

GENERATION

HRA MESIACA
Kingdom Come
Deliverance

TESTOVALI SME
Creative OMNI

VIDELI SME
Čierny panter

SÚŤAŽ

SÚŤAŽ

SÚŤAŽ



GENERATION

Mission Games s.r.o.,
Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika
E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

PEDAKIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Juraj Moudrý
Webadmin / Richard Lončák, 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 Jakubek, Lukáš Bátpa Norbert Bitto, Mário
Lorenc, Maroš Goč, Miroslav Konkol', Matúš Bednárik, Lukáš
Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Monika Žaborská,
Patrik Kondás, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová,
Katica Hužárová, Ivana Vrabl'ová, Adrián Liška, Ján Hamlik,
Michaela Medved'ová

SPOLUPRACOVNÍCI
Marek Líška

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

Titulka
Kingdom Come: Deliverance

MARKETING A INZERCIA
Marketing Director / Zdeno Moudrý
T: +421-903-735 475
E: marketing@gamesite.sk

INTERNATIONAL LICENSING
Generation Magazín is available for licensing.
Contact the international department to discuss
partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý
T: +421-903-735 475
E: zdenek.moudry@mission.sk

PRODUKCIA A DISTRIBÚCIA
Digitálno-lifestylevý magazín Generation je šírený
bezplatne iba v elektronickej forme prostredníctvom
internetu. Magazín sa nepredáva a nie je možné zakúpiť
ani jeho tlačené vydanie. Redakcia si vyhradzuje právo
kedykoľvek to zmeniť aj bez predošlého upozornenia.

DISTRIBÚCIA MAGAZÍNU / Aktuálne vydanie nájdete voľne
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu
www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa.
Dostupný je aj ako voľne prezerateľ'ná 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 nesmie 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 reprodukovaná
úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/
vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky
informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu
vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa
neskôr môžu 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



■ **Uhorková sezóna.** Je február. Teda začiatok marca. A na hernom poli je nuda. Prišlo zopäk skvelých titulov a príliš veľa kontroverzií na to, kol'ko dní od začiatku roka ubehlo. "Live service" hry tu s nami ostávajú, nakol'ko takmer všetci vydavatelia sa pochválili rekordnými zárobkami z mikrotransakcií a DLC. Takže "pozde milý drozde." Môžeme nadávati kol'ko chceme, ale pokial' sa lootboxy a mikrotransakcie budú kupovať, tak ich budeme dostávať.

Je to však smutné. Momentálne som dohral Prey, ktorý sa retrospektívne stal mojom najlepšou hrou za minulý rok. Smutné na tom je to, že nakol'ko vydavatelia sa presúvajú k Live service modelu, takýto typ kvalitných singlplayerových hier uvidíme stále menej a menej. "Vote with your wallet" tu preste fungovať nebude, lebo vždy bude dosťatok l'udí, ktorí ten dolár, dve, tri....desať, dvadsať menej na kreditnej karte za virtuálne itemky vadit' nebude.

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

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

Príjemné čítanie

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk



>>CHCETE NÁM NIEČO POVEDAŤ?
DISKUTUJTE S NAMI NA NAŠEJ FB STRÁNKЕ
[>>](http://WWW.FACEBOOK.COM/GAMESITE.SK)

Testujeme na PC, ktoré obsahuje
komponenty týchto značiek:

fractal design

intel



msi

Kingston TECHNOLOGY

logitech

GIGABYTE

SAPPHIRE

Ďakujeme našim partnerom za pomoc.

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



IT EXPO

20. marec 2018 od 8:30

Univerzitná knižnica TUKE, Košice

www.itexpo.sk

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> Richard Mako



Shadow of War

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

Príbehové DLC nesie názov Blade of Galadriel a sústred'uje sa na elitnú elfskú bojovníčku Eltariel, ktorá bola poslaná do Mordoru, aby lovila Nazgúlov. Vďaka nej budú mať hráči k dispozícii počas boja nové schopnosti a zbrane a Eltariel

bude vedieť použiť aj svetlo Galadriel. Vďaka DLC budú môcť hráči získať do hlavnej príbehovej kampane až osiem legendárnych ohyzdích pomocníkov. S rozšírením príbehu sa svojich noviniek dočká aj Nemesis systém, vďaka ktorému budú v hre nové postavy.

Hra sa ale dočkala aj rôznych aktualizácií zadarmo, ktoré by mali zlepšiť zážitok z hrania.

Ide hlavne o rozšírenie Nemesis systému o nové vlastnosti Orkov, ako napríklad Tunnel Rat, Sniper Shot alebo Tremor.

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

MGS

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



Onrush

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





Fear the Wolver

Ďalší projekt

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

A to v čase, keď ešte Survarium nie je dokončený. Aj ostatní vývojári snažia využiť momentálny záujem hráčov o tento žánor a prichádzajú so svojimi vlastnými verziami battle royal hratel'nosti. Bývalí tvorcovia S.T.A.L.K.E.R., ktorí už dlhé roky zvádzajú nel'útostný súboj s vývojom ich hry Survarium, taktiež neváhali a rozhodli sa uchmatnúť si vlastný kus koláča s vlastnou hrou nazvanou Fear the Wolves. Fear the Wolves vyjde tento rok na PC a konzoly, pričom ešte predtým by mala prejsť Early Accessom na PC.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...do Fortnite prichádza nový update.

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

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

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

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

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

Burnout

Fanúšikovia originálnej pecky Burnout Paradise sa môžu tešiť'.

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



Mavericks

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



HyperX Alloy Elite RGB



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

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

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

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



NEWS FEED



HP novinky zamerané na VR

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

HP tiež predstavilo špeciálnu sadu s okuliarmi na virtuálnu realitu HP Windows Mixed Reality Headset – Professional Edition. Tieto okuliare prinášajú

používateľom zážitok vďaka rozlíšeniu 1440×1440 na každé oko a obnovovacej frekvencii až 90Hz. Medzi novinkami, ktoré sa nedávno zaradili medzi komplexné hardvérové riešenia HP pre vývoj nových produktov, nájdete stolové pracovné stanice radu HP Z, vrátane najvýkonnejšej pracovnej stanice na svete HP Z8, nové mobilné pracovné stanice radu HP ZBook vrátane najvýkonnejšej a vôbec prvej oddeliteľnej pracovnej stanice HP ZBook x2 a pracovnú stanicu v batohu HP Z VR, prvé profesionálne nositeľné VR PC.

Nové herné kreslá Corsair



Spoločnosť Corsair uvádzá nové herné kreslá T1 Race a T2 Road Warrior, ktoré hrácom poskytnú komfort aj pri dlhých nočných seansoch. Obe kreslá disponujú koženým potahom, pričom T2 Road Warrior sa môže pochváliť pevnou kovovou konštrukciou.

ADATA HD710 Pro

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

Xtrfy XTP1 Xizt Edition



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

Trust GXT 180 Kusan

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

Je vyhotovená v symetrickom tvaru a určená pre oba štýly držania „palm“ i „claw“. Ponúka

protišmykový povrch, dostatočne dlhý 180cm kábel, šest programovateľných tlačidiel spolu s integrovanou pamäťou myši. Dostupné je aj nastaviteľné RGB podsvietenie. Myš disponuje presným optickým senzorom PixArt 3325 s rozlíšením až 5000 DPI a 100 IPS. Trust GXT 180 Kusan bude k dispozícii za odporúčanú koncovú cenu 49,99 eur s DPH.

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



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

Kolekcia WONDERBOOM Freestyle Collection naviaže na existujúci rad Bluetooth reproduktorov WONDERBOOM, ktoré získali mnohé ocenenia a ktoré sa môžu pochváliť čistým a zreteľ'ným zvukom v 360 stupňovom poli s vyváženými basmi. Reproduktor WONDERBOOM je odolný proti vode a nemusíte sa oň obávať, pretože má triedu ochranného krytia IPX7 (takže vydrží v hĺbke jedného metra až 30 minút), je odolný proti pádu až meter a pol, vie plávať na hladine a v hornej časti má závesné očko, takže ho l'ahko pripnete na akúkol'vek tašku alebo batoh. Vďaka výdrži batérií až 10 hodín a dosahu Bluetooth pripojenia 30 metrov je dokonalým spoločníkom do sprchy, na pláž, hudobný festival alebo párty pri bazéne. Špeciálne tlačidlo Ultimate Ears v hornej časti reproduktoru, vám umožňuje prehrávať, pozastaviť, preskakovovať skladby alebo prepojiť a zdvojniť dva reproduktory WONDERBOOM, aby bolo zábavy dvakrát viac. Špecialitou tejto novej kolekcie je ich

estetické prevedenie v piatich podobách navrhnutých pre celú škálu štýlov, ktoré majú zdôrazniť: Concrete (betón), Avocado (avokádo), Patches (vyšívané vzory), Raspberry (malina) a Unicorn (jednorožec).

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



D-Link na Mobile World Congress v Barcelone ohlásil svoju novú produktovú radu mydlink Pro. Obsahuje zatial' tri kamery, no s mnohými špičkovými funkciami.

Novinkami sú 180° Full HD vonkajšia Wi-Fi kamera s dvojicou objektívov (DCS-8650LH), 4G LTE vonkajšia kamera (DCS-1820LM) a bezdrôtová vonkajšie kamerová sada (DCS-2802KT). Kamery majú rozlíšenie Full HD 1080p, funkcie pre inteligentné analýzu videa (IVA), stupeň krytia IP65 pre vysokú odolnosť proti poveternostným vplyvom, podporu

pre nahrávanie do clodu a ďalšie pokročilé funkcie pre zabezpečenie domu. Medzi hlavné prednosti DCS-8650LH patrí dvojica objektívov, ktorá poskytuje oveľ'a prirodzenejší, jasnejší a menej skreslený 180° obraz, než dokážu zachytiť kamery len s jedným širokouhlým objektívom. Kamera DCS-1820LM má batériu napájané 4G LTE pripojenie a DCS-2802KT je navrhnutá s ohľadom na predĺženie životnosti batérií pri vonkajšom použití bez káblového pripojenia. D-Link bude do radu mydlink Pro pridávať v budúnosti ďalšie nové zariadenia.

AXIS Device Manager



V prostredí, kde sa technológie neustále menia a vyvíjajú, a kde sú hrozby kybernetických útokov stále hrozivejšie a útoky sofistikovanejšie, je naozaj veľ'mi dôležité, aby sme bezpečnostnú infraštruktúru mohli spravovať dynamicky a na dennej báze.

Axis Communications uvádzia nový softvér AXIS Device Manager, ktorý má pomôcť zákazníkom zaistíť jednoduchú inštaláciu, správu a úspornú prevádzku zariadení

v sieti, no zároveň aj proaktívne chrániť siet' a jej zariadenia pred hrozbami kyber útokov. Je vhodný na správu až tisícky siet'ových kamier Axis, prístupových jednotiek a siet'ových audio zariadení z jediného miesta, alebo niekol'kých tisícov zariadení v rôznych lokáciach. Program nahrádza predchádzajúci nástroj AXIS Camera Management a je k dispozícii zdarma na stiahnutie na webových stránkach spoločnosti.

EXKLUZÍVNE NA

WWW.GAMEEXPRES.SK

VYCHÁDZA 20. APRILA

GOD OF WAR.

EXKLUZÍVNÝ DARČEK
k predobjednávke

SET 2 POHÁROV
S HLAVNÝMI HRDINAMI

- Výška:
16 cm
- Objem:
300 ml

ZÍSKAJTE PREDOBJEDNÁVKOVÉ BONUSY
OBJEDNAJTE NA GAMEEXPRES.SK

VYCHÁDZA 27. MARCA 2018

FARCRY5

ALEBO

NOMADEX

PURE FARMING
2018

ZETOR KRÍGEL'

VYCHÁDZA 13. MARCA

Zetor

PESTUJTE V PIATICH KRAJINACH // TRI HERNÉ MÓDY // LICENCOVANÉ STROJE

NEWS

>> VÝBER: Lukáš Plaček

Další velká akvizice Netflixu

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



Kung Fury II: The Movie nabídá posily

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



Další mutant pojede sólo

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

Cloverfield jede dál

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



Castingové a filmové novinky:

- Lauren Cohan (Maggie v The Walking Dead) se upsala novému seriálu na stanici ABC. S její aktuálně vyjednávanou budoucností ve stále populárním zombie seriálu to tak nevypadá nejlépe.
- Jay Hernandez si zahráje hlavního hrdinu v remaku seriálu Magnum.
- Tom Hardy a Chris Pine jednají o své účasti v celovečerní adaptaci herní série Call of Duty. Režírovat by mohl režisér pokračování Sicaria Stefano Sollima.
- Paul King (Paddington) se upsal problematickému projektu hrane verze Pinocchia. Jedná také o režii filmu Willy Wonka, který by měl být prequelem ke knize Roalda Dahla a jejím filmovým adaptacím.
- Jessica Chastain jedná o své účasti v druhé části hororu To. Zahrát by si měla dospělou verzi Beverly.
- Projekt nové adaptace Dungeons and Dragons do filmu láká režiséra Chrise McKaye.
- Neo-Noirový thriller The Burnt Orange Heresy získal do obsazení Elizabeth Debicki a Christophera Walkena.
- Guy Pearce se objeví v novém seriálu od Netflixu The Innocents.
- Martin Sheen, Haley Joel Osment, Pablo Schreiber a Katie Aselton se objeví v novém filmu Edwarda Jamese Olmose The Devil Has a Name.
- Ray Fisher se přidává k obsazení třetí série True Detective (Temný případ).
- Thomas Haden Church se v rozhovoru zmínil, že v loňském roce se zúčastnil natáčení utajovaného komiksového filmu, který se tvůrci zatím snaží utajit před veřejností.
- Jim Rash a Nat Faxon natočí film Batso and the Wall o horolezci Warrenu 'Batso' Hardingovi.
- Herec Jason Statham a režisér D.J. Caruso jednají o svojí účasti ve filmu Killer's Game - filmu, který byl v tzv. 'development hell' přes dvacet let. Jedná se o adaptaci stejnojmenné knihy od Jaye Bonansingy.

- Akční pecka Den of Thieves, která se před měsícem představila za oceánem, se dočká pokračování. Vrátí se jak Gerard Butler, tak režisér Christian Gudegast.
- Chad Stahelski, jeden z režisérů hitu John Wick, se postará o režii adaptace fantasy Sandman Slim.
- Jim Parsons se objeví ve filmu The Legend of Georgia McBride.
- Chris Columbus napiše scénár a zrežíruje filmovou adaptaci videoherního fenoménu Five Nights at Freddy's.
- Alicia Vikander si zahráje hlavní roli ve filmu The Marsh King's Daughter.
- Ethan Hawke si zahráje vynálezce Nikolu Teslu ve filmu Tesla.
- Diane Kruger a Eric Bana jednají o účasti ve filmu Yuvala Adleru The Operative.
- Jake Gyllenhaal, Ansel Elgort a Zendaya se objeví v novince Briana Helgelandu Finest Kind.
- Elisabeth Moss si zahráje hlavní roli ve filmu A Letter from Rosemary Kennedy.
- Facebook pro svoji využívanou televizní platformu objednal seriálové drama s Elizabeth Olsen v hlavní roli.
- Dwayne Johnson si zopakuje spolupráci s režisérem Rawsonem Thurberem ve filmu Red Notice.
- Timothee Chalamet si zahráje mladého krále Jindřicha V. ve filmu The King.
- David S. Goyer natočí Masters of the Universe, z projektu odstoupil.
- James Bobin natočí film podle série hraček od firmy Hasbro Action Man.
- Michael Bay by se mohl chopit režie dlouho odkládaného komiksového filmu Lobo.
- Joaquin Phoenix jedná o roli Jokera v připravované sůlovce The Joker Toddha Philipse v produkci Martina Scorseseho.
- Russell Brand se objeví v akční komedii Butterfingers.
- Stephen Merchant se přidal k obsazení filmové adaptace knihy Dívka v pavoucí síti.

- Milla Jovovich nahradí Olivii Munn ve filmu Hummingbird.
- Ty Sheridan se objeví ve filmu The Night Clerk.
- Antonio Banderas, Michael Sheen a Robert Downey Jr. se objeví ve filmu Voyage of Doctor Dolittle. Hvězdné obsazení doplňují také dabéři zvířat Emma Thompson, Ralph Fiennes a Tom Holland.
- Amber Heard si zahráje hlavní roli v romantickém thrilleru Run Away With Me.
- Matt Smith si zahráje nechvalně známého vraha Charlese Mansona ve filmu Charlie Says režiséry Mary Harron.
- Vzniká scénár třetího dílu Jumanji.
- Rose Byrne se v X-Man: Dark Phoenix nevrátí.
- Scott Eastwood se objeví po boku Morgana Freemana ve filmu The Manuscript.
- Jamie Dornan a Sam Claflin se objeví v thrilleru Borderland.
- Robert Pattinson se objeví v hororu The Lighthouse.
- Jung Byung-gil bude režírovat Gerarda Butlera ve filmu Afterburn.

Změny v datech premiér:

- Film podle herní série Sonic se do kin dostane v roce 2019, konkrétně 11. listopadu.
- Pokračování celovečerní adaptace seriálu Equalizer přijde do kin o něco dříve, místo 3. srpna jej uvidíme v kinech už 20. července.
- Zpozdí se naopak Alita: Battle Angel která se právě z tohoto červencového termínu přesouvá až na prosinec. Na 20. července se pak posunula i novinka Petera Berga Mile 22.
- Spin-off V zajetí démonů horor The Nun se zpozdí, do kin se místo července letošního roku podívá až v září.
- Predátor se také jemně zpozdí, ze srpna se přesunuje na 14. září letošního roku. Další dobrodružství Herculea Poirota s tváří Kennetha Branaghya Smrta na Nilu se do kin dostane 8. listopadu 2019. Ve stejný den by se do kin měla dostat i 25. bondovka.

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

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

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

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

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

Správa vychádza z hĺbkového prieskumu medzi 150 kľúčovými influencermi

na plánovanie miest z celého sveta a označuje Singapur, Londýn a Barcelonu za najlepšie inteligentné mestá na svete. Za jeden z najdôležitejších faktorov pri nasadzovaní inteligentných miest považuje vizionárské vedenie – vyjadrielo sa tak 56 % respondentov. Prieskum tiež zdôrazňuje vplyv vedúcich pracovníkov, ktorí myslia do budúcnosti, a spoluprácu úradov a agentúr naprieč oddeleniami.

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

Prekážky pre rozvoj inteligentných miest

1 z 10 zástupcov lokálnych úradov tvrdí, že nemá schopnosti na projekt

inteligentného mesta. Medzi ďalšie prekážky patrí aj obmedzenie rozpočtu, nevhodná infraštruktúra, krátkodobé plánovanie a chýbajúci vedúci pracovníci, ktorí by projekt implementovali.

Nedostatočný rozpočet je podľa prieskumu hlavným nedostatkom (23 % respondentov), výrazným obmedzením je aj nevhodná infraštruktúra (19 %). Tieto aj ďalšie prekážky demonštrujú fakt, že získať investície pre projekty inteligentných miest nie je ľahká úloha.

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

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

Mestá spotrebujú 70 % energie

Inteligentné mestá prinášajú množstvo benefitov a je potrebné si ich uvedomiť'. Mestá dnes spotrebujú 70 % celosvetovej energie. Predpokladá sa, že v roku 2050 bude v mestských častiach bývať 6,5 miliardy ľudí, o 2,5 miliardy viac ako dnes. Požiadavky na spotrebu energie budú preto rásť a mestá budú musieť reagovať na rôzne odvetvia, ako sú technológie, komunikácia, používanie





energie a ochrana dát. „Nové technológie môžu už dnes zmeniť, ako mestá fungujú – od osvetlenia a prepravy až po konektivitu a zdravotníctvo. Nasadzovanie nových projektov však často spomaľuje technológie, ktoré navzájom nie vždy ľahko spolupracujú alebo ich nie je možné prepojiť s inými službami mesta. Naštastie existuje mnoho úspešných príkladov, ktoré dokazujú,

že tieto prekážky je možné prekonat' a priniesť tak obyvateľom miest lepší život," povedal Jacques Letzelter, Segment Manager v spoločnosti Philips Lighting.

Využitie Internetu vecí (IoT)

Prieskum sa zameriava aj na klúčovú úlohu Internetu vecí (IoT). Predstavuje revolúciu v zbieraní dát (podľa

35 % respondentov), v komunikácii pre presné poskytovanie služieb (15 %) a v manažovaní zdrojov (13 %).

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

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

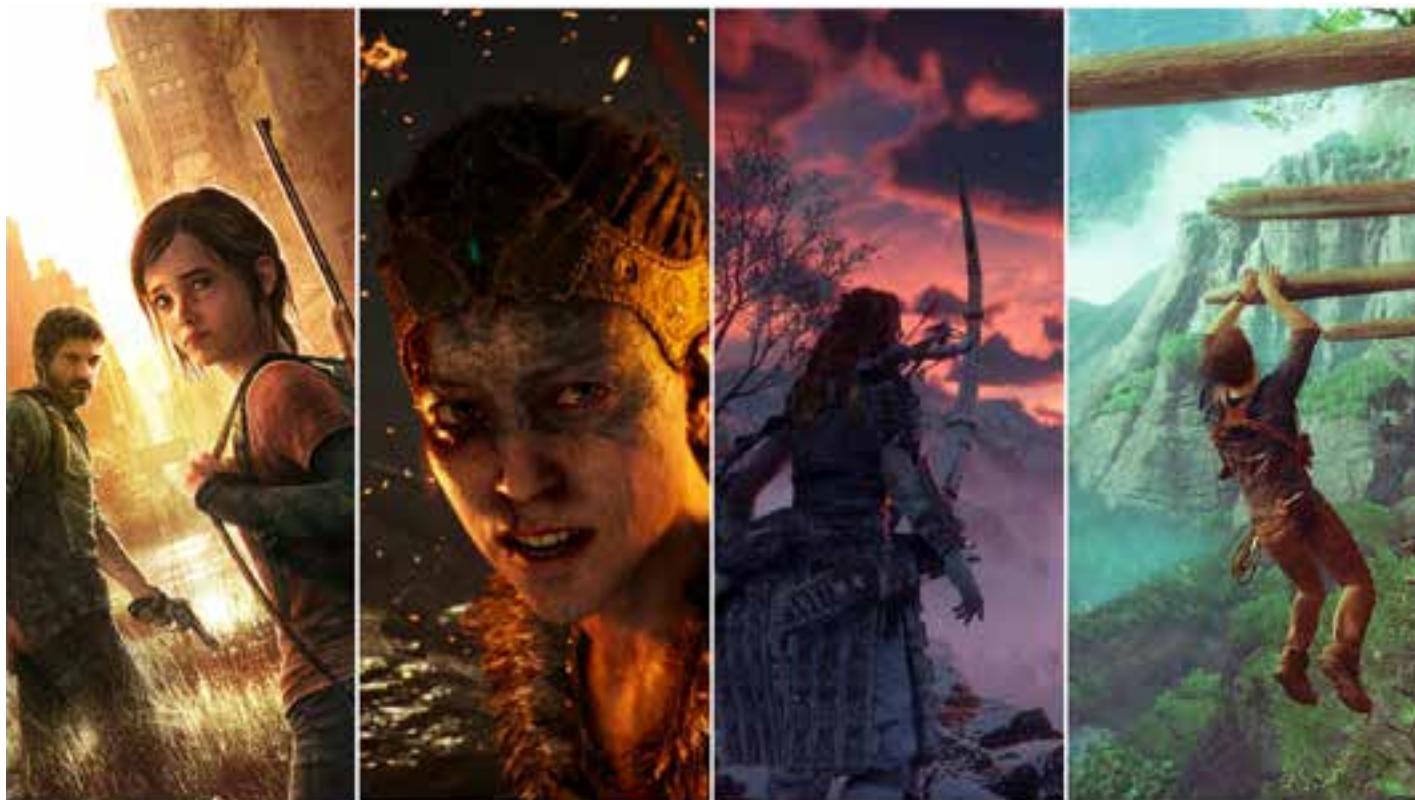
„Kľúčom k úspechu je vzájomná spolupráca. Aby mestá skutočne využili potenciál inteligentných miest, musí sa zmeniť ich myšenie.

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

Kompletný prieskum je dostupný na stiahnutie [TU](#).



Stručná história vývoja príbehu vo videohrách



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

Pohl'ad do hľbokej minulosti to (možno) ozrejmí

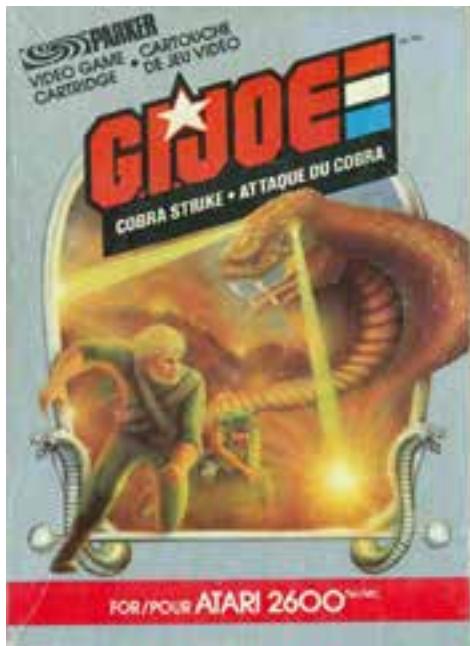
Ak sa niekoho spýtate na to, ktorá bola prvá videohra, bez jediného zaváhania určite odpovie Pong. Teda, ak sa aspoň trošku v tomto „odvetví“ vyzná. Hra Pong (1972) je v podstate veľ'mi jednoduchou, no za to zábavnou hrou, v ktorej by ste príbeh hľadali len märne. Dve paličky, jedna naľavo, druhá napravo, medzi nimi pohybujúca sa gulička a nekonečný boj o to, kto spraví chybu. A keďže sme predsa len l'udia a medzi rôznymi neživými objektami často hľadáme spojenia, na Pong sedelo najlepšie zaradenie športová videohra. Dôkazom o tom môže byť aj obal od videohernej

konzoly Odyssey 2100, ktorý zobrazoval rôzne športové verzie Pongu. Mohli sme tu nájsť nielen tenisovú verziu, ale aj hokejovú, futbalovú či dokonca squashovú. A aj keď' ste hrali hru bez príbehu, niekde na pozadí sa mohol vytvárať vlastný

príbeh. Súboj v Pongu sa potom zmenil na finále hokejových majstrovstiev, ktoré sa dialo priamo u vás v obývačke.

Presuňme sa ale o pár rokov d'alej, do „slávnej“ doby domácej videohernej konzoly





Atari 2600. Oproti konzole Odyssey, bolo Atari oveľa revolučnejšie, zábavnejšie a výkonnejšie. A napriek tomu, že Atari 2600 bolo lepším kusom hardvéru, technické parametre aj tak nedovoľovali v hre rozpozdať príbeh tak, ako by sme chceli. Autori hier sa preto snažili príbeh opísať inakším spôsobom. A tým spôsobom bol obal od hry. Vďaka z hier obsahovalo naozaj nádherne malované obrázky, ktoré sa s realitou v hre absolútne nestretávali. No v hlbokých 80. rokoch to nikomu nevadilo. Napríklad taká hra G.I. Joe: Cobra Strike na obrázku zachytávala hlavného hrdinu, ktorý bol do detailov nakreslený a vyhýbal sa laserovému útoku z očí vražednej kobry. Zadná strana krabice potom vysvetľovala príbeh, ako sme sa

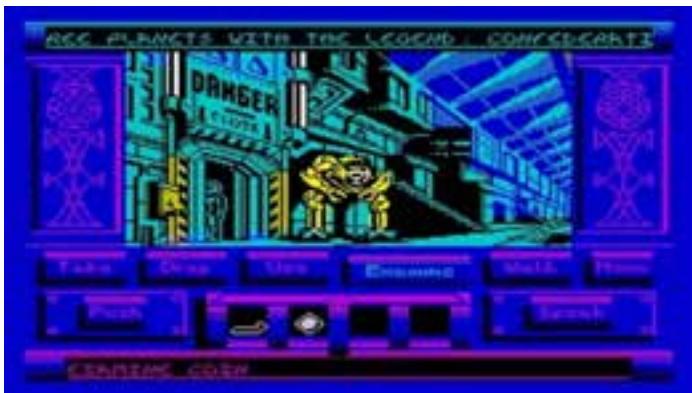
vlastne k niečomu takému bizarnému ako vraždiaca gigantická kobra dostali.

Mimochodom, princíp vysvetľovania príbehu pomocou krabíc, manuálov a rôznych príloh pretrváva až do dnes, aj keď ide už skôr o raritu. Kedže krabicové verzie sú častokrát veľmi strohé, mnoho hráčov siaha po digitálnych verziach hier.

Ked' neveríte vlastným očiam

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





Jednoducho! Hráč v podstate takýto film pozeral na obrazovke automatu a v niektorých situáciach musel určitým spôsobom zareagovať. Ak zareagoval správne, hra pokračovala, ak nie, hlavnú postavu čakala nel'útostná smrť. Hráč bol teda celý čas počas hrania v ilúzii, že má danú hru pod kontrolou aj keď to vôbec nebola pravda. Dragon's Lair sa vďaka tomuto dizajnu stal vel'mi oblúbeným kúskom a na dlhé roky neprekonanou záležitosťou na poli videoher. Táto hra bola dokonca tak populárna, že sa jej klony začali objavovať aj na iných platformách ako NES,

Colecovision a podobne. Iné verzie boli však po vizuálnej stránke od arkádovej verzie úplne odlišné, no vďaka popularite pôvodnej verzie ich chceli mať doma takmer všetci.

Kto potrebuje grafiku k príbehu?

Vráťme sa ale späť do reality a do bežných domácností. Čo spraví, ak je hardvér domáčich počítačov limitovaný a príbeh nejde vyjadriť obrazom? Skúsme to potom textom. V roku 1976 William Crowther vytvoril hru Colossal Cave Adventure.

Íšlo o prvú textovú adventúru vôbec, ktorá fungovala na pravekých počítačoch PDP-10. Pýtate sa, ako mohlo byť čítanie textu na obrazovke zábavné? Odpoved' je jednoduchá – práve daný text dodával hre zaujímavú atmosféru. Obrazovka pomocou textu zachytávala celý príbeh, atmosféru a popisovala rôzne lokácie. A niečo takéto vyjadriť na počítači pomocou grafiky bolo v danej dobe takmer nemožné. Hráč pomocou konzoly v hre zadával príkazy, kam sa má postava pohnúť, čo má spraviť a podobne.

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

Ďalší vývoj a Slováci v akcii

Súčasne s tvorbou textových adventúr sa vyvíjali aj domáce počítače. Staré archaické videoherné konzoly nahradili domáce osobné počítače ako napríklad ZX Spectrum. Aj tu sa príbeh stále rozprával



najmä za pomoci krabice od hry či manuálu. No vývojári neustále pracovali na tom, aby hráči pred hraním nemuseli dlhé hodiny pozerať na obal a predstavovať si príbeh hry. Vrcholom 8-bitovej príbehovej éry bol rok 1995, kedy slovenská spoločnosť Ultrasoft vydala hru Twilight: Krajina Tieňov.

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

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

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

A to však nie je všetko – hra obsahovala veľmi podarené animované intro a outro (vid'. Video). Vďaka komplexnému príbehu a úvodným animáciám musela byť hra rozdelená na viaceru médiá, takže ak ste mali kazetovú verziu, museli ste žonglovať s kazetami a čakat' pri „štěbotaní“ magnetofónu. Majitelia disketovej verzie podľa dobovej preview až taký veľký



problém nezažívali a žonglovanie s disketami nebolo otravnou záležitosťou.

Intro nebolo vždy povinnostou

Hoci mala už aj hra Twilight intro, to nebolo vždy povinnou jazdou každej hry. Intro, teda úvodná animácia predstavujúca dej bola častokrát kvôli limitovanému miestu obmedzená na textové predstavenie. Intrá samozrejme v hrách nechýbali, no prvé dých berúce intro priniesla hra Another World (1991). Filmová úvodná animácia pôsobila tak dokonale, že ste tomu sami nechceli veriť. Do deňa vás vtiahla tak, ako sa to žiadnej inej hre doposiaľ nepodarilo. Príbeh hry

bol v intre vypovedaný tak jednoducho a zároveň dôkladne, že iné spoločnosti ihned pochopili silu úvodnej animácie. Vedľa povedzme si na rovinu, intrá sú súčasťou hier až do dnešnej doby a bez nich si už žiadnu hru vôbec nevieme predstaviť.

Herné konzoly vracajú úder

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

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

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





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

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

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

Autori hry sa tak postarali o veľmi šikovný marketingový t'ah, ktorý sa v dobe bez internetu ujal viac ako len dobre. Podanie príbehu v hre Metroid v roku 2016 nazvala redaktorka Taylor

Stein tzv. „environmentálnym rozprávaním príbehu“ a osobne si myslím, že trefnejší názov by sme hľadali märne.

Ked' sa hry robia podl'a filmu

Nie je to tak dôvno, ked' sa hry začali robiť podl'a filmu. Mnohokrát sa v podstate odkopírovala idea filmu, poprípade sa celý dej pretvoril a „voila“ mali sme tu hru. Celá takáto súhra so sebou niesla jednu veľmi dobrú vec a to pozadie a príbeh hry. Ak ste videli film, bolo jednoduchšie si dej a príbeh hry predstaviť a mnohokrát sa hra ani neobt'ažovala príbeh vôbec vylíčiť. Napríklad taký Ghostbusters II (1990) pre NES začína hned' výberom zo štyroch známych postáv. Každý už poznal príbeh a vedel ako sa postavy správajú. Veľmi podobnou hrou bola aj hra Lion King (1994), ktorá pre zmenu verne kopírovala scény z filmu a tak, ak ste boli fanúšikom tejto „Disney-ovky“, film ste mohli prežiť opäť s ovel'a väčšou dávkou napäcia. A ked'že tento štýl hry fungoval vďaka

symbioze „videl som film – viem príbeh“ držali sa hry založené na filmovej predlohe veľmi dlhú dobu na výslní.

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

Ovládaj svoju postavu myškou

Čím viac sa do popredia predierali PC, tým viac sa ostatné platformy stavali do úzadia. Hardvérový pokrok sa nedal zastaviť a tvorcovia vedeli, že na CD sa dá natlačiť toho oveľa viac, ako na „kazety“ do konzol. Začali vznikať „point and click“ adventúry, ktoré sa v podstate vyvinuli z textových adventúr. Hardvér už neboli tak limitovaný, počítač vedel zobrazovať obrázky v „nádhernej VGA grafike“ a rozprávanie príbehu tak nebolo obmedzené iba na text. A ak ste vedeli rozumne šeitriť miesto na CD, do hry sa dal vložiť aj dabing a hra zrazu naberala iný rozmer.

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

O päť rokov neskôr prichádzala hra Indiana Jones and the Fate of Atlantis (1992). Druhé „point and click“ dobrodružstvo už prináša svoj VLASTNÝ PRÍBEH. Išlo o niečo nové, neprebaданé a niet divu, že sa táto hra stala veľmi úspešnou. Naviac bol príbeh od filmovej série oddelený a pokial' ste hru nehrali, nemuseli ste sa trápiť s tým, že ste o niečo prišli. „Point and click“ adventúry sa na dlhú dobu stali úspešnými najmä vďaka zložkám, ktoré k vyjadreniu príbehu v hrách boli potrebné – vizuálna stránka hry, textová



a neskôr aj audio zložka. Ak stále neveríte, tak sa pozrite na úspech hier ako Gabriel Knight, Broken Sword, The Secret of Monkey Island, Full Throttle, či sériu Quest for Glory.

Príbeh funguje, tak ho používajme všade!

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

Vo svete stratégíí potom veľ'mi dobre zafungovala aj hra Command and Conquer: Red Alert (1996), kde podobné hrané videá boli tiež. Hra naviac vsadila na udalosti, ktoré boli v danej dobe každému známe. I ked' studená vojna už skončila, l'udia si stále pamätali na obrovské napätie a tak bolo jednoduché im príbeh vylíčiť. A hrané a dabované videá k tomu pomáhali veľ'mi dobre. Vrcholom vyjadrenia príbehov bola potom paradoxne stratégia Warcraft 3: Reign of Chaos (2002). Prvé dva diely súce obsahovali príbeh, no bol rozprávaný najmä pomocou textu pred hrou a misiami. Vo Warcraft 3 však prišlo k jednoznačnej revolúcii. Hra obsahovala rôzne videá pre všetky rasy a príbeh bol rozprávaný aj počas misií. Nemuseli ste teda čakať kým zničíte nepriateľskú základňu, príbehové vysvetlenia prichádzali aj počas bitiek. Príbeh sveta Warcraftu tak dostával nový rozmernosť a videá v hre pôsobili neuveritelným

filmovým dojmom. Niet divu, že z tejto hry vznikol fenomén World of Warcraft (2004).

Ked' sa z hry stane virtuálny svet

Práve jedno z najobľúbenejších MMORPG World of Warcraft je perfektnou ukázkou toho, ako sa má príbeh v hrách tvoriť. Prvotná „vanilla“ hra najprv vrhla hráča do sveta a dala mu možnosť prežiť rôzne dobrodružstvá v gigantickom svete. Zo začiatku ste začínali na úplnom spodku hierarchie a napríklad ste lovili v lese divé svine či zbierali kvetinky. Časom však vaša sila rástla a vaša postava nadobúdala na reputácii. Potom pre vás neboli problém byť hrdinom, ktorý porazí silného draka, či čarodejníka ničiaceho krajinu. Každý nový datadisk prinášal nové a nové krajiny, príbehy a dobrodružstvá. Vy, st'a hrdina Azerothu, ste prežívali svoj vlastný príbeh, ktorý ste si upravovali nielen v hlave, ale dávali ste ho najavo aj v hre. V rukách ste

mohli stískat' vzácny meč a ak ho niekto uvidel, hned' vedel, že patrí hrdinovi čo skolil draka a nemá ho iba tak hocikto. Do hry sa pridávali modifikácie ako Total RP, vďaka ktorej ste mohli „roleplayovať“. Teda v priamej podstate ste sa vo virtuálnom svete hrali na skutočných hrdinov.

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

Vrchol dokonalého rozprávania príbehu

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



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



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

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

nebudete počuť žiadnen rozbor. No aj napriek tomu vd'aka prostrediu rozpráva jeden z najzaujímavejších príbehov vôbec. Navyše, príbeh v hre každý môže pochopiť trochu inak. A nie je nič lepšie ako sledovať diskusiu, kde si viaceri l'udí medzi sebou hovorí, ako príbeh pochopili.

Neustály vývoj vpred

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

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

Od dokonalosti k jednoduchej dokonalosti

Príbeh sa nemusí rozprávať len priamo a vel'a hier (najmä tie umeleckejšie ladené) sa vracajú späť v čase. V roku 2012 vychádza titul The Journey. Hra v ktorej sa ani tak vel'a nedočítate a ani





Igor
ceo

Väčšinou nás
nepotrebuje
vidieť,

protože naše hostingy bežia bez chýb.



Webglobe
Yegon

| Ani neviete, že nás máte

wy.sk

Dragon Ball FighterZ

KAŽDÝ SA MÔŽE STAŤ BOJOVNÍKOM
SO SILOU ZNIČIŤ CELÝ SVET

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + prepracované herné režimy
- + vizuálne spracovanie
- + jednoduchý systém ovládania postav
- + možnosť komplexne kombinovať útoky v bojoch 3 vs 3
- zdvojnásobená cena DLC kvôli 8 novým postavám
- spočiatku príliš jednoduchý a monotónny príbehový režim

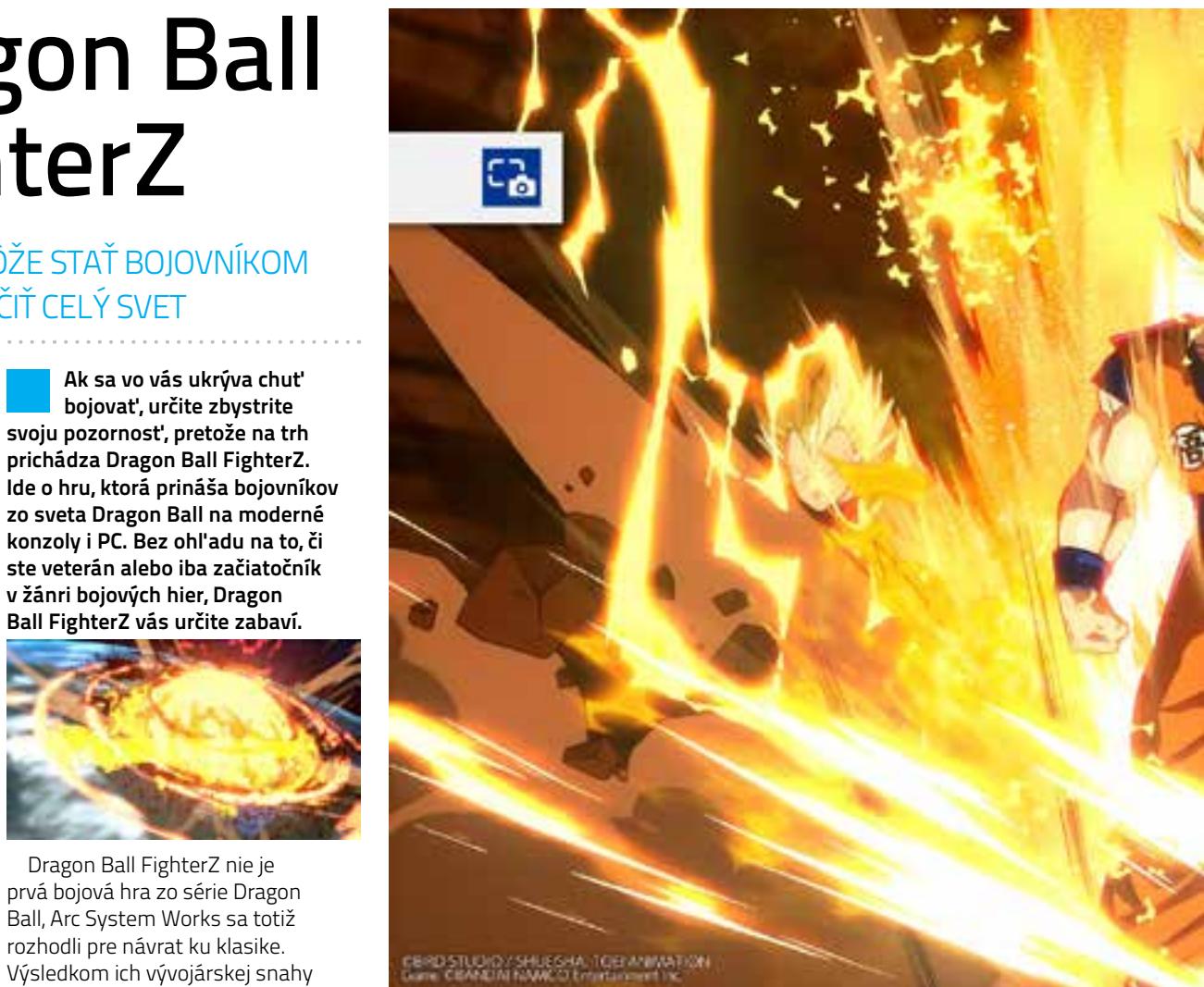


Dragon Ball FighterZ nie je prvá bojová hra zo série Dragon Ball, Arc System Works sa totiž rozhodli pre návrat ku klasike. Výsledkom ich vývojárskej snahy je detailne vypracovaná 3D grafika zasadená do 2D perspektívy, typickej pre tento žáner.

Hra je po všetkých stránkach inšpirovaná anime seriáлом Dragon Ball FighterZ, respektíve Dragon Ball Super, a ponecháva si všetko, čo na nej majú fanúšikovia radi. Úvodné obrazovky privítajú hráča dynamickou hudbou a ukážkou plnej akcie. Hráčovi teda už neostáva nič iné ako prevziať na seba rolu niektorého z bojovníkov, ktorí dokážu



HODNOTENIE:



CBG STUDIO / SHUEISHA / TOEI ANIMATION
Game: CAPCOM NAMCO Entertainment Inc.

jedným útokom prevrátiť mestá hore nohami, a boj sa môže začať.

V Dragon Ball je všetko prehnane a táto expresivita nechýba ani tu. Hráči sa môžu tešíť na útoky plné výbuchov pohlcujúcich celú obrazovku, taktiež môžu nepriateľa

poslat' naprieč horami a rozbit' tak polovicu planéty. Nechýbajú ale ani šialení bojovníci, ktorí sa kvôli zdolaniu nepriateľa pokoju odpália, poprípade ho premenia na čokoládu, zjedia a absorbuju tým jeho silu. Jednoducho sa pred nami





otvára uletený svet Dragon Ball v hernej podobe so všetkým, čo k nemu patrí.

Príbehový režim v bojovej hre prekvapí

Príbeh nebýva často dôvodom, kvôli ktorému hráči siahajú po bojových hrách, napriek tomu ale Dragon Ball FighterZ ponúkne bezpochyby niekol'ko hodín zábavy aj v príbehovom režime. Ten je rozdelený na tri časti, pričom každá

ponúka iný pohl'ad na príbeh. V prvej časti na seba hráč prevezme úlohu známych hrdinov, v druhej sa pozrie na konflikt z pohl'adu záporákov a tretia ukrýva zaujímavé prekvapenie. Pravdou ostáva, že

fanúšikovia Dragon Ball si príbeh hry užijú viac než ostatní hráči, keďže hra nestráca čas predstavaním jednotlivých postáv a prechádza od jedného boja k druhému.

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

Hráč v príbehu postupuje na mapách, ktoré pripomínajú hraci plochu spoločenskej hry. Každá mapa má určený maximálny počet t'ahov, je však na hráčovi, či sa rozhodne hned' si zmerať sily s finálnym nepriateľom alebo sa pokúsi získať viac spolubojovníkov, či bude trénovať alebo si iba zabojuje s inými protivníkmi, čím získa skúsenosti pre svoje oblúbené postavy a bojom si odomkne špeciálne schopnosti, ktoré mu pomôžu v náročnejších súbojoch.

Treba si ale dávať pozor, pretože ak vyprší počet vašich t'ahov, nastáva automatická prehra a celú mapu treba odohrať od začiatku.

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





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

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

boj za jednu či dve postavy. Náročnosť sa ale postupne zvyšuje a najviac dá zabrať v závere hry, kde je zároveň aj limitovaný počet zvolených bojovníkov.

Jednoduché pre nováčikov, komplexné pre veteránov

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

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

Hoci sa môže na prvý pohľad javiť, že hra je až príliš zjednodušená a väčšina postáv sa líši iba výzorom, opak je pravdou. I keď je vstup do hry nenáročný, platí tu pravidlo, že je jednoduché začať, no t'ažké stať sa majstrom. Jednotlivé útoky je jednoduché vykonať, no majstrovstvo spočíva v tom, ako ich spojiť a načasovať. Pritom treba myslieť nielen na aktuálne ovládanú postavu, ale aj dvoch bojovníkov, ktorí čakajú v záskoku. Navyše v tomto žánri nie sú súboje tých najlepších o tom, kto si najlepšie zapamätá rôzne kombinácie pre taký a onaký útok, ale o tom, kto ich dokáže najlepšie využiť a predvídať svojho protivníka.

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





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

Kazia lootboxy a DLC super hru?

Dragon Ball FighterZ sa nevyhlo trendu moderných hier, a tak prichádzame k



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

Pre Dragon Ball FighterZ je dostupný aj Season Pass, ktorý hrácom v budúcnosti odomkne až 8 postáv. Tie momentálne nie sú v hre dostupné a nie je ani jasné, o aké postavy presne pôjde. Zrejmé je však určite to, že tieto postavy dostaňú iba hráči, ktorí si za ne zaplatia. Ak ale budú navrhnuté rovnako ako tie, ktoré už v hre sú, nebude

nutné za hru priplácať. Momentálne sú si všetky postavy rovnocenné, aspoň teda v rámci možností hry. Niektorí bojovníci sú na prvý pohľad silnejší, je jednoduchšie za nich hrať a disponujú útokmi, ktoré je t'ažšie prekazit'. No práve tréningový režim a možnosť naučiť sa útoky a ich slabiny vdľa nahrávkam zápasov tu zohrávajú veľkú rolu. Každý má totiž svoju slabinu a je iba otázkou skúseností, či ju hráč dokáže nájsť'.

Zhrnutie

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

Peter Bagoňa



Monster Hunter World

DOPOSIAL' NAJLEPŠIA MH HRA!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4

Žánor: Akčné RPG

Výrobca: Capcom

Zapožičítač: Cenega

PLUSY A MÍNUŠY:

- + skvelá hratelnosť
- + bojový systém
- + more možností
- + svet a level dizajn
- neelogické menu
- neintuitívne mechanizmy

Monster Hunter patrí medzi sériu, o ktorých súce vel'a l'udí počulo, no málokto ich hral. **Vel'mi populárna a nadmieru úspešná séria však má svoju nemalú komunitu a každá z hier si so sebou nesie vel'mi vysoké hodnotenia. Po prvý raz tak prichádza MH aj ako mainstreamová multiplatforma, ktorá má priniesť svet monštier medzi širokú verejnosc.**

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

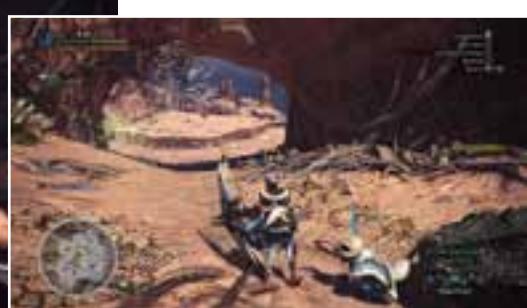
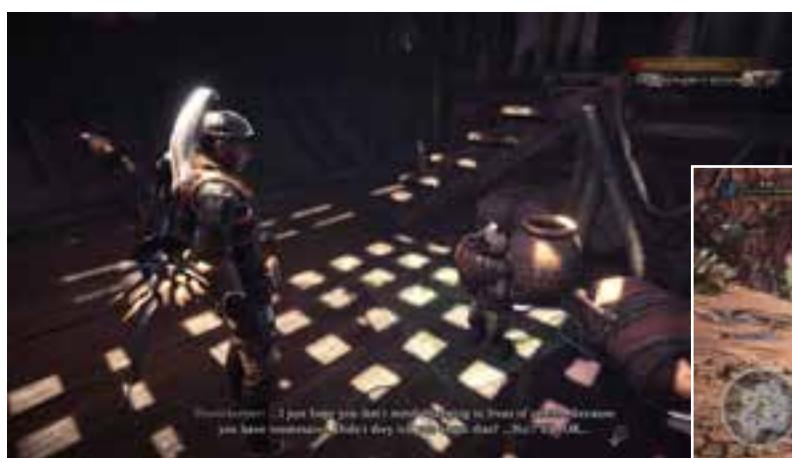
Každá Monster Hunter hra je definovaná niekol'kými charakteristickými mechanizmami. K nim patrí neodmysliteľné chodenie na dlhé questy, kde ste si museli



pripraviť vlastné jedlo, dávať si pozor, kde ho konzumujete (ked'že počas toho nemôžete bojovať) a ikonické rozdelenie mapy na niekol'ko oblastí. Tento recept, ktorý obsahuje omnoho viac vecí, funguje už roky, no Capcom tentokrát išiel proti múdrosti: „Neopravuj niečo,

čo nie je pokazené,“ a do novej modernej verzie priniesol more zlepšení. Mapy sú plne otvorené, môžete používať veci počas chôdze a boje sú menej obmedzujúce.

Prvý z dôležitých zmien definuje už samotný názov série – **World**. Každá z nových máp ponúka komplexný – niekol'ko vrstvový ekosystém plný tajomstiev, života a všetkého, čo k tomu patrí. Aj po niekol'kých desiatkach hodín budete



HODNOTENIE:





aj v začiatocnej lokácii objavovat' nové veci o vašom okolí. No čo je najlepšie, vel'a vecí vo svete je spravených tak, aby dávali zmysel a vedeli ste sa k nim dostať tak, ako by ste to urobili aj v reálnom svete. Na každé vel'ké monštrum, ktoré budete lovit', pripadajú desiatky malých zvierat, hmyzu, rastlín a iných postáv, ktoré robia svet neuveritel'ne živým.

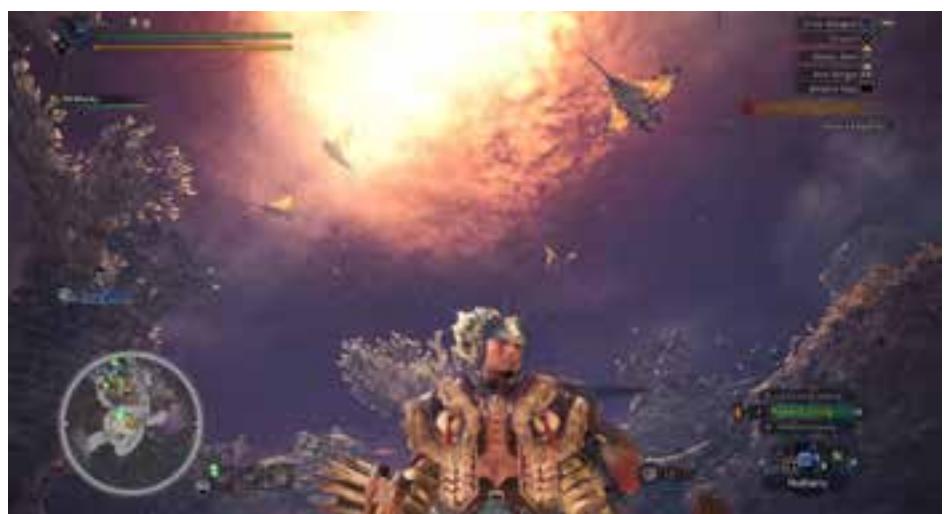
Monster Hunter ale, samozrejme, nie je len o prehľadávaní sveta a zbieraní materiálov (aj ked' to tvorí veľkú časť hry). Pripravte sa na to, že budete čeliť tým najväčším aj najviac cool príšerám, akým ste kedy čeliли. Zabudnite na pomalé a niekol'kominútové boss boje z Dark Souls. Síce sa k nim dajú prirovnáť, no tentokrát to bude trvať niekol'ko desiatok minút, vyžadujúc 'more odhadnosť a doslovného lovu, ked' budete musieť svoju korist' často naháňať a hľadať, ked'že nebude len nečinne stáť a bojovať s vami aj ked' vie, že prehráva. Vaša

lovená korist' sa počas boja niekol'kokrát stiahne, aby sa najedla, doplnila sily alebo vás prepadla a bude len na vás, aby ste ju hľadali a lovili, kde a kedy bude treba. S tým neodmyslitel'ne súvisí aj prostredie, v ktorom lovíte a zatial' čo niekedy vám

poskytne unikátné možnosti a výhodu, inokedy budete bojovať v nehostinnej ľave alebo v jedovatom prostredí, ktoré vám boj podstatne st'aží. Či sa už rozhodnete toto prostredie akceptovať a adaptujete sa naň, alebo radšej nalákate korist' do iného, priateľskejšieho prostredia, kde ste si napríklad prichystali pasce – to je len na vás.

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

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



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

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

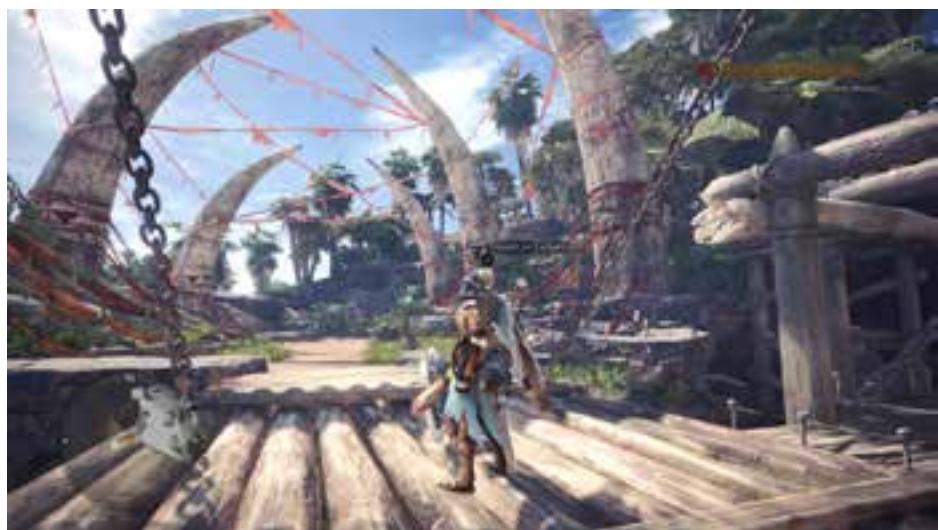
Preto je boj naozaj taktický a dal by sa nazvatiť pomalým tancom a čakaním na správne príležitosti – ako naozajstný lovec. Trpežlivosť bude vašou najväčšou zbraňou.

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

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

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

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



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

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

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

Pripojiť sa do spoločnej hry s kamošmi je menšia maturita, a to nehovorí o

spustení a pripojení sa do spoločnej misie. Ked' sa vám už ale podarí dostať sa do hry, všetko funguje rovnako skvelo ako v sôlo hre. Niekol'ko vylepšení by sa určite dalo nájsť aj na ovládaní menu počas boja.

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

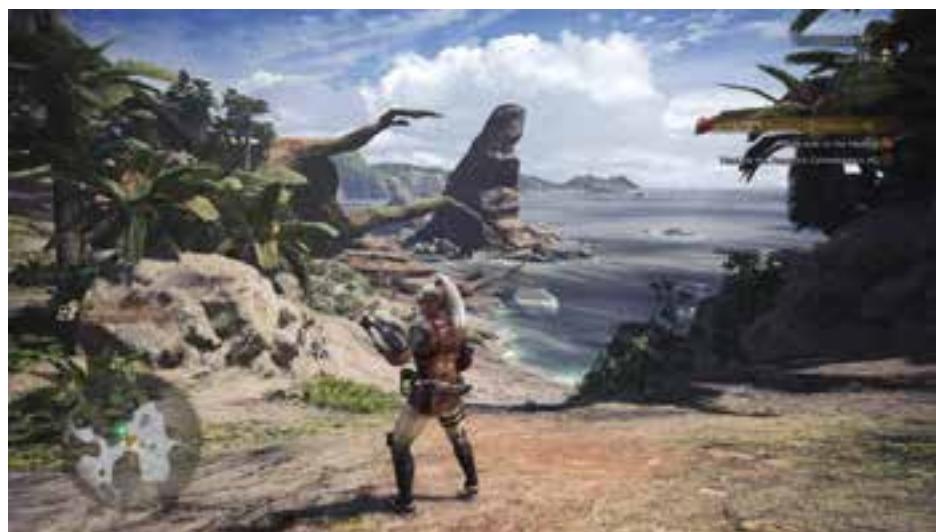
Verdikt

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

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

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

Richard Mako



CREATIVE®

SOUND
BLASTERX
PRO-GAMING

#GAMERSFORLIFE

H5 TOURNAMENT EDITION

PROFESIONÁLNE HRÁČSKE KÁBLOVÉ SLÚCHADLÁ S MIKROFÓNOM

- Zosilnená oceľová a hliníková konštrukcia
- Pamäťová pena a koženkové náušníky
- Naklonené 50mm FullSpectrum meniče
- Odnímateľný mikrofón na redukciu okolitého hluku
- Dynamický zvukový podpis: Výrazné výšky, stredy a hĺbky zabezpečujú vyvážený a prirodzený zvuk so zvýšenou čistotou a presnosťou

ODNÍMATEĽNÝ
MIKROFÓN



50mm

G1

ZVUKOVÁ USB KARTA SO 7.1 PRIESTOROVÝM ZVUKOM

- Jednoduché USB zapojenie
- Natívny 7.1 kanálový vstup pre presné pokyny a pozíciovanie
- Prehrávanie zvuku s vysokým rozlíšením 24-bit/96kHz
- Hárverovo programovateľný zvukový podpis pri spárovaní so slúchadlami Sound BlasterX H5 Tournament Edition
- Slúchadlový zosilňovač s nízkou výstupnou impedanciou 2.2 Ω

7.1/5.1
USB

SCOUT
MODE

blasterx.com

Kingdom Come: Deliverance

O SLOVO SA HLÁSIA ZLATÉ ČESKÉ RUČÍČKY

ZÁKLADNÉ INFO:

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + skvelá atmosféra
- + príbeh, najmä v prípade vedľajších úloh
- + nezabudnuteľný soundtrack
- + súbojový systém
- optimalizácia
- občasné problémy s úlohami
- postava Jindřicha je nepresvedčivá
- začiatok sa príliš natáhuje

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

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

Jindřich je klukem vesnickým

Už od celkového úvodu nám hra ukazuje o čo v nej až do konca pôjde. Kingdom Come predstavuje reálnu podobu života v českom stredoveku, s celou svojou surovost'ou a každodennou rutinou. Príbeh sa sústred'uje okolo mladého kováčovho syna Jindřicha, ktorý v jeden úplne obyčajný deň stratí všetko, na čom mu dovtedy záležalo. Chtiac-nechtiac,



dostane sa do konfliktu mocností, ktoré si v krajinе vybavujú svoje účty. Spory dvoch bratských panovníkov sa vyostrieli do nezmyselného krviprelievania a drancovania, ktoré odplynili životy mnohých l'udí, vrátane toho vášho. V tomto momente som si uvedomil, že Jindřich

nebude predstavovať' žiadneho hrdinu a práve jednoduchým a pozvol'ným tempom si to postupne uvedomíte aj vy. Neovládate vlastne ani taktiku boja, preto sa všetko musíte postupne učiť'.

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

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

Aj keď' autori jasne stanovili pravidlá, ktoré by vás mali nút' k stotožneniu sa s hlavnou postavou,

HODNOTENIE:





Teď mě zkus trefit!

budete s tým mat', pravdepodobne, problém. Je to škoda, pretože ak sa pozrieme na iné ústredné postavy, zistíme, v niektorých prípadoch pôsobia naozaj realisticky a a nie je problém

zhľtnúť každé jedno ich slovo. Možno to bol ale len môj osobný problém a vy si Jindru nakoniec obl'úbite. Vrát'me sa na chvíľku k úvodu hry, ktorý sa tiež odkláňa od bežne zabehnutých kol'ají



a v ňom celkom strácate akúkol'vek príležitosť na preskúmanie otvoreného svetu české prostredia v 15. storočí.

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

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

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

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

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

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

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

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





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

Namiesto spomínaných všakovských tradičných vecí z iných fantasy RPG hier je vašou odmenou skúmanie prostredia, nedotknutej prírody a impozantných hradov. Každé miesto je veľmi špecifické a ponúka vedľajšie úlohy, ktoré vás zabavia na dlhé hodiny, keďže sa dokážu rozvetviť na niekol'ko ešte zaujímavejších pasáží.

Cestou vyhľadnete

Jedným z klíčových prvkov hry je jeho reálnosť, ktorá sa zameriava nielen na samotné okolie, ale predovšetkým na vás. Jindrich nie je žiadny nadprirodzený hrdina, je z mäsa a kostí a tomu sa musíte prispôsobiť.

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

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

Veci si môžete očistiť a tvár umyť napríklad kadi s vodou, prípadne to vybavíte v kúpel'och za pomerne značný poplatok naraz. Kúpele vám dokonca pomôžu k úplnému zregenerovaniu zdravia, avšak môžete si navolit', o čo máte

záujem a to je skutočne super. Zaujímavé je tiež vrstvenie oblečenia, keďže hra umožňuje nosiť na sebe niekol'ko vrstiev. Neobliekate si predsa zbroj na holé telo.

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

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

Problémom je pritom často samotný kôň. Práve tu môžeme vidieť, že to nie je úplne dotiahnuté do konca, keďže na koni cestujete v podstate len vy a

len málokedy aj samotní obyvatelia. Problematický je aj pathfinding a nepomohli mu ani aktualizácie.

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

Iste, je tu možnosť uložiť hru aj manuálne v menu, no k tomu potrebujete nápoj „Sejvovici“, ktorá vám umožní ukladať hru. No ani v tomto momente nemáte vyhrané, keďže po vypítí nápoja budete v podstate na určitú chvíľu opití, čo so sebou občas prinesie problémy. Spočiatku to možno budete vnímať ako problém, no postupne sa tomu prispôsobíte a ja rozhodne patrím k tým hráčom, pre ktorých táto vychytávka môže zostať, i keď autorí uvažujú o zmene tohto systému.

Menšie príbehové klišé

V úvode som spomíнал, že v príbehu je cítiť Vávrov rukopis, čo nemôžem spochybniť. No aj napriek tomuto je v určitých pasážach cítiť predvídateľnosť a príbehové klišé hlavného príbehu. Netvrďim



však, že by vás mal nudit'. Nechcem nič prezrádzať, keďže by som vás nerád obral o herný zážitok, no v každom prípade ráťajte s rôznymi zvratmi a prekvapeniami.

O poznanie lepšie sú na tom vedľajšie úlohy, ktoré vd'aka svojmu osobitnému významu perfektne dopĺňajú hlavný príbeh. Pokiaľ pôjdete do hľbky, dozviete sa množstvo zaujímavých informácií o živote v danom období, o panovníkoch či miestnych obyvateľoch. Riešenie hlavných či vedľajších úloh vsádzajú predovšetkým na rozhovory.

Budete skúmať a spovedať miestnych a razom zistíte, že prakticky akékol'vek činnosť sa odzrkadľuje vo vašich rozhodnutiach, ktorým budete musieť čeliť. Systém questov je preto, dovolím si povedať, jedným z najprepracovanejších, aké som kedy videl.

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

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

Iste, občas sa stane, že budete nutné niečo ukradnúť, prípadne prelomiť zámok na truhlici, aby ste sa niekam posunuli, no sú to viac-menej nútene veci.

Pokiaľ ide o samotné kradnutie, musíte byť obozretní aby vás nikto nevidel, pretože je z toho problém a rovnako tak aj predaj kradnutých vecí, keďže nie každý obchodník ich od vás kúpi.



Gamepad náš každodenný

Otváranie truhlíc je v tejto hre kapitola sama o sebe. Predovšetkým za to môže fakt, že na gamepadoch je to o poznanie ďalej. Musíte nájsť správnu polohu, v ktorej je možné otáčať zámkom a súbežne, v správnom momente, sa pokúsiť o odomknutie. Toto chcú vývojári ešte prepracovať, takže je možné, že sa to zmení.

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

Práve toto je posunuté na úplne inú úroveň, než na akú ste zvyknutí. Musíte zadávať presný smer útoku a rovnako tak musíte vystihnúť správny moment, kedy zaútočiť a kedy sa brániť. Zžit' sa so

súbojovým systémom vám trochu potrvá, ale ako som hovoril, hra na vás ide pomaly a všetko sa postupne naučíte. Ja osobne som preferoval moment prekvapenia a prikrádania sa, než na niekoho priamo zaútočiť. Boj jeden na jedného je celkom fajn, prípadne zvládnutie dvoch nepriateľov naraz. Len čo ich však je viac, nastáva skutočný problém a miestami i chaos, v ktorom to neraz končí nejasnou smrťou.

Ani to prikrádanie sa však nemusí byť výhra, keďže problém robí predovšetkým umelá inteligencia. Tá sa správa miestami ozaj hlúpo a vy zasnete, že je niečo také možné. Zarazila ma situácia, ktorú som spomínať aj v prvých dojmoch, v ktorej leje ako z krhly a vy vidíte obyvateľov relaxovať pri ohníku a kotlíku guláša.

Nároky na železo

Dokážem, samozrejme, pochopiť, že hra žije spolu s vami, faunou, flórou a obyvateľmi, keďže všetko je počítané v reálnom čase a to si žiada svoju daň. Navyše, grafické spracovanie je na vysokej úrovni a minimálne tak návšteva lesa je nezabudnuteľným zážitkom.

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

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





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

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

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

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

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

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



Bugfest

Pôvodne som to chcel hre natrieť, čo sa týka samotných chýb v hre. Mal som možnosť hrať ju už pred jej pred vydaním, ked'že som pracoval s novinárskou kópiou a tých chýb tam bolo požehnane.

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

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

Na hre stále aktívne pracujú a pokial' trend aktualizácií bude pokračovať, tak

väčšinu technických problémov chalani a dievčatá z Warhorse určite vyriešia.

Dabing

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

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

Verdikt

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

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

Ján Schneider



fractal
design



LIMITED ONLY BY YOUR IMAGINATION

DEFINE R6



Dlh očakávaná počítačová skrinka od Fractal Design sa práve dostáva do predaja!

fractal-design.com

Fractal Design brings you Scandinavian design and quality.

WD My Cloud Home 6 TB

Súkromný cloud za prívetivú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD
Dostupná cena: 230€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- rozšírená funkcia je platená
- neprístupnosť disku
- chýbajúca redundancia

SPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



Ak náhodou nežijete v jaskyni, určite ste sa už stretli so slovíkom Cloud či so slovným spojením cloudové úložisko. Tento výraz sa nezvykne preklaďať do slovenčiny, lebo mat' dátá v obláčiku neznie ani vyspelo, ani bezpečne. Avšak mat' prístup k dátam z každého kúta sveta a z viacerých zariadení je, nepochybne, veľkou výhodou clouдовých úložísk. Existuje rad riešení, ktoré sú zadarmo a zdalo by sa, že ani netreba premýšľať nad tým, či si dátá takto zálohovať alebo držať. Stále málo l'udí si uvedomuje, že tieľo riešenia majú nemálo nástrah alebo potenciálnych chýb, kvôli ktorým nemusia byť tou správou vol'bou ani s cenovkou nulovej hodnoty. Čo ale robiť v prípade, ak nemožno veriť clodu od vel'kých spoločností a tradičné NAS zariadenia sú príliš drahé? WD My Cloud Home sa aspoň na papieri javí

ako skvelá odpoveď, ako svoje dátá držať prístupné a pritom v bezpečí.

Cloudové úložiská a ich využívanie sa stále viac rozširuje. To ale neznamená, že vaše dátá sú v bezpečí alebo že nie sú používané na účely, s ktorými by ste mohli mať problém. Už dávnejšie som sa v recenzii jedného plnohodnotného NAS

riešenia zamýšľal nad tým, že pokial' za nejakú službu na internete neplatíte, ste predajním artiklom vy sami. Respektívne – vaše dátá. Nie že by spoločnosti ako Google, Microsoft či Dropbox priamo predávali vaše súbory, ale ked'že sú vaše dokumenty, hudba, či filmy na ich hardvéri, môžu spoločnosti napríklad získavať cenné informácie



REALISTICKÉ RPG Z ČESKÉ KOTLINY

Kingdom Come Deliverance



JIŽ V PRODEJI



© 2018 Warhorse Studios s.r.o., Kingdom Come: Deliverance® is a trademark of Warhorse Studios s.r.o. Co-published by Deep Silver. Deep Silver is a division of Koch Media GmbH, Austria. Deep Silver and its respective logos are trademarks of Koch Media GmbH. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. All rights reserved. ©2018 Valve Corporation. Steam and the Steam logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PS4" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc.

"PS4" is a trademark of the same company.



o vašich preferenciach, nákupoch alebo o vašich zvykoch. Cena používateľných NAS zariadení sa ale začína na cene okolo 200 eur, a to do nich ešte treba dokúpiť disky. Preto riešenie od spoločnosti WD, ktoré ponúka tú najzákladnejšiu a asi aj najdôležitejšiu funkcionality s cenou od 130 eur za 2 TB verziu, znie naozaj zaujímavovo. Ku nám prišla na otestovanie verzia s diskom ponúkajúcim kapacitu 6 TB, ktorá dokáže pokryť menšiu domácnosť alebo vystačí pre používateľa s väčším množstvom digitálneho majetku.

Obal a jeho obsah

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

Prvé dojmy a spracovanie

Samotnému zariadeniu sa takmer nedá nič vyčítať. Vizuálna stránka pôsobí naozaj moderne a vd'aka

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

Hardvér a výkon

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

Softvér a vychytávky

Správne NASko ale, samozrejme, neslúži iba na ukladanie dát. Jednou z hlavných výhod NAS riešení je možnosť pristupovať k dátam z viacerých zariadení či dokonca cez internet z celého sveta. WD My Cloud Home nie je výnimkou, a tak po navštívení My Cloud Home stránky na internete a nainštalovaní My Cloud Home programu na počítač či aplikácie na smartfón, získava používateľ rad funkcií, ktoré by pri bežnom disku v hlúpej krabičke nemal. Celý proces inštalácie, nájdenia

zariadenia a prístupu k nemu je veľ'mi jednoduchý a zvládne ho každý – aj menej technicky zdatný používateľ. V úplnom základe ponúka My Cloud Home možnosť ukladať súbory, či pristupovať k nim z lokálnej siete aj z celého sveta cez mobilnú a počítačovú aplikáciu či webové rozhranie. Okrem st'ahovania a nahrávania súborov je ale možné napríklad cez mobil priamo prehliadať fotky, či dokonca streamovať video súbory. Prekvapivé ale je, že na streamovanie hudby priamo cez mobil najsúčasť treba stiahnuť a nakonfigurovať aplikáciu Plex, ktorá funguje ako klientský mediálny server, hoci musíme poznamenať, že táto aplikácia je platená a jej free verzia ponúka iba okresaný zážitok. Po jej správnom previazaní a nakonfigurovaní je však možné cez ňu počúvať hudbu či streamovať iné médiá bez ich predošlého st'ahovania priamo na zariadenie. Ďalšími šikovnými službami v My Cloud Home je WD Backup, cez ktorý si môžete nastaviť automatické zálohovanie, WD Drive Utilities – aplikácia, ktorá dáva pozor na stav zariadenia či DriveSecurity od spoločnosti Eset, ktorá sa vie postarat o ochranu proti vírusom. Príjemná je tiež možnosť jednoducho si zálohovať súbory, ktoré už máte napríklad na Google Drive či v inom cloudovom riešení. Niektoré služby sú zadarmo, iné sú, nanešťastie, platené, ale pri cene samotného zariadenia nie je možné bratisť túto skutočnosť ako príliš vel'ké minus.

Zhrnutie

Pokiaľ neveríte clouďanským úložiskám iných spoločností a nemáte možnosť investovať 400 až 1000 eur do plnohodnotného NAS zariadenia, ale radi by ste mali prístup k svojím súborom aj mimo domova, potom je potenciálnym riešením My Cloud Home. WD sa rozhodlo ponúknut' akýsi medzikrok so základnou funkcionálitou clouďanského úložiska a súčasne okresanou, ale stále prítomnou funkcionálitou NAS zariadení. Pokiaľ sa dokážete zaobísť bežnou funkciu, akou je jednoduché streamovanie hudby či pár NASkových vychytávok a neprekáža vám veľ'mi absencia redundancie, či nemožnosť jednoducho disk vymeniť alebo zvýšiť jeho kapacitu, môžeme vám potom odporučiť My Cloud Home a jeho 6 TB verziu ponúkajúcu asi najlepší pomer ceny k výkonom.

Daniel Paulini

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET



MONSTER ENERGY AMA SUPERCROSS

FIM World Championship

THE OFFICIAL VIDEOGAME



1. cena PC Monster Energy: Supercross
2. cena PS4 Monster Energy: Supercross
3. cena XBO Monster Energy: Supercross

Súťažte na www.gamesite.sk

COMGAD

funsite.sk
enjoy the fun...

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

GENERATION

TP-Link Archer MR400

Router nielen na doma

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: TP-Link
Dostupná cena: 140€

PLUSY A MÍNUSY:

- + Výkon a efektívnosť zachytávania 3G/4G signálu
- + Skvelá možnosť pre l'udí bez DSL/VDSL pokrycia
- + Možnosť fungovať aj ako DSL router
- + Prehl'adné menu a jednoduché nastavenie
- Magnet na odtlačky a nečistoty
- Slabšie pokrytie Wi-Fi

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



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

Rýchlosťami sa 4G/LTE pokrytie približuje DSL a VDSL riešeniam, ale naroďiel od nich nemusí ostávať tento router na jednom mieste neustále pripojený ku káblu. Ak máte obytný príves

alebo chodíte cez víkendy na chatu, bude vás možno Archer MR400 zaujímať. Jeho hlavnou výhodou totiž nie je iba možnosť spracovávať mobilný signál a vytvárať Wi-Fi hotspot či

posielat' internet d'alej cez ethernet kábel, ale oproti bežným USB modemom či lacným zariadeniam je oveľa lepší v zachytávaní týchto signálov. Dve antény, ktorými disponuje





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

Obal a jeho obsah

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

Prvé dojmy a spracovanie

Archer MR400 sa po stránke dizajnu a povrchu nanešťastie inšpiruje trendom lesklých plastov. Takmer okamžite po odstránení ochranej fólie sú na zariadení viditeľné nečistoty a odtlačky prstov. A keďže ide o router, ktorý je určený nielen do domácností, ale je využiteľný aj na cestách či menej frekventovaných miestach ako napríklad chaty, bude udržanie jeho čistého zovňajšku t'ažko uskutočniť. Inak ale router vyzerá naozaj dobre a jeho jednoduché krivky a kompaktný dizajn sa nestratia ako v modernej domácnosti, tak pri kempovaní v dodávke. Tvar antén

je mierne neštandardný, s plochejším dizajnom ako pri normálnych routeroch, ale to je dané ich funkciou prijímať signál a nie ho vysielať. A navyše takto dodavajú zariadeniu špecifický výzor.

Nastavenia a softvér

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

Testovanie a výkon

Podľa spoločnosti TP-Link tento router podporuje viacero šikovných funkcií,

ako je napríklad takzvaný beamforming, teda automatické tvarovanie Wi-Fi signálu, aby boli pripojené zariadenia v čo najlepšom pokrytí.

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

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

Zhrnutie

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

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

Daniel Paulini



ADATA XPG Storm RGB

Funkčný swag

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Adata
Dostupná cena: 23€

PLUSY A MÍNUSY:

- + moderný dizajn
- + RGB podsvietenie
- + množstvo podporovaných RGB programov
- + dobré výsledky chladenia
- oplatí sa len pre výkonné SSD disky



ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



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

Storm RGB, sľubuje prinajmenšom zaujímavú funkcia

Kto by to bol ešte pred pár rokmi povedal! Aj tie najvýkonnejšie počítače najväčších herných šialencov sa pred piatimi či desiatimi rokmi držali pravidla, že čiernej farbou alebo rôznymi odtieňmi šedej a béžovej sa nič nepokazí. Na procesore vrchal jeden malý ventilátor a niektoré grafické karty aktívne chladenie ani nemali. Čoraz viac ale prevláda presvedčenie, že každý jeden počítačový komponent musí

ponúkať minimálne nejakú formu podsvietenia, hoci najlepšie je priamo RGB, čiže možnosť vyberať si z celého spektra dúhy. A takisto je nutné pre vysoký výkon aj tieto komponenty chladiť. XPG Storm RGB sa pokúša spojiť tieto dva svety do jedného.

Obal a jeho obsah

Balenie všetkých novších produktov z radu XPG sa drží štandardnej čiernej farby s veľkým logom XPG a na prednej strane sa nachádza popis základných

Teploty disku pod záťažou v °C (menej je lepšie)





funkcií a pár doplnkových informácií v monochromatickom prevedení je na strane zadnej. To zaujímavé sa ale, ako vždy, ukrýva vnútri.

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

Prvé dojmy, vizuál a spracovanie

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

Chladič na tomto špecifickom SSD-čku je totiž po nainštalovaní do počítača hore nohami. A nie že by som trpel nejakou obsedantno-kompulzívnu poruchou, ale

vedomie, že je niečo v počítači naopak, hoci by byť nemuselo, mi pár nocí nedalo späť. XPG Storm inak pôsobí veľmi kvalitným dojmom. Na spodnej hliníkovej časti, ktorá dolieha na samotný disk, je nalepený špeciálny materiál, ktorý je používaný aj pri chladiení komponentov grafických karier a mal by zabezpečiť spoločného výmenu tepla z disku do chladiča. Inštalácia je otázkou niekol'kych skrutiek a zapojenia káblikov do tých správnych konektorov. Osobne ale odporúčam tento chladič inštalovať na čistú matičnú dosku bez prekážajúcich grafickej karty či iných komponentov.

Podsvietenie a schopnosti chladenia

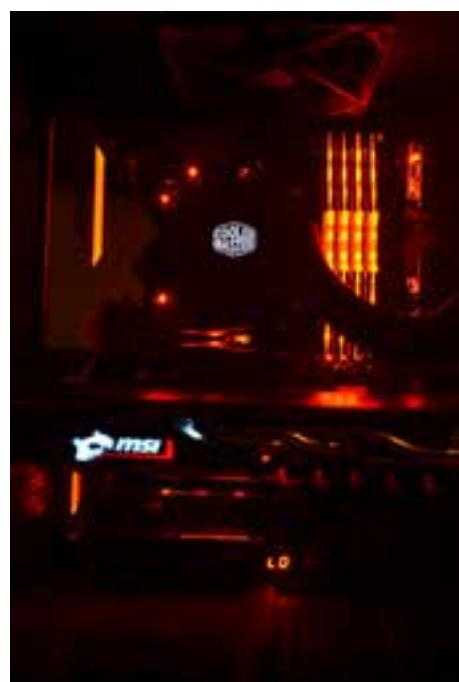
XPG Storm už na obale hrdo hlásí podporu rozličných programov od rôznych výrobcov. Nemal by preto byť problém meniť farby či režimy podsvietenia s Asus AURA SYNC, MSI Mystic Light Sync alebo aj s Gigabyte RGB Fusion. V informáciách na stránke výrobcu sa spomína, že podporované by mali byť aj ďalšie programy, ako napríklad Asrock RGB LED, ale pred kúpou odporúčam upraviť si prieskum kompatibility. Osobne som však nemal problém meniť podsvietenie ani cez Mystic Light, ktorým ovládam grafickú kartu od MSI, ani cez RGB Fusion, ktorý sa stará o svietielka na matičnej doske. Pravdou ale je, že pokial' by XPG Storm slúžil iba ako podsvietený kryt na M.2 SSD-čka, bola by jeho cenovka mierne nad 20 eur privysoká. Adata ale sľubujú znížiť teploty diskov až o 25% oproti

bežným pasívnym chladičom alebo na diskoch bez chladičov. Na to bolo treba vytiahnuť zo zásuvky tepelnú sondu a odskušať, ako sa veci majú v rôznych scenériach. O vytázenie disku sa postaral program CrystalDiskInfo a teploty boli merané so základným pasívnym chladičom, bez neho a s aktívnym chladením v podaní XPG Storm. Výsledky, ktoré na jednej strane príjemne potešili ukázaním funkčnosti aktívneho chladenia a na druhej strane poukázali na jeho potenciálnu potrebu, si môžete prezrieť v grafe nižšie.

Zhrnutie

Počítačové komponenty odchádzajú pre rôzne príčiny. Zlé napájanie, inštalácia či, nedajbože, poškodenie vodou sa spomínajú najčastejšie. Vysoké teploty ale pri životnosti komponentov zohrávajú tiež veľmi dôležitú rolu. Pri meraní teplôt na disku Gammix S10 by mali teploty pod 70°C veľmi netrapiť. Treba ale myslieť na to, že tento disk sa nachádza v nadmieru dobre chladenej zostave a takisto nepatrí medzi tie najvýkonnejšie, či teplo sálajúce kúsky. Preto, keď už máte alebo plánujete minút 200 eur za výkonné M.2 SSD, je lepšie si jeho šťastné fungovanie bez strachu zo straty dát či jeho funkčnosti poistiť týmto šikovným a dokonca dobre vyzerajúcim produkтом za pár desiatok eur.

Daniel Paulini



Genesis Cobalt 300

Kompletná výbava pre hráča za skvelú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 42€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + nastaviteľné podsvietenie klávesnice
- + kvalitný zvuk slúchadiel
- + obšívana podložka
- + kompletne „kombo“ periférií
- + skvelý pomer ceny a úžitku
- klávesnica vyžaduje silnejší tlak na klávesy



SPECIFIKÁCIE:

Klávesnica:

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



Myš:

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

Headset:

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

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

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

Klávesnica

Ked' sa pozriete na klávesnicu z tejto sady, skonštatujete, že patrí k väčším kúskom a pôsobí drahším

dojmom, než v skutočnosti je. Niečo podobné môžeme povedať aj o ostatných zariadeniach zo sady Cobalt 300. Dizajn

klávesnice vyniká serióznosťou, ale zároveň aj dynamikou. Matnou protišmykovou povrchovou úpravou ladí so slúchadlami





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

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

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

Oceňujeme slovenské popisy klávesov a relatívne tichý chod (ide o membránový typ). Na druhej strane nás trošku sklamalo, že na klávesy treba vyvíjať silnejší tlak, ako je bežné, no dá sa na to rýchlo zvyknúť. Anti-ghosting nájdete tiež, sice

nie celoplošný, ale týka sa najčastejšie používaných devätnásťich klávesov. Veľmi dobré sú protišmykové podložky, vďaka ktorým klávesnica pevne drží svoju pozíciu na stole a nepohnie sa ani pri

silnejšom zatlačení. Veľkou výhodou sú odtokové kanály na odvedenie tekutiny, ktorou by ste ju mohli nechtiac obliat'.

Myš s podložkou

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

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



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

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



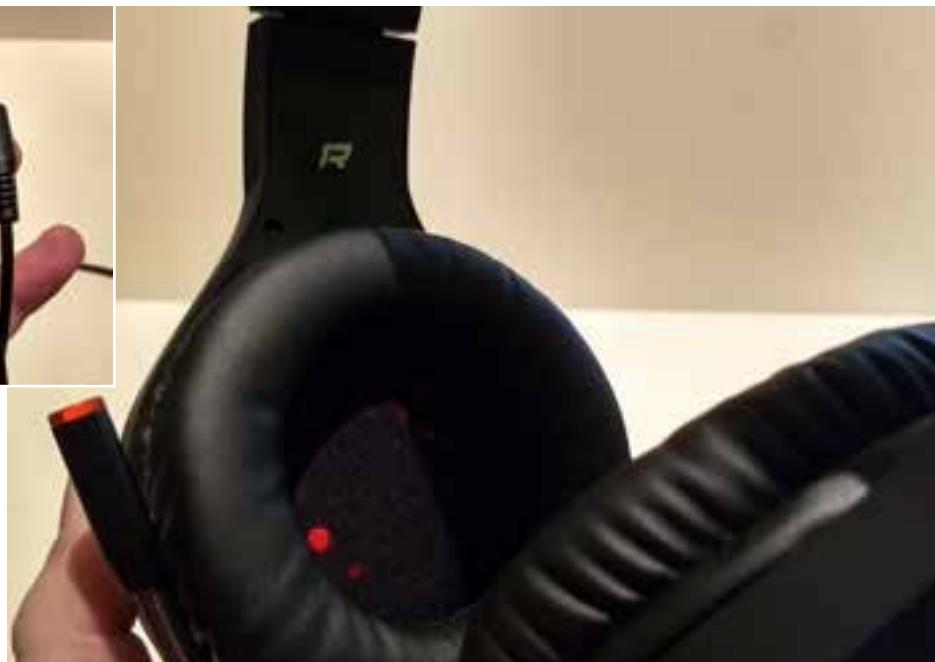
programovateľné tlačidlá budete môcť ovládať len malíčkom. Kábel je dostatočne dlhý a nechýba mu ochranné opletenie, takže by mal mať dlhú životnosť. Ako sme už naznačili, koliesko je relatívne tiché, no tlačidlá myši sú pomerne hlučné.

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

Umožňuje meniť význam tlačidiel, parametre snímača, rýchlosť scrollovania a niekol'ko d'alších funkcií. Okrem toho môžete vytvoriť až päť konfiguračných profilov, makrá a l'ubovoľne nastavovať už spomínané RGB podsvietenie. Za tento softvér výrobcovi tlieskame.

Headset

Slúchadlá, ktoré sú súčasťou Cobalt 300, majú plastovú konštrukciu. V modeloch, v ktorých mostík nie je spevnený kovom, je potenciál životnosti o niečo znížený. Na druhej strane je vďaka plastovej konštrukcii nízka aj celková hmotnosť. Dizajn pôsobí dynamicky a oživujú ho podsvietené motívy, ktoré plynulo



menia farbu. Výplň mostíka, ktorý sa bude dotýkať vašej hlavy, je príjemne mäkká. O náušníkoch však nemôžeme tvrdiť to isté. Výplň pod koženkou nie je veľmi mäkká a celkový komfort headsetu je preto iba priemerný.

Poteší vás však mikrofón, ktorý sice nie je odnímateľný, no aspoň sa vám nestratí (áno, občas sa prihodí aj takáto situácia) a je dobre ohýbatelný.

Na zadnej strane l'avého náušníka nájdete dobre fungujúce koliesko na nastavovanie hlasitosti. Kábel je dostatočne dlhý, chráni ho opletenie a zaujímavé je, že koncovky headsetu sú dvojaké. Okrem koncoviek jack 3,5 mm tu nájdete tiež USB. Koncovky slúchadiel

a mikrofónu sú pritom oddelené, takže sa pripojíte aj k zariadeniam, ktoré majú rovnako rozdelené porty.

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

Verdikt

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

Peter Vnuk



Súťaž s portálom

 **gamesite.sk**
VÁŠ HERNÝ SVET

Kingdom Come Deliverance



I. CENA
PC ZBERATEĽSKÁ VERZIA



2. CENA



3. CENA

Súťažte na www.gamesite.sk

COMGAD

 **funsitesc**
enjoy the fun...



MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

GENERATION

Genesis Argon 570

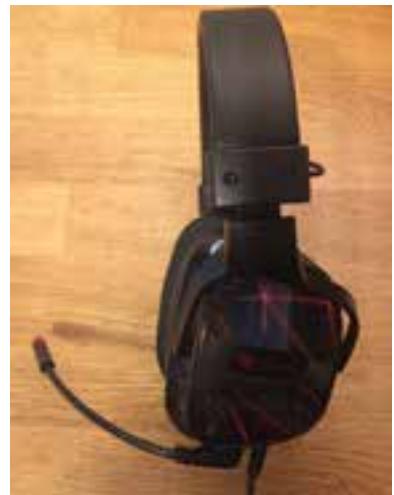
L'ahké a kompaktné slúchadlá nielen na turnaj

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 35€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + pohodlné nosenie
- + dobrá filtrácia zvukov z okolia
- + l'ahká konštrukcia
- + čistý a jasný zvuk
- použitie plastových materiálov
- málo zvýraznené basové frekvencie



ŠPECIFIKÁCIE:

Audio systém: stereo

Veľkosť meničov: 40mm

Frekvenčný rozsah:

20Hz až 22kHz

Citlivosť: 109 dB

Konektory: 2 × 3pin

3,5mm alebo 1 × 4pin

3,5mm stereo

Hmotnosť: 280g

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

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

Dizajn

Dizajn v otázke farieb nás ničím neprekvapí, väčšina hráčskeho príslušenstva je čierna, inak to nie je ani v prípade Argonu 570: čierna čelenka, zospodu vystužená mäkkou koženkou, čierna konštrukcia slúchadiel, náušníky z čiernej kože. Jedinú výnimku tvorí červená kresba na vonkajšej strane, ktorej abstraktný vzor pripomína lúče červeného svetla, a oživuje vzhľad celého headsetu. Mikrofón je odnímateľný, z čierneho plastu, ktorý je zakončený červenou koncovkou a farebne ladí s kresbami. Pri

mikrofóne však treba podotknúť, že jeho plastové prevedenie nepôsobí úplne trvácke, a máme obavy, ako by vyzeral po niekol'kych mesiacoch používania. V tomto ohľade máme výhradu aj ke prevedeniu samotných slúchadiel, ktoré pôsobia príliš plastovo a nie úplne pevne. Je možné, že táto výhrada súvisí aj so skúsenosťami s častým opotrebovaním takýchto materiálov pri slúchadlach, práve preto máme obavy najmä o výdrž plastových konštrukcií a menších káblov, ktoré spájajú čelenku a náušníky. Chápeme, že plastové súčasti sú použité preto, aby boli slúchadlá l'ahké a prenosné, ale

HODNOTENIE:





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

Pohodlnosť

S dizajnom je úzko prepojená pohodlnosť slúchadiel. Rozmery a tvar náušníkov sú navrhnuté tak, aby kopírovali ucho človeka a sedia na ušiach príjemne, sčasti aj kvôli ich mäkkému, ale pružnému materiálu. Vďaka nemu slúchadlá dobre pril'nú k ušiam a pomáhajú filtrovať zvuky z okolia a neprepúšťajú zvuky smerom von. Čelenka headsetu sa dá l'ahko nastaviť a posunúť, takže sa vám ani po dlhšom používaní nestane, že by začalo byť jeho používanie nepohodlné. Kábel slúchadiel viedie z l'avej strany, na ktorej sa nachádza aj koliesko na

ovládanie hlasitosti. Na káble samotnom tak nenájdete žiadne ovládacie centrá, ktoré by vám mohli teoreticky zavadzat', čo môže byť pre mnohých l'udí výhodou. Slúchadlá Argon 570 sa prispôsobia tomu, na čo ich používate, ako z hľadiska zvuku, tak aj hardvéru. Krabica obsahuje predĺženie bežného 3,5mm konektora na dva (jeden pre mikrofón, druhý pre slúchadlá), takže nie je problém používať ich s PC, laptopom či telefónom.

Zvuk, výkon

Argon 570 prinášajú stereo zvuk vo frekvenciach od 20 do 20kHz, s citlivosťou 109dB, čo sú hodnoty,

ktoré zdiel'a aj so svojim „súrodencom“ – Argon 500. Naštastie s ním zdiel'a aj čistý zvuk, a to napriek tomu, že sú jeho meniče o 13mm menšie ako na 500-vke. Pri počúvaní hudby, a najmä pri hraní hier si tak užijete čistý, nezastretý zvuk bez šumu. A to isté platí aj o výkone mikrofónu. Zaujímavé je, že zatiaľ čo mnohé hráčske headsets sa zameriavajú na basové frekvencie, tu nám až chýbali a ocenili by sme ich zvýraznenie. Napriek tomu však zvuky znejú výborne a pri hraní si užijete rovnako dobre streľbu, ruch a efekty, ako aj soundtrack.

Hodnotenie

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

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

Zuzana Panakova



Lenovo Yoga 920

Stále výnimočná

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 1750€

PLUSY A MÍNUSY:

- + procesor Core i7 z rodiny Kaby Lake Refresh
- + skvelá výdrž
- + rozlíšenie a dotyková vrstva displeja
- + minimum zbytočných predinštalovaných aplikácií
- + podpora digitálneho pera Active Pen 2 v operačnom systéme
- nemožnosť vymeniť disk a operačnú pamäť
- chyby v konštrukcii
- priemerný touchpad
- absencia USB-C adaptéra v balení

SPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



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

Balenie

Väčšina ľudí si urobí obraz o zariadení na základe prvého dojmu, ktorý tvorí balenie produktu. To je v prípade Yogy zvládnuté na jednotku a zo vzorky dvoch anonymných "Apple pozitív" používateľov vieme, že spôsobilo tzv. wow efekt. Ten však rýchlo

opadol pri konečnom súčte príslušenstva. Okrem napájacieho adaptéra s USB-C konektorom a dotykového pera Active Pen 2 sa v balení nenachádza žiadne prémiové príslušenstvo (obal, prípadne USB-C redukcie), ktoré by zodpovedalo prémiovej cene notebooku.

Dizajn a spracovanie

Ani vo sне by sme nepovedali, že najviac výhrad budeme mať voči konštrukcii, resp. jej kvalite. Hliník dodáva zariadeniu istú mieru pevnosti a pasívne pomáha aj pri chladiení, ale už po prvých minútach používania je badateľné,



že základňa sa v spodnej časti až neprimerane ohýba a vydáva pri tom veľmi nepríjemný zvuk. Spodná stena trpi takým istým neduhom a celkový dojem zo spracovania je tak veľmi zlý. Hmotnosť 1380 gramov na papieri vyzerá veľmi dobre, no nie za cenu nekvalitného spracovania.

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

Displej

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

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

| Single-Core Score | Multi-Core Score |
|---|------------------------------------|
| 4251 | 14375 |
| Geekbench 4.2.0 Tryout for Windows x86 (64-bit) | |
| Result Information | |
| Upload Date: | January 26 2018 01:54 PM |
| Views: | 1 |
| System Information | |
| System Information | |
| Operating System: | Microsoft Windows 10 Home (64-bit) |
| Model: | LENOVO 80Y7 |
| Motherboard: | LENOVO LNVNB1B1216 |
| Memory: | 8034 MB -1MHz |
| Northbridge: | Intel iDS914_0@ |
| Southbridge: | Intel iDS94E_2@ |
| BIOS: | LENOVO 5WCNQWW |

Klávesnica, touchpad

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

Plocha touchpadu je dostatočne veľká, ale jeho celková kvalita spadá do šedého priemeru. Občas chybne

interpretoval drag&drop operácie na pracovnej ploche a pre slabú haptickú odozvu nemáte nikdy 100% istotu, že klik bol interpretovaný správne.

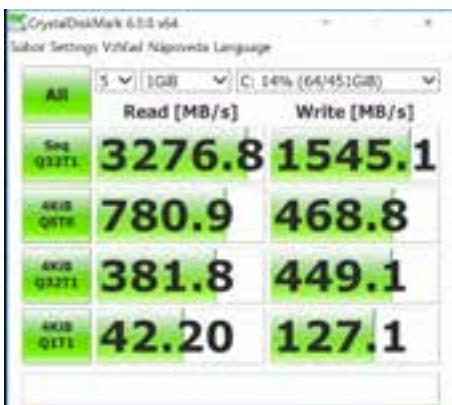
Výkon

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

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

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





vysokým rýchlosťam zápisu a čítania nie je potrebný žiadny komentár.

Konektivita

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

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

V prípade Wi-Fi modulu bolo spojenie po celú dobu testovania stabilné, no Bluetooth modul mal občasné problémy

po prebudení notebooku zo spánku a pomohol len reštart notebooku.

Operačný systém

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

O samotnom systéme Windows 10 je zbytočné vel'a písat', ked'že mnoho domáčich používateľov ho má nainštalovaný a tí, ktorí sa rozhodli zostať na staršej verzii, vedia, prečo tak urobili. Nedá mi však nespomenúť, že Microsoftu sa dodnes nepodarilo vyriešiť problémy, ktoré používatelia hlásia dlhodobo. Je rok 2018 a stále musíme riešiť zlé HiDPI škálovanie Win32 aplikácií, vel'mi dlhé inštalovanie aktualizácií alebo netransparentné odosielanie telemetrie.

Systém našou kritikou nezatracujeme. Ba naopak, musíme Microsoft aj pochváliť. Predovšetkým chválime posun, ktorý urobili v prípade obchodu s aplikáciami. Ten bol v minulosti terčom posmechu pre aplikácie mizernej kvality a pochybného

obsahu. Dnes sa sice ešte nejde o primárny zdroj aplikácií, ale vďaka partnerstvám s veľkými spoločnosťami už vyzerá oveľa dôveryhodnejšie.

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

Výdrž

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

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

Záver

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

Adam Lukačovič



Súťaž s portálom

GAMESITE.SK
VÁŠ HERNÝ SVET

1. cena

TRUST
DION
7.1 BASS
VIBRATION
HEADSET



3. cena

TRUST
LABAN
RGB MOUSE



2. cena

TRUST CADA RGB
MECHANICAL
KEYBOARD



Súťažte na www.gamesite.sk

MSI VIGOR GK70

Herná klávesnica bez numerického bloku



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: MSI
Dostupná cena: 155€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + celkové prevedenie
- + RGB podsvietenie
- + spínače
- + dodatočné keycaps v balení
- softvér
- cena



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

Obsah balenia, prvý dojem

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

sú všetky technické detaily podrobne vysvetlené.

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

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

Klávesnica je samozrejme podsvietená a v prípade Vigor

sa jedná o RGB podsvietenie. Podsvietené sú okrem klávesov aj bočné strany základne.

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

Ked' sme pri klávesoch, MSI sa rozhodlo neosadiť klávesnicu numerickým blokom. Na jednej strane je to škoda, no ked'že ide o čisto hernú klávesnicu, prispelo to k lepšej prenositeľnosti vďaka potrebe menšieho miesta. Rovnako oceňujeme



HODNOTENIE:



odnímateľný kábel, ktorý si budete môcť počas prepravy zabalit' osobitne.

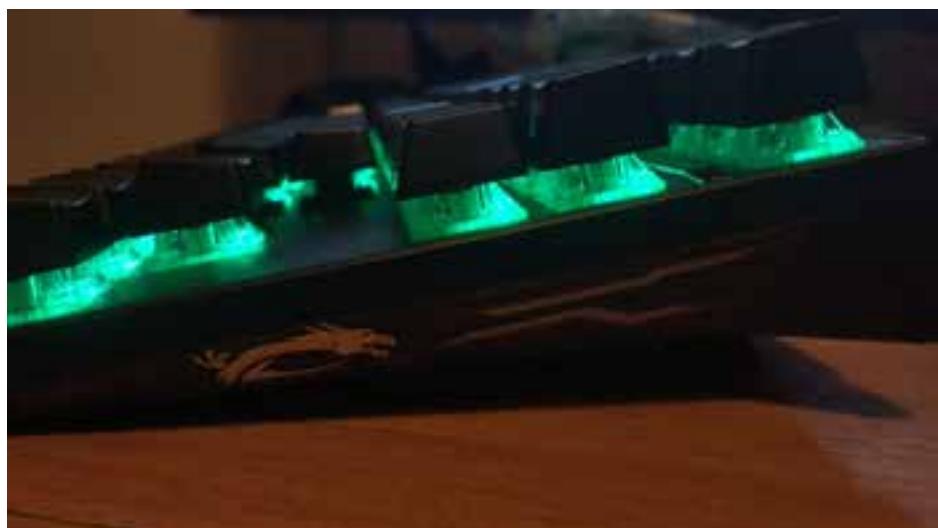
Rozmery základne sú 354 x 84 x 186 mm a hmotnosť je 900 g.

Klávesy a softvér

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

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

Počas hrania oceníte full n-key rollover, takže vám nikto nezabráni, aby ste stlačili toľko klávesov, kol'ko sa len dá. Bez nainštalovania softvéru môžeme využívať skratky vďaka funkčnému Fn tlačidlu. Jedná sa konkrétnie o skratky na prehrávanie hudby (pauza, krok dopredu a späť, stop, ovládanie hlasitosti). Po nainštalovaní softvéru (Gaming Center



a Mystic Light) a prípadnej aktualizácií firmvéru, sa nám sprístupnia všetky funkcie klávesnice. Môžeme využívať skratky pre pretaktovanie grafickej karty, alebo spúšťať herný režim základnej dosky. Samozrejme, to sa vztahuje len na produkty značky MSI.

V softvéri Gaming App si môžeme nastavovať makrá a vyberať si z

presetov podsvietenia. Makrá je možné len nahrávať, nie vpisovať ručne. Môžeme si pred nahrávaním vybrať pevné oneskorenie klávesov. Taktiež následné oneskorenia nie je možné upravovať, čo je mínuš.

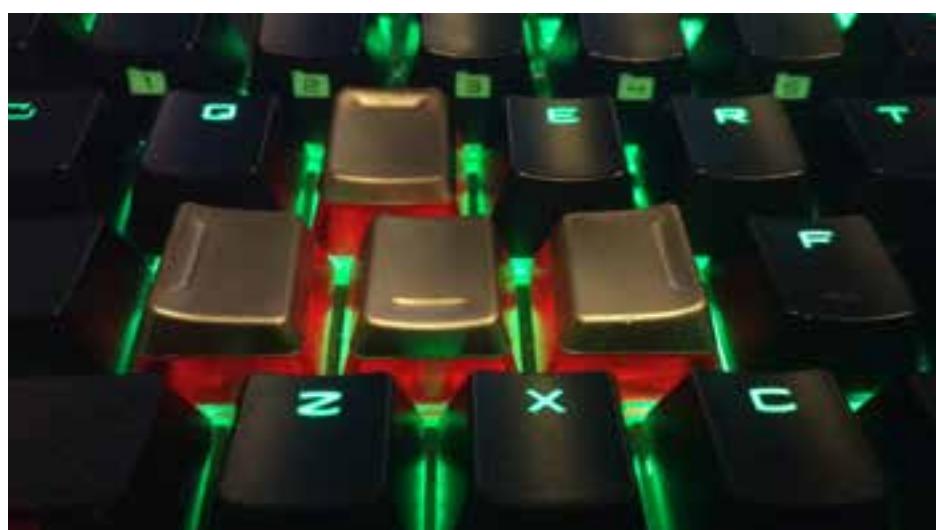
Softvér Mystic Light, slúžiaci na úpravu podsvietenia, je veľmi zle technicky spracovaný. Neponúka ani individuálne nastavenie RGB podsvietenie, iba podsvietenie jednou farbou, poprípade výber z preddefinovaných presetov. Taktiež nemôžeme vytvárať farebné zóny. Spomieniem napríklad presety prechod spektrom,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

Všetky naše nastavenia sa ukladajú do aktívneho profilu. Medzi profílmi však môžeme prechádzať, takže je možné vytvoriť si viacero profílov pre viacero hier.

Záverečné hodnotenie

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

Spínače Cherry MX Red s vysokou životnosťou sú tým pravým pre zanietených hráčov. Do karát však hráčom nezahrá odporučaná maloobchodná cena 155 eur, ktorá je, priznajme si, dosť vysoká vzhľadom na ponuku konkurencie.



Lukáš Bátorá

Creative Omni

Bezdrôtový reproduktor na každú príležitosť[†]

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative

Dostupná cena: 110€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + dizajn,
prevedenie
- + možnosti
pripojenia
- + mobilná
aplikácia
- + veľmi dobrý
zvuk
- + multi-room
funkcia
- + IPX4 certifikácia
- + hlasové
ovládanie
- Absencia
prepojovacieho
jack kábla
- Absencia
siet'ového
USB adaptéra

SPECIFIKÁCIE:

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



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

Balenie

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

Dizajn, prevedenie

Hned' v úvode spomeniem, že reproduktor je možné použiť v horizontálnej aj vertikálnej polohe. Omni má tvar „6-hranného valca“,

ktorý pri vertikálnom použití pripomína šíkmú vežu v Pise. Môžu za to jeho skosené bočné strany. Na jednej z nich sa nachádza časť ovládacích prvkov, druhá slúži na použitie reproduktora v postavení na výšku. Kvôli zachovaniu lepšej stability a pohleniu vibrácií je na nej gumená podložka. Gumené nožičky nájdete aj v rohoch spodnej základne, čo je užitočné pri horizontálnom použití.

Telo reproduktora je vyrobené z kombinácie plasty, gumených prvkov a hliníkovej mriežky meničov, ktorá tvorí približne polovicu tela. Pod ňou sa nachádza dvojica 1,5" neodýmových meničov a jeden z dvojice pasívnych radiátorov. Druhý je umiestnený v zadnej časti reproduktora. Dizajn Omni je naozaj exkluzívny, krásne čistý, symetrický, bez nejakých rušivých elementov. Rozmery Omni sú približne 71 × 201 × 68,5 mm a váži 460 g, čo je možno o niečo výšia hodnota ako väha niektorých „príručnejších“

reproduktorov, no za tú kvalitu to stojí. Creative Omni je k dispozícii v bielej alebo čiernej farbe, do redakcie sme na recenzovanie dostali obe farby. Čierna je klasika, nič hou nepokazíte a splynies s ostatnou elektronikou, biela je netradičnejšia a viac vynikne.

Ovládacie prvky, konektivita

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

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

HODNOTENIE:





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

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

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

Softvér

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

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

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

Ked' jedno Omni nestačí

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

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

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

Multi-room funguje skvele, oba reproduktory hrajú totožne aj ked' pri zmene skladby dochádza k niekoľko sekundovému „rozladeniu“ (pričíne do 5 sekúnd), kym sa zosynchronizuje intenzita zvuku.

Dojmy z používania

Vel'mi dobré predpoklady na výborný zvuk dáva Omni dvojica 1,5" neodýmových meničov a dvojica pasívnych radiátorov s frekvenčným rozsahom 80 Hz ~ 20 kHz. Zvuk je naozaj dobrý, hlas je vel'mi čistý a vel'mi dobre zrozumiteľný, celkovo je vel'mi výrovnaný a vel'mi dobre vyladený.

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

Samotná obsluha reproduktora je vel'mi jednoduchá, všetky dôležité operácie viete obslužiť aj ovládacími prvky na reproduktore.

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



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

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

Záverečné hodnotenie

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

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

Miroslav Konkol'

TP-Link M7310

Šikovný spoločník na cestách

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičať: TP-Link

Dostupná cena: 95€

PLUSY A MÍNUSY:

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

- cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Funkcia: Mobilný router

Typ: Dual-band (2.4GHz/5GHz)

Obrazovka: 1.4" TFT

Rýchlosť WiFi prenosu: stáhovanie až do 150 Mb/s, odosielanie až do 50 Mb/s

WiFi štandardy: IEEE 802.11a/b/g/n/ac 2.4GHz&5GHz

Mobilné štandardy: FDD-LTE, TDD-LTE, DC-HSPA+/HSPA/UMTS, EDGE/GPRS/GSM

WiFi zabezpečenie: WPA-PSK/WPA2-PSK, Wireless MAC filtrovanie

Maximum pripojiteľných

zariadení: 11 (10 bezdrôtovo, 1 káblevo)

Podpora SIM: Áno, Micro SIM (adaptér na Nano SIM v balení)

Podpora SD kariet: Áno, Micro SD (až do 32GB)

Konektor: Micro USB

Batéria: 1800mAh (výdrž až 10 hodín)

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

S dobrým telefónom nie je problém ostat' pripojený nielen v meste, ale aj na menej dostupných miestach. Stačí si ale vybehnúť len trochu vyššie do hôr a stabilný internet sa stáva historiou. Antény drívajú väčšiny moderných smartfónov jednoducho nie sú stavané na používanie so slabým signálom. Pri smartfónoch sa do popredia ovel'a výraznejšie dostali prvky, akými je pekný displej, silný procesor či perfektný

foták. Netreba ale zúfat'. Na trhu existujú mobilné routery, ktoré sa dokážu popasovať aj s horšími podmienkami, a preto sme pre vás otestovali model TP-Link M7310.

Obal a jeho obsah

Už vzhľad balenia naznačuje kompaktnosť tohto zariadenia. Vnútri jednoduchého obalu ladeného

do bielej sa nachádza router a pod ním viacero brožúrok, adaptér Nano SIM kariet na formát Micro SIM a jeden Micro USB kábel.

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



HODNOTENIE:



Prvé dojmy a spracovanie

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

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

Inštalácia a softvér

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

Na správne fungovanie a nastavenie je ale potrebný smartfón s nainštalovanou aplikáciou tpMiFi. Jej inštalácia zbehlejšiemu používateľovi na smartfónoch s operačným systémom Android či iOS nezaberie viac ako pár minút, no nastavenie samotného routeru bude už mierne t'ažší oriešok. Najprv je potrebné zadat PIN ku SIM karte a potom prechádzať všetky menu a možnosti,



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

Použiteľnosť

M7310 podporuje všetky najnovšie mobilné siete a aj LTE - na Slovensku ešte nie perfektne rozšírené. Avizované rýchlosťi až do 150 Mb/s pri st'ahovaní a až do 50 Mb/s pri nahrávaní a podpora dual band WiFi by mali uspokojíť aj toho najnáročnejšieho používateľa. Rýchlosťi sú ale dané hlavne vašim operátorom a pokrytím. Ja som si s ním vybehol do Malých Karpát, kde sú sporadicky hluché miesta a na ktorých majú smartfóny problémy nájsť čo i len normálny signál na telefonovanie. Keď som sa konečne v jednom z takých miest ocitol, potešil ma fakt, že M7310 ukazovala 3 paličky signálu oproti môjmu smartfónu, ktorý bol bez signálu už iba smart a nie tol'ko fónum. Aj na mieste, z ktorého by som t'ažko telefonoval, som nemal problém browsovať po Facebooku, či pozrietať si video z YouTube.

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



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

Zhrnutie

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

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

Daniel Paulini



D-Link DIR-882

Superšportový výkon za cenu sedanu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: D-Link
Dostupná cena: 130€

PLUSY A MÍNUSY:

- + skvelý výkon oboch Wi-Fi pásiem
- + množstvo pokročilých technológií bežných pre drahšie zariadenia
- + neodolatelný pomer cena/výkon
- + prehl'adné menu
- + funkčný dizajn
- nižie rýchlosť prenosu súborov z USB
- absencia Bridge módu

ŠPECIFIKÁCIE:

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

HODNOTENIE:



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

Hlavným trendom high-end routerov posledných rokov je viac funkcií, bez ktorých by zariadenie určite nemohlo patriť medzi špičku. AC2600, MU-MIMO, Dual Band, Beamforming či DLNA media server sú frázy, nad ktorými zaplesá srdce každého skúseného používateľa.

Táto funkcionalita ale nie je ani zd'aleka súčasťou každého routeru a ak áno, ceny týchto kúskov začínajú na hodnote 200 eur. D-Link DIR-882 je preto výnimkou potvrzujúcou pravidlo.

Obal a jeho obsah

Obalu, v ktorom sa D-Link predáva, sa nedá vytknúť takmer

nič. Na prednej strane krabice ladenej do kombinácie čiernej a oranžovej farby sa nachádza vyobrazenie samotné zariadenie a v popise sa pýši základnými schopnosťami či vlastnosťami, ako napríklad už spomínané MU-MIMO, AC SmartBeam alebo DLNA. Okrem toho sa vďaka informáciám na obale dozvieme, že router je poháňaný



dvojjadrovým procesorom (po chvíli googlenia sa dozvieme, že ide o osvedčený čip Mediatek MT7621A) a že je to najlepšia volba na 4K streamovanie a hranie. Na zadnej strane a bočných stranach sa nachádza pár doplňujúcich informácií, no to najdôležitejšie je už, samozrejme, vnútri. Tam sa, chránený kartónom z recyklovaného papiera, nachádza router s nainštalovanými anténami, napájací adaptér, jeden plochý ethernet kábel a vždy prítomné brožúrky s návodom na prvé zapojenie a s právnymi informáciami.

Prvé dojmy a spracovanie

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

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

Funkcionalita

Tento router podporuje jeden z najnovších štandardov 802.11.ac a napokl'ko ide typ AC2600, sl'ubuje priepustnosť dát až 2600 Mbps (800 Mbps na 2,4 GHz pásme a 1733 Mbps na 5,0 GHz pásme). Hlavnými funkiami, ktoré ocenia najmä obyvatelia väčších domácností či majitelia množstva zariadení dožadujúcich sa internetu,

je MU-MIMO. Ide o schopnosť simultánne posielat' a prijímať dátu bez nutnosti čakať na odozvu zariadení, Beamforming, teda inteligentné smerovanie signálu priamo k zariadeniu bez ohľadu na to, kde sa nachádza a podporu až štyroch simultánnych dátových tokov. Potešia aj zabudované USB porty, jeden 2.0 na zadnej strane a jeden 3.0 šikovne ukrytý na prednej strane, vďaka čomu bude pripojenie tlačiarne či inteligentného úložiska maximálne jednoduché. Šest LED indikátorov na prednej strane je dobre zakomponovaných do celkového dizajnu zariadenia a osobne ma potešila nižšia intenzita ich svietenia. Vďaka nim budete informovaní o stave zariadenia, pri inštalácii na viditeľnom mieste ale nebudú svietiť na celú miestnosť.

Inštalácia a vychytávky

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

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

Druhá funkcia - QoS, teda Quality of Service, predstavuje nedocenenú možnosť jednoducho po stránke rýchlosťí a odozvy nastaviť preferované

zariadenie siete. Vďaka tomu si v nastaveniach môže každý jednoducho zadať, že herný počítač, na ktorom práve drtí nepriateľov v online hre, nezačne chytať lagy, pretože si NAS-ko začalo stahovať veľký update či preto, že si niekoľko na notebooku stahuje najnovší film. Poslednou, nadmieru zaujímavou funkciou je L2TP cez IPSec, čo znamená možnosť vzdialého pripojenia na sieť, napríklad aj k súborom na pripojenom úložisku, ktoré samo o sebe nemusí vzdialený prístup podporovať.

Výkon

Router musí, samozrejme, hlavne routerovať, a to bez ohľadu na to, aký pekný je jeho dizajn, či kol'kými zaujímavými funkciami disponuje. Dôležitá je schopnosť posielat' a prijímať dátu. DIR-882 prešiel bežnými testami ako nôž maslom, teda až na jednu výnimku - prenos súborov z pripojeného USB 3.0 zariadenia, v ktorom DIR-882 mierne zaostal za konkurenciou. Výsledky pásmových rýchlosťí si môžete pozrieť v tabuľke nižšie.

Celkom ma prekvapili veľmi podobné rýchlosťi na 5,0 GHz pásme vo vzdialosti piatich a pätnásť metrov, čo ale indikuje funklosť Beamforming technológie, vďaka ktorej router lokalizoval smer zariadenia a vysielal dátu presne jeho smerom. Rýchlosťami na 2,4 GHz pásme a aj na 5,0 GHz pásme sa s týmto D-Link zariadením môžu porovnať oveľa drahšie routery, ceny ktorých začínajú na hodnote okolo 180 až 200 eur.

Zhrnutie

Záujemcovia, ktorí hľadali naozaj výkonného routera pre stabilné pokrytie a bezproblémovú prevádzku viacerých zariadení, museli doteraz zaplatiť 200 a viac eur. D-Link s routerom DIR-882 ale ukázal, že aj za nižšiu sumu sa dá predávať výkonné a šikovné zariadenie, ktoré uspokojí potreby nielen bežných používateľov, ale vďaka množstvu pokročilých funkcií aj tých najnáročnejších. Pokial' hľadáte nový kúsok, ktorý vás nesklame, alebo cítíte, že vaša domáca siet potrebuje upgrade, potom je tento router určite veľmi zaujímavou možnosťou.

Daniel Paulini

Creative Muvo 1C

V malom tele vel'ký zvuk

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUSY:

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

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



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

Balenie

ŠPECIFIKÁCIE:

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

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

Dizajn

Výrobca distribuuje reproduktor Muvo 1C v dvoch farebných variantách – v čiernej a zelenej. Zatiaľ čo prvá cieli na konzervatívnych používateľov, druhá osloví predovšetkým výstrednejších poslucháčov. Prednú stenu kompletne pokrýva ochranná mriežka meniča s logom výrobcu. V pravej stene sa pod gumovou krytkou nachádza 3,5 mm jack konektor spolu s microUSB konektorm, ktorý

slúži na nabíjanie vstavanej batérie s kapacitou 650 mAh. Pasívnu subwooferu sa ušlo miesto v zadnej stene. Všetky funkčné tlačidlá sa nachádzajú v hornej stene a máme k nim len jednu výhradu, ktorou je absencia ich podsvietenia. Po dlhšej chvíli používania sa vám sice poradie jednotlivých tlačidiel vryje do pamäti, ale aj počas nášho testovania v horších svetelných podmienkach sme párkrt nedopatrením použili nesprávne tlačidlo. Spomenút' musíme aj odolnosť voči vode a prachu podľa špecifikácie IP66 a veľ'mi nízku hmotnosť 158 gramov.

Konektivita

Reprodukto je možné k zariadeniam prípojiť cez klasický 3,5 mm jack konektor aj prostredníctvom Bluetooth. Proces párovania je rýchly a skúsení harcovníci ho zvládnú aj bez návodu. Creative Muvo 1C taktiež podporuje režim hands-free. Príjemne nás prekvapila možnosť



HODNOTENIE:



vytvorenia stereo sústavy pomocou d'alšieho reproduktora. Reproduktory prepojíte pomocou postupného stláčania určených tlačidiel v návode. Nejedná sa o zložitú operáciu, ale pri prvých piatich párovaniach sa bez návodu neobídete.

Zvuk

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

Výdrž

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

Záver

Reprodukto Creative Muvo 1C je vo svojej cenovej kategórii produktom, ktorého kúpou neurobíte chybu. Niekomu môžu prekázať výrazné basy, ale je jasné, že bezdrôtový reproduktor za 25 eur náročného audiofila neuspokojí. Veľkým faktorom je aj odolnosť voči vode a prachu podľa špecifikácie IP66 a nízka hmotnosť 158 gramov.

Adam Lukačovič

GRAVEL

VAŠE OFF-ROADOVÉ HŘIŠTĚ



OD ÚNORA 2018



www.gravelvideogame.com

#StealTheShow



www.pegi.info



Gravel © 2018. Published and Developed by Milestone S.r.l. All rights reserved. All manufacturers, accessory suppliers, names, tracks, sponsors, brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners under license of Milestone Srl.

Genesis Krypton 400

Prispôsobiteľ'ná myš za dobrú cenu

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Genesis
Dostupná cena: 20€

PLUSY A MÍNUSY:

- + prispôsobiteľnosť podsvietenia a makier
- + nastavenie profilov je previazané s farbou podsvietenia
- + funkčný a pekný dizajn
- + stabilný výkon
- + priažnivá cena
- DPI rozsah 400 – 5200



Podľa stránky výrobcu je myš Krypton 400 l'ahkou, odolnou a precíznou myšou s rozšírenou nastaviteľnosťou, ktorú ocenia mnohí hráči. Späťa táto myš bežne nároky hráčov a je okrem týchto vlastností aj pohodlná a výkonná?

SPECIFIKÁCIE:

Spínače: Pixart

DPI: od 400 do 5200

Maximálna

rýchlosť: 80 ips

Frekvencia snímkovania:

nastaviteľ'ná,

125/500/1000 Hz

Dĺžka kábla: 200 cm

Rozmery: 123 x 67 x 38

Váha: 85 g

HODNOTENIE:



odtieňov, alebo si môžete vytvoriť vlastný. Okrem farieb si môžete nastaviť aj mód svietenia, nepretržité svietenie s nastaviteľ'ným jasom, takzvané dýchanie a žmurkanie, alebo striedavé svietenie viacerých farieb. V skratke, s nastavením sa dá pekne pohrať a prispôsobiť si myš tomu, čo robíte alebo hráte.

Pohodlnosť

Krypton 400 je s váhou len 85 g veľmi l'ahká myš, ktorou sa

l'ahko pohybuje po podložke, čo predstavuje jej výhodu pre hráčov najmä strielačiek a hier, v ktorých sa potrebujete rýchlo rozhodovať a rýchlo pohybovať. Je vhodná pre l'avákov aj pravákov, tlačidlá na nej nijak nezavadzajú a sú dobre rozvrhnuté, a navyše sa dobre drží v ruke a nešmyka sa. Jediná výhrada, ktorú k jej pohodlnosti máme, je práve nízky profil, ktorý nevyhovuje úplne každému, takže odporúčame pred jej kúpou pouvažovať nad tým, aký profil preferujete.





KEDYKOLVEK, KDEKOLVEK,
S KÝMKOLVEK



Softvér a výkon

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

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

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

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

Hodnotenie

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

Ak hľadáte l'ahkú myš s nízkym profilom, na ktorej si môžete rýchlo a l'ahko prepínat' rôzne herné profily, ktoré sú navyše dobre prepojené s jej podsvietením a farebnosťou, nemusíte hľadať ďalej. Myslíme si, že Genesis používanie tejto myši celkom dobre premyslel, a v porovnaní s inými výrobami nastavil aj vel'mi príjemnú cenu, takže si hráčsku myš užijete aj s obmedzeným rozpočtom.

Zuzana Panáková

NINTENDO SWITCH™

Kirby Star Allies

Objav viac ako 40 Kamarádskych Schopností!

Spoj sa s kamarátmi aby ste zosilnili svoje schopnosti!

© 2018 Nintendo / HAL Laboratory

7 www.pegi.info

Fantastická dobrodružná adventura.

Skúšaj a objavuj si Kamarátskymi Schopnosťami!

Až štyria hráči na zariadení s vlastnými Joy-Con™!

*Hra pre viacerých hráčov využíva jeden kompatibilný ovládač na hráča. Dodatočné ovládače (predávané zvlášť) môžu byť vyžadované.

BALENIE OBSAHUJE
• Konsola Nintendo Switch™ + Joy-Con™ (L) + Joy-Con™ (R)
• Nintendo Switch dokovacia stanica + Joy-Con grip + Joy-Con strap (x2) + Nintendo Switch AC adaptér + HDMI kábel

PRÁVE V PREDAJI!

VYCHÁDZA 16. MARCA

www.nintendo.sk

UMIDIGI S2 Pro 4G

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

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Umidigi
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + FaceID
- + optimizovaný UMI OS
- + nízka cena
- + fotoaparát s HDR
- + výdrž batérie
- + výkonný procesor
- absencia 3.5mm jack

ŠPECIFIKÁCIE:

Platorma: Android 7.0 s rozhraním UMI OS 2.0

CPU: 8-jadrový procesor

Helio P25 2,6GHz

GPU: Mali-T880

MP2 900MHz

Ram/Úložisko:

6GB RAM/126GB

interná pamäť

Pamäťový slot:

MicroSD do 256GB

namiesto SIM slotu

Dátová prepojiteľnosť:

WLAN 802.11 b/g/n,

hotspot, USB 2.0,

Bluetooth V4.1, A-GPS,

Glonass / BDS FM rádio

Štandardy sieťi: GSM /

HSPA/LTE + DUAL SIM

Displej: 6-palcový,

FHD+ 2160×1080,

IPS kapacitný multi

dotykový panel, Corning

Gorilla Glass 4

Baterie: 5100mAh

Li-Poly

Kamera

Predná: 5 megapixel,

1080p

Zadná: duálna SONY

IMX258, 13MP

+5MP F2.0 PDAF

HODNOTENIE:



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

Dizajn a konštrukcia

Telo a rovnako aj zadná časť telefónu sú celokovové a veľmi pevné. Určite tak uchránia všetky komponenty. Na zadnej časti sa nachádza dvojica fotoaparátov. Pod fotoaparátmi je umiestnený blesk spolu so snímačom odtlačkov prstov. Musím povedať, že snímač je naozaj dobre umiestnený a počas každodenného používania som nikdy nemal problém odomknúť zariadenie. Na samom spodu zariadenia sa nachádza malé logo UMIDIGI. Displej s minimalistickými rámikmi spolu s čierou farbou vytvárajú decentný a moderný dizajn, za ktorý sa určite nebude hanbiť ani prvotriedny manažér. Na prednej strane sa nachádza

aj fot'ák, senzor svietivosti, notifikačná LED dióda a hlasový reproduktor. Na spodnej strane sa nachádza USB-C port na nabíjanie, reproduktor a mikrofón. Na lavej strane je rámkí pre vsunutie dvoch SIM kariet a SD karty. Na pravej strane je umiestnená trojica tlačidiel – ovládanie hlasitosti a tlačidlo na zapnutie telefónu.

Displej

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

Kamera

Na zadnej strane nás prekvapia až dva fotoaparáty od spoločnosti Sony. Spolu fungujú v konfigurácii

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



KEDYKOĽVEK, KDEKOĽVEK,
S KÝMKOĽVEK Nintendo

Hardvér a výkon

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

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

Softvér

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

Test

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

Záverečné hodnotenie

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

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

Robert Kádaši



© 2014-2018 Nintendo Co., Ltd.
© SEGA
Published by Nintendo

18
www.pegi.info

SEGA Developed by PlatinumGames Inc.

NIKTO – ANI ANJEL, ANI DÉMON NEMÔŽU UNIKNÚŤ TRESTU



STANDARDNÁ EDÍCIA
+ KÓD KU STIHNUTIU

Zrodená zo zakázaného spojenia medzi Svetlonošmi a Čarodejnicami Ambra, tajomná čarodejnica Bayonetta cestuje z ďalekej minulosť do dnešného sveta. S jej elegatným bojovým štýlom a jedinečnými magickými schopnosťami si Bayonetta dokáže podmaníť a zároveň vystriashiť jej protivníkov v ich posledných sekundách.



ŠPECIÁLNA EDÍCIA

CONQUEST ENTERTAINMENT

www.nintendo.sk

Lamax 10000mAh powerbank

Nabíjacia banka na cesty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: LAMAX
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Konštrukcia
- + QuickCharge 3.0
- + malé rozmery
- + celkové spracovanie
- nič



SPECIFIKÁCIE:

Typ batérie: 10000

mAh Li-Polymer

Rozmery: 135x70x13mm

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

jeden QuickCharge 3.0)

Hmotnosť: 233 g

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

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

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

HODNOTENIE:



Konštrukcia powerbanky je naozaj pevná. Jediným mínusom je brúsený



sú micro USB a USB typ-C, výstupné konektory sú 2 USB typu A, pričom jeden je vo verzii 3.0 a podporuje technológiu spoločnosti Qualcomm – Quickcharge 3.

Ak váš telefón, konkrétnie jeho chipset i nabíjací zdroj, disponuje podporou pre túto technológiu, telefón sa môže nabit' až 4-krát rýchlejšie v porovnaní s normálnym nabitím bez tejto technológie.

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

Záverečné hodnotenie

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

Lukáš Bátor



Creative Pebble

Vel'a muziky za málo peňazí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 25€

PLUSY A MÍNUŠY:

- + podanie zvuku
- + cena
- + jednoduché používanie
- nič



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

SPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 114 x

113 x 116 mm

Váha: 745 g

Napájanie: USB

Zvukový vstup:

3,5 mm jack

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

Dizajn

Spoločnosti Creative sa vd'aka dizajnu podarilo vytvoriť pekný husársky kúsok. Nielenže je vo svojej cenovej kategórii značne výnimočný, ale zároveň sa mu darí rozdel'ovať názory l'udí. Len váš subjektívny estetický vokus rozhodne, či ho budete milovať alebo nenávidieť. Pochvalu si zaslúži kvalita spracovania plastového tela, ktoré sa vôbec

neprehýba a vydrží aj menej obozretné prenášanie v batohu.

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

Konektivita

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

Zvuk

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

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

Verdikt

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

Adam Lukačovič

HODNOTENIE:



WD Black m.2 NVMe 512 GB SSD

Rýchly, a predsa stále dostupný

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: WD
Dostupná cena: 185€

PLUSY A MÍNUSY:

- + vyššie ako inzerované rýchlosť zapisovania
- + dobrý pomer ceny a výkonu
- + 5-ročná záruka
- priemerné prenosové rýchlosť
- použitie 2D TLC



SPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: M.2 (NVMe)

Rýchlosť náhodného

čítania: 170 000 IOPS

Rýchlosť náhodného

zápisu: 134 000 IOPS

Rýchlosť čítania:

max. 2050 MB/s

Rýchlosť zápisu:

max. 800 MB/s

Spotreba: 0,14 W

Ovládač: Marvell

885S1093

Typ pamäte: TLC

(Multi-Level Cell)

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

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

Obal, prvé dojmy a spracovanie

WD stále vsádzá na moderný vzhlad a ten je badat' už na samotnom obale. Malá krabička je ladená do kombinácie bielej a čiernej farby, vnútri sa v bezpečnom plastovom obale nachádza malý komponent schopný poňať až 512 GB dát. WD Black sa predáva aj v 256 GB verzii, no prihliadnuc na jeho

parametre a cenu sa určite viac oplatí siahnut' po väčšom variante.

Komponenty disku a avizované parametre

Formát tohto disku je M.2 2280, čo znamená, že by mal byť vhodný pre väčšinu zariadení a takmer všetky matičné dosky. Dôležitejšie je ale rozhranie, ktoré tento disk podporuje, a tým je PCIe 3.0 x4 NVMe. To znamená potenciálne prenosové rýchlosťi v tisícach megabajtov, hoci, ako d'alej ukázalo testovanie, hlavne pri zapisovaní ide iba o potenciál rozhrania a pripojenia, nie výkon tohto špecifického disku. Tento je postavený na 2D NAND technológií SanDisk 15nm TLC a ovláda ho ovládač Marvell 88SS1093, vďaka čomu výrobca udáva maximálne prenosové rýchlosťi až do 2050 MB/s pri náhodnom čítaní a až do 800 MB/s pri zapisovaní. Mierne ale zarmútí, že TLC, teda Triple Level

Cell alebo aj uchovávanie troch bitov v jednej bunke, sa už v poslednej dobe presunulo od planárneho 2D rozloženia k 3D architektúre pamäti. To, že WD ponúka 2D TLC aj pri Black verzii svojho disku, súce znamená nižšiu cenu a pár ďalších výhod, ale treba myslieť na to, že TLC typ pamäti trpí aj množstvom neduhov, ako napríklad nižšia životnosť a nižšie výkony oproti MLC a SLC pamätiám.

Testovanie

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

Zhrnutie

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

Daniel Paulini



HODNOTENIE:





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 vyvýjaný s dôrazom na pohodlie a odolnosť, s ručne šitou kožou a komponentmi z nerezovej ocele.

*Pre PlayStation®4 je k dispozícii voliteľný doplnok 6-rýchlosťná manuálna rýchlosťná 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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2017, 119 min

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

PLUSY A MÍNUSY:

- + Margot Robbie
- + humor
- + soundtrack
- v druhej polke sa výtratí postava jej mamy



HODNOTENIE:

**Ja, Tonya**

TEMNÁ STRÁNKA OLYMPIJSKEJ RIVALITY NA L'ADE

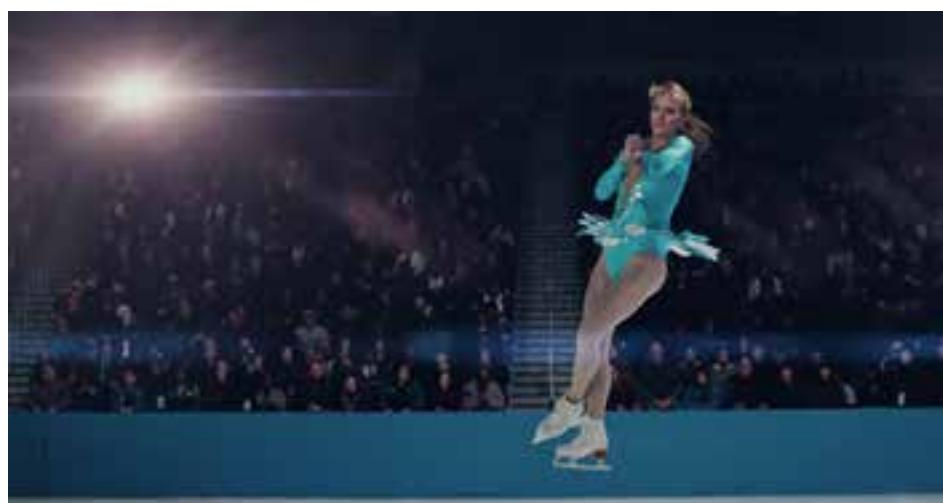
Nikdy by som si nepomyslel, že by ma mohol baviť životopisný film, a dupl'om nie o krasokorčul'ovaní. Ja, Tonya je ale z úplne iného cesta ako napríklad posledný film o Winstonovi Churchillovi Temná hodina (2016). Vernost' realite ozvláštňuje až coenovským čiernym humorom a funguje aj ako klasická komédia,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

Po dlhých rokoch, ked' už i zapadol prachom, sa rozhodli filmári neobyčajný život jednej neobvyčajnej ženy v Hollywoode oprášiť a sfilmovať. Naštastie nie v štýle klasického životopisu, ale v zbesilej čiernej komédií nabrúsenej ostrejšie ako korčul'a Jaromíra Jágra v dobách

jeho najväčzej slávy. Úplne ideálne je prirovnanie k nedávnemu filmu od Stevena Soderbergha Logan Lucky. Tonya sa narodila na americkom zapadákove a z

klasického vidieckeho dievčaťa to dotiahla až na dve olympiády a natrela to všetkým dovtedajším zvyklostiam a konvenciam.

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





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



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

Je jasné, že tvorcovia lavírujú na hrane fikcie a občas si ohýbajú fakty a udalosti podľa seba, ale zásadné scény sú až napodiv takmer na chlp presné. Či už ide o pláč Tonye s rozviazanou korčľou alebo o výborne namaskovaných hercov, kde z okúzľujúcej blondínky spravili „dedinčanku“ Tonyu. V prvej polke občas dokonca pôsobí ako konfrontácia mama versus dcéra a exceluje tu herečka Allison Janney v úlohe jej cynickej mamy (LaVony Golden): „Vy dvaja ste sa už spolu vyspalí?“ V druhej polke sa však žial' z plátna takmer vytráti, dej sa viac sústredí na gro celej kauzy, kvôli ktorej šla Tonyi po krku i FBI a bude fajn, ak nebudeš

dopredu vedieť, o čo sa jedná. Celý film je pretkaný zaujímavými postavičkami, ktoré akoby vyliezli z nejakej šialenej reality šou alebo filmu bratov Coenovcov.

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

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

„Ja, Tonya je čierrou komédiou vychádzajucou z reálnych skutočností a postáv, ktoré sú viac bezprostredne a sarkasticejšie ako celý herecký ansámbel Logan Lucky. Verne spracovaná kauza o vzostupe a páde jednej z najkontroverznejších športovký pretkaná výborným humorom, odsýpajúcim tempom a dialógmi. Niektoré fakty súce ustupujú zábave, ale i vďaka úžasnemu hereckému výkonu Margot Robbie budete Tonyi celý film fandit', aby to zlato vyhrala.“

Ján Hamlík

ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2018, 134 min

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Zábava
- + Odlišnosť v rámci zajetého stylu
- + Náboj
- + Ženské hrdinky
- Ne vše funguje jak by mělo
- Absence větší experimentace
- Občas digitální triky

HODNOTENIE:



Čierny panter

ČERNÝ KŮŇ KOMIKSOVÝCH FILMŮ

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

Black Panther totiž není jen ukázkou toho, že i s drtinově černošským obsazením a etnickou otázkou jako jedním z hlavních motivů to jde. Je i poměrně překvapivým ukázkovým příkladem pro konkurenci (a zároveň tak trochu výsměchem), jak nakládat s odlišnými hrdinami (etnická rovina), jak přistupovat k ženským hrdinkám filmu



(kde s ledovým klidem strčí do kapsy i Wonder Woman), ale také že i v rámci všeobecně slabých záporáků u Marvelu jde na jednorázových padouších zapracovat a

převtělit je do zajímavých osobností. Předně, kdekdo by mohl říci o Pantherovi, že se jedná o bezbřehou propagandu a černošskou agitku, faktum ovšem je, že díky tomu tahle podívaná šlape na výbornou. Neříkám, že mi všechno sednulo nebo že bych nenašel nějakou tu výtku vůči tomu nebo onomu, v celku tahle podívaná (převážně z Afriky) ale šlape skvěle a i když probírá poněkud





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

S tím souvisí i druhý zmíněný bod - ženské hrdinky. Namísto protěžovaných karikatur se tady celá ústřední trojice výrazných ženských postav pouští do svých rolí s takovou vervou, že s ledovým klidem zastíní jak hlavního hrdinu, tak kteréhokoliv jiného mužského představitele.

Ženské charaktery mají hloubku, jsou slušně napsané a díky silným hereckým výkonům je právě něžnější část osazenstva filmu to, co vám v hlavě uvízne nejvíce. Především pak Danai Gurira, která po své roli jako Michonne v The Walking Dead v tomto snímku předvádí tak silnou ženskou hrdinku, že strčí do kapsy i Wonder Woman. Především proto, že i takto přepálenou postavu umí film jednoznačně prodat a její Okoye je taková badass generálka, že zastíní v některých akčních scénách i samotného titulního hrdiny. Lupita Nyong'o, Angela Bassett a Letitia Wright ji zdatně sekundují. Dámy z filmu na vás zkrátka udělají setsakramentský dojem i bez toho, aby to působilo jako feministická propaganda. Tyhle hrdinky jsou silné samy o sobě, aniž by kolem nich musela být šířena nějaká umělá aféra (jako třeba v případě konkurence nebo v případě extrému jako remake Krotitelů duchů).

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

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



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

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

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

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

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

Lukáš Plaček

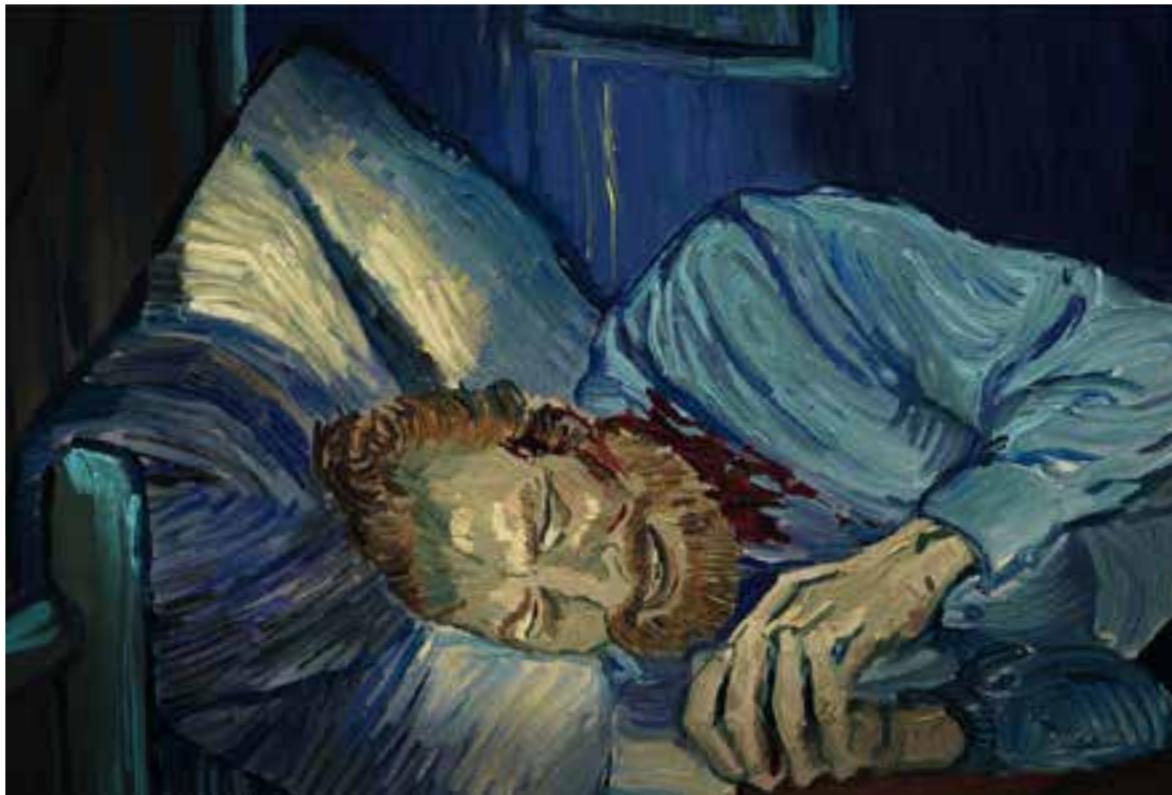
ZÁKLADNÉ INFO:

Velká Británia / Polsko, 2017, 88 min

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

PLUSY A MÍNUŠKY:

- + Vizuální styl
- + Originalita
- + Hudba
- Příběh
- Fragmentárnost

HODNOTENIE:

S láskou Vincent

PORTRÉT UMĚLCE

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

Práce 125 malířů, kteří se na filmu podíleli, je ve výsledku obdivuhodná. Nejen že zvládají celkem věrohodně replikovat styl tohoto historicky důležitého malíře, skrze jejich snahu ožívají také nejznámější malby van Gogha i postavy a historické figury, které se v jeho obrazech objevovaly. Výsledná vizuální

stránka je tak něčím, co si s kterýmkoliv jiným filmem rozhodně nespletete. Jedinečný filmový zážitek, který je o to více umocněn, pokud máte kladný vztah právě k tvorbě zainteresovaného malíře.

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

Škoda jen, že právě tuhle jedinečnou a audiovizuálně nesmírně působivou formální stránku zrazuje samotný příběh tohoto filmu. Ten nejen že nezvládá zaujmout nad rámec relativně běžného dramatu s kriminálními podtóny, nezvládá také ze záhadného skonu malíře udělat napínavější podívanou. Největším problémem je poté jistá epizodičnost

jednotlivých částí filmu, daná snahou tvůrců citovat jednotlivé malby. Film se tak fragmentuje do jednotlivých dílků, jejichž vzájemné pojivo ve formě celkového příběhu smrti van Gogha úplně nedokáže držet jednotlivé výjevy pohromadě.

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

Lukáš Plaček



ZAŽITE V IMAX®

DOBRODRUŽSTVO PRÍLIŠ VEĽKÉ PRE SKUTOČNÝ SVET

FILM STEVENA SPIELBERGA

READY PLAYER ONE

HRA SA ZAČÍNA

V CINEMAX OD 29. 3.

AVV 3D A IMAX 3D

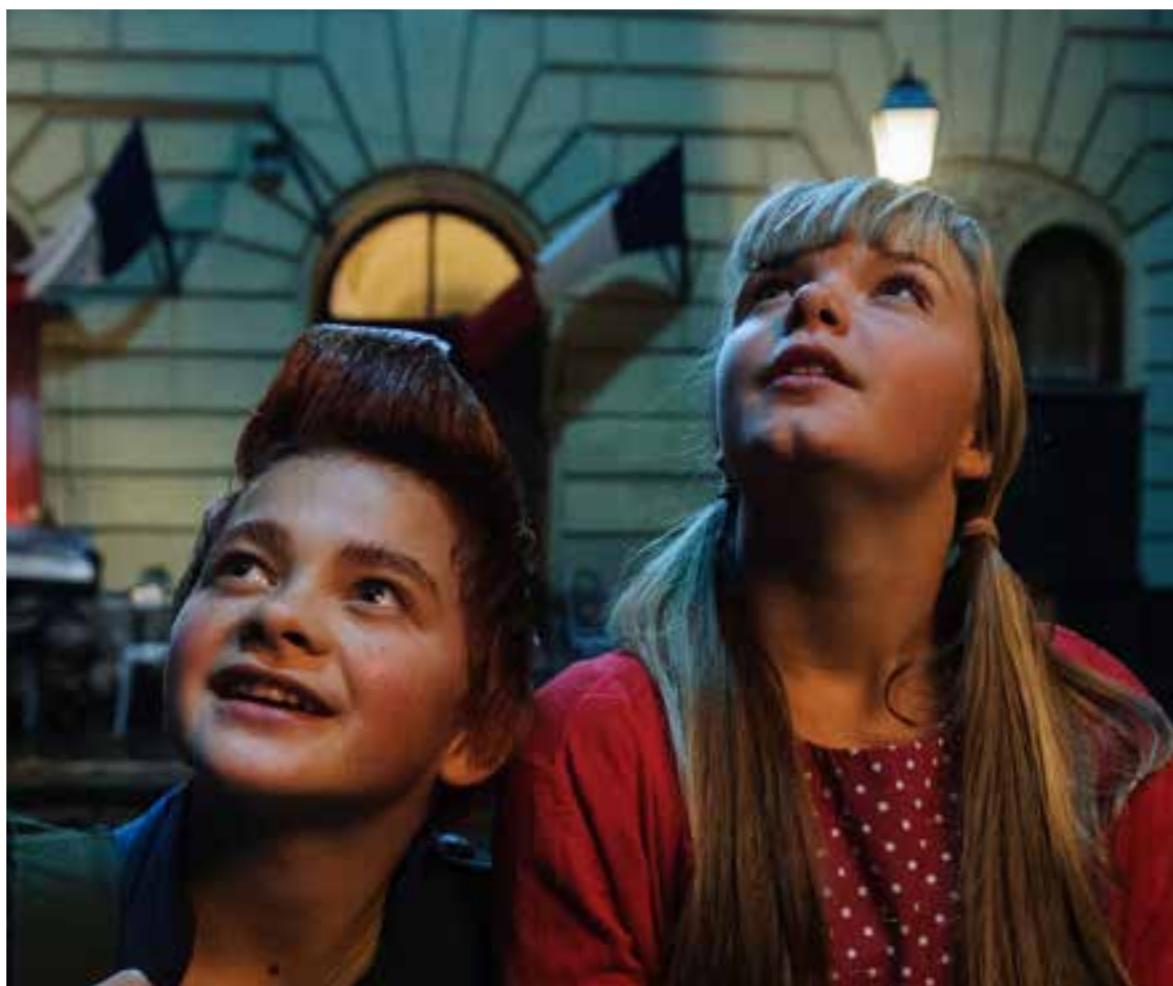
ZÁKLADNÉ INFO:

Norsko / Nemecko, 2015, 95 min.

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + vydarená záporná postava
- + vizuálna stránka
- + interakcia s historickými postavami
- klišé
- menej vydarený humor
- nejasná ciel'ová skupina



HODNOTENIE:



Časovaňa doktora Proktora

PAS, PENIAZE A PRDIACI PRÁŠOK

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

Zatial' čo v prvom príbehu Prdiprášok doktora Proktora sa diváci mohli zoznámiť s hlavnými postavami – doktorom (Gard B. Eidsvold, ktorý nahradil Kristoffera

Jonera), Lisou (Emily Glaister) a Bullem (Eilif Hellum Noraker) – pokračovanie už nestráca čas dlhým úvodom a zápletka odštartuje už v prvých minútach. Doktor Proktor sa vd'aka svojmu vynálezu,





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

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

Problémom pre mladších divákov môže byť aj prepojenie filmu s históriaou, keďže je potrebný aspoň základný prehľad najmä vo francúzskych dejinách. Bez toho viaceru scén nebude dávať zmysel – napríklad je dobré spoznať podľa počutia francúzsku

hymnu, inak jej hranie na záchrana pred popravou gilotínom nebude veľmi jasné. Film t'aží aj z interakcie so skutočnými historickými postavami – napríklad vysvetlenie skutočného dôvodu, prečo Napoleonovi nevyšla bitka pri Waterloo, patrí medzi najvydarenejšie a najnápaditejšie scény z filmu. Dokonca skúsenejšiemu divákovi prináša aj zamyslenie sa nad tým, ako vlastne časovaňa funguje, čo sa princípu cestovania v čase týka. Čas je totiž vo filme veľmi výrazný motív a divákom by nemal ujst' ani úvodný monológ Rašple o tom, ako čas plynie.

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

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

Zdá sa, že z bibliografie Jo Nesba filmárom lepšie sedí adaptovanie jeho detských

kníh. Aj napriek tomu, že Časovaňa doktora Proktora asi nie je úplne prvou vol'bou dospelého diváka, ak ho navštívia ako doprovod niekoho mladšieho, je možné, že sa zabavia rovnako dobre. Film sa sice nevyhýba skúzaniu do prízemnejšieho humoru a klišé, ponúka však aj množstvo prekvapivo veľmi dobrých nápadov a jeho pomerne krátka stopaž prejde rýchlo. Nesbô o doktorovi Proktorovi napísal ešte d'alšie dve knihy a tejto potenciálnej filmovej sérii sa v kinách vyhýbat nemusíte.

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

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2017, 104 min

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Fanouškovská služba
- + Herecké výkony
- + Scénář
- Záležitost pro vybrané
- Délka



HODNOTENIE:



The Disaster Artist

GENIÁLNÍ ŠPATNOST POD LUPOU

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

Samotný snímek The Room se jen těžko popisuje slovy. To je jeden z těch zážitků, který je třeba zažít. Snímek, jenž nezachránil žádná z jeho složek, byl po právu pro svoji absolutní špatnost zavrhnut většinovým publikem. Zároveň je

ale naprostě pochopitelné, proč má právě tohle dílo okolo sebe auru filmu, u kterého se zástupy lidí po celém světě baví. Ona

špatnost je totiž až absurdně vtipná v tom, že i kdyby to nějaký filmař chtěl natočit takhle špatně, asi by se mu to nepovedlo. Mezi fanoušky tohoto špatného filmu se ale mimo jiné počítají i některé slavné tváře z Hollywoodu, mimo jiné také Seth Rogen a James Franco, kteří se rozhodli natočit film na motivy knižní výpovědi





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

Uvnitř autorské mysli

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

To s sebou přináší samozřejmě také určité limitace toho, koho může tenhle film ve výsledku oslovit. Spíše než klasickým dramatem ze zákulisí vzniku filmu je The Disaster Artist komediální fanouškovskou

službou pro lidi, kteří původní film znají nebo se ideálně právě mezi fanoušky téhle filmové záležitosti počítají. Precizní herecké výkony, především pak James Franco v roli hlavního aktéra celého příběhu tomuto dojmu jen napomáhají. Místy by se až dalo argumentovat, že hlavní důvod, proč se tahle parta do zfilmování knižní předlohy pustila, byla touha zahrát si vlastní verzi dnes již legendárních scén.

Oh, Hai Mark!

A to je ve svém jádru přesně to, co dostanete. Zákulisní drama, které propojují znovu vytvořené verze legendárních scén z původního filmu, k nimž právě tahle filmová pocta dodává ten kýžený kontext. Formálně se jedná o slabší



nadprůměr, který příliš nevybočuje ze žánrových konvencí, potěší ale například závěrečné přímé srovnání originálu a znova vytvořené scény pro tenhle film.

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

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

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



Lukáš Plaček

ZÁKLADNÉ INFO:

USA / Veľká Británia / Francúzsko, 2018, 104 min

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + Liam Neeson
- + Vera Farminga je sexy
- + rézia

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

HODNOTENIE:

Muž vo vlaku

NONSTOP VO VLAKU!

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

Tak takýto deň zažil bývalý policajt Michael McCauley (Liam Neeson). Na dôvažok na krku hypotéka, decko, čo musí íst' na súkromnú školu a úspory v banke redšie ako vlasový porast Vina Diesela. Majkl sa vracia domov pravidelnou newyorskou



vlakovou linkou ako už dlhé roky. Takmer každého cestujúceho pozná už z videnia. Čo nečakal, je, že si k nemu prisadne prít'ažlivá tajomná žena (Vera Farminga

– áno, hrajú tu obaja Warrenovci zo V zajatí démonov) a ponúkne mu záhadnú ponuku. Na záchode je ukrytá štvrtina zo stotisíc dolárov, ktoré môžu byť jeho, ak nájde a označí GPS vysielačom človeka s prezývkou Prynne. Michael neuvážene peniaze nájde a rozbieha nell'útostnú hru s teroristami a s časom, ktorý odsýpa každou d'alšou zastávkou. Ked' v roku 2008 Liam





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

Liam Neeson je sice i v 65 stále vo forme, cool a borec, ale v rámci zachovania ako takej realistikosti už dostáva viac do držky a vyhráva hlavne vd'aka svojej policajnej minulosti. Nohy mu však podráža hlavne slabší scenár. Teroristi sú až veľ'mi



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

Našt'astie pred predvídateľ'nou nudou zachraňuje precízna akčná rézia Jaume Collet-Serru, ktorý ma dynamiku v malíčku a i s evidentne nižším rozpočtom vie vykúliť uspokojivú jazdu. Či už ide o pohl'ad, ked' Michael leží na kol'ajniciach pod uháňajúcim vlakom, preskakovanie z vozňa do vozňa, alebo hand to hand boje, všetko má Serrov rukopis a preto pobaví. Veľ'kolepá akčná scéna je len jedna, snáď nebude spoiler, že ide o - i tak to každý očakával už od začiatku - výkol'ajenie vlaku. CGI triková scéna je podarená a film v tejto akčnej tretine baví. Posledná tretina sa prepupne do rukojemníckej drámy, kedy režisér vyloží tromfy na stôl a vybafne na diváka udržiavaného v napäti z nevedomosti svoju sofistikovanú pointu. Namiesto esového pokračovania je to i v porovnaní s filmom Nonstop tentokrát s prižmúrením oka maximálne slabá postupka.

Muž vo vlaku má tú smolu, že ide už o XY-krátk film podľa rovnakej schémy s Liam Neesonom v krátkom časovom slede pár rokov. 96 hodín je v tomto etalónom akčnej drsnnej školy, Nonstop bol tiež fajn, lenže téma nečakane drsného otca rodiny versus



mafia/teroristi/Balkánci/pandrlák z Alzy je už prevarená, vydojená a cítiť celkovú únavu materiálu. Herci sú výborní vrátane malých štekov (Vera Farminga, Patrick Wilson či Sam Neill). Rézisér s kameramanom robia, čo môžu, hudba fajnovo podtrhuje napätie a časový limit, ktorý má Liam na nájdenie Prynna - a nestáči to. Všetko sme už videli predtým, film t'ažko dačím prekvapí a zlyháva i pointa, ktorá sice počas filmu funguje, ale v závere je už cez čiaru. Liam Neeson sa pravdepodobne týmto filmom rozlúčil s akčnou kariérou (fňuk). Kondičku sice má, vo vlaku nabehal viac ako revízor v budapeštianskom metre, ale asi sa už chce venovať serióznejším úlohám. Chyba nebola v ňom, ale nabudúce by to chcelo od režiséra nielen zmeniť dopravný prostriedok, ale i trošku prehádzat' základnú premisi filmu a premysliť pointu.

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

Ján Hamlík

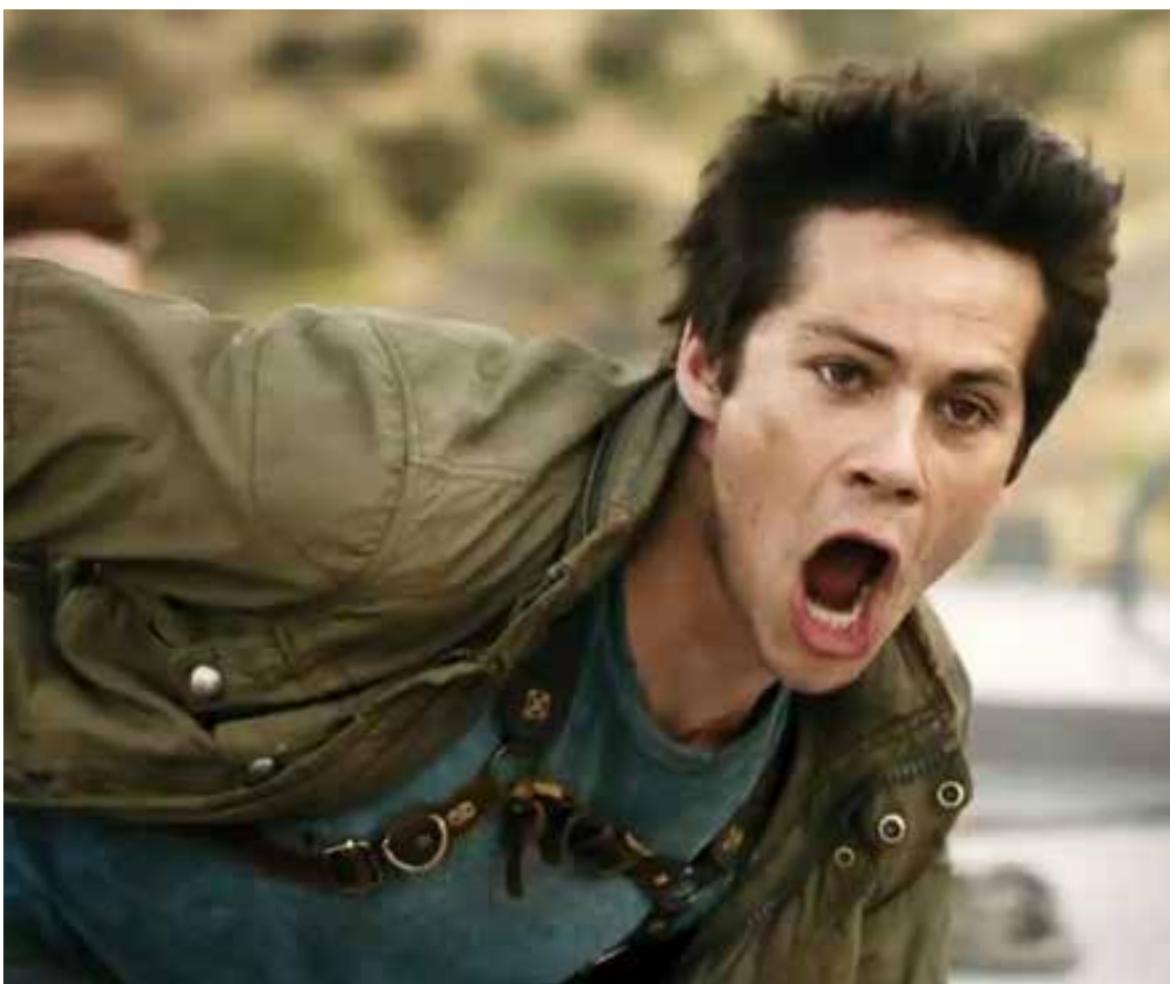
ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2018, 140 min

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + uspokojivé finále
- + všetko sa dôstojne uzavrie
- + skvelo natočená akcia
- málo zombie akcie
- občas príliš klišovité



HODNOTENIE:



Labyrint: Smrtel'ná liečba

ÚNIK Z BLUDISKA BOL LEN PRVÝ KRÔČIK K VEĽKÉMU DOBRODRUŽSTVU

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

Prvý Labyrint: Útek (2014) ma bavil veľmi, asi i preto, že som o ňom nič nevedel vopred a nič od neho neočakával. Pred trojkou som si ho dal s chut'ou znova a späť musím docenit', ako drsne a nekompromisne

sfilmoval režisér Wes Ball román pre mládež. Základná premisa z knížky Boha múch mixnutá tvrdým katastrofickým zombie sci-fi kom, čo môže byť lepšie? Partia mladých dorastencov prežívala tri roky uprostred malej džungle v srdci

obrovského tajomného a nebezpečného labyrintu. Po príchode Thomasa (Dylan O'Brien) sa im podarí ujsť, poraziť stádo nadržaných Odúl (obludný pavúk z Pána Prsteňov) a zistia, že ľudstvo takmer vymrelo po tom, čo Slnko spálilo Zem.





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

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

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

Wes Ball opäť spojil sily s mad'arským kameramanom G. Padosom (Revízori, nové Jumanji) a i vd'aka nemu pôsobí film príjemným špinavým dojmom alá Mad Max, ako sa na správny boj o prežitie patrí. Práve prehl'adná kamera v akčných scénach a vynikajúco načasovaný strih stojí za tým, že film vyzerá drahšie ako v skutočnosti je (60 miliónov dolárov). Rozhodne sa oplatí tentoraz poplieskať po vrecku a

vytiahnuť z peňaženky pári eur navyše za 3D verziu či Imax. Efekty nepôsobia lacno, prvoplánovo a priestorový dojem príjemne vtiahne priamo do bojov či prestreliek.

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

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

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

Ján Hamlík

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

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

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

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

ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2018, 102 min

Režie: Julius Onah

Scénár: Oren Uziel, Doug Jung

Kamera: Daniel Mindel

hudba: Bear McCreary

Hrají: Gugu Mbatha-Raw, Daniel Brühl,

Elizabeth Debicki, Ziyi Zhang, Chris

O'Dowd, Aksel Hennie, John Ortiz, David

Oyelowo, Donal Logue, Suzanne Cryer

Producenti: J.J. Abrams, Lindsey Weber

Stručná: Alan Baumgarten, Matt Evans

Scénografie: Doug J. Meerdink



PLUSY A MÍNUŠKY:

+ Známé tváře

- Atmosféra
- Scénář
- Nucenost

HODNOTENIE:

**The Cloverfield Paradox**

SPÁSA NEBO ZKÁZA?

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

A hned z patra je třeba si říci, že nestojí. Tak dlouho se o The Cloverfield Paradox spekulovalo, o čem vlastně film, který vznikal

pod názvem God Particle, bude a jak se napojí na původní film z roku 2008 nebo jeho volné pokračování z roku 2016. Jenže stejně jako zmíněné pokračování, i zde se hráje úplně na jinou notu a vzájemná souvislost

je jen nuceným zlem, které filmu váže nohy. Tentokrát ovšem tenhle film nemá nad rámec téhle na sílu vynucené návaznosti na předešlé filmy značky moc co nabídnout.

Byť totiž ve svém obsazení operuje hned s několika známými tvářemi, nezvládá tahle sci-fi novinka příliš odůvodnit svoji existenci, natož se vyrovnat kvalitám předešlých filmů. To, co se na vás chystá,





je totiž po všech ohledech průměrný (ne-li podprůměrný) výběr největších hitů populárních sci-fi filmů, který ovšem nedrží příliš pohromadě. Ve filmu absentuje jakákoliv srozumitelnější, uvěřitelnější nebo zajímavější dějová linka (nad rámec odrhovačky pár let starého populárního objevu) nebo alespoň slušná atmosféra (což o to více zabolí s přihlédnutím k faktu, že vědecko-fantastické filmy odehrávající se na vesmírných stanicích a lodích mají zpravidla poměrně jednoduché tvoření klaustrofobní a děsivé atmosféry). Film Julia Onaha ovšem nezvládá navodit ani to.

Nejhorší ovšem je, že film díky tomu vypadá zaostale a hůře než ostatní nizkonákladová sci-fi posledních let. Senzace a sázka na Higgsův boson těžce nevyšla, násilné napojení na univerzum Cloverfield, které v závěru působí spíše jako vztyčený prostředníček než jako

vážně myšlená linka jakbysmet. A co vám zbyde? Daniel Brühl, Elizabeth Debicki, Chris O'Dowd a Aksel Hennie v průměrném a přinejlepším úsměvném pokusu, který by si o sobě rád myslel, že je něčím víc, než na co ve skutečnosti má.

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

Vesmírné sci-fi The Cloverfield Paradox najdete nyní v nabídce platformy Netflix. Původně plánovaná česká a slovenská



kinopremiéra na květen letošního roku byla odsunuta na neurčito.

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

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2017, 7 h 36 min

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + inteligentná rěžia s dôrazom na detail
- + brilantne napísaný scenár
- + dialógy, ktoré majú váhu
- + herecká stránka
- zbytočnosť niektorých scén
- lenivejšie tempo

HODNOTENIE:

**Godless**

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

Minisériu Godless je d'alším názorným príkladom, akými mň'ovými krokmi sa v súčasnosti ubera produkčná spoločnosť Netflix. Mne osobne sa v poslednej dobe často nestáva, že by ma niečo od Netflixa vyslovene sklamalo, skôr naopak, väčšinou všetko stojí za pozornosť. Tiež myslím, že je len dobre, že Steven Soderbergh nakoniec prehovoril Scotta Franka, aby z pôvodne zamýšľaného filmového formátu upustil a z Godless urobil radšej sedemdielnu minisériu.

Prvé minúty vyrazia dych

Prostredie, v ktorom sa príbeh odohráva, je pekne vykreslené hned' v prvej scéne. Tá sa rozhodne s nikým nemazná a divák je preto už od prvej minúty pripravený na všeobecnú drsnosť, ktorá ale zároveň dáva

tušiť aj silný príbeh. Pomalý, tichý prejazd vypáleným mestečkom Creede plným mŕtvol som si mal chut' pustiť hned' viackrát, tak silno na mňa zapôsobil. Verím, že rozhodne nie som jediný, ktorého už prvé minúty tejto minisérie priklincovali na stoličku. Smútok a mrazivá atmosféra tak dosiahli vysokú úroveň už po pár minútach, a čo je hlavné, atmosféra sa viac-menej udržala až do konca. Takéto expresne rýchle a emotívne úvodné nastolenie nemilosrdnosti, krutosti a bezprávia divokého Západu vel'mi často vo westernoch nevidím, hlavne v tých moderných nie.

Westernová klasika – motív pomsty

Ako to už vo westernoch obyčajne chodí, príbeh je vo svojej podstate vel'mi

jednoduchý, založený na pomste medzi jedným vyhnancom a hordou banditov. La Belle je pokojné mestečko plné žien, ktoré po nedávnej banskej tragédii prišli o svojich mužov. Časom však ženy v meste potrebujú oživiť ekonomiku a znova otvorit' baňu na striebro hned' za mestom.

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



Zaujímavá rézia vo mne vyzvala množstvo asociácií

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

Mix známych i menej známych tvári, ktorý poteší

Príjemne ma prekvapila aj herecká stránka minisérie. Ide vlastne o akúsi zmes známych a menej známych tvári, kde si i tie menej známe si dokážu l'ahko získat' pozornosť diváka. Čo je však hlavné, zaujímavo dotvárajú kolorit celého mestečka, pričom každá jedna postava má silnú tendenciu niečim upútat', najmä svoju charizmu, charakterom alebo rôznymi výstrelkami. Napríklad ma zo začiatku celkom šokovala nahá postava nemeckej maliarky promenádujúcej sa mestom na koni, no postupom času mi jej úloha a správanie začali dávať zmysel.

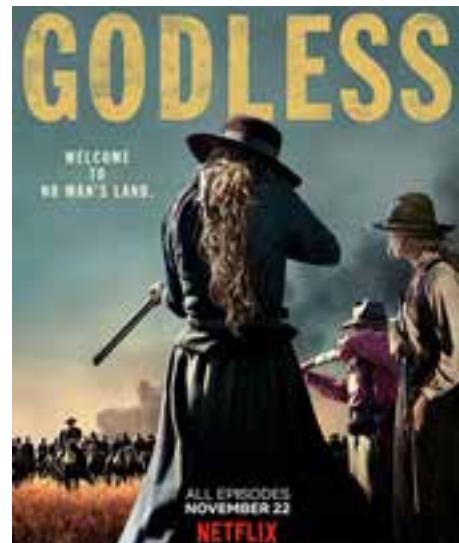
Na druhú stranu, niekomu môže vadiť' účinkovanie Jeffa Danielsa, keďže väčšina z nás ho má zafixovaného v úlohe komika a sstrandovnej postavičky, povedzme napríklad v takom Blbý a blbší (1994). Imidž, ktorý sa logicky do kontextu tak vážnej postavy, akou je Frank Griffin, nie celkom hodí. No poviem vám, bol som šokovaný, ako irelevantné to pre mňa bolo - na jeho komickú minulosť' som si za celý čas ani raz nespomeral. A nebolo to len vd'aka tej jeho brade. Jeff Daniels sa skrátka do Franka úplne vložil a každá jedna scéna s ním bola mimoriadne zaujímavá.

Scénár a dialógy – klenoty minisérie

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

Štrenenie streliva až na záver

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



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

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

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

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

Richard Zona

ZÁKLADNÉ INFO:

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

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + výprava
- + emotívne scény
- + herci
- čiernobiele
- videnie problému
- časté kolísanie
- pútavosti deja

HODNOTENIE:

Gunpowder

ATENTÁT, KTORÝ MOHOL ZMENIŤ SVET.

V Anglicku v roku 1605 sa počas vlády protestantského kráľa Jakuba I. malá skupina katolíckych šľachticov rozhodla vyhodiť do vzduchu parliament spolu s celou kráľovskou rodinou a nahradíť ich katolíckym kandidátom. Táto udalosť sa do dejín zapísala ako Sprisahanie pušného prachu.

Príjemné režijné prekvapenie

Priznám sa, zo začiatku som nemal k tomuto seriálu veľkú dôveru, kedže si projekt vzal pod patronát menej známy režisér J Blakeson. Navyše mi ešte stále každá jedna spomienka na jeho predchádzajúci snímok Piata vlna (2016) privodí bolenie brucha. No našťastie, ako sa ukázalo, moje obavy boli zbytočné a ja som si tento trojdielny miniseriál celkom vychutnal. Sympatické pre mňa tiež bolo, že sa na scenári a

produkciu podielal môj oblúbený herec Kit Harington, ktorý si tu navyše strihol aj hlavnú úlohu Roberta Catesbyho. Tak sa zdá, že začal intenzívne pracovať na tom, aby sa zbavil nechceného imageu Jona

Snowa z momentálne najslávnejšieho a najocenovanejšieho seriálu Hry o tróny. A myslím, že sa mu to aj celkom darí.

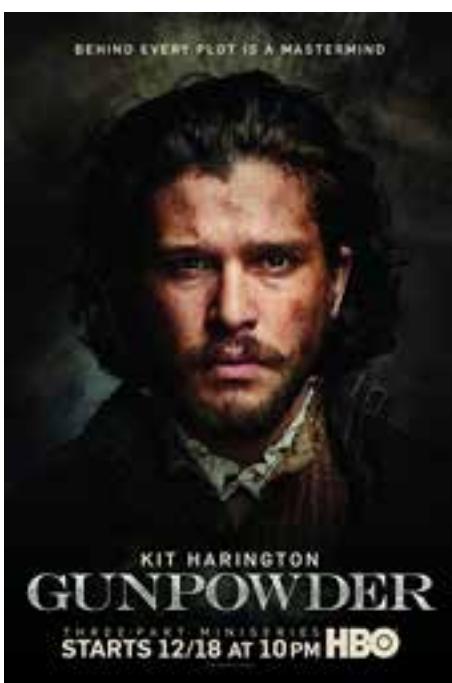
Priamočiary dej, výrazné vedľajšie postavy

Dejová linka je pomerne jednoduchá. Divák sa ponorí do príbehu okolo sprisahancov, ktorí sa po predchádzajúcich





perzekúciach katolíkov zo strany protestantom rozhodnú odstrániť kráľa. Väčšia časť seriálu sa preto venuje prípravám na atentát, jeho samotnému priebehu a malý kúsok poslednej časti i tomu, čo prišlo po ňom. Autorom tohto plánu bol štúdiotvorca Robert Catesby (Kit Harington), ktorý okolo seba zhromaždil malú skupinku verných, spomedzi ktorých vynikol predovšetkým istý odborník na výbušniny Guy Fawkes (Tom Cullen). Pre zaujímavosť, podľa tejto historickej postavy je pomenovaná a dodnes v celom Spojenom kráľovstve oslavovaná Noc Guya Fawkesa ako pripomienka na toto tajné sprisahanie voči kráľovi, ktorá sa koná každoročne 5.11. a jej vrcholom je veľký ohňostroj.



Herci vo vedľajších úlohách ako ozdoba

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

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

Čiernobiele videnie tejto udalosti nemusí sadnúť každému

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

Forma prevažuje obsahové nedostatky

Napriek tomu, že nie všetky dialógy medzi postavami sú rovnako pútavé, pričom niektoré dejové linky postáv až tak nezaujímú, mám zo seriálu pozitívny pocit. Vďaka niekol'kým emotívne vypätým scénam naň divák len tak l'ahko nezabudne.

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

Richard Zona



ZÁKLADNÉ INFO:

USA 2017, 8 h 19 min

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

PLUSY A MÍNUŠY:

- + vecná forma podania príbehu
- + soundtrack
- + vt'ahujúca atmosféra
- málo záživný úvod
- kolísanie pútavosti



HODNOTENIE:

**Mindhunter – 1. séria****ČO VŠETKO SA DEJE V MYSLIACICH SÉRIOVÝCH VRAHOV?**

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

Zaujímavost'ou je, že obe hlavné postavy agentov Holdena (Jonathan Groff) a Billu (Holt McCallany) boli napísané na základe skutočných agentov FBI Johna E. Douglasa a Roberta Resslera. Obaja agenti sú priekopníkmi vytvárania kriminálnych profilov páchateľov, pričom udalosti prvej série tohto seriálu vykreslujú ich

nel'ahké začiatky v priebehu 70. rokov minulého storočia. Pridanou hodnotou seriálu je i skutočnosť, že obsah rozhovorov oboch agentov s masovými

vrahmi je autentický, dokonca niekedy sú tieto rozhovory reprodukované od slova do slova, tak ako boli kedysi zaznamenané a verejne prezentované známou knihou Mind Hunter: Inside the FBI's Elite Serial Crime Unit. Napísaná bola autormi Johnom E. Douglasm a Markom Olshakerom a vychádza z nej i tento zatial' desaťdielny seriál.





Tri roviny dejovej linky

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

Žiadna obyčajná kriminálka

Je pravdou, že ma úvodný diel veľmi za srdce nechytil, no od prvého rozhovoru s vrahom sa karta rapídne obrátila a ja som si začal užívať všetky špecifíká tohto seriálu. V tomto smere treba vyzdvihnuť najmä hercov, ktorí hrali sériových vrahov,

casting sa rozhodne podaril. Každý jeden rozhovor stál za to – napínavý a s hlbokým emotívnym účinkom, po psychologickej stránke ide skrátka o jednu vel'kú lahôdku. Emočne ma dostali hlavne rozhovory s Edmundom Kemperom (Cameron Britton) - tomu chlapíkovi by som dal nejakú zvláštnu cenu za herectvo, ak by to bolo možné.

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

Mierne za očakávaniami, no za pozornosť seriál určite stojí

Aj keď ma na jednej strane Mindhunter nezasiahol tak, ako som čakal, tak na strane druhej ma v mnohom predsa len príjemne

prekvapil. Problém vidím hlavne v častých, menej záživných dejových vsuvkách, ktoré len zbytočne odvádzajú pozornosť diváka od hlavnej pointy a samotného bádania na poli psychológie z výsluchov sériových vrahov.

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

„Desaťdielny seriál, ktorý sa sice rozbieha pomalšie, no po čase si dokáže priprútať diváka svojimi špecifikami, najmä v podobe vtáhujúcej atmosféry, netradičného akademického rozprávačského štýlu a fantastických hereckých výkonov vrátane vedľajších postáv. Seriálu trocha podráža nohy kolísanie pútavosti dejovej linky v podobe častých, menej záživných vsuviek, ktoré odvádzajú pozornosť diváka od hlavných tem.“

Richard Zona

MINDHUNTER



NETFLIX

ZÁKLADNÉ INFO:Táňa Keleová-Vasilková
PriateľkyRok vydania: 2017
Žánor: beletrie, ženský román**PLUSY A MÍNUSY:**

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

**HODNOTENIE:****Priateľky****NEVYSPYTATEĽNOSŤ ŽIVOTA**

„Dúfam, že túto knihu budete čítať s láskou, pretože ja som ju s láskou písala. Oblubila som si všetky tri ženy a t'ažko sa mi s nimi lúčilo. Podľa mňa sú skvelé aj so svojimi chybami. Napokon, kto z nás ich nemá?“

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

Najnovšia kniha Priateľky je o životných príbehoch troch žien. Hana, Táňa a Marta sú sice priateľky, no majú pred sebou tajomstvá a to je jedna z vecí, ktorá ich trápi.

„Nikto nerozdáva návody na priateľstvo. Na

to, aby fungovalo tak, ako má. A potom, ako vlastne má? Nie je na ňom najdôležitejší ten pocit, ktorý prináša? Pocit, že sa máš komu vyzoprávať, zdôveriť... bez obáv, že t'a priateľka vysmeje... alebo to vyklebeti?“ (s. 165).

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

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

Marta nemá manžela ani deti, no túži po nich. Túži po nich celou svoju bytost'ou a svojim priateľkám závidí šťastný rodinný život.

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

Ale Marta si uvedomuje aj to, že samota má isté výhody. Je krajčírkou a pracuje od rána až do večera. Samozrejme s výnimkou stredy, kedy sa všetky tri priateľky stretávajú v reštaurácii. Všetky tri sa na stredy tešia. Je to deň, kedy sú šťastné a prekypujú radosťou. Odbremenened sú od svojich rodinných t'ažkostí i problémov. A po celej reštaurácii sa ozýva ich smiech. Navzájom sa pozorujú a vidia, ak niektorú skl'učujú problémy. Napriek viditel'nému smútku o nich mlčia, navzájom rešpektujú svoje súkromie a (ne)schopnosť o svojich problémoch rozprávať.

„Stretávajú sa vo svojej kaviarne tak ako roky. Tri priateľky. Každá z nich má svoj život, odlišný osud, no všetky tri spája jedno: túžba po peknom živote. Nie po št'astí, na to sú už príliš vel'ké, vedia, že št'astie prichádza nečakane a v malých dávkach, a potom nadľho zmizne, aby v srdci zanechalo zvláštny pocit a nádej, že sa vráti...“ (s. 267).

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

„Čas sa nedá ani vrátiť, ani zastavíť“ (s. 9).

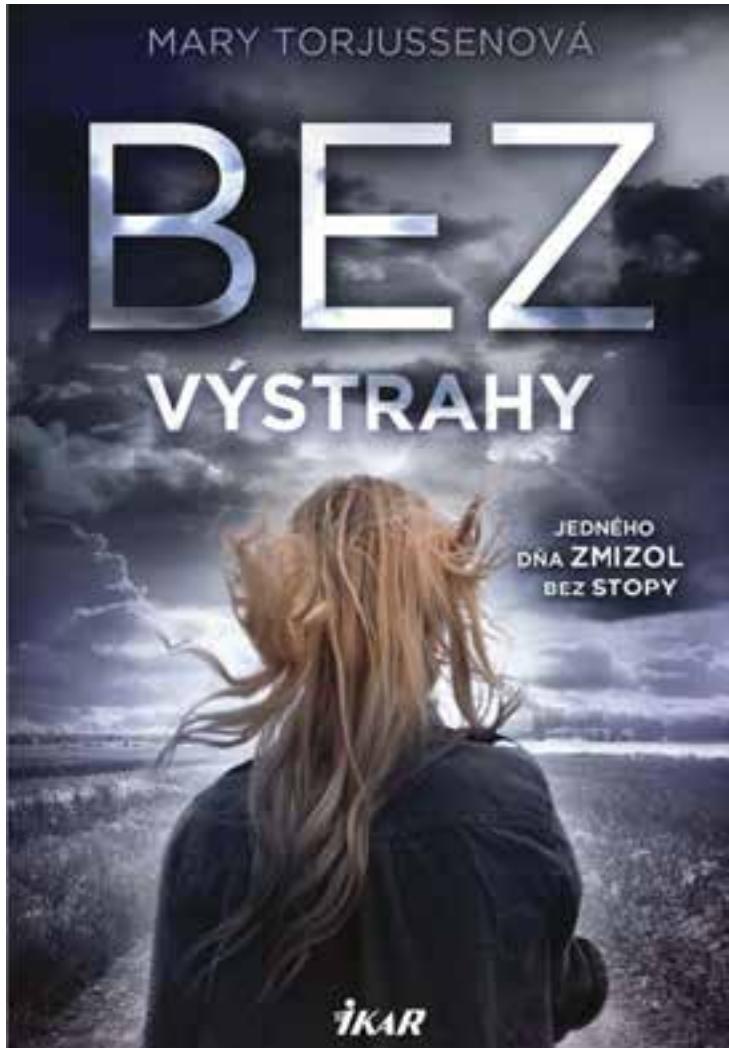
Pomedzi prsty nám prejde rýchlo ako voda, a preto si ho musíme užívať plnými dúškami a svoje rozhodovania urýchliť. Kniha ma vel'mi zaujala hlavne myšlienkami, ktoré v sebe ukrýva. Je ich niekol'ko a myslím, že každého by sa po jej prečítaní aspoň jedna dotkla. Napísaná je jednoducho, tak ako sme pri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

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

Monika Siekelová

ZÁKLADNÉ INFO:Mary Torjussenová
Bez výstrahyRok vydania: 2017
Žánor: beletrie pre dospelých**PLUSY A MÍNUŠY:**

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

**HODNOTENIE:****Bez výstrahy****DVE TVÁRE OBETE**

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

Hannah Monroeová je nadšená z očakávaného povýšenia vo firme na pozíciu riaditeľky pobočky. Po návrate z konferencie chce túto novinku osláviť so svojím priateľom Mattom. Ked' však dorazí domov, všimne si, že všetky Mattove

veci zmizli a celý dom vyzerá tak, akoby tam nikdy neboli. Zmizlo úplne všetko. Hannah výkľačná týmto činom sa zrúti, jej kariéra tým utrpí a jediné, na čo sa hlavná hrdinka upne, je vypátranie strateného priateľa. Pritom sa začnú diať v dome zvláštne veci. Niekoľko Hannah sleduje, posielá smsky z Mattovo zrušeného čísla, dokonca chodieva do domu, ked' tam ona nie je. Je to Matt? Ak áno, prečo sa pred Hannah skrýva? V slabom psychickom rozpoložení sa Hannah zdôverí so svojím trápením najlepšej priateľke Katie a kolegovi Samovi. Je možné, že jeden z nich sa pokúša Hannah vystrašiť?

Autorka píše dej prostredníctvom rozprávania hlavnej hrdinky. Počas čítania prvých kapitol si určite pomyslíte, že Hannah je tá chuderka, ktorú bez mihnutia oka opustil bezcharakterný priateľ bez dôvodu a že ju nechal pre nejakú inú. Zhruba do troch štvrtín knihy som mala

dojem, že kniha svojím obsahom spadá do kategórie nepodareného románu pre ženy. Určitým spôsobom ma neustále fŕukanie hlavnej hrdinky nudilo, ale nebránilo mi to v čítaní, ked'že som bola zvedavá, či sa stratený priateľ' nájde a aký mal dôvod na odchod. Hannah nerozpráva o ničom inom, len o Mattovi, prečo mohol zmiznúť a ako ho nájst'. Jej posadnutosť pátraním po zmiznutom priateľovi sa začne odrážať aj v jej profesionálnom živote, čo Hannah vníma len okrajovo. Ani čitatel' nevie pochopit', prečo sa jej priateľ' stratil a nezanechal po sebe ziadnu stopu. Správanie hlavnej hrdinky je pochopiteľné až do chvíle, kým sa Hannah nepodarí Matta vypátrať. Prekvapivé zvraty v knihe sa ukazujú ako hlavný motivátor, aby čitatel' nestratil o knihu záujem. Dôvod, pre ktorý sa priateľ' hlavnej hrdinky bez stopy stratil, je rovnako ohromujúci ako udalosti, ktoré potom nastanú. Mary Torjussenová vykresl'uje charakter hlavnej hrdinky jednoducho. Čitatel' má dojem, že Hannah je ukážková priateľka. Príbeh ale postupne odkrýva druhú tvár hlavnej postavy a na povrch vypĺňajú skutočnosti, ktoré zmenia postoj čitatelia voči kl'účovej postave. Máloktoľ autor dokáže takto zmiast' čitatela, za čo má Torjussenová u mňa veľ'ke plus. Jedinou menej pochopiteľnou časťou príbehu bolo odhalenie tajomných úkazov v dome hlavnej hrdinky. Na jednej strane som dokázala pochopit' motív činov, no odkazy, telefónaty a všetko ostatné nie celkom dávali zmysel. Avšak, toto bola jedna z mala časti knihy, ktorá ma držala v napätí, pretože som bola zvedavá, kto a prečo to robil. Krátke kapitoly určite potešia čitatel'ov, ktorí nemajú veľ' a času. Napriek tomu sa príbehom dokážete prelúkať k prekvapivému záveru knihy dosť rýchlo. Žiadne komplikované frázy, len jednoduché vety a jednoznačné vyjadrovanie myšlienok všetkých postáv robí túto knihu zaujímavou.

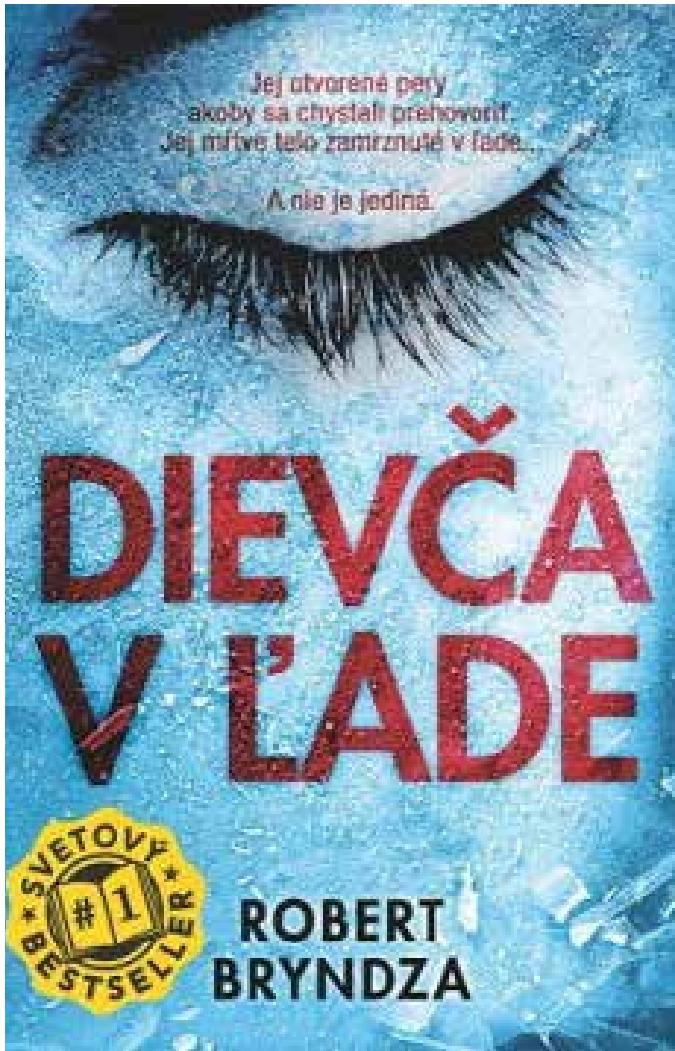
Román Bez výstrahy od anglickej spisovateľky Mary Torjussenovej rozhodne odporučam nielen čitatel'om krimi príbehov, ale všetkým, ktorí majú radi zvraty a prekvapenia, hoci sa vyskytnú až ku koncu knihy.

„Niekoľko vecí v tejto knihe sú skutočne skvelé. Hlavná hrdinka je vynikajúca a autorka má skvelú výjavnosť. Ale súčasne sú aj niektoré veci v knihe skvelo napisané. Hlavná hrdinka je vynikajúca a autorka má skvelú výjavnosť. Ale súčasne sú aj niektoré veci v knihe skvelo napisané. Hlavná hrdinka je vynikajúca a autorka má skvelú výjavnosť. Ale súčasne sú aj niektoré veci v knihe skvelo napisané.“

Katarína Hužárová

ZÁKLADNÉ INFO:Robert Bryndza
Dievča v ľadeRok vydania: 2017
Žánor: beletrie, detektívka**PLUSY A MINUSY:**

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

HODNOTENIE:

Dievča v ľade

SPOD ĽADU NAŇHO CIVELI MLIEČNOHNEDÉ OČI

Svetový bestseller Dievča v ľade skrýva mnoho tajomstiev. Dej sa odohráva v Londýne a z knihy je cítiť blízky vzťah autora k Anglicku. Mladé, krásne dievča z bohatej rodiny náhodou nájdú zamrznutú v ľade. Príbeh prominentného dievča je ostro sledovaný už od momentu jej zmiznutia a polícia si musí dať záležať na diskrétnosti počas vyšetrovania.

Prekvapenie prichádza, keď sa hlavnou detektívkou stane Erika Fosterová, ktorá je pôvodom zo Slovenska rovnako ako matka zavraždeného dievča. Erika len nedávno prežila t'ažké chvíle po smrti manžela a vraždu začína vyšetrovať po vol'ne, ktoré dostala na zotavenie sa. Počas vyšetrovania sa nedá odradiť ani hrozobami nadriadených, ani náročnosťou prípadu, dokonca ani keď jej ide o život. Je odhadlaná vraha nájsť, keďže

zistila, že prípad dievča z ľadu možno súvisí s d'alšími vraždami. No takmer nikto jej neverí a oficiálne vyšetrovanie sa ubera úplne iným smerom. Neraz Erika koná proti rozkazom a rizkuje nielen kariéru, aby vypátrala pravdu. Len t'ažko získava nové stopy a aj tie sa jej v rukách rozpadávajú, svedkovia miznú a zomierajú.

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

Pochybovať o kvalite diela by bolo zbytočné. Autor textom dokazuje, že je skúsený, vie písat' pútavo a udržať si pozornosť čitateľa. Postavy sa vzájomne dopĺňajú, vyšetrovaci tím tvoria rôzne charaktere a priebeh vyšetrovania je veľ'mi autentický a uveritel'ný. Opisné časti nie sú zdĺhavé a nudné, neustále sa niečo deje a vždy sa objaví nová informácia, ktorá prekvapí.

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

Bohužiaľ, aj skvelé dielo môže vyzerat' priam tragickej, keď ho nečitate v originálnej verzii. Presne to sa stalo tejto knihe. Obálka je krásna, vystihuje dej a určite na prvý pohľad zaujme. Horšie je to s prekladom, ktorý robila Lucia Lipšická z vydavateľstva COSMOPOLIS. Popradve, nič také strašné som ešte nevidela, predpokladám, že aj Google prekladač by to zvládol lepšie. Chvíľu som zvažovala, či knihu dočítať, pretože spojenie slovenčiny a češtiny do akejsi českoslovenčiny pôsobilo nesmiernu rušivo, ale samotný príbeh za to jednoznačne stojí. Uvediem príklad, lebo toto musíte vidieť, inak nepochopíte. Citujem z knihy (str. 357):

„Kde ste kúpila tie šišky, čo ste posledne priniesla?“ spýtal sa Crane, keď jej priniesol hromadu zložiek.

„V Krispy Kreme. Objednajte je, máte vol'nú ruku,“ povedala Erika. „Kde je Marsh?“

„Odišiel čoskoro. Čez víkend má vol'no. Berie manželku na nejakú umeleckú akciu,“ odpovedal Crane.

„Netušila som, že ho taky zaujíma maliarstvo,“ poznamenala Erika.

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

Ak si odmyslí príšerný preklad, z diela je cítiť jeho kvalitu a v originálnej verzii to musí byť nádherné čítanie. Keď budete mať možnosť si knihu kúpiť v inom vydaní alebo jazyku, určite tak urobte.

„Knika by si zaslúžila plný počet bodov, je úžasná, bohužiaľ, preklad je takmer nečitatel'ný. Odporučam iné vydanie, ale príbeh vás dostane.“

Petra Hužvárová

INŠPIROVANÉ SKUTOČNÝMI UDALOSŤAMI

V NAJSTRAŠIDELNEJSOM DOME HISTÓRIE

HELEN MIRREN

JASON CLARKE

WINCHESTER

SÍDLO DÉMONOV

CEST FILM
Producent: JEFFREY KATZ, STEPHEN ADLER, JEFFREY L. COHEN, STEPHEN QUIGLEY, AND FILIP VON FRAUNHOFER
Režia: GREGORY BOGDANOVICH
Kamera: RICHARD LEE
Hudba: DAVID LINDLEY
Vzory: ANTHONY PERRETTI
Výroba: PETER SPERBER, MICHAEL STONE, JEFFREY L. COHEN, STEPHEN ADLER, JEFFREY KATZ, STEPHEN QUIGLEY, AND FILIP VON FRAUNHOFER
Výkon: HELEN MIRREN, JASON CLARKE, ROBERT DUVALL, CHRISTOPHER DIAZ, GENE HAAS, MICHAEL BURTON
Výroba: THE SPUDZ BROTHERS
Výkon: HELEN MIRREN, JASON CLARKE, ROBERT DUVALL, CHRISTOPHER DIAZ, GENE HAAS, MICHAEL BURTON
Výroba: THE SPUDZ BROTHERS

V KINÁCH OD 1. MARCA 2018





COKY





P. M. ČERVENIAK

GS
TALFS

Február

P. M. Červeniak



Agent Juraj sa hlási
späť do služby!

...the end!