel od série H nebola celá postavená s temperovaným sklom na zreteli. Spojenie matného a lesklého povrchu, hranatého dizajnu a podsvietenia je H400i skvelou voľbou pre hráčov či profesionálov, ktorí radi vystavujú hardvér. A keď už spomínam podsvietenie, nemôžem zabudnúť podotknúť, že v skrinke je v hornej časti už predinštalovaný RGB pásik a druhý sa nachádza v krabičke s doplnkami, skrulkami a sťahovacími páskami. Vysvietenie celej skrinky podľa vlastných predstáv nebude žiadny problém.

Rozvrhnutie

Skrinky od NZXT sa takmer bez výnimky vyznačujú skvelými





možnosťami manažmentu káblov a H400i nie je výnimkou. Možno by som si dovolil povedať, že z tohto hľadiska ide o doposiaľ najlepšiu skrinku. Zdroj a väčšina káblov sa ľahko ukryje v tuneli zakrývajúcom spodnú časť.

Najlepším vylepšením sú však drážky na zadnej časti, ktorými sa pri troške plánovania dajú viesť káble na napájanie matičnej dosky, grafickej karty alebo čohokoľvek iného. Po stránke úložného priestoru ukazuje H400i pomalý odklon od 3,5-palcových hard diskov, čo síce znamená, že môžete uchytiť len jeden veľký hard disk priamo na spodku skrinky, ale zmestia sa do nej až tri 2.5-palcové hard disky či SSD-čka. V spojení so stále populárnejšími m.2 diskami by nemal nedostatok úložného priestoru znamenať žiadny problém.

Možnosti chladenia

Hoci H400i nepôsobí obrovským dojmom, dokáže ponúknuť prekvapivo dobré možnosti chladenia, čo je dané hlavne šikovným vnútorným rozložením. Do skrinky sa dajú osadiť aj dva 240 mm radiátory či AIO vodné chladiče dopredu a na vrchnú stranu alebo 140 mm ventilátory a ešte ostáva miesto na jeden 120 mm ventilátor na zadnej

je prichytený magnetickým pásom. Inštalácia chladenia do skrinky je naozaj jednoduchá, a to aj vďaka odnímateľnému pásu, ktorý zakrýva kabeľáž na ľavej strane skrinky. Pokiaľ by ste premýšľali nad kúpou tejto skrinky, určite odporúčam minimálne AIO chladič, hoci omnoho viac by sa do nej hodilo vodné chladenie vyrobené na mieru.

Zhrnutie

NZXT H400i je jednou z najpraktickejších, najprémiovejšie pôsobiach a najlepšie, hoci stále striedmo, vyzerajúcich skriniek, ktoré sú na trhu dostupné. Spojenie týchto vlastností, samozrejme, nie je lacné.

S cenovkou pohybujúcou sa medzi 140 až 150 eurami ide už o celkom veľkú investíciu. Našťastie je túto cenu možné vysvetliť nielen už spomínanými vlastnosťami a schopnosťami, ale aj troma 120 mm Aer ventilátormi, šikovným pomocníkom NZXT Smart Device a zabudovaným podsvietením. Prémiové, kvalitné a múdre zariadenia nebudú nikdy lacné a lacné zariadenia budú málokedy prémiové, kvalitné aj múdre.

Daniel Paulini

DESKTOP-DLG0DUV 3.6.30 Microsoft Windows 10 Pro			
CPU		GPU	
Model	Intel Core i7-6700K	Model	NVIDIA GeForce GTX 1070 Ti
Code Name	Skylake	TDP	0 W
TDP	95 W	Default Clock	1607 MHz
Socket Type	Socket 1151 LGA	Turbo Clock	1683 MHz
Stock Frequency	4000 MHz	Unified Shaders	2432
MOTHERBOARD		RAM	
Model	Gigabyte X150M-PRO ECC-CF	Model	A-Data Technolo...
Chipset	Skylake	Capacity	16 GB
Southbridge	C232	Default Frequency	2133.44 MHz
BIOS Version	F22b	Type	DDR4
BIOS Date	07/04/2017	Timings	19 19 19 43
STORAGE: C:\		STORAGE: D:\	
Model	ADATA SX7000NP	Model	WDC WD20EARX-00PASB0
Type	NTFS	Type	NTFS

Súťaž s portálom

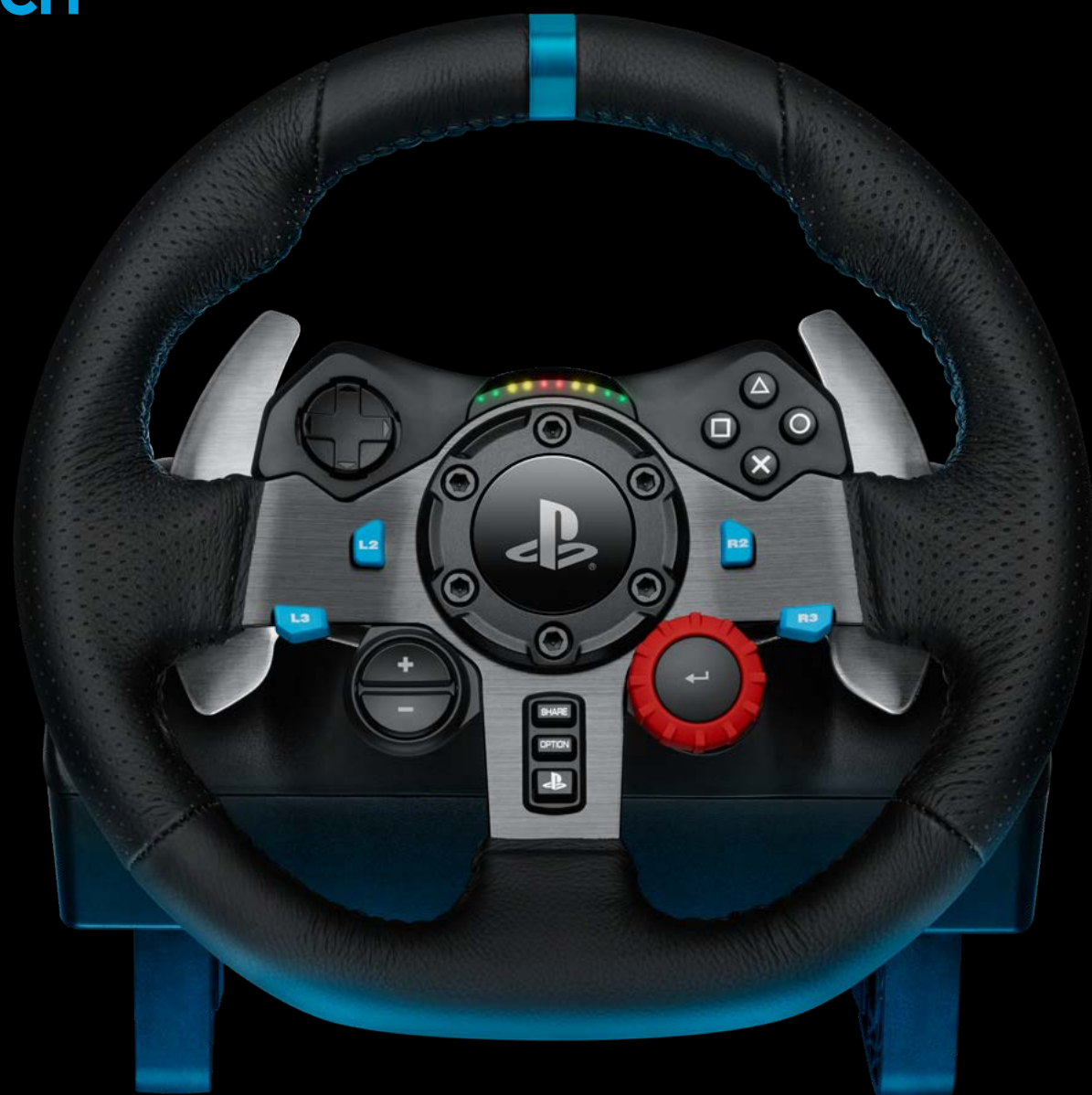
1. cena Optická Myš Genesis Krypton 800



2. cena Stereo Slúchadlá Genesis Argon 570

3. cena Membránová Klávesnica Genesis Rhod 400 RGB

Súťažte na www.gamesite.sk



G29 DRIVING FORCE™

PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4 A PLAYSTATION®3

gaming.logitech.com/G29

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

Rusko / Francie / Belgie /
Nemecko, 2017, 127 min

Režie: Andrej Zvjagincev
Scénár: Oleg Negin, Andrej Zvjagincev
Kamera: Michail Kričman
Hudba: Evgueni Galperine,
Sacha Galperine
Hrají: Marjana Spivak, Alexej Rozin,
Matvej Novikov, Maxim Stokanov,
Tat'jana Chramova, Alexej Fatějev,
Sergej Badičkin, Sergej Borisov
Producenti: Sergej Melkumov,
Alexandr Rodňanskij
Střih: Anna Mass
Scénografie: Andrej Ponkratov

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúca réžia
+ scenár
+ brilantne
napísané dialógy
+ dôraz na detail

- nič

HODNOTENIE:



Bez lásky

KEĎ SA LÁSKA ZMENÍ NA NENÁVIŠŤ

„Strata lásky v partnerskom vzťahu je jednou z najsmutnejších vecí na tomto svete.“ Žiaľ, súčasný trend modernej ľudskej spoločnosti dáva čoraz väčší priestor na to, aby sa tento výrok týkal stále väčšieho počtu párov. A keď sa láska zmení na nenávisť, tak to je už vôbec to najhoršie. Z tohto pohľadu je možné najnovší prírastok renomovaného ruského režiséra Andreja Zvjaginceva považovať za akýsi protiklad ku filmu Láska od rakúskeho režiséra Michaela Hanekeho, ktorý naopak umožňuje divákovi filmovo precítiť skutočnú podobu a hĺbku partnerskej lásky.

Iba tri roky prešli od posledného filmu tohto režiséra medzinárodne oceňovaného filmu Leviathan (Najlepší scenár – Cannes 2014, Zlatý glóbus 2015...) a už je tu jeho ďalší film, ktorý zbiera úspechy na medzinárodných

filmových festivaloch – Bez lásky. Názov je síce veľavravný a jednoznačný, no ako sa neskôr vo filme ukáže, za týmito slovami sa skrýva nesmierne komplexný problém, ktorý sa tu režisérovi podarilo rozpitvať do najmenších detailov – tak maličkých a tak dokonale vykreslených, že divák môže iba v nemom úžase



otvárať ústa a nadšene zatlieskať. Vôbec sa nečudujem, že sú jeho filmy spolufinancované ruským Ministerstvom kultúry – investícia, ktorá sa takmer zaručene mnohonásobne vráti späť.

Ústredný motív a ciele filmu sú iné ako v napríklad už zmienenom príklade Leviathan. Politika či korupcia tu Zvjaginceva už tak očividne nezaujímajú. Za základ si v tomto prípade zobral komornú vzťahovú drámu, kde základné kamene tém a problémov

vyvierajú zo samotnej podstaty rodiny ukotvenej v modernej spoločnosti.

Príbeh skúpy na slovo, no tie ani veľmi nepotrebuje

Samotný príbeh (strihom v dvoch paralelných líniách) patrí svojou obsahovou náplňou k tým jednoduchším, no námet spolu s hlavnými bodmi dejovej linky si po celý čas udržiavajú vysokú emotívnu hladinu, pretože ide o bolestivé témy, ktoré sú i mnohým z nás dôverne známe. Manželia Boris (Alexej Rozin) a Žeňa (Marjana Spivak) žijú v dlhodobom nefunkčnom vzťahu a preto sa snažia čo najrýchlejšie rozviesť.

Čím rýchlejšie, tým lepšie, pretože vzájomné odcudzenie a odpor, ktorý cíti jeden k druhému, sa už skoro nedajú vydržať. V jednej domácnosti ich už vlastne drží iba spoločný byt, ktorý sa snažia čo najvýhodnejšie predat'. Inak už majú obaja svoje osobné životy zariadené s niekým iným. Žeňa si našla staršieho pracháča a Boris už dokonca čaká s novou partnerkou dieťa. Na čo však obaja, ako sa zdá, zabúdajú, je ich spoločný 12-ročný syn Al'osa (Matvej Novikov), ktorý je obom bohužiaľ už len na t'archu. Ten samozrejme trpí rozvodom najviac. Svojim zmiznutím však naštartuje sled udalostí, ktoré na oboch manželoch zanechajú hlboké stopy...

Réžia - jedna labužnícka lahôdka

Po formálnej stránke je jednoznačne tou najväčšou perlou filmu prvotriedne odvedená režisérská práca, ktorej výsledkom je u vnímavého diváka pomerne veľký citový otras a vnútorný nepokoj. Z tohto pohľadu hrá prím veľmi vhodne zvolená hudba a tiež kamera, ktorej by som sa nebál dať prívlastok „poetická“. Tie dlhé, nezostrihané zábery a lenivé tempo jednotlivých scén... Detaily režisérskej práce, ktoré majú v tomto ohľade svoj zásadný význam.

Takéto využívanie formálnych a štylistických vyjadrovacích prvkov si vyžaduje talent, ktorý Zvjagincev rozhodne má, pretože v opačnom prípade, aspoň čo sa mojej osoby týka, hrozí uvrhnutie diváka do ťažkej nudy a celkovej filmovej nezáživnosti. Som veľmi rád, že takéto hranie sa so zápalkami tomuto režisérovi opäť raz vyšlo. Nemôžem zabudnúť ani na prostredie, v ktorom



príbeh plynie – ošarpané ruské sídlisko, zima a mráz, časté pološero, ponuré ulice, propagandistické reči o konci sveta z rádia... To všetko je ako taký zlatý kliniec do jedinečnej atmosféry filmu.

Ked' je dôraz na detail obrovskou prednosťou

Avšak najviac ma oslovil dôraz na detail. V tomto ponímaní to tu má režisér veľmi dobre premyslené – časté detailné snímame postáv (predovšetkým ich tvárí), pomalé tempo väčšiny scén, dlhé statické zábery, ktoré dávajú divákovi čas na premyslenie a strávenie predchádzajúcej scény... Skrátka nádherné vyjadrenie myšlienky i bez slov. K tomu samozrejme treba pripočítať aj brilantne napísané dialógy, ktoré sú síce chudobnejšie na slovo, no zato ani jedno nevyjde nazmar a každé má svoju váhu.

Jednotlivé postavy vedeli presne, kedy, čo a ako povedať. K hlavným postavám teda nebol problém zaujať postoj a empaticky s nimi potom prežívať ich trápenie ohľadom zmiznutia spoločného syna a tiež precítiť vzťahovú priepasť medzi nimi.

Na zahodenie nie sú ani podprahové informácie, ktoré sú tu vložené len tak mimochodom a medzi riadkami. Myslím tým občasnú scénu alebo narážku na sociálne podhubie a vôbec na život v modernom Rusku, ktoré tak divákovi bez príkras ukazujú drsnú tvár súčasnej reality. Emočný chlad z pocitovej prázdnoty vzťahovej priepasti, kde už láska dávno vyprchala, tu skrátka na diváka dolieha z každej strany a zalieza až do morku kostí.

Zvjagincev – Tarkovskij v modernom šate?

Záverom môžem s uspokojením konštatovať, že Bez lásky je zatiaľ môj najlepší film od tohto režiséra. Dokonca

si myslím, že Zvjagincev je dôstojným nástupcom predchádzajúceho ruského režisérskeho veľikána Andreja Tarkovského. V mnohom mi jeho prácu pripomenul i tento film. Nemyslím tým len ich spoločnú záľubu v dlhých statických záberoch kamery s dôrazom na detail a psychológiu postáv, ale i prostredie, v ktorom sa príbeh oboch manželov odohráva.

Napríklad kulisy scény, kde dobrovoľníci hľadáajú Al'osu v tom tajnom chlapčenskom bunkri, akoby vystihli z filmu Stalker (1979). Som toho názoru (podobne ako u Tarkovského), že Zvjagincevova schopnosť neverbálnej komunikácie s divákom je geniálna a jeho štylistické vyjadrovacie prostriedky jeden veľký masterpiece! Na druhú stranu som sa už stretol aj s nie práve lichotivou mienkou o filme. Vraj je pre niekoho príliš chladný a že sa človek pri ňom cíti „nekomfortne“.

Nuž ale netreba zabúdať, že práve tento aspekt bol jedným z hlavných cieľov tohto filmu. Takže vytýkať niečo v tomto zmysle znamená, že sa kritizuje pôvodný zámer režiséra a najväčšia prednosť filmu, čo sa mi nezdá celkom fér. V tom prípade radšej tento film nepozerať. Ja osobne sa však na ďalšie filmy tohto režiséra veľmi teším.

„Brilantná réžia, ktorá toho veľa povie aj bez slov. A keď už sa niečo vo filme povie, tak to má svoju váhu a presné miesto. Film tiež disponuje zmyslom pre detail, ktorý prehĺbuje pocitové prežívanie u diváka. V mnohom preto pripomína filmovú tvorbu A. Tarkovského. Nevýhodou pre niekoho na druhú stranu môže byť pomalé tempo a veľký chlad plynúci z jednotlivých situácií ako z i atmosféry ako takej. Ja to však považujem za veľkú prednosť.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 90 min

Réžia: Alexandre Bustillo, Julien Maury
 Scénar: Seth M. Sherwood
 Kamera: Antoine Sanier
 Hudba: John Frizzell
 Hrajú: Lili Taylor, Stephen Dorff, Sam Strike, Jessica Madsen, James Bloor, Julian Kostov, Finn Jones, Velizar Binev, Sam Coleman, Vanessa Grasse, Christopher Adamson, Eduard Parsehyan, Boris Kabakchiev, Dejan Angelov, Lorina Kamburova, Nicole Andrews, Nathan Cooper, Simona Williams, Ian Fisher

PLUSY A MÍNUSY:

+ réžia
 + brutalita
 + atmosféra

- chyba výraznejšia
 herecká hviezda

HODNOTENIE:


Leatherface

OSTREJŠIA A KRVAVEJŠIA MOTOROVÁ PÍLKA Z TEXASU

AKO PREDOSLÝ DIEL I AKO JIGSAW

Kožená tvár je d'alším dielikom skladačky vyrvaným tupým nožikom z ľudskej kože a prišitým do masky na zohyzenú tvár nekonečného hororového puzzle s tematikou Texaského masakru. Tobe Hooper v roku 1974 vypustil do filmového sveta stále desivú a nadčasovú beštiu a tá dodnes straší divákov v kinách. Raz strachom, inokedy pofidérnou kvalitou. Úplne prvý Texaský masaker motorovou pilou je dnes už legendou a je považovaný za jeden z priekopníckych filmov v gore žánri. Videl som ho pomerne nedávno a potme osamote funguje dodnes. Vd'aka kvílivej hudbe, postupne sa stupňujúcej hnusnej brutalite a hlavne uveriteľnosti je to i dnes nápor na nervy. Hlavne pri pomyslení na to, že vychádza zo skutočnej udalosti, kedy bola partička mladých turistov zmasakrovaná degenerovanou



rodinou kanibalov. Sériu v roku 2003 oživil producent Michael Bay spolu s Piatkom 13. Remake Texaského masakru motorovou pilou je celkom zábavný moderný horor, v ktorom dominujú prednosti Jessicy Biel. Nasledoval slabý Počiatok (2006) a úplný odpad s koncovkou TMMP 3D (2013), kde ma najviac zabíjala jeho nebetyčná hlúposť. Vyhnite sa mu obľúkom, akoby vám tvár v ceste ovievala rozvibrovaná čepel' hrdzavej pítky.

Zlomiť palicu nad sériou a napichnúť na ňu svoje vnútornosti očakávaní by ale bola chyba. Séria sa vracia ešte pred úplný začiatok. Pozrieme sa na zrod hlavného zabijaka rodiny Saweyrovcov a látky sa chopili schopní tvorcovia. Dvojicu francúzskych režisérov Alexandre Bustillo a Julien Maury mám veľmi rád. Na konte majú v hororovej komunite kultový Inside (2007), horor, kde tehotnú ženu doma terorizuje šialenec. V tomto filme šli v šlapajách svojho krajana mäsiara Alejandra Aju a prekvapili explicitnou brutalitou a terorom, ktorý šokuje i otrlého diváka s čiernou dušou. Nič z toho som nevedel dopredu a preto som bol i z tohto prequelu príjemne šokovaný. Prvá polhodinka sa odohráva v blázninci a práve tu vyniká najväčšia devíza filmu - schopná réžia a práca s kamerou. Úvod príjemne stupňuje



napätie i bez zbytočnej brutality skrz frenetický strih a epileptický farebný filter. Je zaujímavé, že divák vlastne netuší, kto z uväznených bláznov je mladý Leatherface, a vlastne sa to dozvie až skoro na konci.

"Ešte nie je neskoro! Stále môžeme spolu utiecť!"

V druhej polke sa film pekne prehupne do zvláštnej vidláckej road movie, kedy sa skupinka vyšinutých utečencov z blázninca snaží prežiť a ujsť do bezpečia pred prenasledovateľmi. Nevieť, či som blázon len ja alebo to tak budú mať i ostatní, ale ja som niektorým postavám fandil i napriek tomu, že by mi bez váhania ufikli hlavu, ak by som na nich krivo pozrel. Čiže dačo ako vyhadzovač na dedinskej diskotéke. Príjemne sa tu parafrázuje Revenant a skrýva sa v hniele mrcine koňa, morbidne súloží na mŕtvoľe prelezenej červíkmi a v prestrelke vybuchujú neľútostne hlavy civilistov. Postavy konajú pomerne logicky na základe primitívneho pudu prežiť, nápad vložiť medzi partičku šialencov unesenú nevinnú sestričku mi prišiel super a v závere všetko do seba pekne zapadne a vidíme pomerne uveriteľný zrod monštra so zohavenou tvárou v maske z ľudskej kože. Plusom je i to, že policajti tu nie sú len ako neschopný ansámbl prihliadajúci nečinne vyčíňaniu vraha, ale idú im/jemu tvrdo po krku nonstop, čo pomáha stupňovať tempo.

Leatherface rozhodne nie je klasický horor pre bežného diváka, ale s kl'udným svedomím ho odporúčam každému hardcore fanúšikovi francúzskej brutálnej školy. Pekne sa pohráva s klasickými hororovými klíšé a vlastne až na výčitku k možno až príliš priamočiaremu deju a nevýraznej hudbe (a to na nej makal tvorca, čo má na konte už Votrelca: Vzkriesenie),



som bol vo všetkých ohľadoch príjemne prekvapený a hlavne i krvavo šokovaný.

„Prequel k celej sérii Texaského masakru motorovou pilou je asi atmosfericky najbližšie k pôvodnému kultovému hororu Tobe Hoopera. Pokiaľ si chcete užiť čvachtavú necenzurovanú brutalitu, Leatherface je správna voľba. Príbeh je správne priamočiary, keďže autori sa primárne sústredili na budovanie napätia. Film šokuje i v dnešnej dobe scénami, ktoré sú prísne od 18+ a zároveň nebijú do oka prvoplánovou brutalitou. Horor je príjemným vidieckym zemitým opozitom uhladených duchárskych hororov alá Annabelle a rozhodne lepšiou voľbou ako posledné Saw.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

 Veľká Británia / Kanada /
 USA, 2017, 107 min

 Režie: Taylor Sheridan
 Scénár: Taylor Sheridan
 Kamera: Ben Richardson
 Hudba: Nick Cave, Warren Ellis
 Hrajú: Jeremy Renner, Elizabeth Olsen,
 Graham Greene, Jon Bernthal, Julia
 Jones, Gil Birmingham, Kelsey Asbille,
 Apesanahkwat, Martin Sensmeier,
 Hugh Dillon, Tantoo Cardinal, Eric
 Lange, Mason D. Davis, Blake Robbins,
 Matthew Del Negro, Tara Karsian, James
 Jordan, Devin Hansen, Teo Briones
 Producenti: Peter Berg, Matthew
 George, Wayne L. Rogers, Basil L... (viac)
 Sťih: Gary Roach
 Scénografie: Neil Spisak
 Kostýmy: Kari Perkins

PLUSY A MÍNUSY:

 + mrazivá
 atmosféra
 + herci
 + filozofický presah
 + réžia
 + prestrelky

- nič

HODNOTENIE:



Wind River

HORÚCI AŠPIRANT NA OSCARA ZA FILM ROKA V ZAMRZNUTOM BEZÚTEŠNOM WYOMINGU

„Až sa ocitnem zmrznutá v
 blate skutočnosti, d'aleko od
 tvojich milujúcich očí, vrátim sa na
 toto miesto, zavriem oči a nájdem
 útechu v tom, že som t'a spoznala.“

Mladé dievča beží bosé v mínus 20 stupňoch Celzia zamrznutou divočinou. Pri takejto teplote človeku časom zamrznú pľúcne alveoly a prasknú. Dievča padá k zemi v kaluži krvi a zamŕza s myšlienkou na svojho milujúceho. Nasleduje strih na snipera číhajúceho na predátora. Vlk po strele z pušky odletí pár metrov roztrhaný na kusy. To sú úvodné minúty vo Wind River – melancholickej, meditatívnej, neskutočne depresívnej a pohlcujúcej temnej kriminálke od scenáristu Sicaria (2015). Nebudem napínať, pre mňa osobne je Wind River film roka. Takže

ak ste pomalé tempo prezívali nudou, ani táto recenzia nebude pre vás, lebo bude piet' na film hlavne ódy a plusy.

Režiséra Taylora Sheridanu považujem za talent už od doby béčkovej napodobeniny Saw, hororu Vile (2011). Potom však spolu s jedným z najlepších režisérov súčasnosti Denisom Villeneuveom stvorili špičkovú temnú kriminálku Sicario z prostredia mexických drogových kartelov. Wind River si napísal i zrežíroval už sám a nesie všetky kvalitatívne propriety jeho tvorby. Obsahuje pomalú, postupne budovanú atmosféru, premyslené silné postavy a dej s dialógmi, ktoré v človeku rezonujú ešte dlho po zhladnutí snímky.

Stopár Cory Lambert (Jeremy Renner) nachádza v divočine zamrznuté mŕtve

indiánske dievča. Do indiánskej rezervácie jej smrť prichádza vyšetrovať federálna agentka FBI Jane Banner v podaní Elizabeth Olsen. Spolu sa vydávajú na hon po beštiálnom vrahovi v snehovej víchrici a rozplietajú desivé tajomstvo v prostredí, kde prežijú len najsilnejší. Tam, kde je príroda krutá, ale spravodlivá – narozdiel od l'udí, ktorí svoje duše utápajú v drogách a alkohole – sa na povrch derú najprimitívnejšie pudy.

„Aké je vaše povolanie? Som lovec, lovím predátory. Tak mi pomôžte jedného uloviť!“

V princípe jednoduchá krimi zápleтка je v podaní Taylora Sheridanu skvostným dielom plným plnokrvných scén a dialógov, ktoré nútia premýšľať nad základnými životnými otázkami i dlho po absolvovaní kina. Pomalá zasnežená atmosféra môže dnešnú generáciu zmlsanú (pomýlenú) nonstop komiksovým digibordelom uspávať, ale Taylor i tu vyt'ahuje polárneho kráľika zo svojho režisérskeho genius loci a pretkáva film geniálne natočenými akčnými



prestrelkami. V závere tempo šliape lepšie ako supervýkonný snežný skúter. Na scéne sa objaví i Jon Bernthal (Punisher), a to vo flashbacku, v ktorom zápleťka do seba dokonale zapadne a prichádza intenzívna satisfakcia, aká nemá obdoby. Pod presnou taktovkou režiséra dokazujú komiksoví Renner (Avengeri) spolu s Olsenovou (Kapitán Amerika: Občianska vojna), že vedia zahrať i čisto vážne úlohy.

Jeremymu sa stačí tváriť depresívne a jeho drsnáka ošľahaného vetrom a životnou tragédiou mu „žeriete“ i s navijakom. O Olsenovej som silno pochyboval, herecky som ju mal zafixovanú len ako peknú tváričku, ale práve jej zvláštny herecký prejav vo Wind River ma zaujal asi najviac.

Do úlohy naivnej nepripravenej agentky, ktorá pricestovala do divočiny z Las Vegas, sa ponorila na 110 percent a neskutočne milo ma prekvapila. Až tak, že i ten

neočakávaný a skrytý zvláštny milostný románik nepôsobí divne a rovnako ako celý film ho necháva nevypovedaný a na fantázii diváka i po záverečných tituloch. Počas sledovania som mal pocit, že toto je presne film, kde by sa hodila meditatívna ponurá hudba Nicka Cavea a hop, až teraz pri písaní recenzie zist'ujem, že sa na hudbe naozaj podiel'al a Taylor mi i tu ulahodil na duši. Po Putovaní vtákov je tu opäť soundtrack ideálny na zimnú depresiu niekde pri krbe, ktorý rozochveje tých vnútorných temných démonov, ktorých sa všetci v sebe snažíme potlačiť.

Wind River prekvapuje vo všetkých ohľadoch a prichádza nečakane – rovnako ako snehová chumelica. Bud' vás pohltí atmosférou, alebo nechá cynicky chladných. Akonáhle pristúpíte na režisérovu hru na city, ktorá nepôsobí silene, vie odmeniť skvelým menením tempa od pomalej drámy po špičkovú dynamickú krimi – od scény, kde si matka zavraždenej reže ruku v zúfalstve, po hromadnú prestrelku ako vystrihnutú z filmu Michaela Manna (Nel'útostný súboj).

Wind River je neortodoxný film, v ktorom neplatia klasické poučky pre vyšetrovanie, kde klasický happy end neexistuje a kde otec zavraždenej sedí s namaľovanou maskou smrti na tvári, ktorú si sám vymyslel, lebo už zabudol na svoje indiánske tradície, ale stará i nová krivda ho donúti ticho vyjadriť svoj protest. Je to film, kde očakávate, že príde k sexu, ale hlavní hrdinovia len pokecajú o najhoršej životnej tragédii, aká môže rodiča postihnúť, a vypijú si spolu pohár vody. A stačí to k dokonalému



zážitku, pretože táto rieka rozhodne smeruje oproti hlavnému prúdu.

„Wind River je malý nezávislý komorný film plný hutných postáv, s dôrazom na atmosféru a dokonale využívajúci nehostinné prostredie večne zamrznutého Wyomingu. Temná krimi rovina je obohatená o filozofický presah, ktorý donúti zamyslieť sa nad osudom Indiánov vyhostených v rezervácii. Bieli kolonisti t'aziaci ropu im i dnes prinášajú utrpenie a vy budete spolu s hlavnými hrdinami prežívať boj o spravodlivosť v tomto krutom svete. Aj keď ostáva pachuť l'udskej zloby v depresívnom svete, Taylor Sheridan prináša cez konanie postáv záblesk nádeje, že keď sa zachováte správne, máte aspoň šancu na lepší zajtrajšok a hlavne prežitie i v divočine, kde je najhorší predátor ako vždy človek.“

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:
 USA / Veľká Británia / Francie /
 Belgicko, 2017, 123 min

 Réžia: Tommy Wirkola
 Scénar: Max Botkin, Kerry Williamson
 Kamera: José David Montero
 Hudba: Christian Wibe
 Hrajú: Noomi Rapace, Christian
 Ruback, Willem Dafoe, Glenn
 Close, Pål Sverre Hagen, Vegar
 Hoel, Stig Frode Henriksen, Jeppe
 Beck Laursen, Alexandre Nguyen,
 Kirsty Averton, Marwan Kenzari,
 Lara Decaro, Cassie Clare
PLUSY A MÍNUSY:
 + Noomi Rapace 7x
 + réžia
 + akčné scény

 - scénar
 - občas vidno
 nižší rozpočet
HODNOTENIE:

7 sestier

ČO SA STALO PONDELOK?

Po úspechoch na poli seriálov zabírdol Netflix i do sveta filmu. Samozrejme, nie je to vysokorozpočtová hollywoodská produkcia so stámiiónovým (v dolároch) rozpočtom, ale dokazuje, že i s menej peniazmi sa dá prekonať aj množstvo drahších filmov. Potrebujete na to ale zopár nevyhnutných ingrediencií. V prvom rade skvelú (kto čítava recenzie na Moviesite, vie, že je mojou najobľúbenejšou) herečku. Noomi Rapace (V utajení) znásobíme siedmimi, takže nemá hlavnú úlohu, ale rovno sedem a bravúrne utiahne celý film. Ďalej pridáme nórskeho režiséra Tommyho Wirkola, ktorý má na svedomí jednu z najlepších zombie komédií Dead Snow 2 (2014) a akčnú šialenosť Janíčko a Marienka: Lovci čarodejníč (2013). To ho činí ideálnym kandidátom na nakrútenie dynamickej akčnej scifi mixnutej s troškou humoru

a áčkovým vizuálom, i keď' sa natáčalo v Rumunsku za 20 melónov.

V roku 2023 je svet prel'udnený a rodičom je povolené len jedno dieť'a. V budúcnosti, ktorá je v podstate v súčasnej Číne realitou, sú rodinám s viacerými potomkami zvyšné deti



odobrané a zmrazené, až kým sa nepodarí v budúcnosti vyriešiť problém s potravou. Lebo v tejto dystopickej budúcnosti je i potkan kúpený na trhu delikatesou.

Rodine Settmanových sa narodí sedem detí, identické sedemtorčatá, sestry. Mama umiera pri pôrode a manžel Settman (Willem Dafoe) vymyslí spôsob, ako môžu všetky prežiť. Od malička prijímú identitu Karen Settman a môžu vychádzať von iba v deň, podľa ktorého su pomenované. Presne tak!



Sedem sestier sa volá Pondelok, Utorok a tak ďalej až po Nedel'u. Tu treba vyzdvihnúť excelentný výkon Noomi Rapace, ktorú sledujem už od doby, kedy dokonale stvárnila Lisbeth Salanderovú z trilógie Muži, ktorí nenávidia ženy (vrelo odporúčam aj s knižkami).

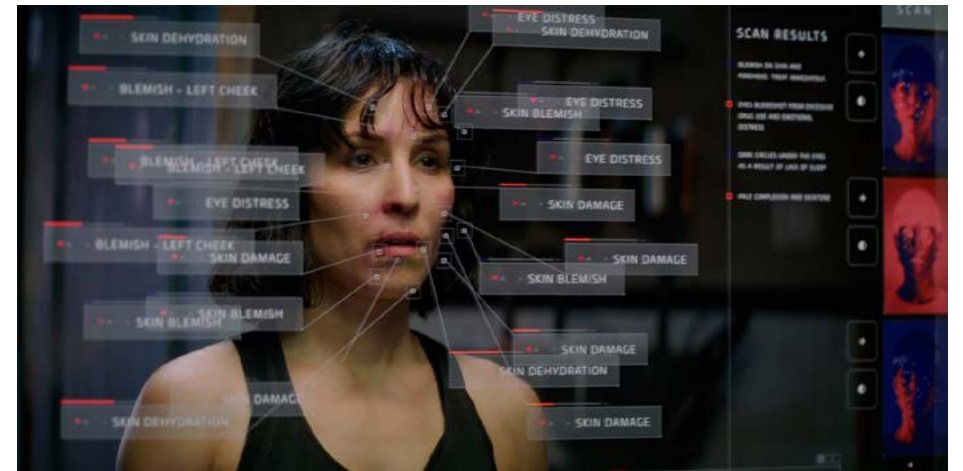
Tá i napriek úlohe identických a zameniteľných sedemtorčiat vdýchla každej výnimočnú osobnosť. Divák netápe a vie si každú zaradiť. Pondelok je napríklad klasická kariéristka, Nedel'a je introvertná hackerka, ďalšia je zdatná bojovníčka s tehličkami na bruchu či sexy zvodná blondýnka.

Tommy Wirkola vie zbesilú akciu natočiť svojším štýlom a kvitujem, že sa nepokúša kopírovať bourneovskú sériu, ktorá určila v akčnom žánri trendy. Scéna v kúpeľni so sniperom či preskakovanie medzi budovami a obliehanie útočiska sestier má vynikajúce tempo, grády a smelo ob stojí v konkurencii hollywoodskych machrov tohto žánru.



(prečo Pondelok neprišla domov či deodoranty, ktoré vybuchnú presne po odpočte na mikrovlnke), ale vďaka tempu, ktoré drží diváka v napätí až do konca, mu to radi odpustíte. Škoda, že nie je viac rozvinutá premisa, že keď sa dačo stane jednej sestre, ovplyvní to i ostatné. Je tu len jedna scéna, kde si jedna zo sestier ako malá odtrhne prst a Dafoe ho musí odrezať všetkým, čo bude mať neskôr hlbší dôsledok.

Hlavný záporák stojaci za odoberaním a zmrazovaním detí má tvár Glenn Close, ktorá vyzerá ako zlá reklama na plastické operácie. Či to bol zámer, alebo nie, netuším, ale pôsobí to minimálne



"Odpadky vyvážajú každú stredu ráno. Prepáč."

Temnú matrixovskú scifi, kde umierajú deti a kde neexistuje sloboda, občas obzvláštni nenásilný humor či prekvapivo explicitná erotická scéna, ktorá nenecháva priestor na fantáziu. Miestami zamrzia logické diery v scenári

úsmevne. Svet budúcnosti pôsobí uveriteľne, štylizácia je dosť originálna, akcia detto a Noomi Rapace zvláda utiahnuť celý film. Netflix sa pokúsil o áčkovo vyzerajúce scifi s vychádzajúcou ženskou hviezdou a vyšlo mu to skoro na jedničku. Po brilantných seriáloch sa tak asi môžeme čoskoro tešiť i na skvelé filmy z jeho produkcie. 7 sestier takým filmom je a smelo konkuruje Hollywoodu.

„7 sestier je svižné akčné scifi, ktoré tiahne hlavne skvelá réžia Tommyho Wirkolu a výborná Noomi Rapace. V produkcii seriálového Netflixu vzniklo kvalitné scifi, ktoré dokáže na celých 123 minút parádne zabaviť a ubehne rýchlejšie ako Severokórejan, keď zbadá hranicu Južnej Kórey. Dynamika deja, farebne vhodná štylizácia a brutálne akčné scény dovoľia zabudnúť i na mierne logické lapsusy v scenári či neprekvapivú pointu.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 150 min

Režie: Rian Johnson
 Scénář: Rian Johnson
 Kamera: Steve Yedlin
 Hudba: John Williams
 Hrají: Daisy Ridley, Adam Driver, Carrie Fisher, Mark Hamill, John Boyega, Oscar Isaac, Billie Lourd, Domhnall Gleeson, Benicio Del Toro, Gwendoline Christie, Andy Serkis, Lupita Nyong'o, Laura Dern, Kelly Marie Tran, Anthony Daniels
 Střih: Bob Ducsay
 Scénografie: Rick Heinrichs
 Kostýmy: Michael Kaplan

PLUSY A MÍNUSY:

+ Snaha být jiný
 + Snoke
 + Dílčí momenty
 + Soundtrack

- Atmosféra
 - Přístup
 k postavám
 - Scénář
 - Hluchá místa

HODNOTENIE:


Star Wars: Poslední Jediovia

POSLEDNÍ NADĚJE

Filmová událost roku je tady. Další díl příběhů z předaleké galaxie dorazil a odkrývá další část osudu Rey a celého hnutí Rebelů, kteří se snaží zastavit První řád v jeho vojenském tažení. Od osmého dílu Star Wars se čekaly velké věci, část fanoušků se ovšem po rozpačitém Rogue One: Star Wars Story k novému dílu stavěla trochu podezřívavě. Ze zahraničních projekcí se ovšem až sem dostaly velice kladné ohlasy, srovnávající novinku s legendárním dílem Impérium vrací úder. Čeká na vás opravdu v kině jeden z nejlepších dílů série?

Sedmé Star Wars si částečně vysloužily kritiku za to, že se možná až příliš inspirovaly v původním čtvrtém díle. Není tedy divu, že se s další kapitolou příběhů z předaleké galaxie tvůrci pokusili vydat trochu jiným směrem a předvést divákům něco, co se v rámci tohoto

univerza ještě nerealizovalo (byt' výrazná spojitost s pátým dílem z původní trilogie není náhodná). To by si samo o sobě zasloužilo pochvalu, neboť díky tomu se nová trilogie nezmění jen v prachspoustu recyklaci starých nápadů, ale přihodí do série také něco nového svého. Problém ale je, že ne všechno úplně funguje.



Kdysi dávno v předaleké galaxii...

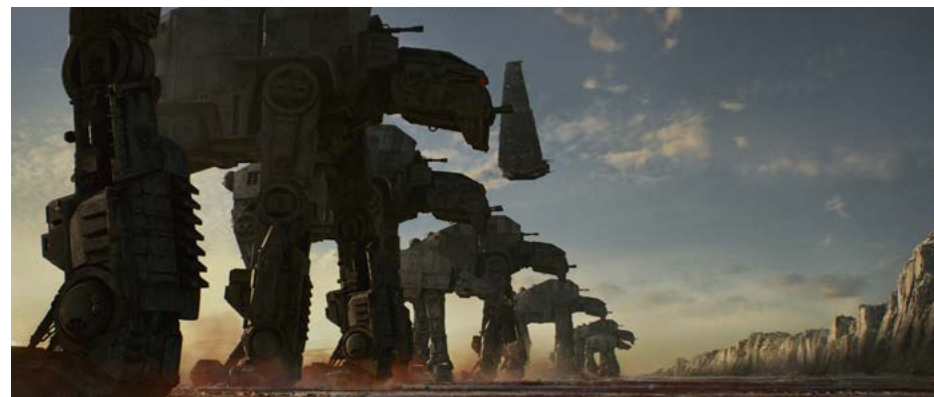
Rian Johnson se se svojí novinkou pouští ve své podstatě do tří na sobě závislých příběhových linek, z nichž každá je trochu jiná a ne vždy jejich vzájemná pospolitost úplně dobře funguje. Nicméně v rámci filmu by to byl asi ten nejmenší problém – větším nedostatkem je fakt, že se s některými postavami pouští do dějových linek a zvrátů, na které ty postavy jednoduše nemají. Nejvíce tristní je to v

případě Kylo Rena (Adam Driver) a Rey (Daisy Ridley), kteří se pomocí sedmého a osmého dílu měli stát tahouny série, na kterých bude stát devátý díl. Bohužel, herecky ani tak, jak jsou tyto postavy napsány, na to jednoduše nemají. Když je pak i sci-fi nácek Hux (Domhnall Gleeson) scénářem zredukován na "humornou" postavu a rohožku pro ostatní, člověk tak trochu přemýšlí, co je vlastně tím, k čemu se tahle trilogie snaží propracovat.

Jistě, větší prostor pro Snokea (Andy Serkis) potěší, stejně jako nově přichozí v podání Kelly Marie Tran a Benicia Del Tora, kteří si zvládají získat divácké sympatie, přesto na nich film nestojí a nová generace na to utáhnout tenhle kolos jednoduše nemá. Zvláště, když jim scénář vychází vstříc na úkor kánonu nebo nějaké vnitřní soudržnosti série, která ne každému (mě včetně) úplně sedne. Film si zkrátka s odkazem zachází tak trochu po svém a ona určitá banalizace celého mythosu kolem rytířů Jedi není úplně tím, co si skalní fanoušek zaslouží.

Ne úplně poslední Jedi

Zamrzí tak ve výsledku i fakt, že scénář jako takový není jediným problémem dalšího zápisu v nejslavnější vesmírné sáze. Ona i samotná gradace a tempo filmu po dobu dvou a půl hodiny, co vám film v kině zabere, by si zasloužila trochu práce. V některých místech film jakoby vyloženě přešlapoval na místě, v jiných jako by se zběsile snažil škrobeně a vyumělkovaně nahnat, co zameškal. To, co se snažilo (a asi i mělo být) novodobým ekvivalentem Impérium vrací úder, tak treštuhodně zaostává, neboť v tom všem marastu jakoby zapomíná bavit a vtahovat diváka do děje. Atmosféra je totiž ta tam a jediné momenty, ve kterých film exceluje, jsou ty komornější, jako například scény se Snokem v jeho sále. Celý tenhle tristní dojem navíc podtrhují ne zrovna doladěné triky a celkově vizuální stránka. Samotných



souborů se ve filmu zase příliš nedočkáte a když na ně dojde, kdovíjaká sláva to není. Když ovšem dojde na speciální triky (s výjimkou perfektně ztvárněného digitálního Snokea), v některých místech fungují slušně, v jiných vás to okamžitě vrhne o mnoho let zpět a vy si tak říkáte, jak tohle někdo mohl s klidným svědomím poslat do kin na konci roku 2017. V jedné ze závěrečných scén s Rey si člověk vzpomene až na jednu ikonickou scénu z filmu X-Men: Poslední vzdor, což není nikdy úplně dobrý výsledek.

A co tedy dál?

Celkově jsem se po celou dobu nemohl zbavit pocitu, jako by tvůrci viděli Strážci galaxie a rozhodli se si něco takového zkusit i v rámci téhle série. A to ne úplně vždy funguje. Myslím, že by se tvůrci měli o něco méně snažit protlačit Porgy jako novou ikonickou živočišnou formu pro tuhle sérii a spíše se zaměřit na to, jak nabídnout v první řadě precizně zvládnutý film, který až pak vrstvit. John Williams totiž i v pokročilém věku ukazuje, že nepatří do starého železa a jeho kompozice k tomuto dílu patří opět k tomu nejlepšímu, co ve filmové hudbě v současnosti najdete. Důvěrně známé motivy střídají jejich nové rozšířené varianty, jindy zase přihodí kompletně nové, přesto stejně efektní motivy. Hudebně se tak jedná o jeden z nejlepších



dílů. To, co ovšem hapruje, nejsou jen digitální triky, ale i samotná kamera Stevea Yedlina, která sice místy skvěle snímá dění na scéně, občas se ovšem snaží o jakési intimní a komorní snímání svých postav, které moc nefunguje, zvláště pak s očividným digitálním pozadím.

Suma sumárum tak osmé Star Wars zůstávají daleko za očekáváním. Velkolepé ovace ze zahraničí a jiných míst jsou jen ukázkou toho, že do vkusu všech se zkrátka netrefíte a čekáte li od téhle značky jen dvě a půl hodiny dlouhou nenáročnou podívanou pro celou rodinu, pak zklamání vyložené nebudete. Vrcholy téhle značky se ovšem nepřekonávají a tenhle díl především díky vlastním chybám a ne úplně vypilované formě končí kvalitami někde v úrovni prequelové série spíše než původní trilogie. O to horší je fakt, že díky výchozímu bodu pro závěr tohoto příběhu, jaký nastavuje konec osmičky, bude celkem těžké s tím něco udělat. Tuhle sérii nemá moc kdo táhnout a přeživší vedlejší postavy toho zase tolik neudělají.

Osmé Star Wars najdete v české kinodistribuci pod názvem Star Wars: Poslední z Jediů díky společnosti Falcon, na Slovensku pak pod názvem Star Wars: Poslední Jediovia díky společnosti Saturn od 14. prosince. Film je mládeži přístupný.

„Nevyvážená, nepříliš zajímavá a kánon a styl překopávající kapitola, která má několik skvělých momentů, které ovšem několikanásobně přehlásí ne úplně vypilovaný scénář, slabší postavy a místy i docela slabé digitální triky. Někomu tohle vadit nebude, přesto, čekáte li od Star Wars jako vždy žánrovou špičku, tentokráte budete mírně zklamaní.“

Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 150 min

Réžia: Rian Johnson
 Scénar: Rian Johnson
 Kamera: Steve Yedlin
 Hudba: John Williams
 Hrajú: Daisy Ridley, Adam Driver, Mark Hamill, Carrie Fisher, Oscar Isaac, John Boyega, Kelly Marie Tran, Domhnall Gleeson, Benicio Del Toro, Andy Serkis, Laura Dern, Billie Lourd, Gwendoline Christie

PLUSY A MÍNUSY:

+ réžia
 + kamera
 + postavy
 + atmosféra
 + vizuálna štylizácia
 + finále

- sklame to
 hardcore
 fanúšikov

HODNOTENIE:


Star Wars: Poslední Jediovia (Druhý pohl'ad)

NAJSLÁVNEJŠIA FILMOVÁ SÁGA V PRVOM OZAJSTNOM REŠTARTE

Pôvodne som nechcel o nových Star Wars písať ani mäkkého Jodu, ale po lavíne hejto v tuzemských i zahraničných diskusiách mi to nedá. Plánoval som tento diel vynechať úplne,

ale kontroverzia ma nalákala. Na film som išiel deň pred Vianocami za vlastné peniažky s tým, že nejako tých obľudných 150 minút prezívam. Nie som nejaký obrovský fanúšik univerza a táto recenzia

bude čisto z pohl'adu klasického kritického diváka. Stará trilógia je samozrejme skvelá, i keď som ju nevidel 397 krát. Nová spätná trilógia ma až na Pomstu Sithov vôbec nebavila a prišla mi zbytočná. Abramsova Sila sa prebúdzala sa mi páčila, bol to kvalitný remake Novej nádeje a prekvapila ma, lebo inak filmy a seriály od J.J. Abramsa z duše neznášam. Rogue One mal skvelý nápad a odvážny koniec, ale natočil ju Gareth Edwards, ktorého réžia mi príde extrémne nudná. Takže očakávania od nového dielu boli u mňa nulové.

Po obširnom úvode nudnejšom ako posledných päť dielov najslávnejšej filmovej ságy vás nebudem d'alej napínať. Star Wars: Last Jedi ma šokoval, príjemne prekvapil a fantasticky bavil ako nezaujatého diváka. Režisér Rian Johnson konečne otvoril dokorán okno, vyvetral zatuchnuté vesmírne vákuum

série prešlapujúcej takmer 35 rokov na mieste a prináša svieži nový vietor. Pošliapal pritom samozrejme srdiečko pravoverných fanúšikov, ale započat' novú dôstojnú etapu sa inak nedalo. Úvod začína pompéznou zimomriavkovou epickou bitkou o prežitie poslednej flotily Rebelov čeliacej útoku Prvého rádu (First Order). Na Imaxovom plátne je to naozaj veľkolepé a ohlušujúce divadlo plné T-Fightero, bombardéro, využívajúcich každý cent z obľudného rozpočtu. Johnson našťastie nerobí rovnakú chybu ako Michael Bay v posledných Transformeroch - nezahľuje diváka nonstop akciou, ale umne prepne do komornejších tónin a predstavuje nové i staronové postavy. Z nováčikov vyniká hlavne chrabrý bláznivý pilot Poe, koktajúci hacker DJ v podaní Benicia del Tora, fialovovlasá viceadmirálka Holdo (Laura Dern) či nenápadná poručička Connix (Billie Lourd z American Horror Story s klasickými „leiovskými“ pletenkami na hlave).

Spraviť nonstop zábavný dlhý veľkofilm je syzifovská úloha a nové Star Wars sa i preto triešti na tri rovnocenné dejové linky. Prvú som už načrtnol. Posledná preživšia loď Rebelov uniká so zapnutým štítom pred celou armádou Rádu, dochádza jej palivo a zánik poslednej nádeje je len otázkou času. Stres a pnutie na palube sú hmatateľné, dochádza k rozbroju medzi Leiou (Carrie Fisher) a pilotom Poeom. Loď nebadane opúšťa Finn s mechanikou Rose (nová postava, ktorá schytala najväčší hejt) a



robotosnehuliakom BB-8, aby našli vo vesmírnom kasíne hackera. Jedine on zvládne prelomiť ochranu flotily Rádu, aby mohli prerušiť jej sledovací mechanizmus a uniknúť rýchlosťou svetla z jej spárov.

Popritom sledujeme Rey (Daisy Ridley), ktorá sa na opustenom ostrove snaží prehovoriť zatrpknutého Lukea Skywalkera (hipsterský Mark Hamill) k návratu do boja za Rebelov. Sama bojuje s ovládnutím a volaním Sily a musí sa rozhodnúť, či podľahne jej temnej alebo svetlej stránke. Luke je starý mrzut, ktorý chce už len jedinú - pokoj od všetkého a

nerušený dôchodok na tajomnom ostrove Jedi. Práve tu prináša najnovší diel najväčšiu kontroverziu. Dobro a zlo už nie sú jednoznačné a nikto nie je čiernobiely.

A presne tu nastupuje rozpoltený Kylo Ren, ktorého som v Abramsovom dieli považoval za najväčší omyl. Rian Johnson z toho ale vykročil ovaľ brávorne a Kylo je asi najsilnejšia a najplnokrvnejšia postava (samozrejme až po Lukeovi). Film vtipne pomrkáva na divákov jeho dialógom s démonickým Glumom... pardón Snokeom (Andy Serkis): „Ty nie si Darth Vader, si len dečko v jeho maske“. Kylo Ren je





temnejší ako černochoch v čiernej diere a zároveň i u neho presvitá iskríčka nádeje, že by nemusel neľútostne vykynožiť celú starú gardu. Rozohráva svoju vlastnú hru na ovládnutie vesmíru rozpoltený temnou silou a láskou k Rey či Leii.

Všetky linky a dejové nitky sa zbiehajú do veľkolepého finále, ktoré rozmetáva a zároveň ctí celý kánon Star Wars. Názov filmu Last Jedi dostáva nový rozmer, všetko dianie na plátnu zaburáča v poslednom vzdore Rebelov a stíchnu v parádnej pointe o sebaobetovaní.

Sám neuznávam prehnané slniečkárske pchanie všetkých rás a pohľadov do filmov s cieľom zavd'áčiť sa každému, ale v mimozemskom gulášu mi ozaj ani nová príbratšia aziatka Rose neprekážala. Kasting nových Star Wars je vybraný s citom a každá jedna postavička sedí skvele a je zahratá nejakým osobitým hercom, ktorý ma zaujal i predtým. I malé herecké šteky sú zaujímavé, ako sa na AAA film patrí, a utkvajú v pamäti.

Postrehol som, že veľká ľudom prekáža rušenie tempa, atmosféry pofidérnymi vtípkami či mimozemskými vtáčikmi Porgami aľ pokusom o nových Ewokov („Disney kazí Star Wars“ je najčastejšia veta v diskusiách). Star Wars sú samozrejme prístupné pre deti a infantilný humor bol prítomný i v starých epizódach. Ja osobne som sa skvele pobavil aj zasmial a celkový dojem z filmu som mal temnejší ako z predošlých dielov. Jasné, niektoré humorné vsuvky sa mohli vypustiť, ale celkovo až tak nerušia. Trošku odľahčujú zbesilú akciu či nudu na ostrove Jediov.

V okamihu, ako som začínal mať pocit nudy, prepína Star Wars na warpový pohon a zarad'uje svetelnú rýchlosť. S príchodom malého zeleného mužíčka sa najepickejšie finále rozohráva najlepšie,

ako mohlo – mladý Padawan Rian doslova páli starú i novú trilógiu, finále na zakrvavenej planéte diváka prikove k mäkkej kinosedačke a nenechá ho vydýchnuť. Myslel som, že vizuálne ma nič neprekvapí, ale nové Star Wars sú jednoducho obrazovo úchvatné. Či už ide o boj červenej Snokeovej osobnej armády v lesklej trónnej miestnosti, boj na sol'nej planéte či obyčajné prelety nad Jediovským ostrovom, každý záber je farebne krásne zladený.

Johnsonov dvorný kameraman Steve Yedlin prekonáva sám seba a prináša epickú pastvu pre oči bladerunnerovských rozmerov. Keď zazoomoval do zákopov, mal som pocit špinavého vojnového veľkofilmu, aby následne bez zaváhania prepol do klasickej laserovej rezby. Nové Star Wars majú štýl a i vďaka tomu predpokladám, že ani po rokoch nezostarnú tak strašne ako nová Lucasova trilógia, ktorá stavala na prvoplánovej fascinácii digitálnymi efektmi. Tentoraz to výnimočne nie je v kine digibordel, ako sa zaužívalo, ale dychberúca akcia nabitá atmosférou. Precíznu kameru, choreografiu a réžiu skvele umocňuje hudba Johna Williamsa. Ten umne vo vesmírnych bitkách reprodukuje a vykráda sám seba, ale prináša i nové melódie, ktoré rozochvejú ucho fanúšika. Práve i vďaka jeho skvelému soundtracku



Ján Hamlík

som mal vo vypätých scénach silné zimomriavky. Last Jedi nie je o striktnom dodržiavaní kánonu ani o detinskej rozprávke presne vymedzeného dobra/zla naprieč nekonečným vesmírom, ani púťovou prehliadkou rás, planét a technológií. V podstate ide o komorný príbeh odohrávajúci sa na jednom morom bičovanom ostrove a poslednej vesmírnej arche Rebelov v časovom rámci pár hodín. A funguje to. Rozpoltené Star Wars kvapkajú práve v týchto scénach a dialógoch atmosférou viac, ako by sa dalo vyžmýkať zo zmoknutého rúcha Posledného Jedia, a uvedomil som si, že práve toto mi v ságe Star Wars a celkovo akčných kasových trhákoch chýbalo. Tento mohutný príbeh zameraný na jednotlivé postavy, ich obetovanie sa pre dobro ostatných bolo tým najlepším, čo sa mohlo v Star Wars udiť. A konečne sú Jediovia tí superhrdinovia, ktorí dokážu zvrátiť celý chod vesmíru.

„Poslední Jedi(ovia) je dokonalý filmový produkt. Produkčné ide o prvú hollywoodsku ligu a vidno na ňom obrovský rozpočet – narozdiel od napríklad Justice League, ktorá mi teraz príde ako zbúchaná v ukrajinských ateliéroch za 5 hrivien. Čaká vás vizuálne veľkolepý blockbuster okúzľujúci ako Valerián Luca Bessona s kvartetom skvelých uveriteľných postáv bojujúcich o život v ničivej vesmírnej vojne. Tri dejové linky sa spoja do ohlušujúceho finále, ktoré vyniká paradoxne práve tichom obyčajného sebaobetovania jednotlivca. Nové Star Wars je temné, zábavné, epické a hlavné plné atmosféry, aká sériu dlho chýbala – emočne pohlcujúci zážitok, ktorý ničí a zároveň buduje celú ságu v prachu decimovaných Rebelov.“



ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británie / Francie, 2017, 103 min

Režie: Paul King
 Scénář: Paul King, Simon Farnaby
 Kamera: Erik Wilson
 Hudba: Dario Marianelli
 Hrají: Ben Whishaw, Brendan Gleeson, Sally Hawkins, Hugh Grant, Julie Walters, Jim Broadbent, Imelda Staunton, Peter Capaldi, Hugh Bonneville, Samuel Joslin, Madeleine Harris, Kobna Holdbrook-Smith, Noah Taylor
 Producenti: David Heyman
 Střih: Jonathan Amos, Mark Everson
 Scénografie: Gary Williamson

PLUSY A MÍNUSY:

+ Atmosféra
 + Pozitivita
 + Herci a animace
 + Dějové odbočky

- Po půli lehké
 zpomalení

HODNOTENIE:

Paddington 2

MÉĎA NA STOPE

Velká Británie nedávno zažila horečku se jménem Paddington. Do tamních kin se totiž dostalo očekávané pokračování tři roky starého rodinného hitu, který vychází z oblíbené dětské knižní předlohy a z populárního televizního seriálu. Nyní se s menším zpožděním film dostává i do nabídky tuzemských kin. A vy byste si jej neměli nechat ujít.

První Paddington byl poměrně příjemné překvapení. Hraný film s animovaným chlupáčem na motivy populární knižní předlohy Michaela Bonda, která se dočkala i několika televizních zpracování, nabídl před třemi lety příjemnou podívanou pro všechny věkové skupiny, které vévodil právě titulní hrdina svými trampotami ve světě lidí. Zreplikovat podobný úspěch, jaký sklídl první díl, se ovšem zdálo být poměrně těžké. V případě filmu Paddington 2 se jim to ovšem povedlo. Jedná se totiž

o jeden z mála případů, kdy pokračování zvládlo svého předchůdce překonat.

Chlupáč znovu v akci

Tvůrci jsou si totiž v případě druhého Paddingtona očividně jistější v kramflecích a přesně vědí, kam chtějí příběh chlupáče z Peru zavést. Od příběhu si navíc několikrát na chvilku odskočí k tomu, aby nechali titulního hrdinu vyblbnout v nových verzích trampot přímo z animovaného seriálu.

A ono to funguje a ani na moment nepůsobí nahodile, uměle nebo nuceně. Zkrátka se bavíte s medvědem a jeho novým příběhem a za necelé dvě hodinky je film za vámi. To, co vám zbude, je lehké dojetí a neskutečná porce dobré nálady a positivity v tom správném britském balení. Pokud tohle není ten ideální



lék na předvánoční shon a nastupující špatnou náladu ze stresů před Vánoci, pak nevím, co jiného už by mohlo být.

Může za to nejen opět skvěle naanimovaný titulní hrdina, ale také sympatické obsazení kolem něj. K již zavedené rodině Brownových přibyl hned několik nových známých tváří, přesto si nejvíce prostoru pro sebe získávají hlavní padouch v podání Hughha Granta a zločinecký kuchař s krizí identity s obličejem Brendana Gleesona. Výsledkem je mix britského charismatu a atmosféry, ve kterém se po minulém díle cítí tenhle chlupatý hrdina a všichni kolem něj jako doma. Onen sebejistější přístup se na filmu odráží pozitivně, neboť tvůrci

díky tomu netlačí tolik na pilu a dávají jednotlivým momentům prostor. V druhé půli to sice má za následek jakési zvolnění tempa a film jakoby o trochu svého kouzla přišel, přesto je tohle jen jediná výjimka na jinak precizní rodinné podívané.

Na první doboru

Ať už tedy očekáváte od tohoto pokračování cokoli, zklamání rozhodně nebudete. Pokud navíc patříte k fanouškům tohoto britského medvěda, pak se na vás v kinech chystá doslova ideální dárek několik týdnů před Vánoci. Zábavný, místy dojemný, charismatický a osobitý film, který kombinuje motivy a humor s takovou grácií a stylem, že se u něj bude bavit jak prcek, tak rodič, tak babičky a dědečkové. Tohle se zkrátka povedlo na výbornou a podobně vydařený rodinný snímek už tu hodně dlouho nebyl.



Pokračování příběhu osobitého chlupáče Paddingtona ve filmu Paddington 2 můžete v českých a slovenských kinech sledovat od posledního listopadového dne. V České republice film najde v distribuci kinařů díky společnosti Vertical Entertainment, na Slovensku pak díky společnosti Forum Film. Film je plně přístupný, vhodný pro všechny věkové kategorie.

„Velmi vydařeně pokračování, které ještě lehce překonává první díl a nabízí tak skvělou zábavu pro všechny členy rodiny a pořádnou dávku pozitivní energie, která je zvláště v době předvánočního shonu zatraceně potřeba.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 132 min

Režie: S. Craig Zahler
Scénár: S. Craig Zahler
Kamera: Benji Bakshi
Hudba: Jeff Herritt, S. Craig Zahler
Hrají: Vince Vaughn, Jennifer Carpenter, Don Johnson, Udo Kier, Geno Segers, Dion Mucciaccio, Fred Melamed, Rob Morgan, Tom Guiry, Marc Blucas, Dan Amboyer, Pooja Kumar, Clark Johnson, Mustafa Shakir, Philip Ettinger, Michael Medeiros, Willie C. Carpenter, Larry Mitchell, Gabriel Sloyer
Producenti: Jack Heller, Dallas Sonnier
Střih: Greg D'Auria
Scénografie: Freddy Waff
Kostýmy: Megan Stark
Evans, Vanessa Porter

PLUSY A MÍNUSY:

+ Vince Vaughn
v hlavnej úlohe
+ postupná gradácia
napätia
a atmosféry
+ nekompromisný
záver

- pomalé
tempo, ktoré nie
každému sadne

HODNOTENIE:



Brawl In Cell Block 99

KEĎ UŽ NIE JE ČO STRATIŤ

Najnovší prírastok od režiséra Krvavého tomahavku sa dá pokojne označiť nálepkou artový grindhouse, ktorý si navyše vyžadoval aj pomerne náročnú telesnú prípravu herca v hlavnej úlohe (Vince Vaughn). Vraj len za tri mesiace dokázal nabrat' skoro sedem kilogramov čistej svalovej hmoty, čo sa zdá vzhľadom k jeho predchádzajúcej chatrnej a mierne huspeninovej konštrukcii skoro neuveriteľné. V neposlednom rade tiež musel prejsť náročnou boxerskou prípravou. A musím uznať, že to prinieslo svoje ovocie. Z nevýrazného šulinka, ktorý predtým hrával prevažne v priemerných romantických komédiách, sa stal celkom slušný drsoň. Za zmienku tiež stojí zaujímavosť, že scenár k filmu mal režisér S. Craig Zahler napísaný ešte predtým, ako natočil Krvavý tomahavk, ktorý ma tiež veľmi príjemne prekvapil.

Pomalšie tempo filmu hrá dôležitú úlohu

Tempo filmu, hlavne v prvej polovici, je síce podobne vláčne ako v Krvavom

tomahavku, no v tomto prípade sa mi zdá, že lepšie naplnilo svoj zámer. Pomalosť jednotlivých scén sa tu dokonale využila na precízne budovanie napätia a postavila solídny základ pre postupné budovanie atmosféry. Výrazným plusom sa ukazuje byť i myšlienka koncepcnej dvojtvárnosti celého snímku, kedy sa úvodná osobná dráma hlavnej postavy časom plynule preklápa do thrillerovej



väzenskej záležitosti so záverom plným šialenej brutálnosti. Divák si tu tak má možnosť v maximálnej miere vychutnať napríklad detailné rozdrvenie lebky, pri ktorom mi takmer zabehlo, pretože som niečo také nečakal. Hlavne keď mi tesne predtým hlavou preblesla myšlienka na predchádzajúce filmy Vincea Vaughna.

Jednoduchosť a strohosť dejovej linky nevadí

Príbeh je vo svojej podstate veľmi jednoduchý. Sledujeme osud muža, ktorý sa vlastnou nerozvážnosťou z mladosti zaplietol s organizovaným zločinom a potom už nebola cesta von. Záchvev svedomia a zodpovednosti, ktoré náhle po rokoch zbývania a rôznych násilností pocítil, ho priviedol do nešťastnej situácie, v ktorej je nútený spraviť možne aj nemožné pre záchranu milovanej osoby. Má to však háčik - je vo väzení a čo je hlavné, je v tom nesprávnom. Aby dosiahol svoj cieľ, musí niečo vymyslieť... Koncept dejovej linky je teda podobný, ako máme možnosť vidieť napr. vo filme Shot Caller od Ric Roman Waughu, kde hlavný hrdina prehodnotí svoju morálku, jasne si stanoví prioritu hodnôt a pre záchranu svojich blízkych je schopný i tej najvyššej obety. No v prípade Brawl In Cell Block 99 to na mňa po dramatickej stránke aj napriek svojej jednoduchosti zaúčinkovalo predsa len silnejšie.

Hlavná postava, ktorá vie zaujať

Veľkým kladom snímku je hlavná postava. Bradley Thomas (Vince Vaughn) je síce na prvý pohľad iba taký hromotík s vytetovaným krížom vzadu na lebke, no keď sa nad jeho charakterom divák aspoň trochu zamyslí, zistí, že sa v ňom ukrýva

d'aleko viac - osobná vyzretosť, zmysel pre spravodlivosť a inteligencia. Mňa osobne táto jeho tajomná dvojtvárnosť po celý čas bavila a nútila ma, v súvislosti s jeho konaním, sa občas i zamyslieť. Z ostatných hercov ma najviac zaujal Udo Kier, ktorý si tu strihol svoju obligátnu zápornú postavicku, konkrétne nepríjemného a slizkého právnika mafie. V podobných záporných postavách sa tento herec cíti ako ryba vo vode, preto je škoda, že nebol na obraze častejšie. Ostatní herci síce patria k menej známym tvárom a nie sú žiadna herecká elita, no nedá sa ani o nich povedať, že by hrali zle. Skôr naopak, bol som milo prekvapený, vidno, že i v tomto ohľade si dal casting záležať.

Zdanlivé nedostatky, ktoré majú svoj význam

Zaujímavý účinok na diváka tu majú i zdanlivé technické nedostatky - kamera bola často netypická a na prvý pohľad odbitá; čudné farebné tóny hlavne tam, kde sa niečo dialo; bojové scény takmer bez strihu; k tomu mne nepríjemná hudba... No režisér vedel presne, prečo tak robí, odzrkadlilo sa to totiž na atmosfére, ktorá tak získala akýsi svoj vlastný špecifický náboj. Ten ešte viac zvýraznil už i tak dosť veľký diskomfort diváka a celkové depresívne vyznenie snímku. Preto pokiaľ i v budúcnosti pôjde S. Craig Zahler touto cestou, bude to len dobre.

To najlepšie príde na záver

Po Krvavom tomahavku som akosi podvedome čakal, že ma tento režisér možno na záver niečím prekvapí, no v niečo takého brutálne a nekompromisné som veru nedúfal. Drsné a šokujúce, avšak pritom táto brutalita výborne



zapadla do duševného rozpoloženia nešťastníka Bradleyho, pretože kde už nie je čo stratiť, nie je ani priestor na hru v rukavičkách. Táto spomínaná nekompromisnosť finálnych scén navodila atmosféru, pri ktorej mrazilo až v kostiach. Z tohto pohľadu mi Brawl In Cell Block 99 pripomenul to najlepšie z filmov od Q. Tarantina, Roberta Rodrigueza alebo i japonskej kinematografie so zameraním na krvavú akciu. Preto ma teší, že si tento režisér našiel svoj vlastný štýl, ktorý si stále udržiava a ktorý mne osobne hrá do kariet. Nezostáva teda nič iné, iba dúfať, že mu to vydrží i v ďalších jeho projektoch.

„Film disponuje zaujímavou koncepciou dvojtvárnosťou, kde sa úvodná osobná dráma hlavnej postavy časom plynule preklápa do thrillerovej väzenskej záležitosti so záverom plným brutálnej šialenosti a nekompromisnosti. Veľkou výhodou je i výrazná hlavná postava. Na druhú stranu môže byť nevýhodou pomalšie tempo hlavne prvej polovice snímku, ktoré nemusí sadnúť každému.“

Richard Zona



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 93 min.

Réžia: Trish Massieu
 Scenár: Kay Cannon
 Hudba: Christopher Lennertz
 Obsadenie: Anna Kendrick, Hailee Steinfeld, Elizabeth Banks, Brittany Snow, Rebel Wilson, Ruby Rose, Anna Camp, Alexis Knapp, Kelley Jakle, John Lithgow, Matt Lanter, Hana Mae Lee, Guy Burnet, Shelley Regner, Ester Dean, Chrissie Fit, Wil Gonzalez, Andy Allo, Venzella Joy, Hannah Fairlight, John Michael Higgins

PLUSY A MÍNUSY:

+ Anna Kendrick
 + hudobné pasáže

- nevydarený humor
 - rovnaká príbehová štruktúra ako v predošlých filmoch
 - zmätený scenár
 - akčná zápleтка

HODNOTENIE:


Ladíme 3

OBOHRANÁ PIESEŇ

Ladíme (2012) bolo príjemnou zábavou najmä pre fanúšikov popovej hudby – v a capella verzii, teda celkom bez nástrojov, tu herečky zaujímavým spôsobom prespievali viaceré hity. Mladšia verzia seriálu Glee príbeh navyše presunula do vysokoškolského prostredia, ktoré tínedžerskej zápletky úplne nezabránilo, príbeh sa však posunul do menej korektnej a moralizujúcej zóny. Pokračovanie Ladíme 2 o tri roky neskôr nebolo úplne vyžiadané, keďže však bola ešte stále väčšina postáv na univerzite, pomerne fungovalo. K aktuálnej trojke sa vrátili všetky herečky, na režisérsku stoličku však zasadla Trish Massieu, pre ktorú to bol po piatom pokračovaní Let's Dance iba druhý zrežirovaný projekt. Obsadeniu na čele s Annou Kendrick do spevu bolo. Platilo to aj pre divákov pri odchode z kinosály?

Ladíme 3 prináša tie isté elementy ako predtým. Nesúrodá skupinka

hrdiniek vystupujúca pod menom Barden Bellas má už síce vysokú školu za sebou, spoločné univerzitné spievanie im ale chýba, a tak sa rozhodnú využiť príležitosť na jedno



posledné vystúpenie. A capella spievanie však už rovnaké repete po tretíkrát neustálo a po slušných dvoch častiach prichádza zbytočná trojka, ktorá sériu neukončuje na veľmi veselú nótu.

Hlavným problémom je totiž práve zacyklenosť filmovej série. To, čo funguje vo vysokoškolskom prostredí, fungovať mimo neho zákonite prestane. Zatiaľ čo v prvých dvoch častiach sa od postáv neočakával v podstate nijaký osobnostný rast, po ich vypustení do dospelého života by filmu prospelo, ak by sa do tretieho pokračovania nevrátili tie isté Belly.

Nestalo sa však a postavy sú presne tým istým nesúrodým a zmäteným mixom ako predtým. Opakovaný vtip ale nie je vtipom a bláznivosť a nevhodnosť jednotlivých charakterov je kvôli tomu, že ostávajú statické, už skôr tragická. Z postáv s potenciálom sa totiž stali nesympatické figúrky s úplne predvídateľným vzorcom správania. Fandiť im tak divákovi príde skutočne zatťažko.

Rovnaké herecké obsadenie je tým pádom tiež trochu nešťastným krokom – ansámblu by nová krv v podobe výraznej hlavnej postavy neuškodila. Tak ako v prípade Ladíme 2, i tu sú rivali a capella skupiny síce dobre obsadení, ale maximálne nevýrazní. V rovnakom zložení sa vracia aj všadeprítomná komentátorská dvojica a i keď Elizabeth Banks poteší vždy, ich narážky sa film od filmu len recyklujú. Opotrebovanie je cítiť aj na hlavných postavách, ktoré už

po tretíkrát hrajú de facto to isté. Priam to bolí pri Rebel Wilson – tá totiž rovnaký charakter často hrá aj v iných filmoch. Jej úloha vo filme je dosť podstatná, pretože takpovediac od názoru diváka na jej typ humoru značne závisí názor na celý film.

Zdá sa však, že jej nekorektná a všetkých naokolo urážajúca postava je v tretej časti ešte viac vyeskalovaná, vtipy sú však silene a nie veľmi vydarené.

I stále sympatickej a civilnej Anne Kendrick hádže polená pod nohy chaoticky pozliepaný scenár. V ňom sa stretáva zatiaľ najväčšie množstvo monológov o dôležitosti rodiny a priateľstva a spievania pre radosť, a keďže už sú v takomto sentimentálnom rozporení všetky Belly, táto koncentrácia nie je rozriedená ani cynizmom Anny Kendrick z prvého filmu.

Jeho absenciu sa scenáristi snažia vyvážiť skutočne podivným humorom, z ktorého priam kričí, ako veľmi nad vecou a nad romanticko-komediálnym mainstreamom chce film byť. Vzhľadom na to, že sa v trištvtine stopáže z filmu náhle stane akčná kriminálka, je tak výsledok značne schizofrenický. Mätúci je aj naozaj rušivý „product placement“ hudobníka DJ Khaleda, ktorý hranice obvyklého celebritného camea výrazne prečerpá a z filmu tak bola 90 minút trvajúca reklama na jeho osobu.

Relatívnu psychickú pohodu v kine však stále zabezpečuje vynikajúca hudobná stránka. A capella coververzie



známej popovej produkcie totiž stále bavia a film vie aj po tretíkrát prísť so zaujímavými prevedeniami či nečakanými spojeniami piesní.

Soundtracku kraluje úvodná piesň Toxic od Britney Spears, ucho však poteší aj vydarený mash-up od všetkých zúčastnených rivalov hlavných speváčok. Práve z neho ide vo filme najväčšia radosť – čo je tak trochu paradoxom, keďže sa veľmi nepozdáva samotným Bellám, ktoré polovicu stopáže rozprávajú o radosi zo spievania.

Keď však dámy práve nespievajú, v kine vzniká problém. Neustálym opakovaním tej istej kostry filmu sa už séria Ladíme plne vyčerpala pri minulej časti. Ladíme 3 okrem skvelých piesní na jednej strane a zvýšeného množstva naozaj nevydarených vtipov na strane druhej neprináša nič nové – a tým si dôstojnú rozlúčku rozhodne nezabezpečil. Soundtrack si opakované pustenie priam žiada, o filme sa to bohužiaľ povedať nedá.

„A capella speváckam z Bardenskej univerzity to už po tretíkrát veľmi neladí. Záver trilógie síce znovu prináša zaujímavé coververzie známych hitov, ten istý príbeh však rýchlo omrzí. Nedostatok kreativity si tvorcovia kompenzujú nekorektným humorom, ktorý však veľmi nezabaví.“

Michaela Medvedová

ZÁKLADNÉ INFO:

Vel'ká Británia, 2015 - 2017, 15 h
 44 min (Minutáž: 16x55 min)

Réžia: Peter Hoar, Nick Murphy,
 Anthony Byrne, Ben Chanan, Jon East,
 Jamie Donoughue, Richard Senior
 Scenár: Stephen Butchard
 Kamera: Chas Bain
 Hudba: John Lunn
 Hrajú: Alexander Dreymon, Ian Hart,
 David Dawson, Brian Vernel, Emily
 Cox, Thomas W. Gabriësson, Tobias
 Santelmann, Simon Kunz, Amy
 Wren, Rune Temte, Henning Valin,
 Sean Gilder, Charlie Murphy, Nicholas
 Rowe, Joseph Millson, Gerard Kearns,
 Alec Newman, Lorcán Cranitch, Eva
 Birthistle, Jonas Malmström, Matthew
 MacFadyen, Peter Gantzier

PLUSY A MÍNUSY:

+ herec hrajúci
 Alfréda Vel'kého
 + scenár
 + výprava a kostýmy

- na herca
 v hlavnej úlohe
 si treba zvyknúť

HODNOTENIE:



The Last Kingdom

POMSTA, DOBRODRUŽSTVO A ROMANTIKA...

Hoci sa s historickými filmami či seriálmi v poslednom čase roztrhlo vrece, tak takýto pocit kvalitne odvedenej práce, hlavne čo sa týka vykreslenia dobových reálií, ktoré dbajú i na najmenšie detaily, som mal iba pri niektorých z nich. Seriál The Last Kingdom je práve jeden z takýchto príkladov. Nuž časy zlatej éry Hollywoodu, reprezentovanej v tomto filmovom žánri takými osobnosťami, ako boli napríklad Charlton Heston,



Oliver Reed, Raquel Welch alebo Richard Chamberlain, sú žiaľ už nenávratne preč. O to viac poteší, keď sa aj v dnešnej dobe vyskytne niečo, čo aspoň trochu vytŕča z davu priemernosti. Navyše tento seriál ponúka i niečo ako bonus, ktorým je predovšetkým vel'ká dávka uveriteľ'nosti a reálnosti, čo tiež padne celkom vhod.

Výborná knižná predloha, ktorá stojí za hriech

Seriál vznikol v spolupráci stanice BBC America s BBC Two, ktoré sú známe svojím rigoróznym prístupom k niektorým témam súčasného diania. No pritom ale netreba zabúdať, že scenár je napísaný podľa knižnej predlohy spisovateľa Bernarda Cornwella, takže sú samozrejme niektoré historické udalosti dánskeho dobývania anglického ostrovčeka prikrášené, vynechané alebo

opísané inak, ako sa skutočne stali. Zmysel pre zachovanie reality sa tu skôr prejavil v zobrazovaní dobových reálií a výprave, ktorá je naozaj na vysokej úrovni. Divákovi pritom poskytuje aj vel'kú mieru temnej atmosféry a nadšencom do histórie ten vel'mi známy pocit nostalgie za časmi dávno minulými.

Pomsta, dobrodružstvo a romantika...

Dejová linka je v podstate pomerne priamočiara s občasným romantickým nádychom a častým nečakaným zvratom udalostí. Pritom sa nezabudlo ani na vel'kú porciu napätia a na výborne zvládnuté bojové scény. Všetko sa tu točí okolo Uhtreda - syna saského šľachtica, ktorý sa kvôli Vikingom stal sirotou. Tí si ho však vezmú pod ochranné krídla a urobia z neho sporiadaného barbara, no s občasným schizofrenickým záchvevom saského povedomia. Jeho dánsky otcim je ale zavraždený a tak sa prevažne celá prvá séria nesie v znamení pomsty za túto ohavnosť. Druhá séria je zase viac



zameraná na rodinné vzťahy so svojim dánskym bratom, službe Alfrédovi Vel'kému (kráľ Wessexu) a v neposlednom rade sa venuje i nepríjemnostiam spätým s pravým strýčkom, ktorý milému Uhtredovi uchmatol hradisko. Takže ide o príbeh naozaj pestrý, pútavý a s vel'kými možnosťami na ďalšie možné zápletky.

Napojenie fikcie na reálne historické udalosti je unikátne

Totálne ma zvalcovalo inteligentné prepojenie fikcie s niektorými bodmi reálnych historických udalostí (s pár nepodstatnými odchýlkami podľa Saskej kroniky). Myslím tým predovšetkým udalosti okolo útoku Alfréda do močiarov, priebehu bojov s Dánmi... Príbeh okolo Uhtreda je prevažne fiktívny, ale jeho napasovanie a zosúladienie s historickými udalosťami, najmä v spojitosti so životom Alfréda Vel'kého a dánskej dobyvačnej politiky, je vskutku originálne. Samozrejme, chybičky by sa tu našli, tie sú ale tak nepodstatné, že si ich väčšina divákov ani len nevšimne.

Zvyknúť si na Uhtreda chce istú dávku trpezlivosti

Hned' od začiatku som si nebol istý výberom herca hrajúceho Uhtreda. Alexander Dreymon sa mi zdá až príliš modelkovský na to, aby mohol vierohodne zahrať takúto postavu. A to i napriek tomu, že mu maskéri capli jazvu na líce, aby ho trochu zdrsnili. Našťastie, čuduj sa svete, som si na neho postupne zvykol a už od konca prvej série som sa s

efekty, ktoré samozrejme, ak sú dobre prevedené, tiež potešia. Skôr mám na mysli celkovú hodnovernosť výpravy a naozaj iba minimálny počet vecných chýb vrátane kostýmovej tvorby. Kostýmy spolu s výzbrojou výborne odrážajú svoju dobu a to až do takej miery, že i divák laik s minimálnymi znalosťami histórie tohto obdobia (9 st. n. l.) spokojne zamlaská.

Dokonca aj štítová hradba (rozostavenie vojakov pred začiatkom bitky) tu bola výborne zvládnutá, podstatne lepšie ako napríklad v Alfrédovi Vel'kom (1969) od režiséra Clivea Donnera. Tento snímok je pritom mnohými považovaný za to najlepšie, čo bolo na tému tohto obdobia anglosaských dejín natočené.

Celkovo sa dá o seriáli povedať, že tu ani jeden diel v oboch sériách nebol slabý, pričom sa tu v každom vyskytlo niečo, čo dokázalo zaujať - či už to bo nejaký dejový zvrat, pekná akčná scéna alebo príjemný nádych romantiky. Seriál sa teda rozbehol vel'mi dobre a ja len pevne dúfam, že si tento vynikajúci dojem zachová aj v ďalších dobrodružstvách modela Uhtreda.

„Zobrazenie dobových reálií takmer s rigoróznou historickou presnosťou a vynikajúce napojenie fikcie na skutočné historické udalosti okolo Alfréda Vel'kého, panovníka Wessexu. Seriál má ale jednu podmienku, a síce že na hlavnú postavu stvárnenú Alexandrom Dreymonom si treba zvyknúť.“

Richard Zona



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 6 h 49 min

Réžia: Jean-Marc Vallée
 Predloha: Liane Moriarty (knihy)
 Scenár: David E. Kelley
 Kamera: Yves Bélanger
 Hrajú: Reese Witherspoon, Nicole Kidman, Shailene Woodley, Alexander Skarsgård, Laura Dern, Adam Scott, Zoë Kravitz, Parker Croft, James Tupper, Sarah Baker, Sarah Burns, Kathryn Newton, Hong Chau
 Producenti: Nicole Kidman

PLUSY A MÍNUSY:

+ technická
 a herecká stránka
 + scenár
 + finálna pointa

- občasné
 nerozumné
 jednanie jednej
 z postáv
 - nemohúcne
 pôsobiaci manžel
 Madeline
 - mierna
 prvoplánovosť
 na záver

HODNOTENIE:


Vel'ké malé klamstvá

BOHATO UTKANÁ SIEŤ MEDZILUDSKÝCH VZŤAHOV

Jean-Marc Vallée patrí k režisérom, ktorí sa venujú predovšetkým vzťahovým drámam a drámam s dôrazom na silné osobnosti či zaujímavý životopisný príbeh. Mal som preto veľké očakávania a som veľmi rád, že jeho najnovší seriálový prírastok nie je vôbec žiadnym sklamaním. Myslím, že je veľkým št'astím, že sa tohto projektu ujal práve on a tiež, že sa upustilo od pôvodnej myšlienky urobiť z tohto projektu podľa romárovej predlohy spisovateľky Liane Moriarty iba celovečerný film.

Náplň a skladba dejovej linky je t'ahákom celej série

V súčasnosti síce nie je núdza o kvalitné vzťahové drámy, no zase nie je až tak veľa filmov či seriálov, ktoré by dokázali divákovi ponúknuť takto bohato utkanú sieť rodinných, sociálnych a iných

medzil'udských vzťahov, pričom z nich i na záver rozumne pozliepať jeden ucelený obraz. V tomto prípade je výsledkom nielen vynikajúca vzťahová dráma, ktorá sa navyše dokáže po celý čas niesť v duchu príjemnej melodrámy, ale ktorá je tiež ozvláštnená prvkami záhadnej tragédie.

Tá je tu síce na tanieri už hneď od začiatku, no pritom o nej divák nevie nič konkrétne. A to sa samozrejme odrazilo i na atmosfére, ktorá tak získala mierny vánok mystéria živého nezodpovedanými otázkami, čoho dôsledkom bolo, že hlavná os príbehu po celý čas dokázala dráždiť aj moju zvedavosť.

Avšak, čo je nemenej dôležité, v tomto smere ani jeden diel série nič zo svojho čara nestratil. Skladba dejovej linky je preto vôbec to najlepšie, čo táto miniséria ponúka – netradične vyskladaný príbeh

pozostávajúci z niekoľkých navzájom súvisiacich hlavných dejových línii, kde sa každá jedna venuje konkrétnej rodine štyroch hlavných predstaviteľiek (Madeline, Celeste, Jane a Renáta).

Osobne ma najviac zaujal osud Madeline (Reese Witherspoon) a Celeste (Nicole Kidman). A nie je to iba vďaka tomu, že ide o skvelé a výrazné herečky, ale je to najmä kvôli obsahovej náplni ich seriálového životného príbehu. Problémy, s ktorými sa museli v rodine potýkať (nevera, týranie...), sa mi zdali najzaujímavejšie a po dramatickej stránke i najmotívnejšie vyjadrené.

Prvý dojem môže klamať, život často vyžaduje konštruktívne riešenie problémov

Základná os dejovej linky je umne dotváraná výpoveďami svedkov s políciou, ktorí potom v hlavnom príbehu majú len také krátke, epizódne vstupy a naoko nič výraznejšie neovplyvňujú. Veľmi však pomáhajú divákovi utvoriť si ucelenejší



názor na faloš a pretváрку malomesta, ktorá v sérii vyteká snáď z každej strany. Najmenej ma oslovila osobná dráma Jane (Shailene Woodley) – jej konanie v snahe pomstiť sa otcovi svojho syna niekedy vyznievalo mdlo a hlavne nerozumné.

Časti jej príbehu, ktoré sa týkali problému syna v škôlke, boli ale výborné, škoda, že sa ten problém ešte viac neprehĺbil, prípadne sa nepridalo viac konfliktov alebo pokusov o riešenie. Ponúknuté riešenie sa mi vôbec nepáčilo, prišlo mi hrozne naivné, nič neriešiace a z pohľadu Jane aj nerozumné.

Herecké osadenstvo ozdobou série

Herecká zostava je jednoznačne veľkou devízou, najmä tá ženská. Všetky hlavné herečky už neraz v minulosti dokázali, že sa v dramatických a silných príbehoch cítia ako ryby vo vode a že postavám, ktoré stvárnujú, dokážu dať i čaro svojej osobnosti, ktoré ma u týchto konkrétnych herečiek vždy dokáže zaujať, prípadne prekvapiť niečím novým.

Čo sa týka mužských postáv, ani tu nemám takmer žiadne výhrady, hlavne Alexander Skarsgård to tu roztočil v plnej paráde. Lepší dojem mi narúšal len Adam Scott, ktorý mi tu pripadal len ako taký trkvas. Možno práve tu urobil režisér chybu, chcelo to iného herca a tiež by som charakterovo túto postavu trochu "vylepšil". V kontexte vážnych tém (osobné zlyhanie, problémy s dcérou a exmanželom...), ktoré musela Madeline riešiť, mi veľmi nesesedelo, že jeho postava

vyznievala smiešne a až príliš nemohúco. Našťastie bol to iba taký okrajový problém. Mnohé tu totiž zachraňuje výborne odvedená režisérska práca, fantastická kamera s estetickým zmyslom pre farebné tónovania a príjemný hudobný doprovod, ktorý príhodne utváral atmosféru komunity malého mesta. Ale to najlepšie, čo treba oceniť, sú brilantne napísané dialógy (miestami dokonca s nádychom čierneho humoru), ktoré inteligentným spôsobom dávajú najavo, že aj napriek tomu, že väčšina diváckeho obecnstva nepatrí do rovnakej spoločenskej vrstvy ako hrdinky vo filme, ktorých bohatstvo im dávalo veľkú dávku slobody, ich problémy sa nás ostatných i tak bytostne dotýkajú.

Peniaze skrátka nie sú zárukou spokojného a bezproblémového života a už vonkoncom nie sú univerzálnym riešením. Umenie, ako žiť a úspešne plávať džungľou medzil'udských vzťahov, je skrátka umením nezávislým na peniazoch. Na druhú stranu, jediným výraznejším záporom môže pre niekoho byť relatívne pomalšie tempo, ktorému sa však podľa môjho názoru dá celkom rýchlo prispôbiť.

To najlepšie na záver

Všetci dobre vieme, ako je pri tomto formáte náročné nastúpený úvodný dobrý trend a pozitívny dojem udržať až do konca. V tomto prípade sa to však podarilo, aj keď chybičky by sa tu samozrejme našli. Páčilo sa mi, ako rozuzlenie príbehu mnohé, na prvý pohľad nesúvisiace veci, spojilo do jednej peknej



kompaktnej mozaiky. Na druhú stranu to ale malo aj jednu nevýhodu – z pohľadu osobnej drámy Jane finálna pointa mohla vyznieť trochu prvoplánovo.

Avšak aj napriek tomuto nedostatku mi to celkový výborný dojem nenarušilo, čo sa v mojom prípade dá považovať za malý zázrak. Omnoho dôležitejší je myšlienkový presah série, ktorý pekne podčiarkol falošnú tvár komunity malého mesta a ako je niekedy veľmi ťažké nájsť v spleti komplikovaných medzil'udských vzťahov ten správny smer.

Do budúcnosti má Jean-Marc Vallée ako režisér veľký potenciál. Nám divákom nezostáva nič iné ako dúfať, že mu tento výborný trend vydrží i naďalej. Slubne vyzerajúce ďalšie projekty sú toho dôkazom.

„Bohato utkaná sieť medzil'udských vzťahov, ktorá sa nesie v duchu melodrámy a inteligentne odkryvanej tragédie okorenenej prvkami čierneho humoru, pričom sa tu všetko okolo hlavných postáv na záver spojí do peknej mozaiky, ktorá navyše dokáže ponúknuť i veľký myšlienkový presah. Na druhú stranu tu lepšiemu dojmu mierne podráža nohy občasné nerozumné správanie jednej z hlavných postáv, pričom pre niekoho sa môže javiť ako problém aj trochu pomalšie tempo minisérie.“

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 11 h 28 min
(Minutáž: 49-58 min)

Réžia: Andy Goddard, Jeremy Webb,
Tom Shankland, Kari Skoglj
Scénar: Steve Lightfoot
Hudba: Tyler Bates
Hrajú: Jon Bernthal, Ebon Moss-
Bachrach, Ben Barnes, Amber Rose
Revah, Jaime Ray Newman, Kelli Barrett,
Paul Schulze, Jason R. Moore, Deborah
Ann Woll, Michael Nathanson, Shohreh
Aghdashloo, C. Thomas Howell, Mary
Elizabeth Mastrantonio, Nicolette
Pierini, Ripley Sobo, Tony Plana, Delaney
Williams, Geoffrey Cantor, Jeb Kreager,
Tyler Elliot Burke, Daniel Webber,
Clancy Brown, Tim Guinee, Rob Morgan,
Owen Burke, Andrew Polk, Ilfenesh
Hadera, Rick Holmes, Dov Davidoff,
Royce Johnson, René Ilfrah, Josh Caras

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jon Bernthal
+ vedľajšie postavy
+ réžia
+ geniálne
zrežirovaná akcia
+ hudba
+ presah
+ scénar so
skvelými dialógmi
a viacerými
pointami

- v streda
upadne tempo
- zbytočná vata

HODNOTENIE:



Punisher

POMSTA CHUTÍ NAJLEPŠIE SERVÍROVANÁ ZA STUDENA

Zabudnite na priemerný film Kat z roku 2004. Srdcia divákov si Punisher podmanil až brutálnym kopancom a drsným vpádom v rozbehnutej druhej sérii Daredevila. Uchmatol si ju pre seba a kvalitatívne vytiahol na úplny seriálový piedestál. Áno, z textu je jasné, že i ja som bol unesený. Netflix na základe ohlasov na postavu Franka Castlea ohlásil jeho vlastnú sériu a srdcia divákov zaplesali nadšením. Už z traileru som očakával ultimátnu testosterónovú pecku a dostali sme ju. Ale teraz vás vystraším. Mám zopár vážnych výčítiek, ale to pekne postupne v recenzii.

Dielo je dokonané. Načal to Christopher Nolan vo svojej batmanovskej trilógii, v ktorej začal odkomiksovanie klasického komiksu. Jednoducho povedané, klasický komiks pretvoril do hutnej fungujúcej kriminálky, ktorá by fungovala, i keby

tam pobehoval Robert De Niro namiesto bohatého chlapíka v ušatom netopierom obleku. Punisher ide ešte ovel'a d'alej a v podstate je to čistá akčná krimi o pomste poriadne našťavaného mariňáka, ktorému zavraždili lumpovia ženu s malým deckom. Frank Castle je pôvodne komiksový hrdina (komiks som čítal a je fajn, i keď občas sklzáva k prílišnej seriálovosti a opakujúcim sa motívom). Írsky vojnový veterán,macher na zbrane a kontaktné súboje, profesionálny sniper a nebezpečnejší ako nasrdený pitbull. Mafia (v seriáli špičky CIA) mu vyvraždila rodinu a v Daredevilovi ju pomstil, pričom zavraždil XY l'udí. Preto vás možno bude prvé epizódy čakať šok. Nesledujeme totiž Punishera, ale civilného Frank Castlea. Toho zožiera samota, utrpenie zo straty rodiny a snaží sa len skrývať ako stavebný robotník, do ktorého si kopne sem tam i jeho predák. Je to ale logická nádväznosť,

lepšie sa dokážeme stotožniť s postavou, len sa treba naladiť na pomalšie tempo.

Frank sa stiahol do úzadia, navštevuje akurát svojho kamaráta v sociálnom centre, kde si vojnoví veteráni otvárajú srdiečka, a len tak mimochodom pomôže kolegovi pred zaliatím betónom. Minulosť ho žiaľ dobieha a kontaktuje ho tajomný hacker menom Micro. Spoja sily a začínajú boj za spravodlivosť proti najvyšším vládnym špičkám. Existuje totiž video z vypočúvania a umučenia vojaka v Afganistane, ktoré je dôkazom o pašovaní heroínu do USA. Po krku tak Punisherovi ide čestná sexy agentka Madani (Amber Rose Revah), všetci jeho nadriadení z vojny, polícia a opäť sa stáva šťvancom. A to som len sklzol po povrchu, aby som nič neprezradil. Dej Punishera je ako výborná mnohvrstevná kriminálka - do boja sa zapája i súkromná vojenská agentúra (výborná kritika Blackwater, ktorú USA zneužívajú vo svojich vojnách), postavy z Daredevila, žena Micra a ako čerešnička na torte ešte bývalému mariňákovi rupne v gebuli a rozpúta v meste bombové peklo.



"Vyzerá, akoby ho prešiel vlak"

Punisher je dokonalý prototyp antihrdinu. Je to vrah, ale zabíja len, lebo musí kvôli spravodlivosti a ochrane svojich najbližších. Jeho charakter prechádza drastickým prerodom a nie je to čiernobiela postava. Jedna z najzásadnejších poínt je práve šrám v jeho minulosti, presne to, čo by divák čakal od takejto postavy. Funguje to dokonale hlavne vďaka charizme herca Jona Bernthala. Ten urobil dobre, že odišiel včas z upadajúceho Walking Dead. Exceloval už v seriáli od Darabonta Mob City, objavil sa vo Vlkovi z Wall Street, tohtoročnej pecke Wind River či v Sicario. Tento herec má pred sebou veľkú budúcnosť a čuch na správne úlohy. Ako Punisher je dokonalý a tvoria spolu rovnakú symbiózu ako huba a riasa v lišajníku. Veríte mu jeho motiváciu, prežívate s ním každú guľku a nie je to žiadny odosobnený Superman. Často balansuje na hrane smrti, keď ho zasiahne šíp, potrebuje operáciu a prežíva len vďaka tomu, že je ostrieľaný mariňák drsnejší ako Rambová dýka ukutá zo slz Chucka Norissa a posvätená krvou Mad Maxa. Každá guľka ho bolí a koná so zúrivosťou predátora zahnaného do kúta v preslepejšie vyzbrojených vojakov.

Punisher má všetko, čo si môže fanúšik akčných filmov zo zlatých osemdesiatych rokov priať. Nabitý testosterónom, no akcia je dávkovaná s rozumom. Je jej pomenej, ale každá ma grády a utkvie vám v pamäti - či už originalitou, šialeným „drajvom“ a nie samoúčelnou brutalitou. Automobilová naháňačka schová do vrečka celé posledné Fast and Furious,

prestrelky sú reálne, prehľadné a voňajú špinou, krvou a potom. I vedľajšie postavy sú plnokrvné, či už agentka Madani, Micro, Frankov bývalý parták Billy Russo, ale aj hlavní Punisherovi protivníci, ktorí sú postavy s logickou motiváciou snažiaci sa utuľtať svoje prešľapy a umlčať Punishera skôr, ako sa mu podarí ich vystopovať a vykonať svoju pomstu. To celé je ešte pretkané flashbackmi z jeho minulosti, zo šťastného života s rodinou, ktoré prehľbujú sympatie k nemu a jeho charakter ako človeka zmietaného krajnými emóciami.

Ale dost bolo chvály. Výčítku mám k tomu, že ako väčšina seriálov od Netflixu musí mať 13 dielov. Ani teraz sa tak nevyhneme úplne zbytočným fillerom v dejí, úpadku tempa v prostriedku

seriálu a bez mihnutia oka by som to skresal na desať epizód. Ale tá reálna surovosť a dynamika v akcii to našťastie prekonáva a dá sa nad tým povzniesť. Prípadne nudné pasáže preskočiť. Ako celok však Punisher patrí k tomu úplne najlepšiemu, čo dnešné seriály ponúkajú.

Seriál je s prísňým R ratingom. Síce som videl všelijaké horory, ale záverečný súboj ma prinútil odvrátiť oči a predýchať to. Keď príde na sexuálnu scénu, je to tvrdé sado-maso, celý seriál sa tu dejú škaredé veci dobrým i zlým ľudom a tvorcovia sa neboja nechať drsne odpraviť i zopár podstatných postáv. Netflix nebral ohľad na cenzúru, na umelú politickú korektnosť a prináša tú správnu chlapeckú zábavu s veľmi silným sociálnym a duševným presahom.

„Najlepší seriál roka? U mňa rozhodne áno a prekonáva i Mindhuntera od Finchera. Punisherova pomsta bude fyzicky i duševne boľit', ale prináša radostnú divácku katarziu, aká sa vidí málokedy. Frank je dokonalý antihrdina a Jonovi sedí úloha lepšie ako rotačný gul'omet do rúk Arnolda Schwarzeneggra. Len tak mimochodom zvláda viacvrstevnú zápletku, milostný trojuholník i kritiku súčasnej armády. Punisher je osamotený drsný pomstiteľ', ktorý stojí sám proti všetkým a vyhráva s krvavými ranami. Presne ako samotný seriál v súčasnej seriálovej tvorbe."

Ján Hamlík



ZÁKLADNÉ INFO:

 František Kozmon
 Rosnička

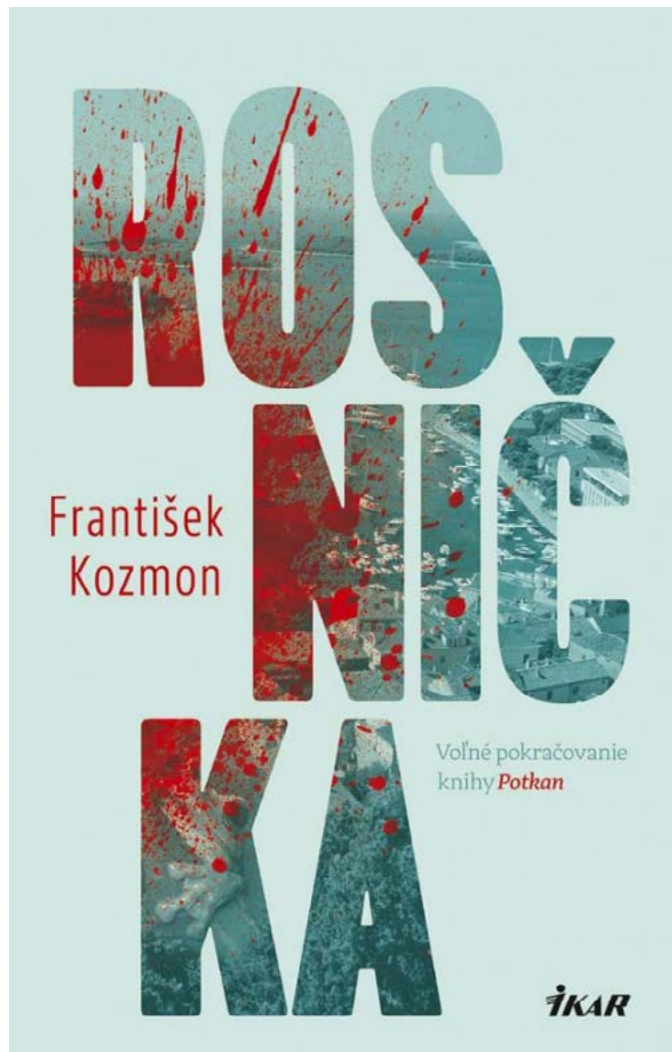
 Rok vydania: 2017
 Žáner: ?????????

PLUSY A MÍNUSY:

- + zápletká
- + pohľad na policajnú prácu zo zákulisia
- + charakteristicky výrazné postavy

- niektoré pasáže zbytočne spomaľovali dej

HODNOTENIE:



Záhadná vražda Rosničky

A JEJ TEMNÁ MINULOSŤ, KTORÁ VYŠLA NA POVRCH

„Často si predstavujem, že sa s najlepšou kamarátkou rozprávam o tom, na čo som sa dala. Viem si vybaviť výraz na jej tvári. Poznám ju. Hoci by nechápala, bola by zvedavá. Začala by sa veľmi rýchlo vypytovať. Chcela by vedieť všetko – od dôvodov cez spôsoby po detaily. Ty si na tom rovnako, však? Zažívam veci, ktoré sa podarí prežiť málokto z žien. A hoci by sme sa rady tvárili, aké sme cnostné a nevinné, naše mysle sú často skazenejšie ako tie mužské.“

Už na začiatku knihy sav úlohe hlavného podozrivého ocitá bývalý policajný kapitán Marek Wolf. Chorvátski policajti mu pri ceste domov na Slovensko nájdu v kufri auta mŕtvolu jeho priateľky, rosničky Niny. Hlavný hrdina na vlastnej koži pociťuje kolobeh spravodlivosti z opačnej strany, na akú bol

dovtedy zvyknutý. Je obvinený a uväznený, keďže všetky dôkazy i okolnosti svedčia proti nemu. Pretože vie, ako vyšetrovanie bude prebiehať, snaží sa spolupracovať a vybaviť aspoň jeden telefonát na Slovensko. Jeho kolegovia sú ochotní vycestovať za ním a bojovať za jeho práva. Veria, že bývalý kapitán nikoho nezabil. Alebo áno? Chorvátski vyšetrovatelia ho považujú za vraha a snažia sa čím skôr prípad ukončiť.

Dokonca aj pomoc zo Slovenskazačne Mareka podozrievať, keďže všetky dôkazy ho označujú za vinného. Avšak jeho kolegyne sa nevzdávajú a snažia sa na vlastnú päsť vyriešiť nejasnosti, ktoré sa pri vyšetrovaní ukazujú. Aj keď v Chorvátsku nemajú žiadne právomoci, vďaka ich šikovnosti, neoficiálnemu pátraniu a dobrému právnikovi sa im podarí Mareka dostať na Slovensko.

Vyšetrovanie krutej vraždy mladej rosničky pokračuje. Medzi pátraním a dolapením vraha úspešne vyriešia starší prípad záhadného zmiznutia manželky chorvátskeho policajta. Zatiaľ čo hrdina čelí rôznym nástrahám, odhaľuje minulosť svojej priateľky. Zistí, že ju vôbec nepoznal. Podarí sa mu vypátrať vraha? Čo ak predsa len obvinenie bude ukazovať na neho a bude usvedčený? Ak sa do knihy začítate, zhltnete ju za niekoľko dní a budete si pýtať ešte viac.

Polovica príbehu sa odohráva v chorvátskom Split, vďaka čomu sa dej vymaňuje z bežných kriminálov a ponúka nádych jadranskej exotiky. Autor v knihe, tak ako aj v predošlej detektívke Potkan, strieda prítomnosť s minulosťou. Vďaka tejto retrospektíve sa čitateľovi odhaľuje vzťah Mareka s rosničkou Ninou. V porovnaní s predchádzajúcim príbehom, dej je prehladnejší – zmena miesta alebo osoby je označená malým obrázkom rosničky.

Rosnička je tretím románom Františka Kozmona a druhým voľným pokračovaním krimi série o charizmatickom vyšetrovateľovi. Kozmonove romány spĺňajú požiadavky detektívneho bestselleru (nevšedná hlavná postava, nečakaná zápletká, udržiavanie napätia, zmena charakteru vedľajších postáv, neobyčajné prostredie a reálny pohľad na prácu vyšetrovateľa), čím môžu konkurovať detektívkam Dominika Dána.

Dokonca sa v deji objaví druhá hlavná postava, ktorá zohráva v prípade dôležitú úlohu. Ide o chorvátsku policajtku Mariju Ležovič, ktorá spočiatku pôsobí odmietavo, prísne a miestami až arogantne, no postupne sa mení na dôležitú spojku vo vyšetrovaní. Vďaka zaujímavému deju a postupnému rozpletaniu príbehu má čitateľ veľmi malú šancu prísť na to, kto je v skutočnosti vrahom. Zaujímavosťou tejto knihy je to, že autor využíva originálne repliky v chorváčtine, ktoré dodávajú knihe zaujímavé „jazykové okienko“.

"Knihu Rosnička môžete považovať za knihu plnú zvratov, napätia a nečakanej vedľajšej zápletky, ktorou je zmiznutie ženy chorvátskeho policajta, či zaujímavá minulosť zavraždenej rosničky."

Lenka Hužvárová



G29 DRIVING FORCE™

 PRETEKÁRSKY VOLANT PRE PLAYSTATION®4
 A PLAYSTATION®3


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



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

gaming.logitech.com/G29

