Digitálno-Lifestyle magazín pre každého

Číslo 42 /jún 2015 | www.gamesite.sk

GENERATION

Čo nás čaká na E3?

TOP HRA
Witcher 3: Wild Hunt

VIDELI SME
Mad Max: Zbesilá cesta

PREDSTAVUJEME
MEIZU M1 Note

Súťaž o hodnotné ceny

→ HRY MESIACA:
Mortal Kombat X
Shelter 2
Worlds of Magic
Wolfenstein: The Old Blood

→ HARDVÉR MESIACA:
Samsung Galaxy S6
Honor 3C Lite
Lenovo Z50-70
Lenovo P90

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:
Avengers 2: Vek Ultrona
Ex Machina
To dievča musíš milovať
Sedem zhavranelých bratov

→ TOP TÉMY:
Kniha - Papierové mestá
Kniha - Myšlienky mafiána
trendy - rozhovor s Martinom Uherkom
trendy - Smart Ochrancovia domácnosti

GENERATION

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

REDAKCIA
Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto
Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux
Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolina Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

Odborná redakcia / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Mário Lorenc, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Miroslav Konkoľ, Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babej-Kmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Marek Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holík, Lea Uhliarová, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabľová, Adrián Líška

SPOLUPRACOVNÍCI
Matúš Paculík, Marek Líška, Gabriel Vodička, Adam Kollár

GRAFIKA A DIZAJN
TS studio, Jakub Branický, Deana Kázmerova, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka
Meizu M1 Note

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

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

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

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

Distribúcia magazínu / Aktuálne vydanie nájdete voľne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa. Dostupný je aj ako voľne prezerateľná flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com, čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

DÔLEŽITÉ UPOZORNENIE
Všetky texty a layout sú chránené autorským právom a sú majetkom redakcie prípadne jej partnerov. Tento časopis je úplne nezávislý a jednotlivé články vyjadrujú výlučne vlastné názory autorov a nemusia súhlasiť s názorom vydavateľa alebo názorom redakcie.

Vydavateľ nenesie žiadnu zodpovednosť za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tretiou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnosť opisovaných produktov sa neskôr mohli zmeniť, čo redakcia nemohla ovplyvniť.

All text and layout is the copyright of the company Mission Games sro. Nothing in this magazine may be reproduced in whole or part without the written permission of the publisher. All copyrights are recognised and used specifically for the purpose of critic and review. Although the magazine has endeavoured to ensure all information is correct at time of print, prices and availability may change. This magazine is fully independent.

Copyright © 2014 Mission Games s.r.o.
www.mission.sk

ISSN 1338-709X

Editoriál

Jún je tu. Jún znamená E3. E3 znamená veľa nových ohlásení. Ohlásenia značia veľa nových hier, ktoré budeme môcť hrávať ešte tento rok alebo niekedy v prvých mesiacoch nasledujúceho roka. Nové hry, to sa rovná, že (takmer) všetci hráči sú veľmi šťastní. A to či už to budú fanúšikovia Call of Duty, Need for Speedov, Assassin's Creedov, či ďalších zabehnutých sérií, alebo rovno nových IP.

Je pritom paradox, že v čase, keď už konferencie takéhoto formátu začínajú byť brané menej vážne kvôli chýbajúcej úprimnosti či kvôli menšiemu časovému rozstupu, práve tento rok bude konferencia E3 najbohatšia. Ku klasickej pätici Microsoft, Sony, EA, Ubisoft a Nintendo sa tento rok so svojimi výstupmi totiž pridajú aj štúdiá ako Square Enix, Bethesda a PC Gaming Conference.

Tento rok sa E3 opäť zúčastní aj redakcia Gamesite.sk a tím Generation magazínu, aby vám priniesli najnovšie informácie a dojmy z odohraných hier či veľa ďalšieho zaujímavého materiálu, ktorý vám umožní získať komplexný obraz o kvalitatívnej úrovni chystaných hier.

Medzitým však môžete čakať na E3 aj čítaním nového vydania magazínu Generation. Opäť sme si pre vás pripravili recenzie, prehľad noviniek či ďalšie zaujímavé články. A teda nenechajte sa ďalej zdržiavať a listujte, čítajte, relaxujte.

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

Redakcia hodnotí mesiac máj...

Richard Mako

Máj nemohol patriť ničomu inému ako Zaklínačovi.

Hordy monštier doteraz padajú pod mojím mečom a mám taký dojem, že to ešte nejaký ten týždeň či dva potrvá. Hra je obrovská!

Juraj Vlha

Máj – lásky čas. Do DOTY pribudlo Compendium a vo Wolfenstein: The Old Blood som naporcioval pár zombíkov. Okrem toho stále zisťujem, čo všetko je v GTA V dostupné. A že je toho neúrekom.

Dominik Farkaš

Zaklínač! Asi nikto nečakal nič iné, takže som sa, samozrejme, poctivo venoval Geraltovi.

No v tejto stresujúcej skúškovej dobe ešte zvýšil čas na Halo 3: ODST (nedávno pridaný do MCC) a do rúk sa mi dostal aj Wofenstein: Old Blood.

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

3-ročná záruka Canon pre väčšiu spokojnosť

Kúpte si ktorúkoľvek z vybraných tlačiarní alebo skenerov Canon imageFORMULA, imageRUNNER, MAXIFY a i-SENSYS **od 1. apríla 2015 do 31. augusta 2015** a získajte väčšiu spokojnosť – vďaka 3-ročnej promo záruke.

Navštívte našu internetovú stránku **www.canon.sk/promozaruka** alebo nasnímajte QR kód nižšie.

Naskenujte kód a zistite viac

come and see
Canon

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

Nový Need For Speed naplní sny hráčov! Nový Undeground?

Najpopulárnejšia pretekárska séria bude obohatená o d'alší titul. Tento však bude iný v tom, že bude reštartom celej série a nebude to nový Underground, ale titul je ním značne inšpirovaný. Novinka ponesie jednoducho názov Need for Speed. EA a Ghost Games nám bližšie ukazujú grafickú stránku v krátkom teaser traileri, ktorý nájdete nižšie v článku.

V ňom oznamujú, že prvý oficiálny trailer zverejnia o mesiac a okrem videa máme pre vás aj pár informácií o tomto pripravovanom titule. Hra je vyvíjaná v tej istej verzii Frostbite Enginu ako aj Star Wars: Battlefront, takže podl'a toho hned' na začiatok môžeme usúdit', že o vizuál hry je postarané. Čo však možnosti hry, upravovanie áut a samotný dej?

Výkonný producent štúdia Ghost Games sa vyjadril takto:

„Need for Speed je jedna z najikonickejších sérií v celom hernom priemysle, preto ju chceme zlepšit' formou reštartu. Pracujeme na hre, ktorú sme vždy chceli, preto si na vývoji dávame záležat'. Počúvame fanúšikov a pomaly vytvárame zážitok, ktorý zachytí ich predstavivost' a rozpúta vášeň pre autá a rýchlost'."

Doplníme, že tento titul bude obsahovat' rozsiahlu a hlboků kostumizáciu vašich štvorkolesových tátošov, autentické autá mestskej kultúry, krásny nočný otvorený svet a úchvatný príbeh. Viac informácií sa dozvieme na blížiacej sa E3 konferencii.

Reštart Need for Speed série môžeme očakávat' celosvetovo na jeseň roku 2015 na PC, PlayStation 4 a Xbox One.

Čo všetko v hre neuvidíme?

Star Wars: Battlefront novinky!

Pred časom štúdio DICE oznámilo, že Star Wars Battlefront nebude obsahovat' vesmírne bitky a zameriavanie hl'adáčikom. No to nie je všetko! Teraz sa dozvedáme, že hra nebude obsahovat' ani čaty. Nahradí ich totiž iná funkcia, ktorou bude takzvaný partner. Každý hráč si bude môct' zvolit' jedného partnera, ku ktorému sa bude môct' spawnovat'. Takto bude možné zdiel'at' aj výzbroj. Počas hrania budeme môct' postupne odomykat' rôznu výzbroj, ktorú bude môct' používat' aj už vyššie spomenutý partner. Týmto spôsobom máme možnost' vytvorit' si vlastnú triedu a nie sa pohybovat' len na poli predpísaných postáv.

Revolúcia v sérii?

Nový Assassins Creed Syndicate bez multiplayeru

V posledných dieloch AC série sa už jej multiplayerová zložka stala neodmyslitel'nou súčast'ou, no nebolo tomu vždy tak. AC bola až do príchodu Brotherhoodu čisto singleplayerová hra, no multiplayer, aj ked' v mnohých smeroch chybný, ponúkal svet AC z iného uhla.

Pre zmenu si v Syndicate zahráme za dve postavy a jedna z nich bude dokonca ženského pohlavia. Ďalším dôvodom chýbajúceho MP boli aj novo pridané vozidlá, teda kočiare. Tie by bolo možné len t'ažko zakomponovat' do mechaník multiplayeru. Štúdio tak má aspoň viac času zamerat' sa na singleplayer.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

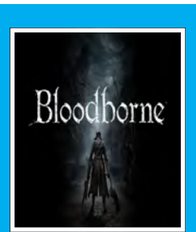
...len pred pár dňami sa štúdio Telltale Games vyjadrilo, že štvrtá epizóda ich úspešnej série Game of Thrones, ktorá bude niest' názov Sons of Winter, je už za rohom. V napätí nás však nedržali dlho a hned' sme sa dozvedeli, že dňom vydania je 26. máj.

...ovel'a skôr, ako by ste si mysleli, sa fanúšikovia sympatického hack&slash RPG titulu The Incredible Adventures of Van Helsing dočkajú jeho posledného dielu, ktorý uzavrie celú trilógiu. Hra vychádza pre PC už 22. mája.

...konečne sme sa dočkali ohlásenia očakávaného pokračovania tímovej akcie v štýle Rainbox Six. Najnovšie pokračovanie s podnázvom Siege si zahráme už na jeseň, teda presne 13. októbra, a to na Xbox One, PS4 a PC.

DLC pre Bloodborne

Viac informácií o tomto DLC sa vraj dočkáme ešte tento rok, hoci dátum nebol bližšie špecifikovaný. Je teda možné, že ohlásenie príde už na E3, ale pokojne aj niekedy neskôr, napríklad na Gamescome.

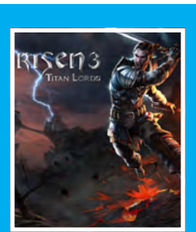


Pokračovanie S.T.A.L.K.E.R.

Ukrajinské štúdio po svojom zatvorení v roku 2011 vstáva z popola a spolu so sebou prichádza spät' aj s legendou medzi stratégiami – Cossacks 3. Hra má vyjst' niekedy koncom tohto roka.

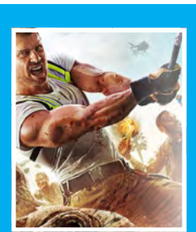
Risen 3 v edícii pre PS4

Risen 3: Titan Lords – Enhanced Edition. To bude názov tejto špeciálnej edície pre PS4, ktorá okrem masívnych vizuálnych vylepšení prinesie aj všetky 3 DLC. Vydanie tejto edície sa chystá na 21. august.



Dead Island 2 odložený

Očakávaný zombie titul Dead Island 2 si tento rok nezahráme. Nová správa hovorí, že hra je presunutá na rok 2016, a to preto, aby vraj posunula Dead Island na novú úroveň.



NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Adam Lukačovič

LG G4

Rok sa s rokom zišiel a firma LG predstavila vlajkovú lod' pre rok 2015. Smartfón LG G4 sa dočkal pomerne neortodoxného predstavenia. LG postupne odhal'ovala všetky hlavné parametre novinky a zároveň dala možnosť dobrovol'níkom z rôznych krajín zapojiť sa do testovania novinky.

Novinka sa bude snažit' zaujat' novým elegantným Slim Arc dizajnom. LG G4 sa nápadne približuje k modelu G Flex 2, ktorý disponuje zakriveným displejom. Tento zahnutý dizajn zároveň poskytuje až o 20% väčšiu odolnost' voči pádom priamo na displej. Celý smartfón je vyhotovený z plastu, no zadnú stenu môže okrem plastu pokrývat' aj koža, ktorá je, podl'a tvrdení LG, ručne opracovaná a pri jej spracovaní neboli použité žiadne chemikálie. Celkovo bude dostupných až 6 farebných kožených variácií. Jedným z prvých predstavených parametrov bol fotoaparát, ktorý do mobilného segmentu prináša funkcie, ktoré boli doposial' výsadou len klasických fotoaparátov. Patria sem nastavenia ostrenia, uzávierky, ISO, expozície alebo vyváženia bielej. 16Mpx objektív v širokouhlom pomere 16 : 9 disponuje clonou so svetelnost'ou F/1.8, ktorá zaist'uje oproti minuloročnému modelu až o 80 % väčší priechod svetla. Fotografie môžu byt' exportované ako v klasickom formáte JPEG, tak aj v RAW formáte. Predná kamera poteší všetkých selfie maniakov, ked'že 8Mpx snímač dokáže zachytit' vd'aka funkcii Gesture Interval Shot štyri snímky v 2-sekundových intervaloch.

Spoločnost' LG sa rozhodla ako výkonovú jednotku použit' čipset Qualcomm Snapdragon 808, ktorý je síce menej výkonnejší ako Snapdragon 810, no netrpí značným prehrievaním sa. Skladá sa z šest'jadrového procesora, ktorý disponuje dvomi jadrami Cortex A-57 taktovanými na 1,8GHz a štyrmi jadrami Cortex A-53 pracujúcimi na frekvencii 1,5GHz. O grafický výkon sa stará akcelerátor Adreno 418. 3GB operačnej pamäte zaistia bezproblémový chod viacerých aplikácií súčasne. Interná, 32GB pamät' je rozšíritel'ná pamät'ovými kartami s maximálnou kapacitou až 2TB. 5,5-palcový IPS displej ponúkne rozlíšenie 1440×2560 pixlov a je chránený ochranným sklom Gorilla Glass 4, ktoré displej ochráni pred poškriabaním. Pod zadným krytom je ukrytá batéria s kapacitou 3000mAh.

LG G4 bude v našich končinách dostupný v priebehu júna tohto roku za cenu od 657€.

Sony Xperia C4

Je tomu rok, čo spoločnost' Sony uviedla na trh smartfón pre milovníkov selfie – Xperiu C3. Smartfón sa dočkal vcelku slušnej popularity, a tak sa v Sony rozhodli vydat' novú generáciu. Tá sa na prvý pohl'ad od staršieho súrodenca prakticky nelíši.

Sony opät' stavila na overený Omni Balance dizajn, ktorý je aj po rokoch stále aktuálny. Dominantou smartfónu je predná 5Mpx Exmor R kamera s bleskom.

Oproti Xperii C3 je optika väčšia, čiže aj čip, a tým pádom by mali byt' aj samotné „selfie" snímky vo väčšej kvalite.

Pod kapotou sa o výkon stará čipset MediaTek MT6752, ktorý je zložený z osmejadrového procesora, pričom každé jadro pracuje na frekvencii 1,7GHz, a z grafického akcelerátora Mali-T760 MP2.

Tomuto „motoru" sekundujú 2GB operačnej pamäte spolu s 16GB interným úložiskom, ktoré je možné rozšírit' pomocou microSD kariet. Okrem prednej kamery sa na prednej stene nachádza aj 5,5-palcový IPS displej s rozlíšením 1080×1920 pixlov. Ako operačný systém je použitý Android 5.0 Lollipop rozšírený o prostredie výrobcu.

Asus K401 a K501

Spoločnost' ASUS oznámila dva nové notebooky radu K Series – 14-palcový model K401 a 15-palcový model K501. Oba modely poháňajú procesory Intel Core až do i7 a diskrétna grafická karta NVIDIA GeForce GTX 950. Novinky sú vybavené viacerými inovatívnymi ASUS technológiami pre pohodlnejšie používanie.

Nové modely rady ASUS K Series sú poháňané procesorom Intel Core až do i7 pre rýchlu a responzívnu multitasking prevádzku. Notebooky môžu byt' vybavené dedikovanou grafickou kartou až do NVIDIA GeForce GTX 950, ktorá podporuje technológiu Microsoft DirectX 11 a zabezpečuje rýchle a plynulé hranie hier a prehrávanie videí. Rad K Series umožňuje výber medzi 14- a 15-palcovými LED-podsvietenými, Full HD 1920×1080 displejmi (K401 a K501). Notebooky môžu byt' vybavené 128GB alebo 256GB SSD diskom pre rýchlejší prístup k dátam a rýchlejšie načítanie aplikácií. Notebooky K Series sú vybavené jednoliatou klávesnicou a vel'kým touchpadom s technológiou ASUS Smart Gesture. Tá podporuje dotykové gestá v operačnom systéme Windows 8.1 pre rýchlejšiu prácu s notebookom.

NEWS FEED

Kingston HyperX Savage

Nový SSD disk od Kingstonu, ktorý používa radič Phison, je najrýchlejší SSD disk, ktorý spoločnost' Kingston vyrobila. Najväčší model s kapacitou 960GB dáta číta pri rýchlosti 520MB/s, zatial' čo pri zápise sa pohybuje v horizonte 490MB/s. To všetko pri maximálnej spotrebe 4,5W pri zápise, resp. 1,4W pri čítaní.

BenQ XR3501

BenQ pripravuje uviest' na trh 35-palcový zahnutý monitor s pomerom strán 21 : 9. Tento monitor poteší najmä hráčov, ked'že ponúkne frekvenciu 144Hz. VA panel bude disponovat' rozlíšením 2560×1080 pixlov. Toto mierne nižšie rozlíšenie je zapríčinené už spomínanou vysokou frekvenciou.

Dell Inspirion Micro

Dell sa pridal k ostatným vel'kým výrobcom, ktorí vo svojom portfóliu ponúkajú minipočítače vychádzajúce z Intel NUC. Dell Inspirion Micro ponúka ako výkonovú jednotku procesory Intel Pentium alebo Celeron, ktorému sekundujú 2GB operačnej pamäte. Interné úložisko je zastúpené SSD diskom.

NEWS

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

Router s najmodernejšími technológiami

Počítačové siete a pripojenie na internet sú dnes povinnou výbavou každej vyspelejšej domácnosti. Spoločnosť D-Link uvádza svoj doteraz najvýkonnejší Wi-Fi AC router, ideálne zariadenie pre hráčov. AC3200 Ultra Wi-Fi router (DIR-890L) poskytuje rýchlosť, pokrytie a výkon pre aplikácie s najvyššími nárokmi.

Vďaka špičkovej celkovej rýchlosti bezdrôtového prenosu až 3,2 Gb/s1 s využitím troch špeciálne navrhnutých Wi-Fi vysielačov, veľkému pokrytiu, prepracovanému a intuitívnemu používateľskému rozhraniu a funkcii SmartConnect poskytuje tento router používateľom lepšiu kontrolu nad ich sieťou, než kedykoľvek predtým.

„Vytvorili sme nový vzor, ako by mal Wi-Fi router vyzerať a fungovať," povedal Kevin Wen, prezident D-Link Europe Ltd. *„Náš AC3200 Ultra Wi-Fi router má všetko, po čom nároční používatelia túžia - trojpásmovú Wi-Fi, vysokú rýchlosť, inteligentné smerovanie signálu (beamforming) a riadenie kvality prenosu (QoS) - a ako bonus aj atraktívny dizajn, ktorý určite upúta pozornosť. Vďaka jeho výkonu si ho určite obľúbia predovšetkým hráči online hier, ktorí si chcú vylepšiť konfiguráciu svojej domácej siete."*

Router je vybavený množstvom pokročilých funkcií, ktoré zahŕňajú Wi-Fi AC beamforming pre zosilnenie signálu a zvýšenie dosahu siete, SmartConnect pre automatické zaradďovanie zariadení do Wi-Fi pásma a optimálne využitie šírky pásma, a pokročilý QoS mechanizmus s grafickým používateľským rozhraním. To umožňuje ľahko nastavovať prioritu aplikácií a zariadení. Vybavený je aj gigabitovými ethernet WAN/LAN portami pre vysokorýchlostné káblové pripojenie. Integritu a ľahkú bezpečnosť siete zaisťujú šifrovanie WPA/WPA2 a funkcia Wi-Fi Protected Setup (WPS).

Nastavenie rodičovskej kontroly, blokovanie nežiaducich zariadení, monitorovanie internetovej aktivity a vytváranie Wi-Fi hosťovských sietí nebolo nikdy jednoduchšie. Podporované je tiež jednoduché nastavenie cez mobilný telefón alebo tablet pomocou bezplatnej aplikácie Quick Router Setup (QRS).

DIR-890L je v predaji na Slovensku od mája 2015 za odporúčanú maloobchodnú cenu 321,90 € vrátane DPH.

Viac informácií nájdete na ***www.dlink.cz***

10 rokov Axis Communications Akadémie

Axis Communication Akadémia tento rok oslavuje 10 rokov svojej existencie. Tento globálny školiaci program už od svojho založenia v roku 2005 pomohol viac ako 50 000 partnerom, aby si prehĺbili svoje vedomosti o sieťovom videu a rozšírili svoju ponuku. Na Slovensku a v Českej republike beží program od roku 2012 a vyškolil už 720 odborníkov.

Sieťové video dnes tvorí 50 percent všetkých nových inštalácií kamerových systémov na svete a spoločnosť Axis stále posilňuje svoju pozíciu lídra na trhu. Jedným z kľúčových prvkov úspechu Axis je pritom sieť partnerov, ktorá za 10 rokov vzrástla z 2 000 na dnešných 75 000 v 179 krajinách. V roku 2005 prešlo školením 696 ľudí, zatiaľ čo tento rok počet účastníkov prevyšuje 10 000. Od začiatku programu kurzy na celom svete absolvovalo viac ako 50 000 partnerov.

„Veľmi nám záleží na tom, aby sme rozvíjali schopnosti našich partnerov a poskytovali im školenia, aby mohli správne svojim zákazníkom predávať, navrhovať, inštalovať a nastavovať bezpečnostné riešenia tej najvyššej kvality," vysvetľuje Charlotte Löffler Ivarsson, manažérka oddelenia akadémie a technických informácií.

Nové triedy sa otvoria v máji a aj v júni 2015 v Prahe a Bratislave. Spoločnosť Axis pri tejto príležitosti pre účastníkov pripravila niekoľko benefitov, napríklad zľavu pre aktívnych fanúšikov na Facebooku.

WEBGLOBE
CLOUD SERVERS & HOSTING DOMAINS
YEGON

Webhosting, ktorý nesklame

Náš webhosting nepadá, je rýchly a bez obmedzení.

WEBGLOBE.sk & YEGON.sk

NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA FILMOV
>> VÝBER: Lukáš Plaček

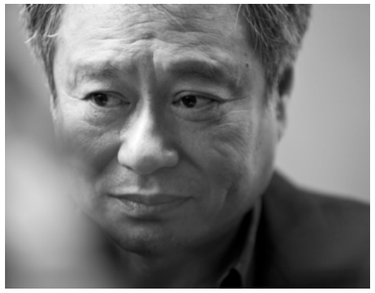
MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

Marvel s dalšími Avengery ve velkém

Marvel chystá na fanoušky po aktuálních Avengers: Age of Ultron ještě o něco větší pokračování. Tentokrát ovšem nepůjde jen o to, že film nabídne hned dvojitou porci pokračování (vzhledem k tomu že je třetí díl Avengers s podtitulem Infinity War chystán ve dvou dílech, jejichž premiéru bude dělit necelý rok od sebe). Režiséři Joe a Anthony Russo, kteří právě natáčí Captain America: Civil War, totiž připravované pokračování zapíší do filmové historie. Bude se totiž jednat o první celovečerní snímek, který bude celý natočený ve formátu IMAX díky nově vyvinuté kameře ve spolupráci s přední společností v oblasti digitálních kamer ARRI, která značně zjednodušuje jinak obtížné natáčení IMAX kamerami, které jsou objemné a hlučné. Dodnes filmy nabízí určité procento filmu v tomto formátu a zbytek je točen normálními kamerami, což při výsledné projekci v IMAX kině způsobuje přepínání poměru stran u promítaného filmu v průběhu jeho promítání. Avengers: Infinity War ovšem bude prvním snímkem, který velký formát bude využívat na ploše celého filmu, a tedy nebude přepínání stran potřeba. Ochuzeni nebudou samozřejmě ani fanoušci klasického obrazu, kteří dostanou díky tomu plnokrevný snímek vytvořený s tou největší péčí. Film by měl být podle prvních zpráv dostupný i ve variantě 3D. Bude se ovšem jednat o postprodukční 3D, film nebude díky použité technice natáčen nativně ve třetím rozměru.

Universal hýbe se svým plánem premiér

Společnost Universal poodhalila hned několik změn v datech vydání hned několika svých nejočekávanějších snímků v následujících několika letech. Předně, videoherní adaptace Warcraft se posouvá z jara na letní termín 10. června 2016. Novinka Douga Limana s Tomem Cruisem v hlavní roli Mena se do kin dostane 6. ledna 2017, zatímco pokračování 50 odstínů šedi se do kin dostane o měsíc později, konkrétně 10. února 2017 a třetí díl završí trilogii přesně o rok později. Byly oznámeny ovšem také další dvě zpoždění, které postihly remake Mumie, který se místo příštího léta do kin dostane až 24. března 2017, a druhý díl sci-fi Pacific Rim, který se do kin podívá o čtvrt roku později konkrétně 4. srpna 2017.



Vysokorychlostní projekce i mimo blockbustery

Fenomén high frame rate, neboli tzv. vysokorychlostní projekce, kdy jsou filmy promítány ve větším počtu okének za vteřinu (48, 60...), než je obvyklé pro klasickou projekci (24) měl docela těžký začátek. Jediným výraznějším snímkem, který novou technologii využíval, byla trojice Hobitů a do budoucna se zatím ví jen o dvou dalších značkách, které tuto technologii využijí – nová verze Knihy džunglí Andyho Serkise s názvem Jungle Book: Origins a všechny tři připravované pokračování velkolepé sci-fi Avatar. Jak to ale vypadá, možná se blýská na lepší časy, neboť uznávaný režisér Ang Lee potvrdil, že svoji novinku Billy Lynn's Long Halftime Walk bude nejen natáčet ve 4K formátu a ve 3D, ale také pro ni využije snímání 120 snímků za sekundu. Mohlo by se tak jednat o první vlaštovku, která by mohla dopomoci této poněkud kontroverzní technologii k širšímu nasazení.

Výrazní filmoví tvůrci přechází na internet

Amazon, po vzoru ostatních Video on Demand služeb, získal pro svoji programovou nabídku věhlasné filmové tvůrce. Po velkých jménech, které v posledních měsících formou akvizic získal pro své originální televizní seriály především Netflix, Amazon zajistil pro následující sezonu mimo dříve oznámených projektů pro Spikea Leeho a Jean-Pierrea Jeuneta také Jima Jarmusche a Terryho Gilliama. Zodpovědný za akvizici těchto nezávislých tvůrců je producent Ted Hope, který se snaží pro Amazon získat tvůrčí osobnosti z řad svých bývalých spolupracovníků, a začít tak plnit plány na produkci a spoluprodukci až 12 celovečerních snímků ročně.

James Wan na roztrhání

James Wan si na pracovní nouzi rozhodně stěžovat nemůže. Režisér, který si jméno udělal menšími, ale vysoce úspěšnými snímky (především horory Saw: Hra o přežití, Insidious a V zajetí démonů) letos tohle své renomé jen podtrhnul kasovně neskutečně úspěšným sedmým dílem série Rychle a zběsile, v současné době čtvrtým nejvýdělečnějším filmem historie.

Není proto divu, že podobně jako Justin Lin před ním, i Wan má teď plné ruce práce s vybíráním svého dalšího projektu, na který se vrhne po dokončení V zajetí démonů 2. Je totiž už nějakou dobu spojován se sólovkou Aquaman, kterou Warner Bros chtějí v nejbližší době začít připravovat, aby stihli oznámené datum premiéry a producenti Universalu by jej rádi viděli i u osmého dílu Rychle a zběsile, který se má do kin dostat za necelé dva roky.

Teď se ovšem Wan začal motat kolem dalšího velkého snímku, kterým je Robotech od Sony, který by měl být postaven na podobné bázi jako nedávný Pacific Rim. Robotech odkrývá příběh dvou pilotů, kteří využívají nejnovější technologie a vynálezů k odvrácení tří vln mimozemské invaze na ostrově v jižním Pacifiku. U Sony navíc projektu inspirovaném japonskými seriály věří natolik, že jej považují za začátek trilogie. Který projekt si ovšem Wan zvolí jako další, je zatím ve hvězdách.

Castingové novinky:

- Tyler Perry se objeví v pokračování Želv ninja coby vědec Baxter Stockman.
- Common se přidává taktéž k obsazení komiksovky Suicide Squad.
- Wagner Moura (Elysium) byl obsazen jako jeden z nových Sedmi statečných.
- Josh Trank opustil režisérský post jednoho z připravovaných spin-offů Star Wars.
- Vince Gilligan se nevrátí jako scenárista a producent připravovaného omezeného pokračování kultovního seriálu Akta X.
- Jeff Daniels se objeví v dvojdílné závěrečné kapitole filmové série Divergence.
- Channing Tatum se upsal dlouhé roky připravovanému projektu The Forever War, se kterým byl dlouho spojován také Ridley Scott.
- Horor Kostka se dočká remaku, o režii se postará íránský režisér Saman Kesh.
- Snímek Edgara Wrighta Baby Driver nabírá do svého obsazení nejnovější představitelku Popelky, Lily James.
- Natalie Portman jedná o roli v adaptaci knihy Annihilation od Jeffa Vandermeera v režii Alexe Garlanda.
- Paul Greengrass je jedním z aktuálně zvažovaných režisérů, kteří by se mohli zhostit režie v dlouhá léta připravovaném biografickém snímku o životě Jimiho Hendrixe.
- Eddie Redmayne jedná o hlavní roli v adaptaci knihy Fantastická zvířata a kde je najít.
- Samuel L. Jackson se přidává k obsazení remaku snímku Sliz.
- Podle zákulisních informací je Asa Butterfield novým představitelem Spider-Mana pro filmový vesmír Marvelu a také Sony.
- Underworld se dočká dalšího dílu. Natáčet se bude tento rok v Praze a bude u toho opět Kate Beckinsale.
- Hokejová komedie Goon se dočká pokračování s podtitulem Last of the Enforcers. Režírovat bude Jay Baruchel, který ve filmu ztvárnil jednu z vedlejších rolí a byl spoluautorem scénáře.
- Marvel láká pro jeden ze svých dalších projektů režisérku Avu DuVernay zodpovědnou za loňský oscarový snímek Selma.
- David Leitch a Chad Stahelski si do svého nabitého programu na příští měsíce a roky přidávají další snímek, špionážní thriller The Coldest City s Charlize Theron.
- Dwayne Johnson se objeví v akční sci-fi komedii Alpha Squad Seven.
- David Lynch se vrací k pokračování Městečka Twin Peaks, které před pár měsíci opustil.

Aktualizované data premiér:

- Gods of Egypt, nový snímek režiséra Alexe Proyase, má nové datum premiéry, kterým je 8. duben 2016.
- 26. října 2016 je datum, kdy se do kin dostane pokračování nepříliš kladně přijatého hororu Ouija.
- Léta odkládaný Policajt z Beverly Hills 4 přišel o své datum premiéry příští rok. Zákulisní informace tvrdí, že na vině je nespokojenost Eddieho Murphyho se scénářem.

*Víc informací na **www.MOVIESITE.sk***

Jediný spôsob, ako zobrat' bomby do lietadla... a vlastne aj pandy

Rozhovor s Martinom Uherkom

Kto by si nepamätal legendárneho Bombermana... Tie hektické duely, ked' nebolo ani jedno políčko bezpečné a o sekundu sa mohlo premenit' na smažiace sa peklo. Či už ste ho hrali na počítači, starých handheldoch alebo na konzolách, dnes, vd'aka pokročilým technológiám, je to možné aj na vašom telefóne či tablete. O čo lepšie to znie, že si hru môžete užit' zdarma a podporíte tak tím slovenských vývojárov! O tom, ako „slovenský Bomberman s pandami" vznikal, ako sa mu darí či kam smeruje trh s mobilnými casual a pravdaže aj hardcore hrami, sme sa porozprávali s Martinom Uherkom z ElitApps.

Povedz nám niečo o spoločnosti a o jej projektoch

ElitApps je herný start-up, ktorý sa pokúšal robit' herné aj neherné aplikácie. To malo svoje výhody aj nevýhody, no v prvej polovici roku 2014 sme mali menší reštart a začali sme robit' na väčšom hernom projekte, ktorým bol Hero Panda Bomber. Bol to vel'mi zvláštny projekt, lebo sa dost' experimentovalo. Jednu chvíl'u to bol puzzle, druhú 1st person skákačka, potom striel'ačka či naháňanie sa po bludisku. Po čase, ako sme skúšali nové veci, sa projekt začal nápadne podobat' na Bombermana. No behanie po bludisku bez nepriatel'ov je celkom nuda, tak sme sa ich tam rozhodli pridat'. Po čase tento nápad naberal na hratel'nosti a zábave, a tak sme sa pri ňom rozhodli zostat'. V tom čase na AppStore nebol žiaden slušný bomberman, a tak sme chceli zaplnit' dieru na trhu. Čo nám však trošku podkoplo nohy, ked' sme sa rozhodli titul vydat' (leto 2014), bol release Kabal Blast Zone – to isté, čo sme chceli vydat' my, len väčšie, krajšie a s multiplayerom. Robilo na tom ovel'a väčšie štúdio ako my. V priebehu týždňa mali asi pol milióna stiahnutí a na MP mali asi 40 serverov, ktoré bežali na plné obrátky. Vtedy sme začali rozmýšl'at', či vôbec Pandu vydat'.

Mali vel'mi stabilný MP, no čo nemali, bol kvalitný singleplayer. Preto sme sa začali sústredit' práve naň. Pravdaže, prvá otázka hráča, ktorý sa stretne s Hero Panda Bomber, je, kde je multiplayer. No a to je ten dôvod. Následne sme hru vo vel'kom začali prerábat' na zážitok pre jedného hráča. Hra je plná obsahu, čo bolo, pravdaže, časovo náročné. Celé prekopanie trvalo približne tri mesiace. Na jeseň, ked' už bolo takmer všetko hotové, sme sa zhodou okolností dostali k nVidia Shield tabletu a na ňom nám vyskočila notifikácia pre stiahnutie Bomb Squad. Opät' mal titul vel'mi dobrý multiplayer, no zlý singleplayer. Zaujímavé bolo, že sa titul dal hrat' pomocou ovládača a nVidia tento typ hrania na tabletoch podporovala. Preto sme sa s nimi skontaktovali, čo bolo najprv vel'mi náročné. Nakoniec sa to však podarilo a ukázali sme im náš titul. Ten sa im vel'mi páčil, pretože vypĺňal prázdne miesto medzi ostatnými hrami.

Spýtali sa nás, či nevieme spravit' aj ovládanie na ovládač, čo nebol problém. Ked' sa dal titul na telku, bolo to vel'mi pekné, hra je totiž vel'mi farebná a na TV farebné hry dobre vyzerajú. Naša výhoda spočívala v tom, že sme mali krajší produkt ako sú klasické indie hry, no rýchlejší ako spoločnosti, ktoré robia trojáčkové tituly na štýl Portal, ktorý na Shielde tiež je. Dostali sme sa do featured sekcie na Shield Hub-e, kde sa vyskytujú tituly ako Game of Thrones, Portal, Half-life, Skylanders, Hearthstone... A odrazu tam bola naša Panda. Launchovali sme 2.10, ked' nám odrazu došla na Shielde notifikácia na stiahnutie Hero Panda Bomber. Bol to vel'mi príjemný launch a táto skutočnost' nám pomohla aj na rebríčkoch v st'ahovaní. Na iOS nám, bohužial', neprešlo v tom čase schval'ovanie, pretože sa blížili Vianoce, dokonca bola služba na dva týždne vypnutá, takže sme sa s launchom na iOS omeškali o mesiac, čím táto verzia dost' utrpela.

Čísla nepustia, preto sme sa sústredili hlavne na americký trh, bohužial', česko-slovenský trh pre nás nebol prvoradý, no teraz, pri vydaní novej Hero Pandy sme si povedali, že sa treba pripomenúť aj doma, nech nielen hráči, ale aj slovenskí developeri vedia, že sa to dá. Síce nemáme nakúpené kadilaky, ale určite to stálo za to (smiech).

Najprv nám l'udia neverili, a niet divu, znelo to až príliš senzačne. Že sa slovenská hra dostala v obchodoch s aplikáciami medzi spomínané trojáčkové tituly. Preto sme ako dôkaz museli urobit' rýchlo screen-shoty, lebo featured sekcie sa stále menia.

To bol príbeh starej „Pandy', ked' sme sa dostali k nVidii, čo nám zaručilo aj vstup sa na rôzne konferencie, kde sme nabrali kontakty – napríklad s Google. Tí nám poskytli svoj dev-kit na Smart TV.

Spomínal si nVidia a úzku spoluprácu s nimi. Ako prebiehala?

V rámci spolupráce so spoločnost'ou nVidia po nás chceli, aby sme využili ten obrovský výkon, ktorý Shield ponúka. Do

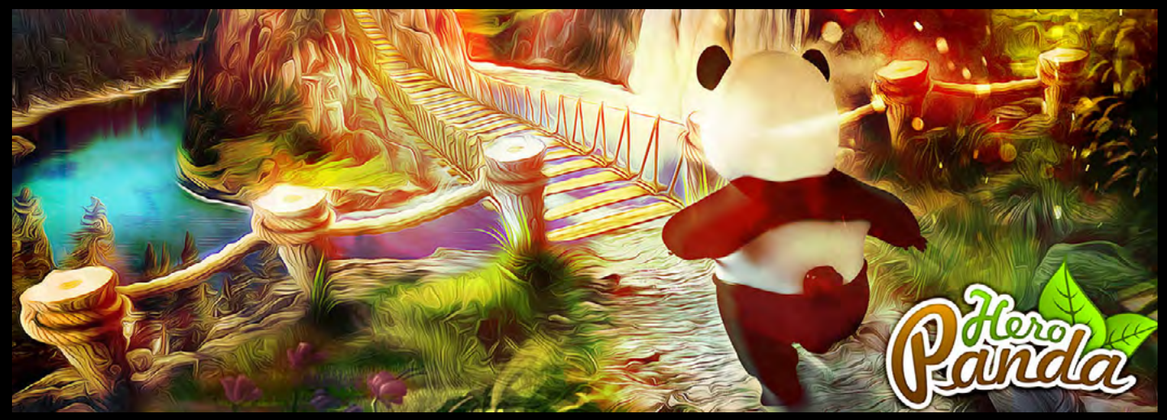
dnešnej doby využíva najvýkonnejší čip (Tegra 4) na iOS a Android. Preto sme ten výkon využili (plus sme mali s nVidiou exkluzívnu dohodu, že na ich zariadeniach pobeží hra s tieňmi, particle efektmi, počasím atd'.). Preto hra na Shielde vyzerá lepšie. Na ostatných zariadeniach mnoho efektov chýba, aby hra bežala plynule. Čiže sme vytvorili hru, ktorá síce beží na mnohých zariadeniach, no tá najkrajšia verzia ide len na tabletoch od nVidie.

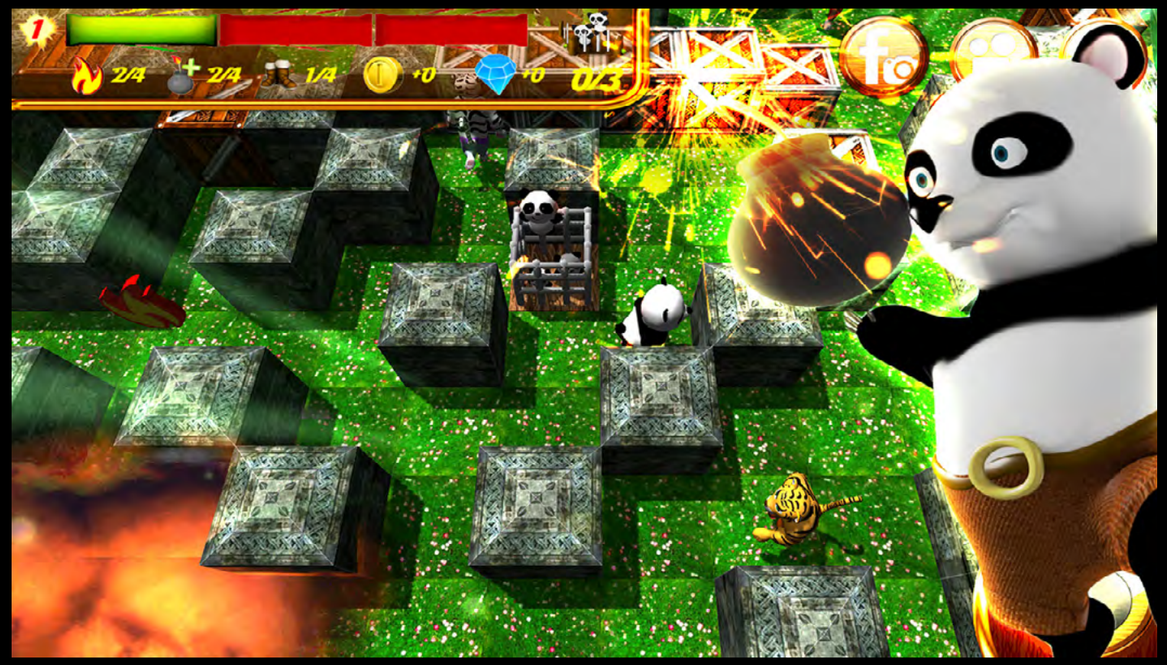
Kto využije tieto zariadenia (nVidia Shield, Google Smart TV) viac – casual hráči alebo hardcore hráči?

Ja som vyrastal, ako väčšina hráčov na Slovensku, na PC. Vyklápacie Nokie stáli v tom čase približne dvadsat' tisíc slovenských korún, čo bolo nenormálne, a zahral si si tak maximálne hadíka. V dnešnej dobe sa, ako si spomenul, delia hráči na hardcore a casual, no s týmto rozdelením celkom nesúhlasím. V skutočnosti môžeš byt' oboje. Hardcore hry sú super, ked' si doma a máš pár hodín čas.

Ak ho nemáš, nestihneš sa ani zorientovat' v hre, zistit', čo si robil naposledy, prehl'adat' povedzme inventár a questy v RPG-čku.

Už len spustenie hry zaberie pár minút, kým sa spustí na začiatku intro a prehrajú sa logá spoločností, potom načítanie uloženej hry, nedajbože tvorba postavy. Reálne, kým začneš hrat', prejde tol'ko času, že by si odohral niekol'ko mobilných minihier. A tol'ko času mimo domu nemáš. Mobilné hry si zahráš v autobuse,





na WC, skrátka hocikde, ak nemáš vel'a času, no pritom na niečo čakáš.

Taká Playstation Vita práve kvôli tomu moc neobstála. Spoločnosť Sony sa snažila vypúšťať hry ako Uncharted a Call of Duty, ktoré sú naozaj perfektne spracované. No tie hry sa hrajú dobre v kancelárii, kde sa titul testuje, nie v spomínanom autobuse po päťminútových kúskoch. A to si uvedomili aj hardcore hráči, ktorí si na smartfónoch zahrajú na tých 5 – 10 minút Angry Birds, keď sú v práci alebo v škole. Keď prídu domov, zariadenie vymenia za niečo dedikované, ako je PC alebo konzola.

Na toto sa snaží odpovedať práve Smart TV movement. Aj keď sa výkonom mobilné zariadenia nikdy nevyrovnajú konzolám, graficky môžu zaujať už dnes. A to niektorým používateľom stačí. Shield od nVidia sa snaží nájsť zlatý stred, keď hráč môže na tom istom zariadení hrať rovnako casual, ako aj hardcore hry. Je prenosný, dá sa napojiť na TV, podporuje hranie s ovládačom a výkon je naozaj slušný. Pre developerov ako sme my je to naozaj výborné, a to hlavne dnes, keď iniciatíva Google-u tlačí na používanie Androidu na Smart TV. Vďaka tomu môžeme tvoriť hry, ktoré budú dostupné pre široké spektrum zariadení, a to od telefónov, cez tablety až po Smart TV.

Predtým bol trh fragmentovaný, čo sa týka operačných systémov. Jediným problémom ostáva výkonnostný rozdiel, no stále je to jednoduchšie, ako sa pasovať s rôznymi OS.

Existujú tituly, ktoré využívajú konzolový typ ovládania na touch pade, s ktorým býva dosť často problém na mobilných zariadeniach. Preto sa začali profilovať určité žánre, ktoré sú „ako stvorené" na touch-pady. Myslíš si, že existuje dostatočný počet žánrov, ktoré sú hrateľné na oboch typoch ovládania?

Určite áno. Pretekárske hry ako Asphalt, platofrmovky ako Crossy Road, puzzle hry, ťahové hry, arkády, rovnako aj náš Panda Bomber sú tituly, ktoré sa hrajú rovnako dobre aj na touch-pade, aj na ovládači. Je jasné, že na ovládači sa hrá titul ovel'a pohodlnejšie. Preto pri hre ostanete s ovládačom dlhšie. Na druhej strane, na cestách s tabletom tol'ko času nemáte a ovládanie, čo sa týka pohodlia, postačuje.

Nedávno ste vydali pokračovanie Hero Panda Bomber s podtitulom „in Dark Lands". V čom sa líši od svojho predchodcu?

Keď sme vydali Hero Panda Bomber, ešte nejaký čas sme ju podporovali updatmi. Avšak množstvo hráčov sa ozývalo, že je hra moc „casual' a jednoduchá. Preto sme prišli s nápadom vytvoriť viac temnú a ťažšiu verziu. Doslova. Hero Panda Bomber in Dark Lands sa celá odohráva v tme, hráč vidí len kúsok pred seba, musí využívať osvetlenie rozmiestnené po mape. Pravdaže aj mapy sú ťažšie, čo sa týka nepriateľov. Dalo by sa povedať, že hra je až príliš krutá, priam „hardcore'. Zobrali sme tých najnepríjemnejších nepriateľov z jednotky, vložili do tmavého labyrintu, kde sa zle orientuje a čas hrá proti hráčovi. Dúfame, že sme tak ukojili chute všetkým ľudom, ktorí sa sťažovali, že bola jednotka príliš jednoduchá. Dark Lands už nie je podporovaný nVidiou, pretože ide o veľmi podobnú hru a grafické efekty tu už nemali až taký zmysel, keďže sa odohráva v temnote. Avšak zahrať si ju môžete na všetkých zariadeniach, na ktorých sa dal hrať jej predchodca, využíva podporu ovládača a tiež sa dá hrať na TV.

A čo na to hráči?

Hráči sú spokojnejší. Je tam síce menšia vzorka ako v jednotke, no dalo sa to čakať, keďže hra je ťažšia. Okrem toho Hero Panda Bomber in Dark Lands nemal takú podporu vo featured a reklame ako prvá časť. Čo sa týka dizajnu a konceptu, nikto sa zatiaľ nesťažoval, takže z takej odozvy sme milo prekvapení. Našou stratégiou bolo zaujať aj hráčov starej Pandy, preto je v nej možné vidieť aj cross-promo.

Sú hráči rozmaznanejší ako kedysi, čo sa týka náročnosti?

Neviem, či chcem na túto otázku odpovedať, pretože kydanie na hráčov zo strany developera je ako rezanie si konára, na ktorom sedíme (smiech). Ale musím povedať, že áno. Na druhej strane sú rovnako rozmaznaní aj developeri. Veľký problém nastáva, čo sa týka náročnosti, hlavne pri free-to-play tituloch, čím oba Panda Bombery tiež sú. Sú hráči, ktorým príde hra príliš ťažká a sťažujú sa, že sú monetizované určité bonusy, no sú aj hráči, ktorým hra príde príliš jednoduchá. Dali sme si veľmi záležať, aby bola hra „prejditeľná' bez toho, aby človek musel zaplatiť čo len cent, no aj tak sme sa stretli s kritikou, že sme chamtiví. Avšak odkedy sme prešli na dobrovoľnú reklamu, takéto komentáre stíchli. Preto si myslím, že pre štúdiá našej veľkosti je dobrovoľná reklama slušnou voľbou. In-app nákupy môžu (avšak nemusia) nabúrať dizajn hry a často sa stáva, že urobia z hry pay-to win. Druhá vec je, že je menej času na hranie a väčší výber hier. Takže ak chce človek stihnúť všetko prejsť, nesmie sa zaseknúť na bossovi, ktorý ho zabije tak dvadsať krát. To by hráča asi dosť demotivovalo.

Pracujete teraz na niečom ďalšom?

Pracujeme na ďalšej hre, ktorú by sme čoskoro mohli vydať, ale ide o úplne iný žáner. Nejde o „hardcore' titul, a ide v podstate o recesiu z našej strany. Po oboch Pandách sme si potrebovali trochu oddýchnuť, jednak si vyskúšať nové tooly a, predsa len, pozerať sa stále na pandy... ony sú zlaté, no kukať sa na ne pol roka, to dá zabrať (smiech). Preto sme experimentovali s ovládačmi a zapáčila sa nám myšlienka spraviť boxovaciu hru. V rámci srandy sme chceli použiť mačky, no potom sme si uvedomili, že biť mačky na tablete by bolo asi trochu kruté. Nakoniec sme skončili s mačkou, čo ničí veci.

Koľko trvá vývoj takejto hry?

Je to rôzne. Stará Panda trvala niečo vyše šesť mesiacov, ale tam sme prvotne nemali jasnú víziu. Bolo veľa pokusov a omylov, čiže tam sa čas strašne natiahol. Ale u Hero Panda Bomber in Dark Lands trval vývoj približne dva mesiace. Sčasti preto, že sme mali vytvorených už množstvo assetov. Pri veľkosti nášho tímu (sme štyria) to však vychádza priemerne na štyri až päť mesiacov.

Mobilné hranie zažíva teraz boom, čo očakávaš v najbližších rokoch a ako vnímaš tento trend?

Tento trh je obrovský a z veľkej časti už aj saturovaný. Preto zažíva aj mierne ochladenie. Množstvo developerov sa doň nahrnulo, no koláč, z ktorého si môžu kúsok ukrojiť, nie je taký veľký. Na druhej strane ľudia neopúšťajú smartfóny a vyzerá to tak, že pri nich aj nejaký čas pobudnú. Do budúcna si viem predstaviť, že sa postupne spojí mobilné hranie s tým gaučovým.

Veľký potenciál vidím v už spomínaných Smart TV zariadeniach a cloudovom hraní. O tieto veci sa zaujímam nielen ako developer, ale aj ako hráč. Naproti tomu ma napríklad pripravovaná virtuálna realita vôbec neoslovila. Osobne tam vidím využitie len na hry, v ktorých bude hráč zafixovaný na jednej pozícii, ako je napríklad kokpit lietadla či kabína auta.

Pre mňa ako developera to nie je zaujímavé hlavne preto, že nemáme informácie o číslach (API). Je to podobný prípad, ako keby si chcel vyvíjať hru na Playstation 4 v čase, keď vyšla Playstation 2. Okrem toho si ako vývojár mobilných hier neviem predstaviť situáciu, v ktorej by sa dala virtuálna realita využiť na mobilné hranie.

Aké hry vo firme hrávate a čo vás inšpirovalo?

Každý z nás sa líši. Všetci sa tvária hardcore, ale hrávajú aj na mobile. Náš grafik je silno zaťažený na MMO-čka a miluje sériu ARMA a DayZ. Má rád aj hry, ktoré sú graficky krásne, môže sa nimi inšpirovať. Nanútil som mu aj iné tituly, takže má širší záber (smiech).

Naša programátorka obľubuje sériu Assassin´s Creed, prechádza každú časť, naposledy Unity, no v rámci experimentov má tiež tendenciu hrať casual hry. Tým že pracujeme spolu, sa ovplyvňujeme, takže sa dá povedať, že hrávame podobné hry.

Ďakujeme za rozhovor.

Smart ochrancovia domácnosti

AKO SA BRÁNIŤ PRED ZLODEJMI?

Leto je ideálnym časom pre zlodejov, ktorí sa zameriavajú na vykrádanie bytov a rodinných domov. Policajné štatistiky jasne dokazujú, že počet vlámaní stúpa najmä v tomto období, pretože sa vo svojich domácnostiach zdržiavame ovel'a menej. Lákajú nás kúpaliská, dlhé výlety do prírody a dovolenkové destinácie. Skrátka ideálny čas pre zlodejov. A ako sa brániť?

Úplnou samozrejmost'ou by mali byť bezpečnostné dvere (v určitých prípadoch aj okná), zabezpečenie domácnosti technickými prostriedkami (alarm, kamerový systém) a poistenie bytu.

Fyzické zabezpečenie majetku

Spol'ahlivé vchodové dvere sú pri riešení bezpečnosti tým prvým, pretože je to to prvé, čo obvykle musí zlodej prekonať a nevypláca sa na nich šetriť. Ponuka trhu je naozaj bohatá. Dostupné sú v rôznych cenových hladinách a v rôznych tvaroch, takže si môže skutočne vybrať každý. Vel'mi dôležité je pritom zabezpečiť aj pevnú zárubňu. Rám zárubne je obvykle vhodné nechať zaliať betónom, čím sa zvýši pevnosť a tuhosť dverí. Pri rodinnom dome alebo nižších poschodiach treba počítať aj s možnosťou vniknutia cez balkón a okná (nezriedka okienka na pivnici), no v panelákovom byte sú kvalitné bezpečnostné dvere zárukou, že váš príbytok odolá vlamačom. Ani najlepšie bezpečnostné dvere vás ale neochránia pred vlámaním, ak použijete nekvalitné zámky. Pri až troch zo štyroch vlámaní sa totiž zlodeji dostávajú do domov a bytov po vypáčení dverí v oblasti zámky, takže je na mieste venovať aj zámke zvýšenú pozornosť. Zlodeja môže odradiť hneď v úvode aj kvalitná bezpečnostná zámka odolná proti vylomeniu. Bezpečnostná vložka musí byť vyzbrojená najnovšími technológiami, aby ju nebolo možné odomknúť bez použitia originálneho kľúča.

Profesionálne sieťové kamery: Majú úplne iné schopnosti a možnosti, než tie "domáce". Do IP kamery AXIS môžete napr. nahrávať video analytické aplikácie, ktoré dokážu bežať priamo v kamere. Tiež kvalita obrazu v detailoch je za kritických svetelných podmienok u drahej kamery citeľne lepšia.

Elektronická ochrana

Alarm je dobrou investíciou ak je napojený na nejaký systém centralizovanej ochrany, alebo vám aspoň dokáže poslať správu o narušení na váš mobil. Dobrou investíciou je najmä vtedy, keď žijete v izolovanej oblasti. Húkajúca siréna síce môže na zlodejov pôsobiť odstrašujúco, no nemusí mať dostatočný efekt a preto sú včasná detekcia narušenia a vhodne odoslané varovanie veľmi dôležité. Ako alarm sa typicky používa detektor pohybu, no medzi spúšťače poplachu patria aj senzory na oknách, dverách, detektory dymu (požiarne hlásiče), detektory nadmernej vlhkosti (vytopenia) a pod.

Žiadny detektor však nepracuje so 100% istotou, takže je vysoká pravdepodobnosť nejakých neželaných falošných poplachov (najmä pri pohybových senzoroch).

Overiť, či ide o falošný alebo o reálny poplach vám môže pomôcť kamerový systém pripojený na internet. Dohľadové kamery vám tak umožnia na diaľku vidieť presne to, čo sa práve v danom momente deje vo vašom príbytku.

Digitálna kamera (IP kamera) je v podstate kamera s vlastným serverom (počítačom), takže ju môžete pripojiť priamo na router do počítačovej siete (na internet). Nepotrebuje žiadne doplnkové vybavenie, len všetko softvérovo nastaviť. Netreba sa toho báť, pretože sú aj riešenia...

Profi alebo D.I.Y. riešenie?

Keď sa bavíme o elektronickej ochrane, existujú rôzne riešenia s rôznou zložitosťou inštalácie, kvalitou a úrovňou zabezpečenia.

Tie najlacnejšie by ste si mali vedieť nainštalovať sami, no nie vždy je to to ideálne riešenie pre vás. Pokiaľ potrebujete profesionálne zabezpečenie, nepokúšajte sa o svojpomocnú inštaláciu a nechajte to na profesionálov. Špecializované firmy majú svoje skúsenosti s rôznymi zariadeniami, takže vám vedia odporučiť to najvhodnejšie riešenie pre konkrétnu situáciu s vhodným rozmiestnením jednotlivých zariadení a prípravou scenárov (postupov a reakcií na jednotlivé spúšťače).

Profesionálne kamerové systémy majú obvykle ešte aj záznamové zariadenia a záložné napájanie, ktoré zaistí prevádzku aj v prípade prerušenia dodávky energie. Ide o nákladné systémy, ktoré presahujú potreby priemernej domácnosti (nezriedka ide o sumy rádovo v tisíckach eur).
Pre zabezpečenie bežného bytu napr. niekde v paneláku je to trochu luxusné (a aj drahé) riešenie. Ak máte dobré bezpečnostné dvere a lepšiu zámku, môžete siahnuť po cenovo dostupnejších zariadeniach, ktorých inštaláciu zvládnete sami.

Pre domácich majstrov: Jedno z najjednoduchších riešení, ktoré si dokážete nainštalovať aj sami iba pomocou mobilného telefónu ponúka modelový rad mydlink Home spoločnosti D-Link.

My sme mali napr. možnosť otestovať riešenie od spoločnosti D-Link z ich modelového radu mydlink Home. Sú to jednoduché prístroje do elektrickej zásuvky, ktoré sa na internet pripájajú bezdrôtovo prostredníctvom Wi-Fi, a ide o zariadenia typu D.I.Y. (z anglického Do It Yourself = Urob si sám). Na ich inštaláciu nie je potrebné žiadne náradie, umiestniť ich môžete kdekoľvek v priestore v dosahu vašej Wi-Fi (bežný router pokryje priestor minimálne 30-300 m, čiže celý dom aj so záhradou) a nemusíte platiť žiadne ďalšie skryté poplatky za služby a podobne. Skrátka naozaj riešenie pre „bežného človeka", ktoré môžete obsluhovať aj bez počítača len pomocou mobilnej aplikácie

Dokonca ani nastavovanie nie je zložité. V balení sa nachádza kartička s QR kódmi, ktoré zoskenujete mobilným telefónom alebo tabletom. Prvým kódom si stiahnete bezplatnú aplikáciu a pomocou druhého pripojíte vaše zariadenie (kód obsahuje heslá od výrobcu, ktorým prepojíte hardvér s mobilnou aplikáciou). Všetky služby sú postavené na Cloudovom riešení, čo znamená jednoduchú dostupnosť cez internet vždy a všade.

Pohybový senzor D-LINK: Oznámi vám, že vaše dieťa prišlo domov zo školy a následne si môžete cez kamerku overiť, či sa naozaj doma učí, alebo či namiesto toho hrá hry na počítači.

Pri lacnejších systémoch je vhodné orientovať sa na jediného výrobcu, pretože môžete zariadenia a následné akcie vzájomne kombinovať. Ak napr. použijete pohybový senzor s Wi-Fi pripojením, môže vám pri detekcii pohybu poslať automatickú správu na telefón a zároveň spustiť kameru, aby ste mohli okamžite skontrolovať situáciu, prípadne zopnúť inteligentnú elektrickú zásuvku s osvetlením (ak je to potrebné), alebo prehrať nejaký varovný signál (zvuk) cez audio systém.

Kamery môžu mať okrem mikrofónu integrované aj reproduktory, cez ktoré môžete na diaľku varovať prípadných narušiteľov, čím sa dá zabrániť väčším škodám. Skúste sa na chvíľu vžiť do role zlodeja, ktorý práve vstúpil do cudzieho bytu a tam sa z kamery ozve varovanie, že polícia je už na ceste a vy máte obrazový záznam. Pravdepodobne rýchlo vezme nohy na plecia.

Krása týchto „gadgetov" je v ich univerzálnosti. Sú to skladačky, pomocou ktorých si môžete sami vyskladať aj väčšie riešenie. Začať môžete jedným zariadením a postupne celý systém jednoducho rozširovať podľa potreby a pridávať ďalšie a ďalšie súčasti. Nie je to riešenie na profesionálne zabezpečenie, ale pre potreby bežných používateľov je to plne vyhovujúce a postačujúce. Dokonca ich môžete využívať aj na trochu iný účel, než na aký ste pôvodne mysleli. Spínaná zásuvka napr. nemusí ovládať len svetlo, pretože ňou môžete zapínať mobilom na diaľku pračku, elektrické kúrenie, klimatizáciu alebo rúru, v ktorej máte už predpripravené niečo na pečenie. Alebo ju môžete využiť v zime ako spínač pre vykurovanie na chalupe. Pri vhodnom načasovaní môžete ušetriť veľa času.

Diaľkovo ovládaným svetlom tiež môžete v dome počas vašej neprítomnosti simulovať nejakú aktivitu, takže prípadný zlodej, ktorý sleduje váš dom vďaka tomu získa pocit, že ste doma, hoci vy sa v skutočnosti hráte s mobilom tisíc kilometrov od domova niekde pri mori. Zásuvka vám tiež dokáže merať spotrebu a upozorní vás na prípadné preťaženie siete. Tých možností využitia je rozhodne ovel'a viac, než sa na prvý pohľad zdá.

Mačacie oko, čo stráži váš dom

Veľmi zaujímavý je aj FIBARO Motion Sensor, ktorý kombinuje hneď niekoľko senzorov do jedného. Je to pohybový senzor, teplotný snímač a zároveň aj detektor intenzity svetla a detektor vibrácií. Všetko v malých rozmeroch s elegantným dizajnom, inšpirovaným mačacím okom. Toto bezdrôtové zariadenie však už využíva sieť Z-Wave, čo je relatívne nový štandard kombinujúci výhody Bluetooth s možnosťami Wi-Fi. Je akýmsi "okom" pre inteligentnú domácnosť, ktorá môže na zistené podnety reagovať podľa scenárov. Navyše dokáže podľa potreby meniť farby, takže vidíte prípadné zmeny aj vizuálne (napr. teplotu v miestnosti).

Jún, E3-ky čas

ČO NÁS ČAKÁ NA NAJDÔLEŽITEJŠEJ HERNEJ VÝSTAVE NA SVETE?

Vianoce každého hráča sú za rohom. Všetky pohľady sa opäť upriamia do Kalifornie, kde v polovici júna vybuchne sopka informácií. Lávou budú novinky, herné videá, trailery a oznámenia a my budeme opäť pritom.

V epicentre výbuchu sa pokúsime nielen prežiť, ale získať pre vás exkluzívne novinky. O mesiac vám prinesieme dojmy z hier a najnovších technológií – virtuálna realita bude mať na tohtoročnej E3 výraznejšie zastúpenie ako kedykoľvek doteraz. Plný servis ponúkne aj náš web Gamesite.sk, takže ak sa vám nechce čakať celý mesiac na súhrn noviniek v magazíne, určite webovú stránku pravidelne navštevujte. Bude toho veľa. Pripravujeme však špeciálnu sekciu, aby ste sa na webe rýchlo zorientovali a mali všetko E3-kovské pekne pokope.

Rekordný počet konferencií

Zatiaľ čo počas minulých rokov bolo zvykom, že herný sviatok odštartoval počas nultého dňa konferenciami spoločností Microsoft, EA, Ubisoft a Sony, tento rok nás čaká viacero zmien. Prvé informácie nám prezradí spoločnosť Bethesda, ktorá ohlásila konferenciu už na nedeľu. Z pohľadu samotnej výstavy tak ide o -1 deň.

Konferencia sa uskutoční v známom divadle Dolby Theatre v Hollywoode a všetci tajne dúfame, že hlavnou hviezdou večera bude Fallout 4. O tejto hre sa hovorí už tak dlho, že Bethesda ju jednoducho musí tento rok oznámiť. Je isté, že minimálne jedna legenda sa na konferencii objaví. Znovuzrodenie DOOM je potvrdené, a dokonca sme videli aj 2-sekundový záber vo videu. V nedeľu toho určite uvidíme viac.

Exkluzivity pre konzoly

Pondelok – deň nultý – je natoľko obsadený, že aj tento rok nás čaká line-up v zložení Microsoft, EA, Ubisoft a Sony. V prípade Microsoftu pravdepodobne uvidíme nové zábery z hier Halo 5 a Forza 6. Veľmi pravdepodobné je oznámenie novej hry z univerza Gears of War alebo minimálne ohlásenie HD kolekcie, ktorá prinesie všetky tituly pre Xbox 360 vo verzii pre Xbox One. Tak ako sa to stalo minulý rok s hrami zo sveta Halo. Určite uvidíme aj nového Tomb Raidera a Microsoft by sa mal chvíľu venovať aj počítačovým hráčom. Windows 10 prichádza a MS chce, aby bol tento systém akceptovaný aj medzi hráčmi.

EA určite ukáže FIFU 16 a pravdepodobne prehodí pár slov o NHL 16. Novinkám bude určite dominovať vynovený Need for Speed. Populárna séria začína opäť od nuly, ale inšpiráciou „rebootu" majú byť diely s podtitulom Underground. A to je z nášho pohľadu to najlepšie, čo sa mohlo NFS stať. Tajne dúfame, že EA povie aj niečo viac o novom Mass Effecte. Je potvrdené, že ME4 je vo vývoji... Otázne je, ako moc je hra pripravená pre nedočkavých hráčov. A aby sme nezabudli – hitom konferencie bude jednoznačne Star Wars: Battlefront. Táto značka je v Amerike jednoducho kultová a nič na tom nezmení ani moje tvrdenie, že na Mirror´s Edge 2 sa teším viac. Ale nikomu to nehovorte. Snáď sa dozvieme o oboch tituloch viac.

Ubisoft nás pravdepodobne výraznejšie neprekvapí. Assassin´s Creed Syndicate je zástupca značky, ktorá patrí v Ubisofte k tým najdôležitejším. Posledné roky sa ich konferencie netočia takmer o ničom inom. Sem-tam sa objaví Far Cry alebo Watch Dogs.

Pokračovanie FC tento rok neočakávame, vydanie Watch Dogs 2 je pravdepodobnejšie, ale nestavili by sme si naň. Ďalšou veľkou hrou tak pravdepodobne bude Tom Clancy´s The Division... A možnože aj ďalší Rainbow Six s podtitulom Siege.

Sony určite ukáže Uncharted 4, bude rozprávať o virtuálnej realite Project Morpheus a očakávame, že k slovu sa dostane aj iniciatíva cloudového hrania. Údajne sa chystá predstavenie dosiaľ neoznámeného titulu, ale čo to bude? Ďalšie Gran Turismo alebo God of War? Sami sme zvedaví, či sa nejakej zmienky dočká PlayStation Vita. Táto herná konzola si žije v poslednej dobe vlastným životom...

Oslava PC hrania

Hoci prvý deň výstavy začína na obed, ráno vždy patrí spoločnosti Nintendo. Hoci nemá klasickú konferenciu, o novinkách informuje vo forme video streamu Nintendo Direct. Hoci spoločnosť pripravuje novú hernú konzolu s názvom Nintendo NX, ešte o nej hovoriť nebude. Predpokladáme, že výrobca predstaví novinky pre prenosnú konzolu 3DS, ktorej sa darí výborne. Posledný záchvat čaká aj klasickú konzolu. Wii U sa údajne rozlúči s ďalšou hrou zo série The Legend of Zelda.

miestom na hranie je počítač. A to aj napriek tomu, že výrobcovia herných konzol na seba pútajú všetku pozornosť. Lebo majú vlastné tlačové konferencie. Neočakávame však, že by sme sa na PC Gaming konferencii dočkali výrazných ohlásení. Pôjde však o výborné stretnutie veľkých aj nezávislých tvorcov. A príde aj Cliff Bleszinski.

Ďalšie hry, ktoré uvidíme

Je jasné, že najväčšiu pozornosť budú pútať mnohé hry, ktoré sme už spomenuli. Exkluzívne tituly pre konzoly, Fallout 4 (dúfame), DOOM, NFS a Star Wars: Battlefront budú najčastejšie obliehanými stánkami. Veľký záujem bude určite aj o nový Deus Ex, Assassin´s Creed a Tomb Raider. To sú stávky na istotu.

Z hľadiska ďalších výrobcov sa očakáva predstavenie spoločnosti 2K. Ta údajne ukáže nový XCOM. Activision bude pútať pozornosť s Call of Duty, ale my sa tešíme na Guitar Hero. Hudobné hry sa údajne za posledné roky zmenili a sme zvedaví, s akým konceptom chce Activision opäť uspieť.

A kto vie, možno sa dočkáme ďalšieho oživenia. Niektorí ľudia stále veria, že The

Lenže tým zoznam konferencií nekončíme. Vlastný event pripravuje Square Enix a údajne oznámi niekoľko nových hier. Pravdepodobne pôjde o ďalšie tituly značiek Dragon Quest (Heroes) a Star Ocean. Určite uvidíme nové zábery z ďalšieho Deus Exu a čakajú nás novinky zo sveta Just Cause 3. Určite sa bude hovoriť aj o novom Tomb Raiderovi, ale ten sa podľa nás dočká hlavnej slávy na konferencii Microsoftu.

Posledná konferencia, ktorá sa uskutoční počas prvého dňa navečer, bude venovaná oslave hrania na počítačoch. Túto udalosť organizuje magazín PC Gamer a spoločnosť AMD a chcú poukázať na to, že najlepším

Last Guardian, nekonečný príbeh od Sony, bude opätovne ukázaný tento rok. Nuž, o mesiac si porovnáme očakávania s realitou...

Roman Kadlec

Zaklínač 3: Divoký Hon

NOVÝ, LEPŠÍ, V OTVORENOM SVETE

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XBOX One
Žáner: RPG
Výrobca: CD Projekt RED
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborný vetvený príbeh a postavy
+ kvantita a kvalita sekundárnych questov
+ výborné herné mechaniky
+ audiovizuál
+ Gwent

- bugy a chyby
- dlhé nahrávacie obrazovky
- framedroppy

HODNOTENIE:

★★★★★

Je to až neuveritel'né, kam sa za posledné roky posunula úroveň pol'ského štúdia CD Projekt. Z nenápadného, no kvalitného vývojárskeho tímu sa postupným zvyšovaním kvalít ich hier dostali až na piedestál jednej z najočakávanejších hier roku. Pritom je doslova zázrak, že každým novým dielom série Zaklínač sme sa dočkali kvalitatívneho progresu a nie prešl'apovania, či dokonca regresu.

Zaklínač 3 bol od začiatku vel'mi ambiciózny projekt, takže vždy sa vynárali otázky, či si štúdio nezobralo až príliš vel'ké sústo, a či dokáže vybičované očakávania hráčov naplnit'. Nebudem nikoho nat'ahovat' a rovno poviem, že sa im to podarilo, a nasledujúce riadky použijem na to, aby som ozrejmil, prečo tomu tak je.

Kto ste hrali predchádzajúci diel a viete, ako skončil, ten nebudete mat' s vžitím sa do sveta vel'ké problémy. Čarodejnice prostredníctvom svojho spolku prekročili hranice a proti nim zakročil sám král' Radovid. Do toho však prichádza Nilfgaard so svojou armádou a využíva momentálnu situáciu, v krajine je totiž prílišný zmätok. Tu sa na scéne objavuje Geralt s čerstvo obnovenou pamät'ou, aby našiel nielen svoju milovanú Yennefer, ale aj svoju chránenkyňu Ciri. Dané skutočnosti predznamenávajú, že tento diel bude viac o personálnych vzt'ahoch. No to však neznamená, že sa Geralt nezapletie aj do vysokej politiky. Práve naopak.

Hl'adania zavedú Geralta na rôzne miesta v rôznych krajoch v masívnom svete, ktorý môže pokojne konkurovat' tým najrozsiahlejším RPG. Čo je však najdôležitejšie, napriek vel'kému svetu, ktorý doslova nabáda k tomu, aby ste ho preskúmavali a doslova sa v ňom stratili, hra nestratila na kvalite príbehového spracovania a ukázala konkurencii, že už nie je potrebné vybrat' si vel'kost' sveta alebo príbehovost', ale že sa dajú oba dôležité prvky bez problémov spojit' do komplexného, fungujúceho celku. Hra ponúka vel'mi zaujímavú príbehovú líniu, vedl'ajšie questy, ktoré sú niekedy zaujímavejšie ako hlavné questy z konkurenčných hier a výborne napísané postavy. Je teda vel'ká pravdepodobnost', že hra nestratí svoju podstatu a otvorený svet využíva v prvom rade na rozšírenie množstva obsahu.

A toho obsahu je v tret'om Zaklínačovi, verte mi, enormne vel'a. Dlhá, rôznorodá a rozhodnutiami ovplyvnitel'ná hlavná príbehová línia, doplnená o vetvené sekundárne questy, pričom na čele tohto všetkého sú questy, ktoré zahrňujú lov monštier, čo je v tomto univerze hlavná práca zaklínačov. Rozhodnutia majú v hre reálny a vel'akrát d'alekosiahly a nečakaný dopad na d'alší vývoj príbehu, čo bez pochýb podporuje znovuhratel'nost'. Questy nie sú iba kvalitné, ale aj rôznorodé, využívajú pátracie schopnosti Geralta, niektoré sú úplne bez bojov a založené iba na konverzáciách, pátraní a riešení rôznych problémov.

Okrem toho však svet ponúka d'alšie aktivity, ktoré vyplňujú čas hráčov. Ničenie hniezd monštier, hl'adanie miest moci, ktoré dodávajú body schopností... Hra pritom aktívne motivuje hráča, a to za preskúmavanie prostredia novým lootom, receptami na elixíry, schémami na nové časti brnenia či meče. Toto prehl'adávanie sa neobmedzuje iba na miesta na súši, ale po novom vie Geralt plávat' a disponuje schopnost'ou potápat' sa.

V tomto obrovskom svete však nebudete sám, spoločnost' vám bude robit' váš verný kôň Roach. Ten urýchli inak zdĺhavé presuny, no nezabudlo sa ani na „fast travel" stanice, takže odpadáva nutnost' zdĺhavého a nudného cestovania. Na rozdiel od mnohých hier, ktoré využívajú systém levelovania tak, že spolu s hráčom sa levelujú aj všetci nepriatelia, má tretí Zaklínač jasne rozdelený svet. A aj ked' vám dá možnost' slobodnej vol'by pri questoch, tak najdôležitejším ukazovatel'om je to, pre aký level je daný quest určený. Tento systém síce spôsobuje zopár problémov, no jeho benefity jednoznačne prevyšujú negatíva.

Hratel'nost' sa dočkala očakávaných, ale aj neočakávaných úprav. V základe je hranie vel'mi podobné dvojke, no kvôli otvorenosti prostredia už dokáže Geralt aj skákat'. Vel'kých zmien sa dočkali všetky ostatné hlavné aspekty hratel'nosti. Do pohybového repertoára pribudol úskok do strany a kotúl' je previazaný na staminu. Elixíry je opät' možné pit' aj počas boja, čo zvyšuje ich prínos pre hranie a robí z nich niečo povinné hlavne na vyšších stupňoch náročnosti. To isté sa dá povedat' o olejoch, určených na jednotlivé meče, a o petardách. Odmenou za zabíjanie a plnenie questov sú, samozrejme, body skúseností, ktoré levelujú postavu. No aj tu nastali obrovské zmeny.

Jednak je vd'aka vel'kému vplyvu olejov, petárd a elixírov na hranie opät' rozumné vrážat' body skúseností aj do stromu alchýmie, no autori sa rozhodli, že Geraltovi obmedzia počet súčasne aktívnych vylepšení na 12. Tých 12 aktívnych schopností je rozdelených do štyroch skupín po tri a ku každej skupine je pripojený jeden mutagén, ktorý dodáva d'alšie vylepšenia a pri rozumnom rozmiestnení sú tie vylepšenia vel'mi výrazné.

Z toho v praxi vyplýva to, že z Geralta nebude nikdy majster všetkého, ale hráč sa musí rozhodnút', aký herný štýl vyznáva a ktorým smerom sa teda uberie. Zároveň je však možné tieto vylepšenia v l'ubovol'ne menit', čím sa deklaruje flexibilita titulu. Či sa chcete zamerat' na efektívnejšie

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

využívanie znamení, vyšší účinok alchýmie alebo vyššie DPS, vol'ba je vždy na vás.

Tieto prostriedky budete využívat' pri súbojoch proti plejáde protivníkov rôznorodých vel'kostí a na každého nepriatel'a platí iná taktika. Všeobecne platí, že čím vyššia náročnost', tým viac musíte pri súbojoch s nimi rozmýšl'at' a študovanie ich slabín sa tak stáva takmer povinnost'ou. Hlavne v prípade vel'kých potvor, ktoré sú zahrnuté v loveckých questoch.

Všetky tieto prvky dodávajú hratel'nosti potrebnú hĺbku, pričom je však zachovaná intuitívnost' a relatívna jednoduchost' na pochopenie, čo sa dá povedat' o celej hre. Aj napriek tomu, že toto je tretí diel, a dokonca je tu možnost' upravit' si určité udalosti podl'a toho, ako ich hráč vyriešil v predchádzajúcich dieloch, tak autori hráča príliš nezat'ažujú univerzom a jeho históriou, takže sú vítaní aj hráči, ktorí nehrali predchádzajúce diely. Zároveň však pre stálych fanúšikov ponúka postavy, ktoré určite spoznajú z predošlých dielov, čo určite poteší.

Množstvo aktivít je pre hráča dostupných aj mimo tradičného zabíjania a riešenia problémov. Napríklad vel'mi návykový a prepracovaný Gwent, zaklínačská obdoba Magic: The Gathering. Nechýba možnost' poriadne sa opit', zúčastnit' sa pästných súbojov či pretekov na koňoch. Alebo sa trochu uvol'nit' v miestnych nevestincoch.

Okrem parádneho príbehu a obrovského množstva kvalitného obsahu Zaklínač nezaostáva ani po stránke audiovizuálneho spracovania. Krásna, rôznorodá a detailná krajina vás vtiahne a nepustí.

Očarí vás denný cyklus s priamym vplyvom na správanie sa obyvatel'stva, a dokonca aj na správanie sa monštier, čo následne môžete využit' vo svoj prospech. To však musíte využit' všetky možnosti, ktoré vám autori prostredníctvom beštiára a d'alších in-game predmetov dávajú k dispozícii. Navyše tento svet reaguje na vaše činy, do oslobodených častí sa vrátia l'udia a poskytnú vám tým nové obchodné miesta, dokonca má hra vlastný ekonomický systém a rôzne peňažné meny.

Výborné grafické spracovanie so zmyslom pre detail podporuje rôznorodost' prostredí. Mestský Novigrad dopĺňa Velen a d'alej je tu aj Skellige. Každá časť s vlastnou kultúrou, vlastnou architektúrou, inými l'ud'mi a rôznorodým prostredím. Nechýba ani výborný soundtrack a výborný dabing postáv.

Ak v tejto hre vôbec existuje niečo, na čo by sa dalo pozriet' trochu škaredším okom, tak by to určite boli predlhé loadingové obrazovky, ktoré však prichádzajú iba v prípade úmrtia alebo pri prechode z jednej vel'kej oblasti do inej. Takej, rozlohou obrovskej hre sa však nevyhli ani bugy a rôzne chyby banálnejšieho či vážnejšieho charakteru, zahrňujúce všetko od nezískavania XP za splnené questy až po nemožnost' splnit' určité questy. Na ich vyriešení však vývojári už pracujú. K tomu ešte treba dat' do pozornosti nestabilný framerate oboch konzolových verzií.

Verdikt

Chyby rozhodne nespochybňujú zjavnú lásku, s ktorou bola táto hra robená. Kvantum kvalitného obsahu, zaujímavých questov vo fungujúcom svete. Svete, ktorý je do detailov prepracovaný a rozmanitý, rovnako ako činnosti, ktoré budete v hre vykonávat'. K tomu vynikajúca hratel'nost' a fungujúce herné mechaniky. Standing ovation pre CD Projekt, lebo nielenže prekonali samých seba, ale nastavili latku na takú úroveň, že sa k nej od teraz budú prirovnávat' všetky open world fantasy RPG hry.

Dominik Farkaš

CREATIVE® MUVO™ mini

Bezdrôtový vodeodolný reproduktor

Nový

Certifikát krytia IP66

Dostupný v červenom, čiernom, bielom a modrom prevedení

POČASIU & VODE ODOLNÝ

S certifikátom krytia IP66 prináša bezdrôtový reproduktor MUVO mini výkonný zvuk aj vo veľmi nepriaznivých poveternostných podmienkach. Je vybavený dvoma širokopásmovými mikro meničmi s nadrozmerným rozsahom basov. Môžete s ním volať a je vybavený aj AUX-in konektorom pre analógové pripojenie.

Funguje s

Bluetooth	NFC	Certifikát krytia IP66
Párovanie a zdieľanie hudby jednoducho a bezdrôtovo z väčšiny stereo *Bluetooth* zariadení	Tap & Play jedno-dotykové párovanie bez problémov cez NFC v mobilných zariadeniach	Počasiu & vode odolný

BASS RADIATOR		10hrs	
Vnútorné meniče zväčšujúce rozsah basov	Prekvapujúco hlasný zvuk	10 hodín prehrávania na plné nabitie! (pri strednej hlasitosti)	Vysoko kvalitný mikrofón pre jasný zvuk pri telefonovaní

Mortal Kombat X

CHOOSE YOUR DESTINY!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: bojovka
Výrobca: NetherRealm St.
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ dostatok herných módov
+ kvalitné audiovizuálne spracovanie
+ skvelé postavy
+ tradične brutálne fatality a x-ray útoky

- optimalizácia
- DLC
- problémy spojené s PC verziou
- online lagy

HODNOTENIE:

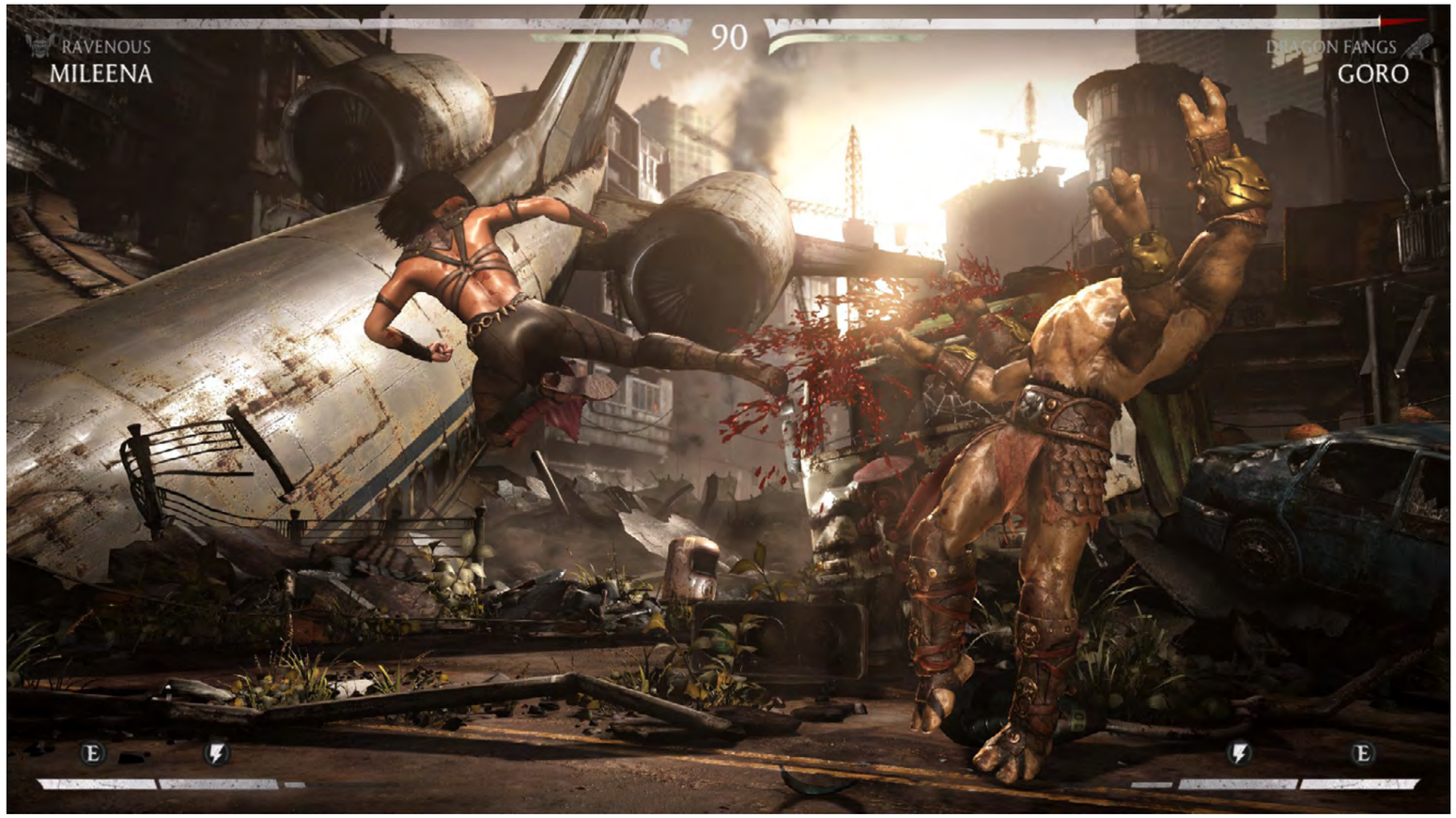
★★★☆☆

Séria Mortal Kombat sa u mnohých hráčov viaže s ich prvým stretnutím s videohrami. Podobne to bolo aj v mojom prípade, aj ked' som si už čo-to predtým zahral, Mortal Kombat bol hypnotický zážitok. Nemusím spomínať, že aj prehnane brutálny. Čo nové však prináša už desiaty titul, ktorý v názve nesie meno Mortal Kombat? Nové postavy, prekvapivo kvalitný príbeh, vynikajúcu grafiku, ale aj zlú optimalizáciu a príklad, kam vývojári nemajú smerovať s DLC.

Flawless Victory!

Na to, že ide o klasickú, z boku videnú bojovku, ponúka Mortal Kombat X prekvapivo kvalitný príbehový mód. Samozrejme, neočakávajte žiadne hlboké myšlienky alebo dramatické dialógy. Dej hry je klasická béčková akčná zmes plná svalov, krvi, vnútorností a najdrsnejších bojovníkov. Práve vd'aka nemu získavajú nové podstavy priestor na predstavenie sa a tým pádom nepôsobia invazívne. Dokonca mi neprekážalo ani nadmerné množstvo QTE počas videosekvencií, čo je celkom nezvyk. Vd'aka príbehovému módu sa nielen zabavíte, ale si jednotlivé postavy aj odskúšate, čo funguje ako rozšírenie prítomného tutorialu.

K tomu však mám pár výhrad. Bojovky nikdy neboli jednoduchým žánrom a od hráča vyžadujú vel'kú mieru trpezlivosti a učenia. Samozrejme, na najl'ahšom stupni náročnosti stačí stláčať jeden-dva údery dookola, ale ked' chcete použit' správne kombo údery a blokovať protivníka, vaše reflexy a schopnosti musia byť niekde ovel'a vyššie. K tomu vám tutorial, bohužial', nijak nepomôže. Áno, vždy si môžete zapnúť tréning (trénovať môžete dokonca aj fatality) a skúšať a skúšať, ale uvítal by som aj niečo nové, niečo, čo nováčikov zasvätí do tajov bojoviek.



Čo by bola bojovka bez kvalitných súbojov? Mortal Kombat X ponúka niekol'ko klasických módov a prináša aj pár noviniek. Okrem tradičného „Tower" módu si môžete zvolit' aj jeho obmeny vo forme Test Your Luck, kde sú do zápasov pridané náhodné elementy ako padajúce meteority, zvýšená gravitácia alebo zmrazujúce šípy alebo Survival, či Endless, kde bojujete proti nekonečnému zástupu protivníkov, až kým neprehráte, pričom v Endless móde sa vám život prenáša z jedného súboja do druhého. Vygenerovať si môžete aj náhodnú vežu, ktorú po prejdení máte možnosť odoslať priateľovi na Steame ako výzvu. Najnezmyselnejším, a podľa mňa až zbytočným, režimom je Test Your Might, ktorý vás núti čo najrýchlejšie stláčať tlačidlá na gamepade v priebehu niekoľkým sekúnd. Na Steam fórach sa dá nájsť množstvo návodov ako tento mód pokoriť, pričom nechýbajú bizarnosti typu „obaľte gamepad tričkom a búchajte ním o stôl".

S online hraním sa spájajú aj veže a to hodinové, denné a týždňové. Ak by ste sa pýtali, prečo, preboha, hra ponúka toľko módov, vedzte, že hernú menu koins len tak ľahko nezískate a opakovať dookola klasické súboje bez modifikátorov alebo výsledkových tabuliek, by časom začalo byť stereotypné. Tomu má dopomôcť aj možnosť vybrať si jednu z piatich frakcií, ktorú reprezentujete v súbojoch. Tá, ktorá získa najvyššie skóre v priebehu jedného týždňa, dostane nemalé odmeny. Skóre svojej frakcie môžete zlepšovať nielen cez War Towers (áno, ďalšia variácia veže), ale aj bojom s online hráčmi. Na online módy sa určite väčšina hráčov Mortal Kombat X teší najviac a môžem zhodnotiť, že celkovo je online mód veľmi kvalitný a zábavný, no stretnete sa s klasickými neduhmi, ako hráči spamujúci tie isté projektilové útoky dookola alebo zlá kvalita pripojenia (matchmaking vyhľadávajúci v susedných regiónoch by jednoznačne pomohol). Hlavne druhý menovaný problém mi spôsobil dosť útrap pri pokusoch zahrať si online. Samozrejme, čím vyšší level získate, tým lepší a zároveň aj technicky šikovnejší hráči sa proti vám postavia, takže stačí pretrpieť ťažší začiatok.

Dokopy máte na výber dvadsaťštyri postáv, pričom každá je dostupná v troch variáciách. Odlišné sú nielen kozmeticky, ale aj útokmi. Škoda, že sa to nevzťahuje aj na X-ray útoky, ktoré sú naozaj brutálne a tvoria základ atmosféry modernej Mortal Kombat hry. Podobne je to aj v prípade fatalít, ktoré sú perfektnou satisfakciou po vyhranom súboji. Musím povedať, že vývojári sa poriadne odviazali a do hry zakomponovali niekoľko naozaj nechutných kúskov, pričom je stále cítiť čierny humor všade naokolo. Návratu sa dočkali aj brutality, ktoré sú morbídnym ukončovacím útokom. Príjemným bonusom je aj tradičná Krypta, kde si za nazbierané Koins odomykáte jednotlivý extra obsah vo forme artworkov, nových fatalít a brutalít alebo aj hudobných skladieb. Celá Krypta je riešená formou krokovacieho dungeonu a srší z nej príjemný nostalgický pocit. Dokonca ukrýva aj pár tajomstiev a z času na čas vás napadne číhajúca beštia ako vlk alebo pavúk.

Za cenu, ako pri klasickej novej hre, teda 40 až 50 eur dostanete „len" základnú hru. Ďalšie postavy a dodatočný obsah je opäť skrytý za season pass. Ako som sa už niekoľkokrát v recenziách zmienil, nie som fanúšik DLC a ked' mám pocit, že ide o neférový prístup alebo dojenie značky, považujem za potrebné na to upozorniť. V prípade Mortal Kombat X je to Goro, ikonický bojovník série, ktorého si vychutnáte jedine, ak ste si hru predobjednali alebo ste za neho ochotný zaplatiť päť eur. Nič viac k tomu

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

nedostanete, len Gora ako hratel'nú postavu (ktorá je mimochodom v online móde ako jediná v mnohých prípadoch neporazitel'ná). Prítomné sú aj mikrotransakcie. Za dvadsat' eur si môžete odomknút' všetok bonusový obsah Krypty a už teraz je dostupných aj niekol'ko skinov za pár eur. Kritizovat' ich nejdem, so zarmútením si však spomeniem na časy, kedy všetok obdobný obsah bol odomykatel'ný počas hrania.

Finish him !

Audiovizuálna kvalita je jednoznačne najsilnejšou stránkou hry. Kvalita spracovania bojovníkov je bezkonkurenčná, no na druhú stranu, až tak vel'a toho na obrazovke grafická karta vykresl'ovat' nemusí, takže je vysoká kvalita pochopitel'ná. Nepochopitel'ná je však optimalizácia, ktorá robí mnohým PC hráčom vel'ké problémy. Tým najväčším sú framedropy a trhanie obrazu, ktoré sa objavuje vyslovene z ničoho nič. Sám som zažil prípady, kedy bola hra v menu a po pár minútach sa zo šest'desiatich snímkov za sekundu stalo dvanást'. Jediné, čo pomohlo, bolo hru vypnút' a opätovne zase zapnút'. Framedropy sú v prípade bojovky neprijatel'ným neduhom a fakt, že tento problém nebol stále vyriešený, je smutný. Spomenút' musím aj „maličký" update, ktorým sa vývojári snažili vyriešit' úvodné problémy pri vydaní hry, ktorý zaberal viac než pätnást' gigabajtov. Nezávidím hráčom, ktorý si kúpili krabicovú verziu hry, kvôli pomalšiemu internetovému pripojeniu. Nie najlepším riešením bolo aj rozdelenie súborov hry, ktoré Steam st'ahuje do menších častí, ktoré sa zobrazujú ako DLC. Zámer umožnit' hráčom hrat' hru aj počas st'ahovania, podobne, ako to robí Blizzard, bol síce pekný, avšak realizácia dopadla katastrofálne. Hra neustále padala a mrzla, takže ste tak či tak museli počkat' na dokončenie celého st'ahovania. Medzi stále pretrvávajúce problémy musím zaradit' aj neschopnost' hry pripojit' sa na servery, a tým pádom nemožnost' zúčastnit' sa frakčných súbojov.

Grafických nastavení je relatívne dost', hlavne odporúčam vypnút' nechutný motion blur, ktorý spraví z postáv rozmazanú kašu. Na to, že ide stále o Unreal Engine 3, pôsobí spracovanie detailov stále vel'mi kvalitne a najmä pri animáciách hra ukazuje svoju vizuálnu superioritu. Škoda však, že pri spustení animácie framerate, vždy padne na tridsat' fps, aj ked' hra beží v šest'desiatich. To platí aj o fatalitách alebo x-ray útokoch. Voči hudobnej stránke nemám žiadne výhrady, jediným želaním je nový album Mortal Kombat: Songs Inspired by the Warriors. Dabing postáv je perfektný a hlášky už klasicky drsné a zapamätatel'né. Hlavne nová postava D'Vorah si získala moje sympatie.

Verdikt

Je vel'ká škoda, že tak kvalitnú bojovku na PC kompletne zabila zlá optimalizácia, katastrofálny launch a dojenie značky formou DLC. Nech sa akokol'vek snažím, tieto problémy nie je možné ignorovat' a je potrebné na ne upozornit'. Čo však vás, fanúšikov, môže zaujat', je kvalitný béčkový príbeh plný drsných hlášok a vtipných poznámok, kvalitná zostava nových a zaujímavých postáv a množstvo originálnych a brutálnych fatalít, brutalít a x-ray útokov. Módov je rovnako celá kopa a aj v online režime sa môžete zabavit' do sýtosti, aj ked' pár problémov sa nájde aj tu. Po opravení väčšiny problémov by bolo výsledné hodnotenie určite väčšie, momentálne však iná možnost' nie je.

Juraj Vlha

Súťaž s portálom GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Odpovedzte na www.gamesite.sk na otázku a vyhrajte Creative Sound Blaster E5 !

Sound BLASTER E5

Digitálne analógový prevodník Sound Blaster E5 kombinuje zvuk s vysokým rozlíšením, rozhranie USB a prenosný slúchadlový zosilňovač. Je ľahko použiteľný s počítačmi s Mac OS, Windows a celý rad prenosných zariadení. Základom celého prístroja je audiofilné digitálne analógový prevodník Cirrus Logic CS4398 s extra vysokým odstupom signálu od šumu (120 dB) a podporou 24-bitové hĺbky pri vzorkovacej frekvencii 192 kHz. Samozrejmosťou je tiež dekódovanie súborov MP3 a klasických CD (16 bitov / 44 kHz).

Kľúčové vlastnosti

- Realistický zvuk s minimálnym skreslením - podporuje 24-bitovou hĺbku pri vzorkovacej frekvencii 192 kHz.
- Dlhá výdrž na batérie - s batériou s kapacitou 3 200 mAh získate až 8 hodín prehrávania, a to aj pri používaní pripojení prostredníctvom rozhrania Bluetooth. Navyše môžete prostredníctvom tejto batérie nabíjať chytré telefóny na cestách.
- S bezplatnou aplikáciou Sound Blaster Central pre zariadenia so systémom iOS a Android získate rad prvkov pre ovládanie zvuku ako na dlani.
- Podporuje asynchrónny režim, ktorý je nadradený ostatným režimom prenosu dát pomocou rozhrania USB - aktívne získavanie dát z počítača riadi priamo zosilňovač Sound Blaster E5.
- Certifikácia PFI pre systém Apple iOS - pre bezproblémovú prácu so zariadeniami iPod, iPhone alebo iPad.
- Nahrávanie s využitím technológie CrystalVoice - stereofónny záznam prostredníctvom dvojice inteligentne rozmiestnených mikrofónov.
- Bezdrôtový zvuk vo vysokej kvalite - prostredníctvom Bluetooth 4.1 s párovaním NFC a technológií aptX Low Latency a AAC.

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Shelter 2

NENAPLNENÝ POTENCIÁL

Človek by čakal, že vývojárom sa dá verit', ked' o pokračovaní ich hry tvrdia, že je lepšie ako jej predchodca. Štúdio Might and Delight vydalo nedávno pokračovanie survival hry Shelter. V predchádzajúcom diele sme si mohli okúsit' "t'ažký" život jazvečej rodinky. V pokračovaní sa premiestnime k niečomu dravšiemu, a to k Rysovi. Výrazný posun dopredu oproti predchodcovi sa však nekonal, čo je celkom sklamanie, nakol'ko má hrá vel'ký potenciál, no ten však nebol vel'mi rozvinutý.

Hra začína, ked' ako tehotná samica rysa utekáte pred svorkou vlkov. Táto chvíl'a je jednou (možno aj jedinou) akčnou čast'ou hry. Neustále vrčanie, vytie a štekanie vlkov môže nahnat' strach, no všetko to napätie rázom ukončíte vyskočením na vyvýšenú skalu, kde sa vlci podl'a všetkého nedostanú. Ďalej pokračujete nasledovaním akejsi hviezdnej cesty, až kým vám obraz nezhasne. Gratulujeme! Po prvých troch minútach ste prežili najt'ažšiu čast' hry.

Po úvode sa zobúdzate s vašimi štyrmi ratolest'ami v malom úkryte pod vysokým stromom. Chceš si niečo obl'úbit'? Pomenuj to! Vaše mlád'atá si môžete pomenovat' ako chcete a po tomto prichádza na rad vaša úloha matky. Mlád'atá sú na začiatku vel'mi malé na to, aby svoju matku nasledovali, a tak je vašou úlohou udržat' ich naživе.

Tu prichádza základná myšlienka hry, ktorá znie asi takto: Lovit', lovit' a stále len lovit'. To nebude veru t'ažké, pretože na danom území je populačná explózia králikov. Králiky, ktoré sa na danom území pravdepodobne premnožili, budú vašou najčastejšie lovenou zverou a že ich tam je neúrekom. Lovenie je väčšinou až príliš jednoduché.

Svoju korist' budete môct' svojím čuchom vystopovat' a d'alej len stačí, ked' sa ku koristi dostatočne priblížite a tá vám jednoducho hupsne do úst mŕtva. Okrem behu je aj trochu menej nápadný spôsob, ako sa ku koristi dostat'. Ked' sa k nej budete pomaly blížit', korist' si vás všimne neskôr, ako keby ste po nej šprintovali už z dial'ky.

Zvieratá nie sú zas až tak vel'mi hlúpe. Ked' už budete mat' králika takmer na dosah, tak si to prudko stočí do boku, čo mu v niektorých prípadoch aj zachráni život a vám uberie na výdrži, ktorá nie je neobmedzená. Niekedy budete musiet' dopriat' potravu aj sebe, aby ste mali sily d'alej lovit'. Ked' konečne mlád'atám nanosíte dostatok potravy, budú vás schopné d'alej nasledovat' do sveta.

Po opustení vášho úkrytu sa s mlád'atami vydávate na cestu po rozl'ahlej tundre. Zmeny ročných období skrášl'ujú už beztak peknú atmosféru. Po potulkách a lovení stále d'alších a d'alších králikov narazíte aj na inú korist', niečo medzi myšou a bobrom, spadnuté hniezda vtákov, ba dokonca aj srny a jelene, na ktoré budete musiet' vyskočit', zvalit' ich na zem a hostina sa môže začat'.

Ani tu nie ste alfa predátorom. Občas sa celé prostredie ponorí do pochmúrnych farieb a z dial'ky bude počut' vytie vlkov. Tí si nevšímajú ani zajace, ani jelene, ale len vás a vaše mladé. Nad útekom ani nepremýšl'ajte. Ak sa včas nepresuniete na vyvýšené miesto, kam sa zas vlci nedostanú, tak by vás podl'a všetkého mali všetkých zožrat', no oni sa len kruto zamerajú na jedno vaše mlád'a, ktoré zabijú, nechajú tak a utečú. Niekedy, ked' okolo vás nenájdete dobrý úkryt pred vlkmi budete musiet' zniest' stratu vášho obl'úbeného mlád'at'a. Príroda je tu veru krutá a nebude sa s vami maznat'.

Ak mlád'atám nedodáte dostatočný prísun potravy, budú vel'mi slabé na to, aby vás nasledovalo, a tak ho budete musiet' nosit' v ústach, kým nenarazíte na zver, ktorú mu môžete poskytnút' na posilnenie.

Po čase vaše mladé zas o niečo vyrastú a budú schopné "lovit'", čo znamená, že korist' ulovia jedine, ked' im nešt'astne sama vlezie do úst. Hra sa stane nekonečným lovom, hlavne králikov s občasným nebezpečenstvom útoku vlkov.

Ked' z vás budú mat' vaši potomkovia doslova plné zuby, vydajú sa vlastnou cestou založit' si svoju rodinu. Po tomto ostanete sami a vaša rola matky v tomto smere končí. Hra však stále môže pokračovat', nakol'ko môžete hrat' rovnaký scenár za vašich potomkov a takto vybudovat' rodokmeň jednej obrovskej rysej rodiny.

Počas hry vel'a chýb nebolo, no našiel sa jeden, dost' otravný, ktorý vás zasekol v skoku na nejakú skalu, alebo ste sa zasekli niekde v kríku, čo sa stalo aj raz počas nájazdu vlkov, a tak sa nedalo robit' nič len jednému z potomkov povedat' posledné zbohom. Aby toho nebolo málo, môžete zbierat' lebky obhlodaných korisť, pierka, hríby a podobne.

Odhliadnuc od herných mechanizmov, ktoré sú dost' monotónne a po čase začnú nudit', je hra balzamom pre oči aj uši. Vizuálne spracovanie hry je jedinečné a občas sa pristihnete, ako len sledujete návrat vtákov po zime, nádherné animácie slnka alebo náhlu zmenu ročného obdobia. Art štýl bol skvelý aj v predchádzajúcej hre, kde ale sklamala hratel'nost'. Pokračovanie má síce pridané herné mechanizmy, no tie časom omrzia.

Čo však neomrzí je celé prostredie prírody, ktoré aj napriek nudnosti hry, vás prinúti objavovat' viac krajšej prírody, ktorá sa skrýva za dlhými lúkami, kopcami a zamrznutými riekami. Hudbu do hry zložila skupina Retro Family a nedá sa povedat' nič iné, ako že odviedli skutočne skvelú prácu. Hudba je tematicky mierená na dané ročné obdobie a vždy ked' sa v hre niečo začne menit' (ročné obdobie alebo útok vlkov), budete to vd'aka hudbe vediet' chvíl'u dopredu. To, čo hre chýba, zapĺňa audiovizuálna stránka hry, ktorá hru dá sa povedat' zachránila pred vlkom priemernosti.

Verdikt

Hra sa od predchodcu posunula dopredu len o krôčik, ktorý sa dá síce ocenit', no je to stále žalostne málo. Nakol'ko princípom hry je nekonečné lovenie divokej zveri s občasným postrašením vlkmi, hra po čase začne nudit', pretože toho neponúka tol'ko, čo by hráča dokázalo upútat' natol'ko, aby si hru zahral aj za prapredkov prvotnej matky.

Najväčšie plus, ktoré sa na hre dajú nájst' je hudba a grafické spracovanie, ktoré upútajú nejedného. Herné sklamanie audiovizuálne skvelého titulu ponúka priemerný zážitok z hrania, no ponúka príjemný oddych pri krásne spracovanom prostredí s náladovo ladenou hudbou, ktorá človeka vytiahne z pohodlia domu do nel'útostnej studenej krajiny, ktorá vám toho ponúka dost', no nedá to zadarmo.

Marek Zelienka

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: survival
Výrobca: Might and Delight
Zapožičal: Might and Delight

PLUSY A MÍNUSY:

+ art štýl
+ soundtrack
+ otvorený svet

- monotónnost' celej hry
- hra začne časom nudit'
- málo prirodzených nepriatel'ov
- málo možností v tak vel'kom svete

HODNOTENIE:

★★★☆☆

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

Inazuma Eleven GO: Chrono Stones Thunderflash

SVIEŽE POKRAČOVANIE A ZÁROVEŇ JEDNA Z NAJLEPŠÍCH HIER SÉRIE

Ak existuje niekto, kto dokáže poňať RPG úplne svojským a originálnym spôsobom, tak sú to práve Japonci. Tí síce tento žáner nevymysleli, no dokonale si ho osvojili a pridali do neho niekoľko vlastných bodov, vďaka ktorým vzniklo mnoho pozoruhodných sérií. Medzi ne sa radí aj Inazuma Eleven, futbalové RPG známe kvôli svojim šialeným špeciálnym útokom meniacich klasické zápasy na videohernú verziu filmového snímku Šaolinský futbal. Inazuma Eleven je už od svojich počiatkov jeden veľký trip, jeden veľký rozkošný trip s hĺbkou, ktorú by jej závidela aj Mariánska priekopa.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: 3DS
Žáner: JRPG
Výrobca: Level-5
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý a precítený príbeh
+ perfektný soundtrack
+ vynikajúce futbalové zápasy
+ nové prvky prehlbujú hrateľnosť
+ pekná a fungujúca grafika
+ fenomenálne cut-scény
- veľmi lineárne
- prečo remíza znamená prehru?
- minimum vedľajších aktivít

HODNOTENIE:

★★★★☆

Osobne sa priznám, že z tejto série mám odohratý len prvý diel, no ten ma svojho času v určitých veciach príliš nepotešil. Zvyšné diely som síce sledoval, no veľký záujem o skutočné hranie som ani nemal. V Európe zatiaľ posledný vydaný diel s divokým názvom Inazuma Eleven GO: Chrono Stones Thunderflash (ďalej len Chrono Stones) sa mi dostal do rúk v podstate náhodou a veľa som od toho ani nečakal. O to väčšie prekvapenie pre mňa bolo, keď som zistil, že pod kapotou tejto hry sa schováva veľmi slušná mašina. V základe obsahuje to, čo úplne prvý titul (Chrono Stones je v poradí piaty), no to, čo robí, robí ináč, robí to lepšie a pôsobí pri tom úplne prirodzene.

Do samotnej hry som sa dostal prakticky okamžite, pretože už od prvých minút ma zaujal svižne odsypávajúci a prekvapivo kvalitný príbeh (áno kvalitný, a to aj napriek tomu, že trénerom vášho mužstva je veľký modrý hovoriaci plyšový medveď z budúcnosti). Je totiž správne trafený, obsahuje veľkú dávku humoru a nechýbajú ani dramatické situácie vykreslené v špičkových animovaných „anime" sekvenciách. Čo ma na ňom hlavne zaujalo, je jeho citlivosť a spôsob, akým prepája nové problémy s tými, ktoré sa odohrali v minulých dieloch. Dej sa totiž dotkne cestovania v čase a kvôli tomu bude hráč v niektorých situáciách atakovaný veľkými dávkami nostalgie. Tie však fungujú, našťastie, presne tak, ako majú a nevyznievajú prvoplánovo.

Hlavnú úlohu tu znovu zohráva sympatický Arion Sherwind, ktorý sa vracia na svoju športovú strednú školu Raimon Junior High School, aby s hrôzou (počas fantasticky roztomilej animácie) zistil, že jeho milovaný futbal z nej proste vymizol. Ba čo viac, ľudia tu futbal úplne nenávidia. Po určitej dobe, venovanej vyšetrovaniu, vysvitne, že za všetkým stojí tajomná skupina z budúcnosti, ktorá prišla vymazať zo sveta futbal raz a navždy. Dej je v skutočnosti o niečo zložitejší a dotkne sa aj vetvenia času, paralelných svetov alebo aj rôznych časových paradoxov.

Arionovou úlohou bude dať dokopy svoj starý tím Raimon, navštíviť minulosť, zmeniť priebeh niektorých dejov, a tak sa pomaly dostať na koreň veci. Príbeh je síce poriadne trafený, no ani to mu nebráni, aby obsahoval množstvo krásnych postáv, otvorene a so zápalom hovoriacich o svojich snoch či topiacich sa vo svojich vlastných vnútorných problémoch. Postavy rastú, nestagnujú a pomaly sa rozvíjajú. Zažívajú intímne chvíle, i chvíle, keď musia dať do svojho výkonu úplne všetko. Vďaka citlivému spojeniu rôznych chuťových prímesí sa tak príbeh stáva jedným z najväčších ťahúňov Chrono Stones.

Hrateľnosť sa nesie v klasickom duchu série. Je lineárna, vždy viete, kam máte ísť a výplň medzi jednotlivými príbehovými časťami tvorí levelovanie, nakupovanie nového oblečenia (kopačky, rukavice, atď.) a najímanie nových hráčov. Škoda, že táto časť nedokázala prísť s viac zaujímavejšími vedľajšími činnosťami než len s jednou, ktorou je tzv. Competition Routres. Niektoré postavy vám po predložení špeciálneho lístka umožnia prechádzať sútažnými dráhami, na ktorých budete môcť stretnúť unikátne tímy, získať bonusové body alebo rôzne veci. Okrem toho tu nie je v podstate nič, čo by vás nútilo skúmať zákutia, žiadne postranné úlohy, žiadne iné minihry, len neustále sa opakujúce mini zápasy o zlatý gól s rôznymi amatérskymi spolkami. Je to škoda, pretože hra sa, čo do veľkosti prostredia (i časových období!) pekne otvorí, a tak jej plocha začne pôsobiť, bohužiaľ, dosť nevyužito.

Gro hrateľnosti, a teda zápasy sú tu dvojakého druhu, t.j. príbehové s jedenástimi hráčmi na oboch stranách a mini zápasy 5 na 5 proti bežným ľuďom o zlatý gól, ktoré slúžia ako prostriedok pre levelovanie hráčov. Rečou klasického RPG, druhé menované tu slúžia ako boje proti radovým nepriateľom, ktorých mlátite kvôli expom. V jednom i druhom prípade si môžete nastaviť formácie, rozložiť hráčov na jednotlivé pozície podľa ich špecifikácií, nastavovať im špeciálne útoky alebo ich navliekať do kvalitnejších vecí. Hráčov si taktiež môžete priblížiť a poobzerať si ich zo všetkých strán. Niežeby to na niečo bolo, ale takáto možnosť, samozrejme, poteší.

Zápasy sa odohrávajú na spodnej, dotykovej obrazovke handheldu 3DS a vo svojej podstate sú real-time stratégiami s taktickými prvkami. Ak si viete predstaviť taký Blitzball z Final Fantasy X, budete mať veľmi dobrú predstavu. Na rozdiel od Blitzballu však neobsahuje toľko otravných štatistických údajov, vďaka čomu sú zápasy v Chrono Stones ovela zábavnejšie a zbytočne nefrustrujú. Na ihrisko sa dívate zhora a po hvizde sa postavy pohybujú úplne samy na území im prislúchajúcich pozícií. Vy ako hráči ale môžete/musíte stylusom zasahovať do hry a hráčom jednoduchou nakreslenou čiarou dať pokyn na pohyb určitým smerom, k strelbe alebo k nahrávke.

Hru si môžete aj zastaviť a bez náhlenia porozdávať príkazy. Celkom nerozumiem tomu, prečo sa to nedá stále, pretože znovu stopnúť hru si hráč môže až po určitom čase. Keďže sú zápasy dosť rýchle a všetkých pobehujúcich hráčov sa kvôli tomu dokonale sledovať nedá, tak také obmedzenie príde dosť frustrujúce.

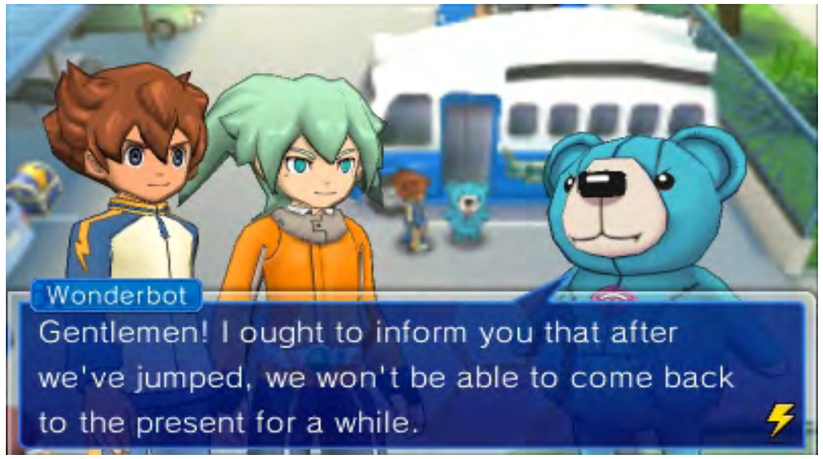
Ak sa vám táto hra páči, môžete si ju kúpiť aj na www.gameexpres.sk

Ked' dôjde k stretu dvoch hráčov, na vrchnej obrazovke sa vám po novom zjavia hráči čeliaci proti sebe a vy si musíte vybrat' z l'avej alebo pravej strany, odhadujúc, do akej strany sa protihráč vydá. Táto funkcia je v sérii úplnou novinkou a až po nej dôjde v d'alšej animácii k samotnému stretu, v ktorom sa vám podl'a určitého vzorca vypočítajú prislúchajúce štatistické údaje a porovnajú sa s protivníkovými. Práve od nich závisí úspešnost' stretov, kl'učiek, bránenia či chytenia lopty brankárom.

Po vyhratých zápasoch nedostanete len tradičné skúsenostné body, ale taktiež tzv. Prestige a Friendship Points. Prvé menované sú body, za ktoré si nakupujete rôzne veci alebo ich využívate na znovunadobudnutie stratených síl na špeciálnych miestach a druhými si nakupujete hráčov. Získavanie nových futbalistov je tu pomerne zložité. Nedajú sa len tak kúpit', pretože predtým ešte musíte spravit' kopu vecí. Najprv si musíte zaobstarat' PalPack – kartu hráča, d'alej musíte splnit' všetky požiadavky (ich počet sa líši, no najviac štyri) a až potom ho môžete pozvat' do svojich radov.

Vrcholom hry sú tu už spomínané príbehové zápasy hrané na dva polčasy po 30 minút herného času. Tie svojím spôsobom suplujú boss fighty v hrách s klasickejším poňatím žánru. Sú vel'kolepé, náročné, dlhé a hráč musí pri nich skutočne zapojit' mozog. Novinkou tu je špecifická mierka, ktorú musíte držaním lopty, strelami alebo nahrávkami naplnit', aby sa spustil dôležitý príbehový skript. Tieto vel'ké zápasy v podstate pravidelne prerušujú rozhovory a s príbehom späté záležitosti, no to absolútne vôbec nevadí. Všetko je to navrhnuté tak krásne dynamicky, že ani na okamih nebudete mat pocit, že sa tým hra nejako kúskuje. Osobne v hrách nemám rád, ked' ich plynulost' prerušujú cutscény, no tu je to spravené tak s citom a rozumne, že som ani na chvíl'u nezapochyboval.

Zápasy obsahujú aj niekol'ko noviniek. Prvú som už spomenul (výber z l'avej a pravej strany stojac tvárou v tvár protihráčovi), no okrem nej sú tu ešte d'alšie



dva, t.j. Miximax a Armourfied Spirit. Miximax umožňuje prepožičat' si auru inej osoby a získat' tak jej charakteristiky. Nefunguje to len na hráčov ako takých, ale napríklad aj na zvieratá alebo aj dinosaury (je to japonská hra, nečudujte sa). Armourfied Spirit zase hráča obdarí výnimočným pancierom, vd'aka čomu sa stane prakticky supermanom. Tieto nové prvky dodávajú zápasom vel'kú št'avu, je zábavné ich používat' a skvelo vyzerajú. Sú síce mnohokrát overpowered, no zase nevydržia dlho, a mnohokrát po nich ostane váš hráč vyčerpaný, čo znamená, že sú jeho schopnosti ako aj pohyb po ihrisku značne obmedzené. Preto je treba presne odhadnút' správny okamih ich použitia, pretože sa to môže rýchlo otočit' proti vám.

Technická stránka hry je na vysokej úrovni. Grafika je detailná, hravá a plná farieb. Pri určitých stretoch na ihrisku, ked' je vidiet' postavy zblízka, sa dajú poznat' určité nedokonalosti, no nestáva sa to len v tomto prípade. Fenomenálne sú hlavne animované cutscény, ktoré posúvajú príbeh a je ich radost' sledovat'. Ako by ste pozerali na animovaný film. Hudobnú stránku mal znova na starosti Jasunori Mitsuda (Chrono Cross, Shadow Hearts, Xenosaga), ktorý opät' dokázal, prečo patrí medzi japonskú hudobnú špičku. Spomeniem napríklad chytl'avé prvky v skladbe počas zápasov, ktoré by sa nestratili ani vo filmovom Pánovi prsteňov. Je plne orchestrálny, náladový, atmosférický a kompozične na tej najvyššej možnej úrovni.

Záverečné hodnotenie

Inazuma Eleven GO: Chrono Stones Thunderflash je po hernej stránke vel'mi zábavná a po stránke príbehu viac než len zaujímavá športová hra. Možnože na piatu hru v sérii toho neprináša príliš nového, no vysoké produkčné kvality jej upriet' nemôžem. Aj z toho dôvodu hra odo mňa dostáva štyri hviezdy, i ked' na druhú stranu musím priznat', že sú trocha tesné.

Tvorcovia by sa podl'a mňa už mohli skutočne pochlapit' a konečne poriadne využit' príťažlivý svet, ktorý ponúka. Narážam teraz hlavne na tú extrémnu lineárnost' a nedostatok vol'nočasových aktivít. Ak za niekol'ko desiatok hodín dohráte príbeh, môžete si hratel'nost' rozšírit' multiplayerom, ktorý má však, bohužial', len lokálny charakter. Nakoniec ešte jedno upozornenie, ak natrafíte na hru Inazuma Eleven GO: Chrono Stones Wildfire, nezl'aknite sa, je to v podstate tá istá hra, len s minoritnými odlišnost'ami v podobe niektorých špeciálnych pohybov, hráčov a tímov.

Maroš Goč

Súťaž s portálom

GAMESITE.SK VÁŠ HERNÝ SVET

Ked' sa povie Homeworld, spomenú si tí, ktorí už hrajú nejaký ten piatok, na výbornú 3D sci-fi stratégiu z roku 1999 a slušný druhý diel, ktorý vyšiel o 4 roky neskôr. Táto vylepšená verzia počíta s upravenou grafikou, zvukmi a prepracovanými filmovými scénami. Fanúšikov iste poteší možnost' si zahrat' hru aj v pôvodnej podobe.

Obsahuje: Homeworld Remastered Edition, Homeworld 2 Remastered Edition, Homeworld Classic, Homeworld 2 Classic, Homeworld Remastered Multiplayer Beta (Konkurenčné multiplayerové módy pre obidva Homeworld a Homeworld 2 boli zlúčené do jedného centralizovaného režimu, ktorý Vám umožní prístup k obsahu (závody, mapy a herné módy) a vylepšeniam, funkcie a technológie z obidvoch hier, čo umožňuje hrat' neobmedzený konkurenčný multiplayerové vesmírne bitky obrovských rozmerov.)

HOMEWORLD® REMASTERED COLLECTION

- Boj s viac ako 100 kozmickými lod'ami
- Aktualizované high-res textúry a modely
- Nové grafické efekty
- Podpora pre HD, UHD, a 4K rozlíšenia
- Nový zvukový mix pomocou pôvodných zdrojových efektov a hudby
- Cinematic scény znovu v krásnom vysokom rozlíšení s vernost'ou pôvodným umelcom
- Mód podpora a mód náradie

1. cena - PC Homeworld Remastered Collection
2. cena - PC Homeworld Remastered Collection
3. cena - PC Homeworld Remastered Collection

Playman

Súťažte na www.gamesite.sk

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

Tropico 5

KONTROVERZNÁ MESTSKÁ STAVAČKA, KONEČNE PO PRVÝ KRÁT NA KONZOLE

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: budovatel'ská stratégia
Výrobca: Haemimont Games
Zapožičal: COMGAD

PLUSY A MÍNUSY:

+ skvelá znovuhratel'nost'
+ nový zažítok z bojov vd'aka 60 FPS
+ vylepšený vizuál a ostrost' obrazu
+ Turbo, Hardcore, Must Style, Gods Must Die módy
+ cena

- Vergil Downfall mohol byt' viac prepracovaný

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Slabou stránkou konzol boli vždy hry, ktoré svojim špecifickým ovládaním a mechanikami bránili ich plnohodnotnému spracovaniu, vhodnému pre konzoly a ich ovládače. Vývojári sa ale stále častejšie snažia preniest' aj netypické žánre na pôdu konzol a jedným z nich sú aj mestské stavačky, medzi ktoré prvé z nich patrí Tropico 5 pre PS4.

Tropico 5 nie je žiadna nová hra. Intrigy, politiku a ekonomiku Tropica si v koži postavy, s menom El Presidente, užívali hráči na PC a Xboxe 360 už od roku 2014, no na next gen PS4 sa dostáva až teraz. Takéto budovatel'ské hry a stratégie celkovo, sú na konzolách vel'mi ojedinelou záležitost'ou a je vždy zaujímavé sledovat', ako sa s konzolovým rozhraním vývojári popasujú.

Myslím že Tropico netreba nijako zvlášť' približovat'. Séria ma už dlhodobú tradíciu a ak ste hrali akúkol'vek budovatel'skú hru ako SimCity, Cities Skylinies a podobne, základnú podstatu hry máte zvládnutú. PS4 v tomto ohl'ade nepríchadza s ničím novým a je vernou kópiou Tropica 5 z PC, teda aspoň čo sa obsahu týka. Nechýba inovatívny systém Dynastií, v ktorom po čase zo svojej základnej postavy El Presidente rozširujete svoje meno a týchto potomkov môžete využívat' rôznymi spôsobmi. Dokonca sa ich môžete aj vzdat', čo ale môže mat' neželané následky. Pomaly si tak budujete svoje malé král'ovstvo a je len na vás, aký vel'kým tyranom budete. Poskytnete l'udom čo chcú a získate si tak ich náklonost', alebo si radšej nahrabete peňazí do vlastného vrecka a l'udí zastrašíte, bude vám však hrozit' povstanie, rebélie, či dokonca invázia od svetových vel'mocí ! Možností je vel'a, taktík ešte viac, no El Presidente môže byt' iba jeden.

Jednoznačne najväčším orieškom Tropica, ktorého som sa sám pred hraním obával, bolo prispôsobenia ovládania z klasickej myši a klávesnice, na gamepad. Nekonečný zoznam možných budov, zákonov a vylepšení ale tvorcovia zvládli na výbornú. Použitím mechaniky takzvaného „smerového kolieska" si vol'by budov a d'alších možností zadávate z pekne prehl'adného menu, usporiadaného na okraji obrazovky, po ktorej obvode sú naukladané všetky možnosti.

Najväčši problém bol tak zažehnaný. Nehovorím že je toto riešenie dokonalé, a určite niektorým hráčom môže jemné ovládanie analógových páčok pre presný výber budovy robit' problém, no vo všeobecnosti je tento systém asi najvhodnejšou vol'bou. Aj napriek tomu že hra nie je dostupná na Xbox One, je trochu škoda, že sa autori nepodujali k takejto hre využit' touchpad Dualshocku 4, ktorý by pri prácach v hrách takéhoto typu, mal byt' najväčším pomocníkom. Pohybovanie sa po ostrove, približovanie a zmena uhlo pohl'adu tak síce nie sú vyslovene zlé, ale vyvolávajú mierne klaustrofobický pocit obmedzenosti pohybu a spomal'ujú celú dynamiku hry.

Aj ked' sa nachádzame v roku 2015, hru vám z času na čas nechutne prerušujú automatické ukladania a následné načítavnia, ktoré by už v dnešnej dobe mali bežat' jednoznačne na pozadí.

Verdikt

Kampaň, ako aj sandboxový mód tak v svete Tropica prinášajú na next gen konzoly, presnejšie iba PS4 prvú budovatel'skú hru, ktorá aj napriek nejasným očakávaniam zbavila hráčov všetkých pochybností a prináša plnohodnotný zážitok z Tropico sveta. Je síce škoda že aj napriek takémuto neskorému vydania nepríchadza aj z už vydanými DLC. Multiplayer ponúka ku klasickej hre jedného hráča zábavné oživenie a nudit' sa určite nebudete. Každému stavitel'ovi a fanúšikovi Tropico, či iných budovatel'ských a ekonomických hier, uričte Tropico 5 na Playstation 4 odporúčame.

Richard Mako

Etherium

TAKMER VÝBORNÁ STRATÉGIA

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: RTS
Výrobca: Tindalos Interactive
Zapožičal: Tindalos Interactive

PLUSY A MÍNUSY:

+ nápady
+ multi-player
+ cena

- low-buget efekty
- animácie
- príbeh

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Čo sa stane, ked' zmiešate zaujímavé nápady a priemerné spracovanie? Etherium. Táto zaujímavá, aj ked' občas nedoriešená stratégia má potenciál, no na mnoho vecí, ktoré sú pre RTS žáner dôležité, nemyslela.

Začínajúc vel'mi divnou „cinematic" ukážkou sa snaží Etherium priblížit' príbeh, ktorý vo zvyšku hry absentuje. V skratke sa dozvedáme, že existuje vel'mi vzácna surovina s rovnakým názvom, ako hra samotná, o ktorú vedú boj tri frakcie. Tu príbeh aj končí, pretože celá single-playerová kampaň je vložená, čo sa týka príbehu, do vašich rúk. Nie je to prvý krát (podobne funguje aj séria Total War, či SW: Empire at War), no chýbajú určité prvky, ktoré by strategickú časť trošku okorenili. Na obrazovke grand kampane máte možnost' obsadzovat' 6 planét pomocou vašej flotily, ktorá následne rozposiela do ich oblastí základne. Ostatne je hra zameraná hlavne na súboje pozemské, ktoré obsahujú hned' niekol'ko zaujímavých elementov. Prvým z nich je sekundárne orbitálne bojisko medzi vašou a nepriatel'skou flotilou, ktoré môžete sledovat' priamo počas šarvátok, a ktoré budete musiet'/môct' podporit' zo zeme. Pokial' vaša flotila na orbite prehrá, prehráte aj vy. Dopomôct' môžete výstavbou špeciálnych budov, ktoré otočia tento boj vo váš prospech, no to najprv budete musiet' udržat' na uzde nepriatel'a na zemi. A boj na zemi sa hrá už klasicky, pomocou výstavby jednotiek a budov. Pozemné súboje svojím konceptom pripomínajú stratégie ako RUSE či WH40k: Dawn of War. Mapa je rozdelená na sektory, ktoré hráči obsadzujú, je možné na nich t'ažit' Etherium a budovat' základne. Tu prichádza na rad séria drobných nápadov a zároveň obmedzení pre hráča. Hoci v hlavnej základni máte možnost' rozšupnút' sa s budovami viac, v ostatných teritóriách máte možnost' vytvorit' len tri „vylepšenia" (a.k.a. Budovy).

Je teda len na vás, či sa rozhodnete daný sektor využit' ako produkčnú prvolíniovú linku, podporné stanovisko, či protiorbitálnu batériu, alebo z každého po jednom. Na mape sa dokonca nachádzajú minoritné frakcie, ktoré, ak ich podporíte, budú bojovat' za vás. Rovnako však túto možnost' môže využit' váš nepriatel'. Do hry je implementovaný aj systém počasia/prírodných katastrov, ktorý má na každej planéte iný efekt. Taká snehová búrka znižuje viditel'nost' a zmrazí všetky vodné plochy, ktoré sa v sektore nachádzajú, čím vytvoria na určitý čas iné chodníčky k základni vášho nepriatel'a. Všetky tieto drobnosti tvoria jadro taktickej hratel'nosti, a preto je škoda, že samotné súboje sú… suché. Hoci máte na výber pestrú škálu jednotiek ako pechota, tanky, artiléria, či lietadlá, ich využívanie (aj ked' v zmysle kameň-papier-nožnice) je nedotiahnuté. Vel'kú časť robia aj štatistiky, ktoré sú príliš jednotvárne, no hlavným dôvodom je audiovizuálne spracovanie. Jednotky sú strašne generické, chýba im množstvo animácií a samotné projektily a explózie sú enormne podpriemerné a suché. Nehovoriac o zvukových efektoch. Ked' sledujete bitku, chce sa vám z tej nudy spat'.

A tu je hlavný kameň úrazu – audiovizuálne spracovanie. Aj ked' na prvý pohl'ad vyzerá graficky zaujímavo, celý čas vám budete pripadat', že hráte alfu. Že tie efekty a animácie sa ešte neskôr dorobia a potom už konečne budete cítit' z hry silu vašich jednotiek. Bohužial', tomu tak nebude. Textúry a mapy sú na tom podobne, niekedy máte pocit, že zem alebo základne sú duté.

Etherium krásne ukazuje, že dobrý herný dizajn bohužial' nezaručuje dobrú hratel'nost'. Titul mnohým stratégom príde zábavný, no stále budete mat' pocit, že tomu niečo chýba, že niečo nie je dokončené. Ak vám chýbajú zaujímavé RTS a na týchto neduhoch vám až tak nezáleží, hru si užijete. No pokial' ste zvyknutí na grafické štandardy Company of Heroes, či StarCraft II, tento titul vynechajte.

Tomáš Kleinmann

Titan Souls

S LUKOM A ŠÍPOM NA TITÁNOV

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: akčná hra
Výrobca: Acid Nerve
Zapožičal: Devolver Digital

PLUSY A MÍNUSY:

+ koncept
+ audiovizuálne spracovanie
+ náročné, ale férové boje
+ variabilita titánov

- častá smrt' môže niekoho znechutit'
- pre niekoho trochu vyššia cena

HODNOTENIE:

★★★★☆

Súboje s bossmi predstavujú v mnohých hrách vítané korenie, ktoré oživuje hratel'nost'. Oproti tuctovým nepriatel'om často vyžadujú špeciálny prístup a pred hráča stavajú ovel'a väčšiu výzvu. Predstavte si však hru, v ktorej nerobíte nič iné, iba bojujete s bossmi. To je Titan Souls.

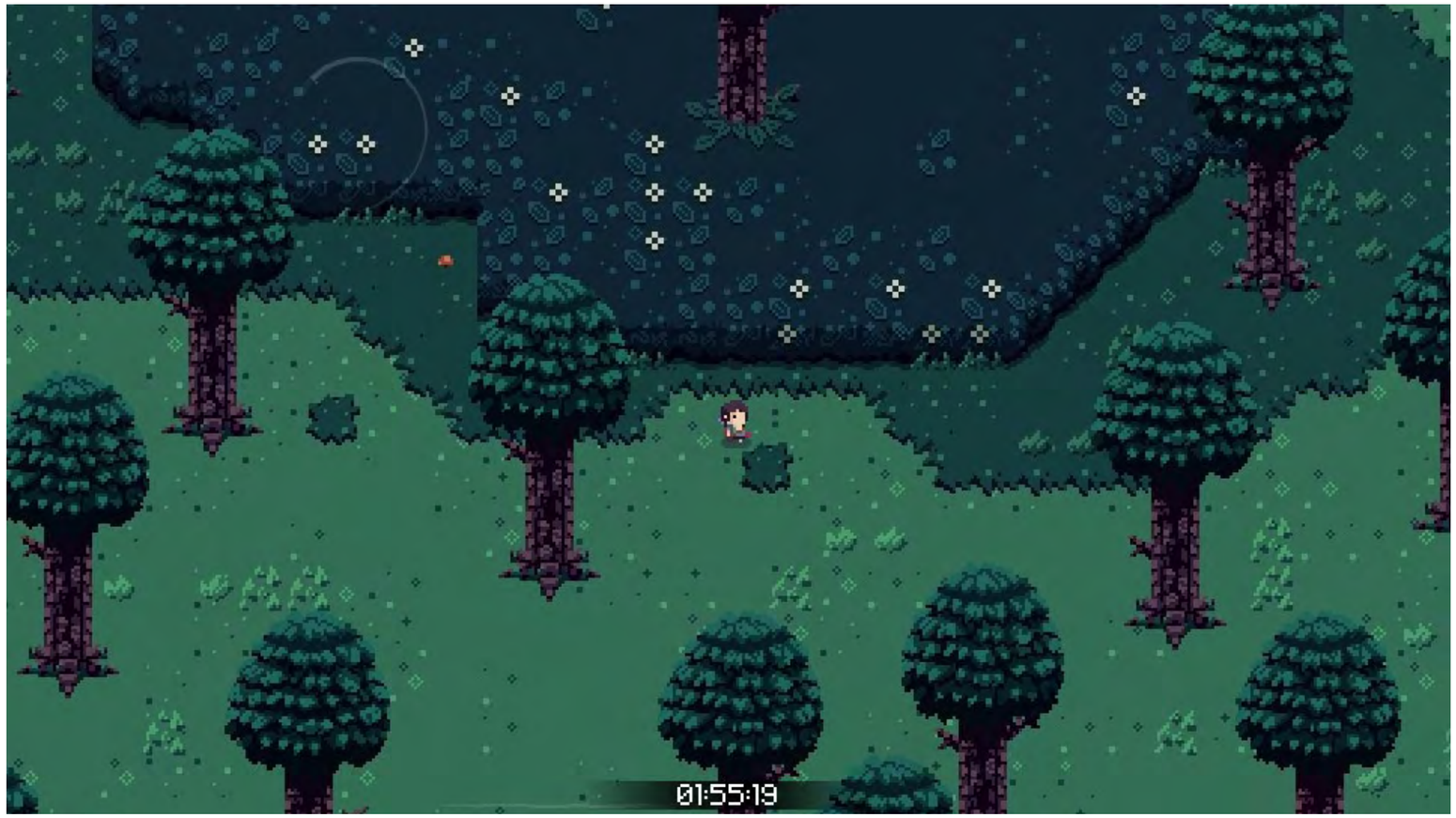
Táto hra je unikátna viacerými spôsobmi. Neobsahuje bežných nepriatel'ov ani vylepšovanie postavy a zbieranie predmetov. Jediný postup v hre je ten, ktorý reálne spravíte vy ako hráč – budete ho počítat' na hlavy titánov.

Druhý unikát je hratel'nost'. Máte luk, jeden šíp a jeden život. Nepriatel' vás raz zasiahne, ste mŕtvy. Vystrelíte šíp a ste bezbranný. Až do doby, dokedy šíp zoberiete zo zeme, resp. si ho pritiahnete k sebe. Musíte sa však sústredit', nehýbat' sa a vtedy ste ovel'a zranitel'nejší. A to je v niektorých súbojoch problém. Ak sa nehýbete sekundu, ste obvykle mŕtvy.

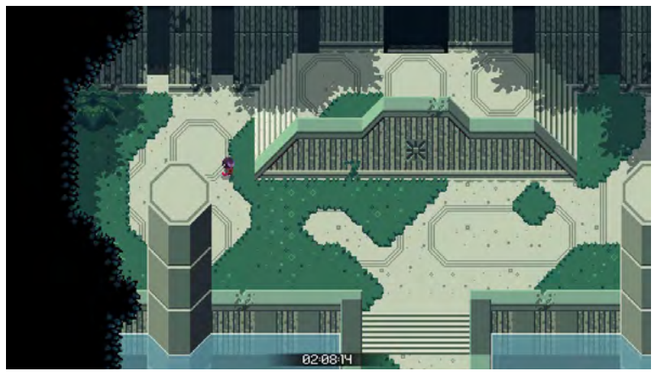
Nezávislá akčná hra, ktorá pozostáva iba z bojov s bossmi. K dispozícii máte jeden život a jeden šíp a s touto výbavou musíte prežit' v nehostinnom svete.

V Titan Souls budete umierat' často. Niekedy až vel'mi často. Polhodinu sa budete snažit' porazit' titána, čo obvykle vyžaduje pochopenie jeho správania, nájdenie slabého miesta a trochu šikovnosti. Každý titán je svojím spôsobom iný, avšak všetkých spája to, že jeden zásah do citlivého miesta je smrtel'ný. Rovnako ako je smrtel'ný jeden dotyk pre vášho hrdinu. Titan Souls je krutá hra, avšak pravidlá sú férové.

Príbehovú kampaň dokážete s vel'kou šikovnost'ou a usilovným tréningom dohrat' za 20 minút. Nám však prvé hranie zabralo 3,5-hodiny, a to sme nezabili všetkých titánov. Iba nutné minimum, aby sme sa dostali d'alej. Prežívali sme však pocity frustrácie, ale aj radosti, ked' sme nepriatel'a položili. Na Titan Souls je najhoršie neustále opakovanie toho istého – objavíte sa na mieste checkpointu, prejdete pár metrov do arény, aktivujete boj a o 10 sekúnd ste mŕtvy. Nasleduje niekol'kosekundový loading, prechod do arény a d'alšia smrt'.



Ťažko povedat', či nás hry v poslednej dobe vytrénovali (v Bloodborne, Blackhole a s Orim sme umierali naozaj často) alebo Titan Souls našiel ideálny prienik medzi frustráciou a motiváciou. Na popravisko sme sa vracali dobrovol'ne a verili sme, že je iba otázka času, dokedy titán padne. Faktom však ostáva, že táto hra vyžaduje iné zmýšl'anie ako väčšina dnešných titulov. Totiž, ked' sa počas prvej polhodiny neustále pohybujete v úvodnej lokalite, ktorú by ste za ideálnych podmienok dokončili v priebehu dvoch minút, vel'a sebavedomia vám to nepridá.



Hra Titan Souls však stojí za vašu pozornost', pretože súboje s bossmi predstavujú vhodne navrhnutý pomer medzi výzvou, náročnost'ou a zábavou. Pomerne rýchlo takisto pochopíte, že úspech a neúspech je do vel'kej miery iba otázka tréningu. Nevýhodou je to, že hoci v iných hrách robíte taktiež dokola to isté, kozmeticky máte pocit, že neustále postupujete d'alej. Ako sme spomenuli, v Titan Souls tento pocit získate vždy iba dočasne, ked' padne mŕtvy titán na zem a vy žijete.

Hoci je základom hratel'nosti boj s bossmi, počas hrania budete pár minút preskúmavat' aj herný svet. Ten nie je príliš rozl'ahlý, avšak aspoň si na chvíl'u oddýchnete od relatívne náročných bojov. Zároveň sa s hrou zahráte na schovávačku – niektorých nepriatel'ov budete musiet' doslova nájst'.

Titan Souls je atypický titul, ktorý stojí za zahranie. Najmä v prípade, že vám AAA produkcia pripadá jednoliata. Titan Souls svojou hratel'nost'ou jednoznačne prekvapí a už dlho sme necítili také zadost'učinenie po úspešne odohratom súboji. Možnože sem-tam v Bloodborne, avšak tam funguje mechanika bojov s bossmi trochu inak.

Hra Titan Souls je najzaujímavejšia počas prvého hrania. Trénovanie a učenie sa správnej stratégie vám zaberie najviac času. Opakované hranie by malo byt' o poznanie jednoduchšie, avšak autori pripravili volitel'ný t'ažký režim (nepriatelia majú v rukáve viac trikov a boj je náročnejší), ako aj režim, v ktorom musíte prejst' celú hru na jeden život. A to si, popravde, nevieme predstavit' bez toho, aby ste zálohovali pozície a opätovne ich nahrávali v prípade zlyhania. Každopádne, ak tento režim dokončíte férovým spôsobom, máte naše vel'ké uznanie.

Verdikt

Titan Souls je unikátny titul. Zaujme svojím konceptom, ktorý je naozaj nevídaný. V hre budete bojovat' iba s bossmi, čo v praxi znamená, že budete často umierat'. To môže niekoho odradit', ak však máte radi výzvu, Titan Souls si zaslúži vašu pozornost'. Nie je to hra pre každého, avšak kto ocení jej koncept, ten bude nadšený.

Roman Kadlec

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

Evolve: Monster a Hunter Pass

OBSAH, KTORÝ NEOPRAVIL ŽIADNE CHYBY, NO POSKYTOL VARIABILITU

Autori Evolve nemali problém od začiatku promovať hru ako jednoduchú platformu pre DLC obsah, a to či už ten zdarma v podobe máp, alebo ten platený v podobe nových monštier a lovcov. Všetko toto je nutné, aby sa autorom podarilo obnoviť popularitu hry, ktorá po vydaní rapídne upadla, najmä kvôli nekonzistentnosti zábavy. Je však nová štvorica lovcov a Behemoth dostačujúcim liekom na zotavenie?

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: Turtule Rock Std.
Vydavateľ: 2K Games
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ variabilita
+ relatívne dobrý balans
- Behemoth by potreboval drobné úpravy
- vysoká cena

HODNOTENIE:

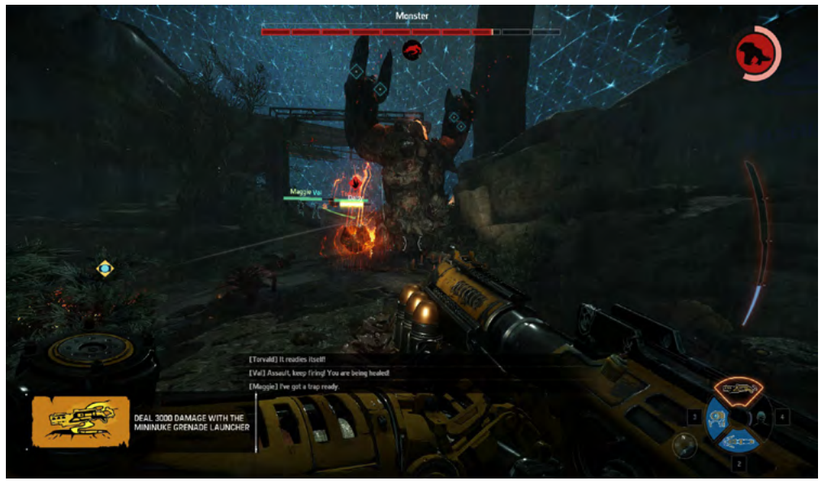
★★☆☆☆

Určite sa nedá povedať, že by boli noví lovci iba novými menami bez vlastnej osobnosti a vlastného štýlu hrania. Slim, Khovalyg, Torvald a Sunny prinášajú do mixu vždy niečo nové, čo osviežuje hrateľnosť rovnako, ako sa to darilo aj variabilným pôvodným lovcom, ktorí si plnili svoju jasne danú rolu na bojisku, no každý svojím vlastným spôsobom.

Slim ako nový člen tímu medikov je špecifický tým, že prostredníctvom neho autori hráčovi doslova nanucujú ofenzívny štýl hrania. Následne všetky zbrane a gadgety sú založené na tomto princípe. Leech Gun je základná zbraň tejto postavy a zrýchľuje cooldown liečenia pre samého seba, takže priamo odmeňuje to, keď sa Slim priamo zapája do boja s monštrom či s inými tvormi na planéte. Jeho efektivitu v boji podporuje aj Spore Cloud Launcher, ktorý veľmi efektívne ruší schopnosť monštra čuchom zvýrazňovať svoje okolie. No na druhej strane hráč hrajúci za Slima musí byť veľmi šikovný a mobilný, pretože pasívny Healing Drone určite na vyliečenie tímu stačiť nebude.

Spomínaná zbraň Leech Gun je previazaná s Healing burst, ktorý má väčší dosah na spolubojovníkov.

Postava Trapper Crow, alebo Khovalyg, je založená na podobnom princípe „risk and reward" ako medik. Stasis Gun a Kinetic Long Rifle majú totiž dva módy streľby, ktoré môžu poskytnúť rôzne výhody, avšak v týchto možnostiach je ovela ľahšie sa zle rozhodnúť, čo môže následne poslať celý váš tím do veľmi nevýhodného postavenia voči monštru (nakoľko dôležitosť Trappera netreba pripomínať). Na nájdenie monštra používa Crow svojho domáceho maznáčika Gobiho. Ten po vypustení preskúma a ukáže všetkým lovcom 200-metrový priestor, v ktorom sa môže nachádzať aj monštrum. Assault Torvald sa však nevymyká zabehnutým trendom v tejto hernej triede a ponúka kombináciu zbraní na blízko a aj na diaľku, a to prostredníctvom automatickej brokovnice a mínometu, čo je doplnené o šrapnelový granát. Zo súčasných lovcov by sa dal najlepšie prirovnať k Parnellovi.



Štvoricu dopĺňa podporná postava Sunny. Tá ponúka všestranné schopnosti potrebné na podporu spolubojovníkov prostredníctvom rýchlejšej regenerácie jetpacku. Ten následne umožňuje lovcom sa efektívnejšie uhýbať útokom monštra. Avšak jej schopnosti vzhľadom na poskytovanie dodatočného štítu sú obmedzené na stacionárne vežičky, ktoré sú síce veľmi užitočné v tretej fáze boja, keď sa všetko sústreďuje pri Zdroji, ktoré musí monštrum zničiť, no pri naháňaní to už nie je až taká výhoda. Navyše, na rozdiel od Bucketa nemá schopnosti, ktoré pomáhajú stopovať monštrum. No už keď príde na boj, hráči sa môžu spoľahnúť na jej granátomet, udeľujúci masívne poškodenie.

Trojicu monštier doplnil Behemoth – najmasívnejší, najpomalší a s najväčším množstvom zdravia. No a to si žiada pri hraní zmenu taktiky v boji. Áno, Behemoth je schopný zabiť všetkých lovcov už v prvej úrovni, hlavne keď hráč rozumne investuje prvé tri body, ktoré má k dispozícii. Vzhľadom na výrazné obmedzenie pohybu oproti ostatným postavám dostal Behemoth do vienka jednu schopnosť, ktorá je takmer výlučne defenzívna. Vzhľadom na svoju pomalosť má schopnosť priťahovať k sebe živočíchov a lovcov. To mu dáva k dispozícii silu aj v prípade, že je uväznený. A v prípade rozumného používania jeho schopností by sa dalo povedať, že je veľmi ťažko poraziteľný.

Verdikt

Noví štyria lovci a nové monštrum prinášajú to, s čím prišli aj pôvodné hrateľné postavy. Variabilita a rôznorodé prednosti dodávajú do hry trochu sviežeho vánku, no nie je to niečo, čo by zamávalo s počtami hráčov alebo dodalo hre novú šťavu, ktorá by ju nakopla kvalitatívne vyššie. No aj napriek tomu, že vás hra Evolve baví, trochu sa zdráham odporučiť kúpu tohto obsahu, a to hlavne kvôli prestrelenej cene.

Dominik Farkaš

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

State of Decay Year One Survival Edition

ÉRA REMASTROV POKRAČUJE...

Vydavatelia si už tak nejak zvykli, že im v poslednej dobe stačí zobrať hru z minulej generácie konzol, nahodiť ju do štandardu dnešnej doby (1080p/60 alebo 30FPS) a vydať ju. A hráč to má v takejto pozícii ťažké, hlavne ak mal danú hru veľmi rád. Je veľmi jednoduché sa voči tomuto trendu ohradiť, avšak keby sa to autorom hier a vydavateľom neoplatilo, tak by to skrátka nerobili. A tak prichádza ďalšia hra nasledujúca tento trend, tentoraz ide o open world zombie survival hru State of Decay.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: XboxOne
Žáner: survival hra
Výrobca: Undead Labs
Vydavateľ: Microsoft
Zapožičal: Microsoft

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborne navrhnuté herné mechaniky
+ dobre spracovaný survival aspekt
+ všetok obsah v jednom balení
- DLC obsah za veľa nestojí
- bugy a chyby
- framedroppy

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Nebudem sa dopodrobna venovať hre samotnej, nakoľko na tento účel už existuje recenzia PC verzie, ktorá je síce staršia, no prakticky sa takmer v ničom nelíši od súčasného stavu hry. Základné charakteristiky teda, samozrejme, zostávajú. Hra nekladie príliš dôraz na príbeh a keď sa o také niečo aj pokúsi, tak z toho vyjde klasické zombie klišé, ktoré ste stokrát videli niekde inde. Ovel'a dôležitejším prvkom je survival, s veľkým dôrazom na manažment zásob, a zopár zaujímavých prvkov, ktoré ju pohodlne odlišujú od konkurencie, a to ako v pozitívnom, tak aj v negatívnom zmysle slova.

Už len fakt, že hra nie je v Early Access (pozerám sa na vás DayZ a H1Z1), je malým víťazstvom, no to určite neznamená, že Year One Survival Edition je bez bugov. Naopak, tých je aj v tejto edícii požehnane. Zombíci prechádzajúci cez pevné materiály, problematické nadväzovanie animácií a niekedy divná fyzika – to všetko zostalo, bohužiaľ, zachované a pribudlo zopár nových problémov. Napríklad veľkým prekvapením je, že si hra ani na novej konzole nedokáže udržať stabilný framerate a najmä pri jazde autom klesá pod magickú hráteľnú hranicu, čo nepochybne narúša dobrý dojem z hrania. Rovnako má hra problém s frameratom pri vykresľovaní veľkého množstva postáv na obrazovke. Áno, chápem, že grafická stránka nezostala rovnaká, autori pridali do tejto verzie vylepšené textúry, zlepšili kvalitu niektorých efektov, no všetko šlo na úkor toho, že hra sa pri týchto frameroppoch hrá skrátka zle. Pričom podotýkam, že aj napriek jednoznačným zlepšeniam hra aj tak nevyzerá prelomovo a v dnešnej dobe maximálne priemerne. Takže aj z grafického spracovania, aj z animácií a celkovo z produkčných hodnôt je jasné, že hra sa musí zakladať na hráteľnosti, ak sa jej podarilo uspieť v očiach hráčov na Xboxe 360 a PC. A toto tušenie je pravdivé. Rôzne komplexné systémy, dôraz na zber materiálov, s ktorými si hráč následne vylepšuje svoje útočiská.

Ďalej tu máme veľmi zaujímavý systém spoločníkov, pričom každý z nich má jedinečné vlastnosti. Rovnako veľmi zaujímavým prídavkom je aj snaha zakomponovať perzistentnosť sveta do singelplayerovej hry. Prejavuje sa to takým spôsobom, že svet hry sa po jej vypnutí nezastaví, ale funguje ďalej. Tento prvok rozhodne nie je otravný, dokonca po niekoľkých dňoch, počas ktorých hráč hru nezapne, sa perzistentnosť utlmí na minimum, aby nespôsobila hráčovi príliš veľké problémy.

Hra Year One Survival Edition je charakteristická aj tým, že obsahuje všetok DLC obsah, ktorý bol postupne vydaný pre pôvodnú hru, čo v tomto prípade znamená dve väčšie rozšírenia s názvami Lifeline a Breakdown. No ani jeden z nich nedokáže priniesť nič, čo by zaujalo, a tak kvalitatívne nesiaha pôvodnej hre ani po členky. Odhliadnuc od toho, že obe DLC sú snáď ešte viac zabugované ako pôvodná hra. Prvky tower defense z Lifeline nedokážu zakryť nudné fetch questy, znížená náročnosť taktiež neprispieva pozitívnemu dojmu, escort misie trpia kvôli demencii AI spoločníkov, kvôli čomu si ani neužijete fakt, že máte k dispozícii nové prostredie. Breakdown je na tom o trochu lepšie vďaka prvku zbierania hrdinov a dobre navrhnutou krivkou náročnosti, no problémom tohto DLC je zas to, že z hľadiska kvantity obsahu na tom až tak dobre nie je (čo síce až tak neprekáža, nakoľko DLC je prakticky zahrnuté k pôvodnej hre).

Verdikt

State of Decay: Year One Survival Edition je to isté na novej platforme. No, bohužiaľ, port sa neradí medzi tie podarené a časté framedroppy vám budú liezť na nervy. Plus fakt, že autori sa ani len nepokúsili opraviť chyby, ktoré zhadzovali hru od vydania, vás tiež nepoteší. Ak ste si však State of Decay užili a máte k dispozícii starý save z X360 a k tomu aj zľavu na nákup X1 verzie, tak si buďte istí, že po hráteľnostnej stránke je to stále ten dobrý State of Decay.

Dominik Farkaš

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

Elliot Quest

HRA VERNE UROBENÁ NA 8-BITOVÝ SPÔSOB

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Wii U
Žáner: adventúra
Výrobca: Ansimuz Games
Zapožičal: Conquest

PLUSY A MÍNUSY:

+ dej
+ verné spracovanie
+ náročnosť
- občasne slabší level dizajn

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Knižnica Nintenda WiiU sa v poslednej dobe rozširuje o indie skákačky, ktoré už na prvý pohľad zaujmú (alebo odradia) svojím starým spracovaním. Hovoríme, samozrejme, o starých dobrých 8-bitových hrách. Staršie školy hráčov tieto hry nostalgicky prechádzajú, pripomínajúc si dobu, keď boli videohry ešte v plienkach. Mnoho nových hráčov nad takýmito hrami ohŕňa nos. Elliot Quest je presne takou hrou. Nesnaží sa ohúriť moderným spracovaním ani grafikou, no svojou hrateľnosťou dokáže napriek tomu zaujať.

Hneď ako spustíte hru, budete hrať za postavu, o ktorej nebudete vedieť vôbec nič. Pomyslíte si: „Ďalšia bezduchá hra?" Postupne sa vám však začne odomykať dej a zistíte, že hlavná postava je chlapec menom Elliot, ktorého trápi vskutku originálne prekliatie. Elliota preklial démon nazývaný Satar a Elliot nemôže zomrieť. Rubom tejto, na prvý pohľad zdajúcej sa výhody však je, že Elliotovi plynie čas, po ktorom sa eventuálne sám premení na démona. Drámu hre dodávajú najmä Elliotove vnútorné monológy, ktoré celej hre dodávajú tú správnu atmosféru a na prvý pohľad plytká postavička tak postupne rozkvitne. Elliotov dizajn nám však prišiel spočiatku prinajmenšom vtipný. Osembitová grafika neposkytuje priestor pre detaily, a preto je ťažké určiť, čo má Elliot vlastne byť. Jeho oblečenie vyzerá ako tóga z antického Ríma, ale možno by sme nevylúčili ani možnú pyžamovú variáciu, alebo to taktiež môže byť uterák zaviazaný okolo pása.

Elliot Quest sa na prvý pohľad javí ako klasická skákačka na štýl Castlevanie. Elliot bude prechádzať neznámym bludiskom, ktoré ma viacero poschodí a ktorého mnohé chodby ústia do slepých uličiek, ako aj do skrytých tunelov a pasáží, ktoré sa hemžia rôznymi nepriateľmi. Proti nim je Elliot vybavený lukom a šípmi, neskôr nadobudne aj magické schopnosti a bude napríklad chrliť ohnivé gule či na krátky čas sa bude vedieť premeniť sa na zúrivé tornádo. Najčastejšie budete svojich nepriateľov likvidovať šípmi, čo tiež nie je úplne jednoduché, keďže šípy sú ovplyvnené gravitáciou.

Svetlým bodom celej hry je zbieranie skúseností, čo nie je úplne bežné pre tento žáner. Každým zabitím dostanete určité body skúseností, ktoré môžete investovať do jednej z Elliotových schopností. Každou smrťou však časť z vašich poctivo zbieraných skúseností stratíte, čo každú smrť robí o to nepríjemnejšou. Bohužiaľ, tu má levelovanie vašej postavy charakter vedľajšieho bonusu, avšak aj napriek tomu strácanie bodov skúseností nepoteší. Hranie Elliot Quest nám nápadito pripomínalo titul Zelda II: The Adventure of Link, a to bol nepochybne aj zámer tvorcov. Hoci má Elliot Quest svoje čaro a hra je pri svojich mechanizmoch nekompromisná, slabší level dizajn nám konštantne bil do oka. Nevyžadujeme vyšperkované levely, ale občas nám prišli úplne suché a bez nápadu. To bol opäť ďalší zámer tvorcov – nekompromisná a nevyčačkaná plošinovka, ktorá však vo svojej hĺbke skrýva kus duše. Päť dungeonov, 16 bossov a nespočetné množstvo pokladu na zbieranie, určite budete mať čo robiť a na detaily pozerať nebudete.

Elliot Quest je nekompromisná plošinová skákačka/adventúra, ktorá v sebe skrýva prekvapivo zaujímavý dej. Hoci nie je úplne výrazný ani potrebný pre prejdenie hry samotnej, oceňujeme ľahký RPG prvok vo forme vylepšovania schopností. Každá smrť vám zoberie časť skúseností a vráti vás na checkpoint, čo nikdy nepoteší, a preto máte dôvod sa snažiť neumierať, čo však v Elliot Quest nie je vôbec jednoduché. Kto má chuť vrátiť sa do čias, keď boli videohry v plienkach, Elliot Quest je práve preňho. Ostatných možno tiež presvedčí, že aj takýto zastaraný žáner ešte má svoje miesto na poličkách videohier.

Adam Zelenay

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

Bratislava (Prievoz), Vyšná 9, 82105. Tel: 0902 49 29 39. Zasielame po celom Slovensku.

Worlds of Magic

ČAROVNÉ SVETY? KDE?!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: 4X TBS
Výrobca: Wastelands Interactive
Zapožičal: Wastelands Interactive

PLUSY A MÍNUSY:

+ žiadne

- bugy
- herné mechaniky
- AI
- hra pôsobí nedokončene
- tooltipy

HODNOTENIE:

★☆☆☆☆

Nestáva sa často, aby 4X hra bola od začiatku nudná. Celý koncept je totiž založený na tom, že sa niekam posúvate. Zo začiatku staviate prvé budovy, ktoré štartujú základnú ekonomiku miest, skúmate záhadný svet, ktorý neskôr kolonizujete a využívate jeho suroviny, stretávate svojich budúcich oponentov a spojencov, skúmate nové technológie a prispôsobujete chod vašej ríše udalostiam, ktoré sa pri takmer každom kole vyskytnú.

Worlds of Magic zlyháva v tomto smere na plnej čiare. Niežeby tieto prvky v sebe nemal, no chýba im akási prepojenost'. Základné mechanizmy sú v podstate tak priamočiare, že neexistuje priestor na stratégiu. A tá je pri t'ahovkách extrémne dôležitá. Kde sa teda v tomto koncepte nachádza chyba? Čo spravili autori zle?

Začnime tvorbou hry, ktorá je u 4X titulov jednou z dôležitých funkcií. Na výber máte vel'a možností od výberu sveta, vašej rasy až po mocného mága. Hra vás ohromí výberom, no je to len vizuálny trik, ktorý rýchlo prekuknete. Možností je mnoho, no ak si odmyslíme grafické spracovanie, všetky sú takmer identické. Či hráte za l'udí v ohnivom svete, alebo elfov vo svete temna, je to jedno. Budete robit' presne to isté. Dalo by sa povedat', že existuje len jedna forma stratégie, ktorá pripomína staré grind-ovacie facebookové hry. Postavit' mesto, vylepšit' ho určitými budovami, aby sa rozbehla ekonomika, vycvičit' vojaka a opakovat' od začiatku.

Je zarážajúce, že hre zo začiatku chýba určitá hrozba alebo krátkodobé ciele ako barbari a mestské štáty v Civilizácii. Hra síce má kempy s príšerami, ale zničíte ich až armádou, ktorú nadobudnete po pár hodinách hrania. Kvôli tomu sa pri opätovnom hraní od začiatku sústredíte len na spam miest, aby ste po pár hodinách vytvorili prvú armádu. To nie je zábava.

Zábavné nie je ani herné rozhranie, ktorému chýbajú vel'mi dôležité informačné tooltipy. Napríklad v diplomacii nikdy nepochopíte, prečo to ten s**č vlastne neakceptoval, čo spôsobuje frustráciu najvyššieho ranku. Tooltipy jednotiek na strategickej mape tiež absentujú, čiže sa nedozviete, čo posielate do boja a čo posiela do boja váš nepriatel'. Autori asi chceli, aby ste sa naučili štatistiky každej jednej jednotky naspamäť.

Taktický súbojový systém síce vyzerá zaujímavo, no okrem toho, že si ho užijete až po pár hodinách hrania, ho budete po čase preklínat'. V prvom rade sa môže stat', že oponent bude opakovane posielat' slabé jednotky do vašich miest a nútit' vás bojovat'. Bohužial', funkcia „auto-resolve" nefunguje normálne, takže vaša vylepšená a niekol'konásobne väčšia armáda môže dostat' na budku od dvoch obyčajných pešiakov. To vás donúti odohrat' boje manuálne. To by nebol problém pri ojedinelom útoku, ale nepriatel' tieto drobné skupinky spamuje do aleluja. Priznám sa, že som asi tak 5x vypol hru od nervov a nechcel ju už nikdy zapnút'. Druhým problémom je, že opät' chýba strategický a taktický rozmer. Spomínate si na výber rasy a mága? Je úplne jedno, koho ste si vybrali, lebo zmeny sú takmer nepostrehnutel'né.

Nemožno zabudnút' ani na množstvo chýb, bugov, celkom časté padanie hry a chýbajúce texty v popisoch jednotiek. Titul ako keby nikto netestoval, a to prešla „early access-om" na Steame! Titul, hoci vydaný a ponúkaný za plnú cenu, vyzerá, ako keby prebiehala funkčná alfa verzia.

Na záver ani nemôžem odporučit', aby ste ešte pár mesiacov počkali, kým sa chyby odstránia, pretože samotná hratel'nost' nie je ani zd'aleka zábavná. Okrem toho sa na trhu vyskytuje mnoho 4X stratégií, ktoré ponúkajú ovel'a kvalitnejší zážitok, či už ide o fantasy hry ako Endless Legend, Age of Wonders 3 či Warlock 2, alebo klasiky v podobe Civilization 5/Beyond Earth a Galactic Civilizations 3. Je toho naozaj požehnane, takže Worlds of Magic si môžete pokojne dovolit' vynechat'.

VERDIKT

Worlds of Magic predstavuje ten najhorší scenár Early access-u. Titul pôsobí nedokončene, obsahuje množstvo chýb a bugov, často padá a koncepčne nenapĺňa očakávania priemerných 4X stratégií. Strategických možností v hre je pramálo a šanca opätovného hrania je naozaj minimálna.

Tomáš Kleinmann

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

Wolfenstein: The Old Blood

NACISTI, ZOMBÍCI A KAPITÁN WILLIAM JOSEPH B.J. BLAZKOWICZ!

Minulý rok nás vel'mi milo prekvapilo brutálne pokračovanie známej série Wolfenstein. The New Order bola excelentná striel'ačka s mimoriadne kvalitným príbehom, množstvom herného obsahu a pár čerešničkami na torte. Vývojári neostali dlho ticho a ozvali sa s prequelom The Old Blood, ktorý sa odohráva pred udalosťami The New Order. Tentoraz nás prekvapili nielen pozitívne ale, bohužial', aj negatívne.

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: FPS
Výrobca: MachineGames
Zapožičal: Cenega

PLUSY A MÍNUSY:

+ výborná akcia
+ slušný príbeh
+ cena
- málo nového
- technické nedostatky

HODNOTENIE:

★★★★☆

Podobne ako v prípade The New Order sa chlapci z MachineGames rozhodli do The Old Blood zakomponovat' pútavý a zaujímavý príbeh pokrývajúci Blazkowiczov pokus o získanie tajných dokumentov k úkrytu Totenkopfa. Aj ked' v ňom nenájdete tak zaujímavé postavy ako v The New Order, atmosféra hry je výborná a oproti dnešným FPS ide o výrazný nadpriemer. Dej hry by sa dal jednoducho rozdelit' na dve časti, pričom prvá s názvom Rudi Jäger and the Den of Wolves, sa odohráva v klasickom Wolfensteinovskom prostredí kamenného hradu plného chodbičiek a tajných skrýš. Impozantnou je najmä pasáž s lanovkami, ktorá starším hráčom pripomenie Return to Castle Wolfenstein. Druhá časť s podtitulom The Dark Secrets of Helga Von Schabbs prinesie po stereotypnejších pasážach už aj nadprirodzené výjavy a temnú atmosféru. Bohužial', nič viac ako zombíci to nebude. Avšak, na rozdiel od hry Sniper Elite: Nazi Zombie Army je tu striel'anie nemŕtvych ovel'a zábavnejšie a aj rôznorodejšie.

The Old Blood je plný odkazov na staršie hry od id Software, ale aj iné tituly vydavatel'a Bethesda. Už v úvode môžete natrafit' na známu Dragonborn helmu z piateho dielu série The Elder Scrolls a v neskoršej fáze hry je medzi hračkami ukrytý plyšový cacodemon zo série Doom. Podobné easter eggy a drobné odkazy ma vždy vedia potešit' a ich zahrnutie považujem za príjemný bonus. Rovnako aj návrat snových sekvencií, kedy sa Blazko ocitne v nočnej more, ktorá ho zavedie až do roku 1992, kedy vyšiel prvý Wolfenstein, je úsmevným doplnkom herného obsahu. Oproti The New Order je snov dokonca až príliš vel'a a v prípade, že chcete prejst' všetky, vyzbrojte sa trpezlivost'ou. Na dnešnú dobu sú totiž pôvodné úrovne z Wolfenstein 3D zbytočne dlhé a obsahujú príliš vel'a prázdnych miestností a koridorov. Som rád, že opät' môžem vynachválit' akciu a pocit zo strel'by, ktorý nám MachineGames bezkonkurenčne servíruje. Každá zbraň má unikátny efekt, zvuk a aj dopad na nepriatel'ov. Kusy stien a omietky padajú kade tade, granáty vybuchujú a krv strieka na všetky strany. Brutalita je kapitola sama o sebe a vývojári nechutnými scénami naozaj nešetria. Novinkou a aj ohlasovaným prídavkom je

železná tyč, ktorú vie Blazko rozdelit' na dve časti a vd'aka nim vyliezt' po zničených stenách. Momenty, kedy ich môžete použit', sú však dopredu pripravené, a až na pár výnimiek aj nútené, čiže ide len o efektný spôsob, ako hráča dostat' na d'alšiu pozíciu. Zaujímavejšie sú taktické chvíle, kedy môžete lezenie využit' na lepší prístup k tichému zabitiu. Jednoduchý stealth systém je spät' a s ním aj nože a brutálne tiché zabitia. Našťastie, hra vás nebude nútit', aby ste čo i len raz prešli nejakú pasáž potichu a kedykol'vek sa môžete nechat' uniest', vziať do rúk dve brokovnice a nakopat' nacistom zadky, ako sa patrí.

Vel'mi ma sklamal nedostatok nových zbraní. Očakával som najmä niečo špeciálne. Niečo oldschool ako tesla zbraň z Return to Castle Wolfenstein alebo niečo podobné. Bohužial', novinky sú vel'mi klasické a väčšinu zbraní, z ktorých si zastriel'ate tak či tak, poznáte z The New Order vo forme ich vylepšených verzií. Vtipným prídavkom je však Kampfpistol, čo je v podstate granátomet v podobe pištole. S touto hračkou je bitka so zombíkmi otázkou pár sekúnd. To isté by sa dalo povedat' aj o nepriatel'och. Tých vám hra skoro všetkých naservíruje už v úvodných dvoch hodinách a dokým sa na scéne neobjavia nejaké tie nadprirodzené kreatúry, budete striel'at' často po tom istom.

Bohužial', to, čo som v The New Order chválil najviac, teda diverzitu lokalít, nepriatel'ov a postupu, tu naopak musím kritizovat'. Samozrejme, musíme brat' do úvahy, že nejde o AAA titul a The Old Blood by sme v dávnejších časoch nazvali datadiskom, avšak musím priznať, že som jednoducho čakal viac. Hratel'nosť si môžete predĺžit' výzvami, v ktorých musíte za čo najkratší čas prejst' daný úsek, a pritom sa snažit' získat' čo najviac bodov za zabitých náckov. Na chvíl'u tento mód zabaví, no musím sa priznať, nie je to môj obl'úbený typ extra obsahu. Nechýba ani hl'adanie rôznych zberatel'ských predmetov, no aj tých je pomenej a vd'aka perku, ktorý vám zobrazí ich lokalitu na mape, vám zozbieraných 100% nenarobí vel'a trápenia.

Hra pochopitel'ne opät' beží na engine id tech 5, ktorý som už niekol'kokrát kritizoval a odozva hráčov na jeho využívanie nie je vel'mi pozitívna. Po The New Order a Evil Within sa do grafických nastavení konečne dostali aj zrozumitel'né možnosti a chvalabohu, pribudol aj anti-aliasing. Stále tu však zostali rôzne možnosti, špecifické len pre id tech 5, ktoré bežnému hráčovi naozaj nič nepovedia a nemá predstavu, ako ich vlastne nastavit'. Kto má vediet', čo je Virtualtexture max ppf a aký to bude mat' dopad na vizuálnu kvalitu hry?

Okrem spomenutých, v nastaveniach nájdete aj nastavenia ambient occlusion, haze flare či kvalitu godrays. Oproti launchu The New Order musím však vývojárov pochválit'. Nezaregistroval som žiadny screen tearing ani pokles fps. Vizuálna kvalita je, podobne ako v akejkol'vek inej hre využívajúcej id tech 5, vcelku rozporuplná. Z dial'ky vyzerá prostredie vel'mi pekne, no pri bližšom skúmaní sú textúry často krát nepekné a pôsobia vel'mi „low-res". Tento problém sa týka najmä rôznych predmetov porozhadzovaných po okolí a je pochopitel'né, že pozeraním na ne strávite minimum času. Opakom sú textúry postáv a nepriatel'ov. Vynikajúce sú rovnako efekty nasvietenia, výbuchy a rôzne detaily na zbraniach, či nepriatel'och. Vel'mi kvalitné je aj zvukové a hudobné spracovanie. Najmä hru s hudbou počas stealth zabití musím pochválit'. Počas prestreliek a mimoriadne akčných momentov skladby zase naberajú grády a pumpujú adrenalín v krvi.

Verdikt.

Pokial' ste nehrali The New Order, odporúčam si The Old Blood zahrat' ako prvý. Prequel k FPS roka 2014 je solídna FPS, plná akcie a zábavy, avšak, oproti The New Order je všetkého menej a hra pôsobí ako slabší odvar. Chýba najmä diverzita lokalít a nepriatel'ov. Rovnako aj herná náplň je stereotypnejšia. Aj ked' kritika znie vel'mi prísne, nič to nemení na fakte, že stále ide o vynikajúcu FPS, aké dnes nájdete málokde. Poteší aj vel'mi priatel'ská cena. Pre porovnanie, niektoré AAA tituly nemajú takú dlhú a zábavnú kampaň pre jedného hráča, než akú nájdete v The Old Blood. Tých približne päť – šesť hodín som si napriek všetkému negatívnemu užil.

Juraj Vlha

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

Logitech | G
SCIENCE WINS

G502 PROTEUS CORE

UNIKÁTNA AKO VY

Každý hráč vyniká iným spôsobom. Myš Proteus Core si môžete vďaka jej dizajnu prispôsobiť úplne bezkonkurenčným spôsobom. Zdokonaľte svoju hru vďaka prispôsobeniu povrchu pomocou kalibrácie, úprave hmotnosti, prepínaniu DPI a 11 programovateľným tlačidlám. Prispôsobte si myš G502 Proteus Core podľa vašich predstáv a prevalcujte konkurenciu.

Meizu m1 note

Hodný každého eura

GENERATION ★ DOBRÁ CENA ★ TIP REDAKCIE

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Meizu
Dostupná cena : 211,37€

PLUSY A MÍNUSY:

+ cena
+ výborný displej
+ výkon
+ výdrž batérie
+ podpora gest
+ dual SIM

- bez slotu pre microSD
- menšie nedostatky softvéru
- hladký povrch

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 7,52 x15,07x0,89cm
Hmotnosť: 145g
CPU: Snapdragon 801
OS: Android 4.4.4 s
Pamäť: 2GB RAM
Vnútorná: 16BG, chýba slot pre micro SD/SDHC
Displej: 5,5" IGZO - 1920x1080
Fotoaparát: 13Mpx
Batéria: 3140mAh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Nekompromisným pomerom medzi cenou a výkonom sa dlho chválil mobilný telefón OnePlus One, ktorý bol už pred samotným uvedeným vyhlasovaný ako "zabijak vlajkových lodí". Spoločnosť Meizu chce zákazníkom za ich peniaze rovnako ponúknuť čo najviac, len s tým rozdielom, že m1 note neprichádza s takou gráciou a nesnaží sa zosadiť korunu král'om rebríčkov.

PLASTOVÝ ALE SYMPATICKY

Vymysliet' neokúkaný, a hlavne funkčný dizajn je pri množstve ponúkaných mobilných telefónov nel'ahkou úlohou, ktorá často končí práve opačne. Spoločnosť Meizu preto stavila na zaručený obdĺžnikový tvar s oblými hranami a rohmi, a mohla sa tak sústredit' na dôležitejšie faktory. Výsledkom je mobil príjemný na dotyk aj na pohl'ad, avšak až príliš sa podobajúci na iPhone 5C. Predná strana displeja je takmer jednoliata a rozrušuje ju iba otvor slúchadla. Dokonca aj jediné tlačidlo pre návrat do menu – tzv. home button, je kapacitný. Zadný, polykarbonátový kryt je z jedného kusu a tvorí akúsi vaničku, v ktorej sú umiestnené komponenty. S predným sklom dokonale lícujú a do medzery sa nezmestí ani necht. Aby sme nezabudli, nejde o ledajaký plast na odlievanie čínskych hračiek, ale o plnohodnotné Gorilla Glass 3 – počas celého testovania na displeji nepribudol ani najmenší škrabanček. Vedl'a slúchadla sa nachádzajú štandardné senzory okolitého svetla a priblíženia a 5Mpix predná kamera. Z tlačidiel si na l'avej hrane našla miesto dvojica pre ovládanie hlasitosti a vypínania/zapínania na vrchu, ktoré by sme síce uvítali skôr napravo, no nie je ho problém dosiahnut' ani tam. Jeho miesto naopak zaujal slot pre SIM kartu, teda karty, pretože m1 note je duálny telefón. V štandardnej výbave nesmie chýbat' vrchný, 3,5mm jack a reproduktor s microUSB konektorom na spodku. Zadnej strane, najmä na bielej recenzovanej verzii, dominuje čierny objektív 13Mpix fotoaparátu s dvojitou prisvetl'ovacou diódou. Napriek úplne hladkému povrchu sa telefón drží pohodlne a pomerne isto. Hlavne vd'aka oblým okrajom sedí prirodzene v dlani. Pre tých výstrednejších výrobca ponúka aj žlté, zelené, modré a ružové prevedenie.

ŠIKOVNÝ MUZIKANT

Nikdy predtým som nebol taký stotožnený s heslom: Za málo peňazí, vel'a muziky. Za niečo málo viac ako 200€ dostanete hardvér, ktorým sa nie tak dávno mohli popýšit' vlajkové lode. Búšiacim srdcom je 64-bitový procesor od spoločnosti Mediatek s označením MTK MT6752 a až osem jadier ARM Cortex A53 s taktom 1,7GHz. Práve nepoužitím známejšieho procesora z rodiny Snapdragon bolo možné znížit' výrobné náklady a zachovat' lákavú cenu. A verte, že výkonu to neubralo. Spoločnosť Mediatek už dlhšie dokazuje, že nehrá len druhé husle, ale svojimi procesormi vie Qualcommu priamo konkurovat'. V kombinácii s grafickým čipom Mali T760 si pozbierate úrodu vo Farmville, pozriete legálne zakúpený a schválený FullHD film a výkonu zostane aj pre grafické rozhranie, ktoré beží svižne aj vd'aka 2GB operačnej pamäte. Papierové predpoklady sa potvrdili nielen v testoch, ale aj v bežnom používaní.

Jedným z mála nedostatkov hardvéru je chýbajúci slot pre pamäťovú kartu a vystačiť si tak musíme s interným úložiskom s kapacitou 16 či 32GB. Niežeby sa miesto na selfies a vysokohodnotné fotky každého obeda rýchlo zaplnilo, ale pri objemnejších hrách a aplikáciách, ktoré telefón bez problémov zvláda, sa zaplní naozaj pomerne rýchlo. S kapacitou batérie 3 140mAh je pri bežnom používaní treba nabíjačku pripojiť po viac ako jednom dni. Pri zdržanlivejšom prístupe by nemalo byť problémom zvládnuť aj dva dni.

Podporovanými technológiami je WiFi v štandarde a/b/g/n, Bluetooth 4.0, GPS a GLONASS či LTE, no bez podpory 800MHz pásma. Chýba aj NFC, no ruku na srdce, kol'kokrát ste ho potrebovali? Ako sme spomínali, telefón má dva sloty pre SIM kartu, čím je možné byť súčasne pripojený k dvom rozličným operátorom. Menším obmedzením je podpora len 2G v druhom slote. Prvý, pochopitel'ne, zvláda 4G.

DISPLEJ

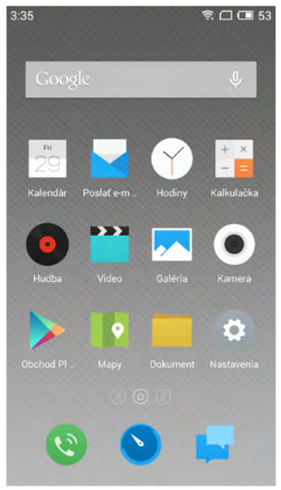
Dominantou každého dotykového zariadenia je displej a ani v tejto kategórii si skeptici neprídu na svoje. Dokonca nejde ani o slabý priemer. Displej totiž dodáva nik iný ako svetový výrobca Sharp s použitím technológie IGZO, čo je kombinácia štyroch chemických prvkov: india (In), gália (Ga), zinku (Zn) a kyslíka (O). Výsledkom je TFT panel s nižšou spotrebou energie,

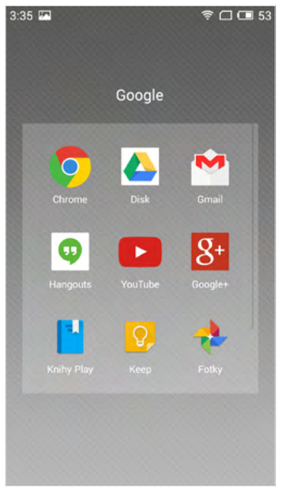
čo pri rastúcich nárokoch na hardvér len vítame. S 5,5-palcami síce nejde o žiadneho drobca, ale aj dámy určite súhlasia, že radšej väčší ako menší... displej. Pri FullHD rozlíšení predstavuje hustota pixlov 401ppi. Podanie farieb je, na rozdiel od mejkapu tínedžeriek, prirodzené a vyvážené a pochvalu si zasluhujú aj pozorovacie uhly a čitateľnosť na priamom slnku.

SVOJSKÁ DUŠA A ZVYKY

Meizu m1 note nie je len ďalším všedným „androidom" ani v prípade systému. Základom je síce Kitkat 4.4.4, ale zastrešuje ho vlastná nadstavba Flyme OS, ktorá ho mení vizuálne aj funkčne. Slovenská lokalizácia pokrivkáva, ale hovorovú čínštinu zvláda snáď každý, takže s prekladom si určite hravo poradíte. Softvérových zberačov nepoteší absencia menu všetkých aplikácií a vystačiť si budú musieť len s domácimi obrazovkami a množstvom zložiek. Otvorenosť systému však nebráni v návšteve Play Storu a inštalácii iného launcheru.

Hlavnou a najväčšou výhodou Flyme OS je pridanie a podpora gest. Logických gest, prirodzených gest, návykových gest! Po ich odhalení a (priznám sa) naštudovaní stránky výrobcu som si nevedel odvyknúť. Dvojitým poklopaním po displeji, blízke najmä značke LG, sa rozsvieti displej, potiahnutím nahor sa telefón priamo odomkne či potiahnutím nadol zobrazí notifikačnú lištu. Aj kapacitné tlačidlo neslúži len na návrat do menu. Jeho podržaním sa telefón zablokuje a mnou dlho hľadaná funkcia pre krok späť sa vykoná potiahnutím prsta po tlačidle nahor. Intuitívne a návykové až do takej miery, že som sa pri tom hladkaní mobilu občas bál, či nejde o neveru manželke. Bonusom tlačidla je funkcia notifikačnej diódy, keď pri upozornení pulzuje bielou farbou





a jemne fosforeskuje v tme.
Skvelou správou je aj informácia, že koncom júna by sa mala objaviť aktualizácia na Android Lollipop.

FOTOAPARÁT

Meizu m1 note využíva 13Mpix snímač od Samsungu, ktorý má rýchle automatické zaostrovanie, duálny LED blesk a 300-stupňový panoramatický objektív. Senzor sám o sebe je schopný zachytávať zábery v rozlíšení 4208×3120 pixlov s pomerom 4 : 3 , zatiaľ čo video je možné nahrávať v 1080p/30fps.

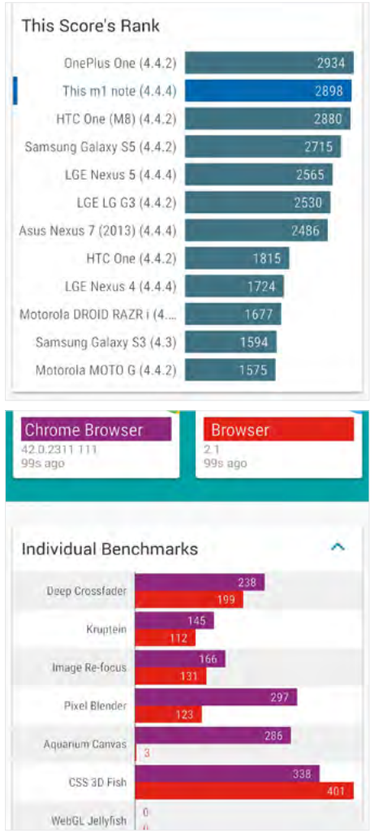
V rámci režimov a nastavení sú možnosti bohaté, no nie zahltené, a aplikácia fotenia je prehľadná. Režimy zahŕňajú automatický, manuálny, panoramatický, Beauty, skenovanie QR kódu či Slowmotion. V manuálnom režime sa dá pohrať s rýchlosťou uzávierky, nastavením ISO, kompenzácie expozície a ohniskom. Nedostatkom je ignorácia orientácie, a tak popisy funkcií aj pri držaní naležato zostávajú v základnej polohe a prispôsobiť sa musíte vy a váš krk.

Kvalita záberov je pri dobrých svetelných podmienkach výborná a porovnateľná s omnoho drahšími telefónmi. S ubúdajúcim svetlom pribúda šum, no týmto neduhom netrpí len zlomok dostupných zariadení. Na natáčanie videa slúži samostatné tlačidlo a aj počas neho je možné zachytávať statické zábery v maximálnom rozlíšení. Pre 4K je nutné siahnuť hlbšie do vrecka.

VERDIKT

Mobilný telefón Meizu m1 note ma hneď očaril. Nielenže sa predáva za lákavú cenu, ale ponúka hardvér a zhotovenie, ktoré nedosahujú ani niektoré, o polovicu drahšie telefóny. Za približne 200€ získate osemjadrový, 64-bitový procesor s kvalitným grafickým čipom a 2GB operačnej pamäte, a tak je model schopný poradiť si aj s náročnejšími hrami. Displej s uhlopriečkou 5,5-palca s modernou technológiou IGZO od spoločnosti Sharp, FullHD rozlíšenie a Gorilla Glass 3 by sme mohli chváliť do nekonečna, pretože opäť ponúka viac ako hociktoré iné zariadenie v tejto cenovej hladine. 13Mpix fotoaparát so snímačom od spoločnosti Samsung poslúži na zachytenie kvalitných záberov v dobrom svetle a akciu uchováte na videách s rozlíšením 1080p. Na ich uloženie, žiaľ, musí postačiť interná pamäť s kapacitou 16/32GB bez možnosti rozšírenia o pamäťové karty. Kvalitnému hardvéru sekunduje aj moderné prostredie nadstavby Flyme OS a podpora gest, ktoré úplne nahrádzajú funkcie tlačidla zapnutia. To všetko úhľadne zabalené do polykarbonátového tela z jedného kusu.

Róbert Babej-Kmec



LETNÉ DRINKY S GRANKOM

Osvieženie v dospeláckom štýle

GRANKO nemusí byť iba hrejivé kakao pre deti. Vyskúšajte nápadité letné drinky, ktoré vás príjemne osviežia a potešia s GRANKOM Vaše chuťové poháriky v doposiaľ nepoznaných chuťových kombináciách. GRANKO s ľadom zaručene spestrí horúce letné dni a každú párty či chvíle s priateľmi.

Grankovo - jogurtové pohladenie

Na prípravu dvoch porcií potrebujete:
• 150 ml vychladeného mlieka • 150 ml bieleho jogurtu • 30 g medu • 40 g (8-10 kávových lyžičiek) GRANKA • čerstvé jahody na ozdobenie
Postup: Mlieko, jogurt, med i GRANKO vložíme do mixéra a rozmixujeme na penu. Nalejeme do pohára a ozdobíme plátkami čerstvých jahôd.

Grankový karibský sen

Na prípravu dvoch porcií potrebujete:
• 100 ml vychladenej vody • 100 ml mlieka • 50 g kokosového mlieka • 40 g (8-10 kávových lyžičiek) GRANKA • 50 ml bieleho rumu • 4 kocky ľadu • Na ozdobenie kúsok čerstvého ananásu, alebo kúsok kokosu
Postup: Do šejkra nalejeme vodu, mlieko, kokosové mlieko a biely rum, nasypeme GRANKO a kocky ľadu. Premiešame a ihneď podávame.

Grankové mätové pokušenie

Na prípravu dvoch porcií potrebujete:
• 200 ml vychladeného mlieka • 2 kopčeky vanilkovej zmrzliny • 40 g (8-10 kávových lyžičiek) GRANKA • lístky čerstvej mäty priepornej alebo mätový sirup – množstvo podľa chuti
Postup: Do mlieka pridáme zmrzlinu, mätu a GRANKO, spoločne rozmixujeme do peny a nalejeme do pohára a ihneď podávame. Ozdobíme lístkom mäty.

TIP: Rovnaký kokteil môžeme pripraviť i s jahodovou príchuťou, pokiaľ použijeme jahodový likér alebo barmanský sirup jahoda, prípadne jahodové pyré.

Granková Batida

Na prípravu jednej porcie potrebujete:
• 30 ml kokosového likéru Batida alebo barmanského kokosového sirupu • 60 ml ananásového džúsu • 80 ml GRANKA (3-4 kávové lyžičky GRANKA + 80 ml studeného mlieka)
Postup: Do šejkru plného ľadu pridáme všetky ingrediencie a premiešame, nalejeme do pohára a ozdobíme napr. plátkom ananásu. Ihneď podávame. Pokiaľ nahradíme kokosový likér kokosovým sirupom, vznikne nealko varianta.

Grankový ovocný sen

Na prípravu jednej porcie potrebujete:
• 80 g čerstvého ovocia alebo 30 ml ovocného pyré (napr. Le fruit de Monin) • 100 ml mlieka alebo 80 ml bieleho jogurtu • 3-4 kávové lyžičky Granka • 1 kopček zmrzliny podľa chuti • na ozdobenie čerstvé ovocie
Postup: Do mixéra vlejeme ovocné pyré alebo ovocie, mlieko, popr. jogurt, 80 ml Granka a nakoniec pridáme ľad. Všetko mixujeme do „hladka“. Pokiaľ máme možnosť, používame drvený ľad. Ihneď podávame.

Samsung Galaxy S6

Koniec éry plastov?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung
Dostupná cena: od 599€

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej
+ prevedenie
+ výkon
+ dizajn
+ fotoaparát
+ funkcie

- nemožnosť rozšírenia pamäte
- vyššia cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 143,4×70,5×6,8mm
Hmotnosť: 138g
Procesor: Exynos 7420 Octa-Core s taktom 4×2,1GHz + 4×1,5GHz
GPU: Mali-T760MP8
OS: Android 5.0.2 s nadstavbou TouchWiz
Pamäť:
Operačná: 3GB RAM,
Vnútorná: 32GB, bez možnosti rozšírenia
Displej: Super AMOLED, 5,1"
Rozlíšenie: QHD 1440×2560px
Fotoaparát: Zadná kamera: 16Mpx, LED blesk, optická stabilizácia obrazu, automatické ostrenie, HDR, 4K záznam videa;
Predná kamera: 5Mpx, QHD záznam videa, HDR
Bezdrôtové spojenie: Wi-Fi 802.11 a/b/g/n/ac, A-GPS, Bluetooth 4.1, LTE, NFC, infračervený port
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, TV výstup - MHL 2.0
Batéria: 2550mAh

HODNOTENIE:

★★★★★

Až doposial' bol neodmyslitel'nou súčasť ou smartfónov od Samsungu plast. Či už od najlacnejších modelov, až po vlajkové lode. Aj ked' síce plast, resp. polykarbonát mal niečo do seba, pretože umožňoval vytváranie rôznych motívov na zadných krytoch. Pri modeli Galaxy S6 však Samsung od plastu upustil úplne a odel tak svoju novú vlajkovú lod' do skla.

PLASTOVÝ ALE SYMPATICKY

Ak položíte vedl'a seba Galaxy S5 a Galaxy S6, na prvý pohl'ad vel'a zmien nezbadáte. Predná strana je takmer totožná s predchodcom, no tu podobnosť viac-menej končí. Najväčšou zmenou je prechod z plastu na kov a sklo, ktoré pokrýva celý smartfón, vd'aka čomu nová vlajková lod' pôsobí ako jednoliaty celok. Jej majitelia tak konečne nadobudnú pocit, že za svoje nemalé peniaze držia v rukách naozaj luxusný produkt. Zmeny neobišli ani zadnú stranu, ktorej okrem skla dominuje výrazne vystupujúca šošovka fotoaparátu.

Čo sa rozmerov a hmotnosti týka, tie sa od S5-ky až tak vel'mi nelíšia. Dá sa však povedať, že sa S6-ka trošku zmenšila. Jej rozmery a hmotnosť sú 143,4×70,5×6,8mm a 138g, oproti 142×72,5×8,1mm a 145g (Galaxy S5), čo sú vskutku zanedbateľné čísla.

Asi nebude prekvapením, že zadný kryt nie je odnímateľný, slot pre Nano-SIM kartu sa nachádza na pravej hrane pod tlačidlom zapínania, slot pre pamäťovú kartu však budete hľadať márne. Výhodou napevno zabudovaného zadného krytu je okrem dizajnového hľadiska aj vyššia kvalita spracovania, keďže zadný kryt nemá žiadnu vôľu ani tendenciu sa "vychodiť", ale pevne lícuje s konštrukciou telefónu. Konštrukčné spracovanie je teda na vysokej úrovni, jediná vec, ktorú možnosť výrobcovi vytknúť, je náchylnosť telefónu zachytávať odtlačky prstov. Platí to predovšetkým pre tmavé farebné prevedenia. Tých je celkovo štvorica, a to Black Sapphire, White Pearl, Gold Platinum a Blue Topaz.

OVLÁDACIE PRVKY, KONEKTIVITA

Rozloženie ovládacích prvkov je rovnaké, aké poznáte z ostatných Samsungov. Zapínacie tlačidlo sa nachádza na pravej hrane telefónu, na úrovni medzi hornou a strednou tretinou. Tlačidlá ovládania hlasitosti sa nachádzajú na ľavej hrane v jej hornej časti a v prípade modelu Galaxy S6 sú oddelené. Typickým pre Samsung je hardvérové stredové tlačidlo, plniace funkciu domov. Dopĺňajú ho softvérové tlačidlá multitaskingu a späť. Prístup a ovládanie všetkých tlačidiel je pohodlné a bezproblémové.

Čo sa káblového pripojenia týka, nabíjací port typu microUSB a 3,5mm jack pre vaše slúchadlá nájdete v spodnej časti telefónu, ktorá sa trochu nenápadne podobá na iPhone 6 od Applu. Vítanou zmenou oproti Galaxy S5 je odstránenie ochrannej krytky microUSB portu, čím sa však dáva najavo, že S6-ka nemá certifikát vodotesnosti.

Bezdrôtovo sa s Galaxy S6 pripojíte pomocou Wi-Fi štandardov 802.11 a/b/g/n/ac (dual-band), nechýba Wi-Fi Direct či vytváranie hotspotov, Bluetooth vo verzii 4.1 a funkcie A2DP, LE, apt-X, ale ani LTE, NFC, infračervený port či GPS so systémami A-GPS, GLONASS a Beidou.

DISPLEJ

Samsung Galaxy S6 má 5,1" displej typu Super AMOLED s QHD rozlíšením, úžasných 1440×2560px a hustotu pixlov ~577 ppi. O ochranu sa stará Corning Gorilla Glass 4. Vďaka týmto propozíciám patrí displej Galaxy S6 k tomu najlepšiemu a najkrajšiemu na trhu. Obraz a jeho farebné podanie je nádherné, čierna je naozaj čierna, pozorovacie uhly sú výborné, rovnako ako aj čitateľnosť na slnku. Na displeje je Samsung jednoducho macher.

HARDVÉR

Srdcom Galaxy S6 je 64-bitový, osemjadrový procesor Exynos 7420 Octa-Core s taktom 4×2,1GHz + 4×1,5GHz, ktorý dopĺňajú 3GB operačnej pamäte typu DDR4 a grafický čip Mali-T760MP8.

Veľkosť vnútornej pamäte sa líši od konfigurácie, k dispozícii sú modely so zabudovanou pamäťou 32GB, 64GB alebo 128GB, avšak bez možnosti jej rozšírenia. U recenzovanej 32GB verzii zabral operačný systém približne 8GB a k dispozícii pre majiteľove potreby ostalo približne 23,5GB. Vzhľadom na vyššie uvedené sa nedá čakať nič iné, len to, že výkon S6-ky bude naozaj brutálny. Dokazujú to aj výsledky z benchmarkových testov. Napr. v takom AnTuTu získal Samsung Galaxy S6 takmer dvojnásobný počet bodov ako S5-ka.

Vďaka tomu sa nemusíte obávať žiadneho zaváhania telefónu, sekania pri práci alebo multitaskingu.

FOTOAPARÁT

S6-ka beží na najnovšom Androide, Lollipop, vo verzii 5.0.2. Samozrejmosťou je softvérová nadstavba výrobcu, TouchWiz. Domovská obrazovka je zobrazovaná v matici 4×4, v menu je to 4×5 ikon. Operačný systém na recenzovanej vzorke bol odladený dobre, telefón nezamŕzal, nesekal, reakcie a pohyb v menu boli rýchle a svižné.

Čo sa týka nejakých softvérových a hardvérových vychytávok, už len ťažko príde Samsung s niečím, čo vás posadí na zadok, keďže so všetkým inovatívnym prišiel už v predošlých modeloch. Nechýba snímač srdcového tepu, ktorý sa pri modeli S6 nachádza vedľa fotoaparátu a prístup k nemu je trošičku horší (za predpokladu, že ho budete používať), snímač sledujúci vaše oči, vďaka ktorému ostane displej zapnutý dovtedy, kým sa na neho dívate, taktiež snímač odtlačkov prstov, s ktorým si užijete veľa "zábavy", kým svoj odtlačok prsta oskenujete na 100%. Nechýba však ani infračervený port, pomocou ktorého môžete prostredníctvom telefónu ovládať televíziu alebo iné zariadenia, funkcia zobrazenia dvoch aplikácií zároveň či aplikácia S Health, pomocou ktorej sa môžete dozvedieť, koľko krokov ste za deň urobili, koľko ste spálili energie a podobne.

Notifikačná lišta vám ponúkne zobrazenie pätice predvolených funkcií, ktoré si môžete ľubovoľne meniť alebo presúvať. Okrem toho tu nájdete nastavenie jasu, vyhľadávač S Finder a funkciu rýchleho pripojenia, pomocou ktorej môžete odoslať obsah do iného zariadenia. Pokiaľ telefón nabíjate, zobrazí sa vám informácia o približnom čase dobitia, ktorý, samozrejme, závisí od toho, či a do akej miery budete telefón počas nabíjania používať.

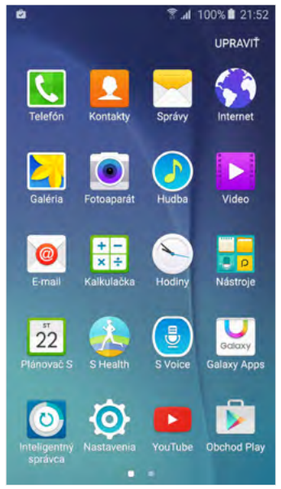
Výbornou funkciou je bleskurýchle zapnutie fotoaparátu z vypnutej obrazovky – dvojitým stlačením stredového hardvérového tlačidla, vďaka čomu vám neunikne žiaden dôležitý záber.

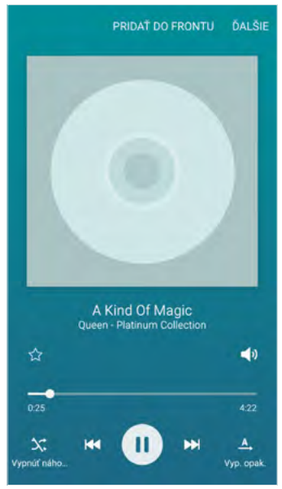
Väčšej inovácie sa dostalo Inteligentnému správcovi, ktorý zobrazuje detailnejšie informácie o stave batérie, úložiska, operačnej pamäte a zabezpečenia. Rovnako poskytuje aj pokročilejšie možnosti ovládania týchto funkcií.

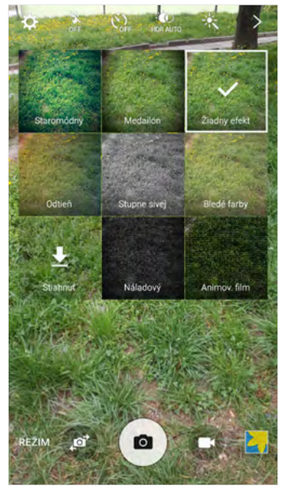
Okrem toho tu nájdete aj šetrič energie, asistenčné menu, možnosti ovládania gestom a podobne.

BATÉRIA

Daňou za tenké telo Galaxy S6 je batéria s kapacitou len 2550mAh, vďaka ktorej v prípade intenzívnejšieho používania budete dobíjať smartfón každý deň,







v ideálnom prípade každé dva dni. Vd'aka funkcii rýchleho nabíjania je možné telefón nabit' až 1,5-krát rýchlejšie ako jeho predchodcov. Pokial' nebudete telefón počas nabíjania používat', cez nabíjačku je možné S6-ku nabit' približne za hodinu a štvrt', na sledovanie jedného filmu alebo 4 hodiny prevádzky vám postačí nechat' telefón v nabíjačke 10 minút. Samsung Galaxy S6 ponúka aj možnost' bezdrôtového nabíjania, ked' stačí smartfón položit' na nabíjaciu podložku. Bezdrôtové nabíjanie však trvá podstatne dlhšie, a preto je otázne, či má zmysel ho vôbec využívat'.

MULTIMÉDIÁ

U Samsungu sme zvyknutí na výborné prehrávače, a to či už hudby, videa a tiež prehliadania fotografií. Pri prehrávaní videa nechýba funkcia pop-up play, umožňujúca prehrávanie v malom okne, hudobný prehrávač oproti predchodcovi ponúkne o niečo chudobnejšie nastavenia zvuku.

Samsung to však aspoň sčasti kompenzuje prehl'adným prostredím prehrávača a naozaj hlasným reproduktorom, ktorého kvalita patrí medzi to lepšie, čo u smartfónov nájdete.

FOTOAPARÁT

Snímač hlavného fotoaparátu disponuje rozlíšením 16Mpx a s možnost'ou natáčania 4K videa pri 30 snímkach za sekundu alebo Full HD videa pri 60 snímkach za sekundu, prípadne HD videa pri 120 snímkach za sekundu. Samozrejmost'ou je optická stabilizácia obrazu, autofocus, LED blesk, Geo-tagging snímok, zaostrovanie objektov dotykom či funkcia HDR pri fotografovaní alebo natáčaní videa. Galaxy S6 disponuje aj prednou kamerou s rozlíšením 5Mpx, s možnost'ou natáčania videa 1440p pri 30 snímkach za sekundu či auto HDR. Obidva optické snímače disponujú svetelnost'ou F1,9, umožňujúcou zachytit' ostrejšie fotografie.

Čo sa týka prostredia fotoaparátu, u S6-ky chýba "kustomizácia" funkcií, ktoré ste najviac používali. Po novom je menu v l'avej, resp. hornej časti (podl'a toho, či držíte telefón na výšku alebo) na šírku) zabudované napevno, bez možnosti jeho úprav. K menším zmenám došlo v grafickom zobrazení nastavení a režimov. Z tých nechýba, klasicky, automatický režim, vd'aka profesionálnemu režimu si na svoje prídu aj pokročilejší fotografi, d'alej tu nájdeme selektívne zaostrovanie, panorámu, režimy pomalého a rýchleho pohybu či virtuálna snímka, ktorá vytvára pohyblivú snímku zhotovením záberu z viacerých uhlov. Čo sa nastavení týka, nechýba nastavenie HDR (zapnuté, vypnuté, auto), výber niektorého z efektov či pokročilé nastavenia fotoaparátu a kamery.

Kvalitu zhotovených fotografií a videozáznamov možno zaradit' medzi špičku. Snímky sú ostré, vernost' farebného podania je vel'mi dobrá. Kvalita fotografií so stúpajúcim priblížením alebo zhoršujúcimi sa svetelnými podmienkami klesá, zhoršuje sa predovšetkým ich ostrost'. O vylepšenie svetelných podmienok v noci sa stará "inteligentný" LED blesk, ktorý fotky zbytočne nepresvetl'uje a neprepal'uje. Výbornými pomocníkmi pri fotografovaní sú rýchle spúšt'anie fotoaparátu z vypnutej obrazovky, ktoré sa aktivuje dvojitým stlačením domovského tlačidla či okamžité ostrenie a zhotovovanie viacerých fotografií v rýchlom slede za sebou.

VERDIKT

Výrazný krok vpred. Či už z dizajnového, tak i z výkonového hl'adiska. Čo treba ocenit', je fakt, že firma Samsung sa po nie vel'mi vydarenej S5-ke vyvarovala viacerých školáckych chýb a uvedomila si, že aktuálny trend vlajkových lodí je z hl'adiska použitých materiálov trochu iný ako plastový. Vd'aka kombinácii skla a kovu máte u Samsungu konečne pocit, že držíte v rukách ozajstnú vlajkovú lod', za ktorú ste vysolili nemalé peniaze. Konštrukčné a dizajnové prevedenie je na špičkovej úrovni, celkový dojem kazí hlavne problém so zachytávaním odtlačkov prstov a nečistôt na farebných prevedeniach. Galaxy S6 vás očarí hlavne nádherným displejom s QHD rozlíšením a verným zobrazením farieb, ale aj úctyhodným výkonom, vd'aka ktorému si smartfón poradí s každou úlohou. Netreba však zabudnút' ani na špičkový fotoaparát a množstvo funkcií, ktoré S6-ka ponúkne. Väčšími negatívami môže byt' nemožnost' rozšírenia pamäte pomocou pamät'ových kariet a s tým súvisiaca cena, ktorá sa v prípade verzie s pamät'ou 128GB môže vyšplhat' až na 1022€.

Miroslav Konkol'

Lenovo MIIX 3 – 1030

Nedôrazný nástupca MIIX série

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 290€

PLUSY A MÍNUSY:

+ materiály
+ batéria
+ Intel Atom
+ displej
+ vzhľad
+ funkcie

- absencia senzorov
- hmotnosť s dokom
- cena
- zvuk

ŠPECIFIKÁCIE:

CPU: štvorjadrový Intel Atom Z3735F procesor (1,33 – 1,83GHz 2MB)
Grafická karta: Intel HD
Operačný systém: Windows 8.1 32Bit
RAM: 2GB LPDDR3
Vnútorná pamäť: 32GB EMMC
Displej: 10,1" (1920×1200) IPS displej
Typ: Kapacitný dotykový, 10-bodový
Hmotnosť: 549g
Farba: čierna
Ozvučenie: 1× bočný reproduktor
Batéria: Li-Ion, 6800mAh
Predná kamera: 2.0MP HD
Konektivita: WiFi 802.11 a/b/g/n, Bluetooth® 4.0, Mini HDMI, dokovací konektor
Porty: Micro USB (OTG)/3,5mm audio jack/ Micro SD karta (do 64GB)
Rozmery: 256,8×172×9,3mm

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

PRVÉ DOJMY

Po odbalení škatule nachádzame samotné telo tabletu. Ďalšia sekcia obsahuje puzdro s klávesnicou a nabíjačku s USB káblom. Celkovo balenie pôsobí vkusne a zapadá aj do cenovej kategórie tabletu.

TECHNOLÓGIE

▪ Štvorjadrový úsporný procesor

Procesor Intel Atom s dostatočným výkonom a zároveň nízkym odberom elektrickej energie – len 2W TDP.

▪ Skvelý displej

Veľký, 10,1" LED LCD displej s IPS panelom pre čo najvernejšie podanie farieb, pozorovacie uhly a vysoká hustota pixlov, 1200×1920 bodov.

▪ 10-prstový multidotyk

Vďaka podpore Windows 8.1 si môžete užiť plnohodnotné a presné ovládanie s až desiatimi prstami na dotykovej obrazovke tabletu.

▪ Konektivita

Takmer všetko, čo potrebujete pre pripojenie s ostatnými zariadeniami – Bluetooth 4.0, Wi-Fi a,b,g,n, konektor na dok a aj HDMI pripojenie.

▪ Dokovacia klávesnica

Tablet ponúka pripojenie klávesnice s touchpadom. Pomocou jedného konektora si môžete plnohodnotne rozšíriť tablet o myš a klávesnicu a vytvoriť tak osobný počítač.

DIZAJN

Veľká časť tabletu je vyrobená z matného tvrdeného plastu čiernej farby. Plast pokrýva celú zadnú časť a okraje tabletu až po rámik predného LCD panelu. Jeho výhodou je to, že na ňom prakticky nevidno žiadne odtlačky prstov. Zadná časť tabletu obsahuje len nápis Lenovo, horná hrana mikrofón.

V spodnej časti je umiestnený konektor pre pripojenie doku a produktové informácie. Ľavá strana tabletu obsahuje maličký reproduktor, audio jack – 3,5mm, microUSB a miniHDMI konektor spolu so slotom na microSD pamäťovú kartu. Pravá časť tabletu obsahuje ovládacie prvky zapnutia a ovládania hlasitosti.

V prednej časti je osadený veľký, 10,1" displej s približne 2,5cm hrubým rámom po celom obvode. Nájdeme tu ešte nápis Lenovo umiestnený v ľavom hornom rohu a 2 MPIX kameru. Celkovo tablet pôsobí elegantne, v jeho dizajne sa spájajú oblé a hranaté tvary, ktoré sa navzájom prelínajú. Hmotnosť tabletu je primeraná vzhľadom na jeho rozmery. Hrúbka nepresahujúca 10mm nasvedčuje tomu, že sa v rukách drží taktiež dobre. Dokovacia stanica, ktorá obsahuje klávesnicu a touchpad, sa dá zalomiť do jedného pozorovacieho uhla a zároveň tvorí kryt tabletu. Je pogumovaná s prepletaným látkovým vzorom čiernej farby. V strede doku v bode zlomu s magnetickým držaním je vytlačený opäť nápis Lenovo. Vnútorná časť tohto doku je pokrytá semišovým materiálom, obsahuje lištu s konektorom pre pripojenie tabletu a bočný držiak po oboch stranách.

TEST

Ešte pred samotným začatím testovania sme boli zvedaví, ako sa bude tablet správať s OS Windows, keďže sme doteraz boli zvyknutí na Android.

Tablet sme zapli, vyplnili úvodné nastavenia, musíme povedať, že sme sa teda načakali, a konečne sa spustil OS. Všetko fungovalo prakticky ako na počítači, akurát na niektoré interakcie systému sme si museli počkať dlhšie, i keď bol OS nainštalovaný na rýchlej flash pamäti. Konečne mali niektoré dotykové funkcie svoje využitie, ako napríklad presúvanie okien dotykom, zavretie posunutím a mnohé ďalšie.

Neskôr sme si poštahovali niekoľko titulov v Microsoft obchode, ktoré sme zvyknutí hrávať aj na Androidoch. Tablet sa pri hraní zahrieval len málo, hry bežali na Intel HD grafike plynulo, zasekávali sa minimálne, trhanie obrazu bolo taktiež ojedinelé.

Pozeranie filmových upútaviek alebo videoklipov sme si však vôbec nevychutnali. Minimalistický monoreproduktor nebolo takmer vôbec počuť ani v malej miestnosti s miernym okolitým ruchom. Zbytočne sme nastavili najvyššiu hlasitosť ručne. Aj tak sme počuli len veľmi slabo. Našťastie sme si pri pozeraní filmu zapojili slúchadlá a o dobrý filmový zážitok bolo postarané.

Dostatočne sme si užili veľký IPS 10-palcový displej s parádnym rozlíšením 1920×1200 bodov v pomere strán 16 : 10. Trocha nám vadili pásy pri pozeraní filmov, no softvérovou úpravou sa dal obraz roztiahnuť na celú obrazovku podľa vlastných nastavení. Chýbali nám však senzory regulácie jasu či blízkosti, a tak sme si museli vždy jas upravovať ručne, buď cez klávesnicu, alebo v nastaveniach, čo nie je vždy najrýchlejší krok.

Vnútornú použiteľnú pamäť, ktorá je približne 25GB, sme si mohli ešte rozšíriť o microSD kartu o ďalších max 64GB pamäte. Nepáčila sa nám absencia klasického USB konektora, aký nachádzame bežne na notebookoch. Miesta na tablete je dostatočne veľa, hlavne na jeho pravej dolnej strane. Jediným USB bol na celom tablete len microUSB port. Tablet sa nabíja výhradne cezeň. Ak sa chystáte pripojiť externé USB zariadenie ako myš či flash disk, tak tablet nemôžete zároveň nabíjať. Tak isto USB OTG kábel výrobca nezakomponoval ani do príslušenstva tabletu. Uvítali by sme hybridné nabíjanie cez iný konektor alebo minimálne dva microUSB konektory.

Výdrž 6800mAh batérie nám prišla dostačujúca – 1 až 3 dni pri bežnom používaní. Veľký displej s vysokým rozlíšením poháňa Intel HD grafika a Atom procesor, ktorý je viac úsporný ako výkonný.

Pripojenie tabletu na väčšiu obrazovku cez miniHDMI kábel poteší, no asi málokto ho v skutočnosti aj využije. Pri videohovoroch sme využívali vstavaný mikrofón a 2 MPIX prednú kameru, čo spĺňalo naše požiadavky pre bezproblémové telefonovanie.

V balení tabletu sa nachádzala aj

dokovacia stanica v knižnom puzdre, obsahujúcom klávesnicu s touchpadom. Po zasunutí tabletu do dokovacej lišty bolo potrebné zaklapnút' dva istiace prvky po stranách a tablet držal viac-menej pevne na mieste. Síce celá konštrukcia počas nakláňania a manipulovania vŕzgala, vd'aka magnetickému stojanu bolo možné sklopit' tablet do jednej notebookovej polohy. Tento mechanizmus výrobca celkom nedomyslel, pretože magnet bol príliš slabý a často sa odpájal od zvyšku doku. Často sa tak stávalo, že tablet spadol už pri menšom buchnutí do stola.

Údery po klávesnici boli presné, i ked' rozloženie kláves bolo dost' malé a utlačené. Vadilo nám vyhotovenie touchpadu a hlavne jeho kláves. Touchpad nereagoval vždy. Takmer zakaždým sme museli vopred pohybovat' prstom po ploche, až potom sa na obrazovke zobrazila myš. Avšak aj napriek tomu sme boj nevyhrali, pohyb myši nebol plynulý. Stále sa zasekával, a tak sme boli nútení odkliknút' si to, čo sme chceli ručne na dotykovej obrazovke. To isté platí o tlačidlách touchpadu. Tie reagovali úplne zle a nevhodne. Ľavé tlačidlo reagovalo oneskorene pri stlačení priamo na ploche touchpadu a takým istým spôsobom reagovalo aj pri stlačení tela klávesnice v l'avom rohu. Tak isto reagovalo aj pravé tlačidlo, ale pri stláčaní opierky rúk na opačnej strane.

Ak nebol tablet s klávesnicou položený na rovnej ploche, tak sa jeho ohýbaním tlačidlá stláčali prakticky samy. Taktiež sme nepochopili knižné prevedenie tohto doku, pretože stredný "kĺb" sa ohýbal zo strany na stranu a väčšie využitie ako kvalitný obal na tablet sme neobjavili.

VERDIKT

Tablet ponúka mnoho možností, ako využit' jeho potenciál a operačný systém viacerými spôsobmi, i ked' nie všetky fungujú dobre alebo sú skrátka nedomyslené. Samotný tablet fungoval výborne. Rekord v rýchlosti načítavania stránok či aplikácií by ste s ním isto netrhli, ale na kancelársku robotu alebo ako relax určite postačí. Po pripojení do dokovacej stanice však nastali len samé problémy. Touchpad mal pri používaní takmer nulovú funkčnost' a technicko-dizajnové prevedenie celého puzdra tiež. Vel'mi slabý výkon reproduktora a absencia niektorých senzorov nás tiež nepotešila.

Poteší bezdrôtová i drôtová konektivita, ku ktorej by sme pridali samostatný nabíjací konektor alebo viacero USB konektorov. Najviac sa nám páčil vel'ký IPS displej, ktorý mal verné podanie farieb a vysoké rozlíšenie, pri ktorom bolo potešenie hrat' hry, pozerat' filmy či pracovat'. Výdrž batérie bola dostačujúca pre rôzne náročnejšie i menej náročné úkony na niekol'ko hodín denne. Avšak za cenu blížiacu sa trom stovkám je t'ažké uvažovat' o kúpe práve tohto tabletu.

Lukáš Libica

LENOVO P90

Nadupaný smartfón s množstvom problémov

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Lenovo
Dostupná cena: 325€

PLUSY A MÍNUSY:

+ displej, FHD rozlíšenie
+ dizajn
+ výkon

- batéria
- prehrievanie
- nevyladený OS
- zvuk
- slabý príjem bezdrôtových signálov, pomalé Wi-Fi

ŠPECIFIKÁCIE:

Platforma: Android 4.4 (KitKat)
Farba: mramorovo čierna/ perlovo biela/ lávovo červená
Rozmery:150 x 77.4 x 8,5 mm (d x v x š)
Hmotnosť: 156g
CPU: Intel® Atom™ Quad Core Z3560 @1.83 GHz
GPU: PowerVR G6430
Operačná pamäť: 2GB
Úložisko: 32GB eMMC Flash
Pamäťový slot: nie
Modem: INTEL XMM6360
Dátová prepojiteľnosť: WLAN 802.11 b/g/n/ac, dual band, hotspot, USB 2.0, Bluetooth, V4.1+A2DP+LE, A-GPS, Glonass, FM rádio
Štandardy sietí: GSM/HSPA/LTE
Displej: 5,5 palcový , FHD1920x1080, IPS kapacitný multi dotykový panel, podpora GloveTouch input
Batéria: 4000mAh Li-Poly
Kamera: Predná- 5 Mega-Pixel, Zadná- 13 Mega-Pixel, Auto Focus, Dual-LED Flash, Optický stabilizátor, HDR
Video: Prehrávanie videa - MPEG4 do 1080p, Natáčanie videa - MPEG4 do 1080p @30fps
Audio výstup: 3.5mm

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

Z dielne Lenova, výrobcu výpočtovej techniky, vyšiel v apríli nový model smartfónu. S primeranou cenou a namakanou hardvérovou výbavou, či 5,5 FHD displejom zaujme nejedného priaznivca technológií. Či výrobca splnil to, čo je napísané na papieri sa dočítate v našej recenzii.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Smartfón je zložený z dvoch častí, ktoré tvoria spolu unibody konštrukciu. Zadná strana je tvorená matným, na dotyk jemným plastom, ktorý sa v ruke nešmýka a nezanecháva obzvlášť viditeľné otlaky prstov. Zadná strana obsahuje hlavný fotoaparát, ktorý je vysunutý a nechránený, spolu s dvoj- tónovým bleskom a mikrofónom umiestneným v strede hornej časti. V strednej časti sa nachádzajú logá Lenova a Intelu. Na spodnej časti nájdeme pod mriežkou ukrytý hlavný reproduktor.

Vo vrchnej hrane je umiestnený audio jack 3,5mm, v spodnej hrane microUSB konektor a atypicky na ľavej strane sú umiestnené ovládacie tlačidla hlasitosti a zapnutia. Pravá hrana ukrýva pod krytkou slot na microSIM kartu. V prednej časti smartfónu je osadený veľký displej s pomerne úzkym rámom. Spodná časť obsahuje kapacitné ovládacie tlačidlá s mikrofónom a vrchná časť diódy, reproduktor a prednú kameru a opäť nápis Lenovo.

Konštrukcia je celkovo pevná, pri stláčaní smartfónu diely nevŕzgajú a vďaka svojej malej hrúbke sa smartfón dobre drží. Kvôli veľkému displeju a dotykovým tlačidlám narástla jeho dĺžka ešte o čosi viac, a tak je manipulácia s telefónom náročnejšia- menej obratnejšia. Hmotnosť cez 150g nie je tiež najmenšia a budete ju cítiť pri držaní v rukách, tak aj pri nosení vo svojich vreckách.

DISPLEJ

Výrobca sa rozhodol do nového zariadenia zakomponovať obrovský 5,5 palcový FHD IPS displej. Softvérové ovládacie tlačidlá Lenovo v tomto prípade vynechal, a tak si užijete jeho celú šírku aj dĺžku.

Farby displeja sú výrazné i keď menej verné, pozorovacie uhly sú dostatočne dobré vďaka použitej IPS technológii. Sledovanie filmov, videí ako i prezeranie webu je vďaka veľkej, a na rozlíšenie jemnej, obrazovke pohodlnejšie. Pri písaní sa klávesnica vysunie približne do 2/5 na výšku a viac než o polovicu na šírku. Písanie je tak dostatočne pohodlné a prehľadné.

KAMERA

Predná kamera

- 5 MPIX šošovka fotoaparátu ponúka natáčanie 1080p videa pri 30fps vo formáte 4:3. Reakcie fotoaparátu sú pri nižšom okolitom svetle odbrzdené,a tak video hovory či natáčanie videí nie je plynulé. Fotografie sú vzhľadom na veľkosť šošovky primerane dobré aj pri horších svetelných podmienkach.

Zadná kamera

- 13 MPIX fotoaparát dokáže spraviť celkom ostré fotky. Automatické zaostrovanie pracovalo primerane rýchlo, funkcia Turzo pri držaní tlačidla spúšte na obrazovke fungovala taktiež dobre. Funkcií fotoaparátu bolo málo. Nastavenie snímania, zaostrovania, panorámy efektov farieb dopĺňala len funkcia HDR. Absencia hardvérovej spúšte na funkciách ešte ubrala.

- Dvojtónový blesk svoj účel spĺňal dostatočne dobre a vďaka nemu sa dali odfotiť slušné fotky za šera a tmy.

- Kamera dokázala taktiež zachytiť 1080p video pri 30fps, no rýchlosť zaostrovania nebola postačujúca a taktiež video snímky neboli veľmi plynulé.

HARDVÉR A VÝKON

Ako procesorová jednotka bol použitý štvor-jadrový Intel Atom Z3560 o frekvencii 1,83GHz, sekundovalo mu 2GB operačnej RAM pamäte. Grafická karta PowerVRG6430, postačujúca pre rozbehanie nových hier, a 32GB Flash pamäť na dáta a OS ponúka priestor pre dostatočný počet dát fotiek, hier a hudby.

S 13MPIX zadným fotoaparátom zachytíte momentky a s 5MPIX predným fotoaparátom môžete vykonávať video hovory. Oba fotoaparáty ponúknu FHD nahrávanie pri 30fps.

Veľký 5,5 palcový IPS FHD displej zobrazuje všetko vo vysokom rozlíšení a dobrom farebnom podaní. Nebude vám robiť problém zahliadnuť počas cesty aj nejaký film, či surfovať po internete. Pri pripojení v domácich sieťach vám pomôže 5GHz Wi-Fi modul s certifikátom 802.11 b/g/n/ac a hotspotom.

Smartfónu nechýba ani navigácia Glonass, A-GPS, kompas a rôzne akcelerometre.

Napájanie všetkého tohto hardvéru bude zaistťovať veľkokapacitná 4000mAh batéria, ktorá sľubuje dvoj-dňovú výdrž pri jeho celodennom používaní.

SOFTVÉR

Ako softvér je v tomto prípade použitý Android KitKat vo verzii 4.4.4.

Ponúka pomerne veľké množstvo predinštalovaných aplikácií, farebné grafické prevedenie v upravenej nadstavbe od Lenova.

Z domovskej stránky je odstránené tlačidlo menu, a tak sa všetky ikony aplikácií ukladajú na domovskú stránku. Domovských stránok si môžete vytvoriť hneď niekoľko podľa vlastnej potreby. Môžete vytvárať priečinky a aplikácie tak združovať alebo ich nechať len tak. Môžete si zvoliť rôzne témy, či pridávať Widgety. Rolovacia lišta ponúkne podrobné nastavenia zvuku, jasu, dátových pripojení, napríklad pri svietenia LED diódy.

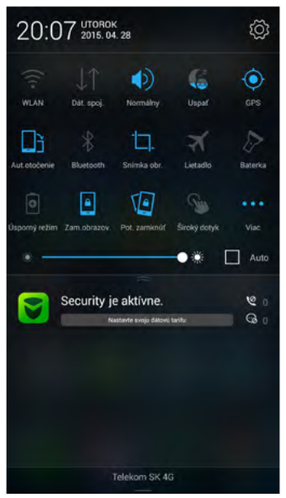
Softvér ponúka napríklad aj WLAN pripojenie na miestach kde ho naozaj využívate najčastejšie, a tak sa zapne len vtedy,keď ste v dosahu takejto siete.

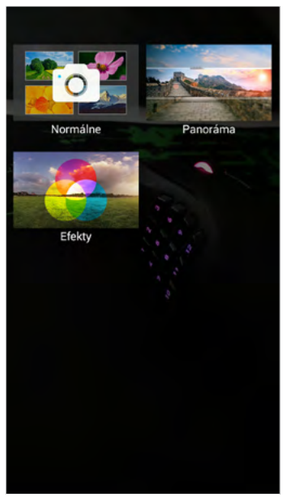
TEST

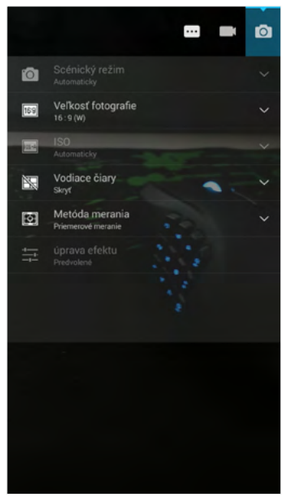
Štvor- jadrovému Inel Atom-u sekundovali 2GB operačnej pamäte. Výkon telefónu bol postačujúci, no vadilo nám jeho neustále prehrievanie. Stačilo mať zapnutú WLAN sieť pri zhasnutom displeji a smartfón bol stále teplý. Pri aktívnom používaní sa jeho teplota neznížila. Pri telefonovaní sme držali v ruke horúcu placku a hranie hier ani nekomentujeme- zariadenie vykazovalo normálnu teplotu len v zriedkavých prípadoch. Grafická karta PowerVR dokázala rozbehať množstvo náročných hier aj pri FHD rozlíšení bez otravného trhania obrazu.

4000mAh batéria nevydržala ani z ďaleka tak dlho, ako sa od nej očakávalo. Len pri cca 1h surfovaní po internete a 30 minútovom volaní bola po 16 hodinách vybitá. Nabíjanie telefónu naopak trvalo nekonečne a neúmerne dlho. Smartfón nám častejšie oznamoval svoje vybitie, ako upozornenia na SMSky, či správy na sociálnych sieťach.

Použitá Wi-Fi, ktorá ponúkala aj 5GHz štandard bola pri používaní veľmi pomalá. Dokonca tak pomalá, že načítavanie stránky bolo tak zdĺhavé, že sme čakanie nevydržali a prepli na 4G mobilnú sieť. Príjem Wi-Fi







signálu bol taktiež slabý a často sa nám stalo to, že signál vypadával na presne tom istom mieste, kde iné smartfóny mali signál dostatočný a fungovali bez problémov. Niekedy sa nám stalo, že z ničoho nič vypadol aj mobilný signál, no celkovo to nebolo viac než trikrát.

Pri používaní Bluetooth sme nezaznamenali ani hardvérové, ani softvérové problémy.

Na dotykových ovládacích tlačidlách nám vadilo ich umiestnenie a odozva. Zvyknutý sme na šípku kroku spät' na l'avej strane, no u Lenova sa nachádza na strane pravej. Taktiež podsvietenie tlačidiel bolo zapnuté len vel'mi krátko, a tak nám robilo problém nahmatat' tieto tlačidlá. Podsvietenie sa obnovilo na krátku dobu znova až po ich stlačení.

Umiestnenie tlačidiel hlasitosti a zapínania je vhodné viacej pre l'avákov ako pre pravákov, a tak sme si museli naň zvyknút'.

Android vo verzii 4.4 KitKat mal svojskú nadstavbu od Lenova. Celé jeho prevedenie nám pripadalo detsky pestrofarebné a prečačkané. Lenovo nechal všetky ikony a widgety na domovskej obrazovke, a tak vytlačil so softvéru tlačidlo menu. Rolovacia lišta mala dostatočne vel'a nastavovacích prvkov a bola prehl'adná.

Množstvo predinštalovaných aplikácií ako Security, ShareIt, SyncIt, Baterka, čistič a d'alšie nám zaručilo rýchle narábanie so smartfónom bez potreby st'ahovania dodatočných aplikácií z obchodu Play.

Najviac nás prekvapila obrovská nevyladenost' tohto OS. Niektoré aplikácie ako Facebook smartfón nedokázal spustit', iné naopak neustále padali a vyskakovalohlásenie o zavretí alebo ignorovaní programu. Niekedy bol pre smartfón problém prijat' hovor, pretože sa nedal prst posunút' smerom k zelenému tlačidlu.

Niektoré vychytávky ako zamknutie smartfónu zatrasením, automatické zosilnenie vyzváňania pri umiestnení vo vrecku, odblokovanie pomocou detekcie tváre a d'alšie nás vel'mi potešili a boli naozaj užitočné.

Hlasitost' hlavného reproduktora bola nízka. Jeho umiestnenie na zadnej strane len znemožňovalo jeho počutie. Hlasitost' predného reproduktora bola pri telefonovaní taktiež nízka aj na najvyššej hlasitosti, a tak sme mali niekedy problém počut' druhú stranu.

Ukladací priestor 32GB s používatel'sky dostupným cca 25GB bol pre nás postačujúci, no absencia slotu na pamät'ovú kartu je pri takomto smartfóne len mínus.

Umiestnenie zadného fotoaparátu taktiež výrobca nedomyslel do detailov. Šošovka z tela mierne vystupuje, a tak ked' položíte smartfón na stôl- opriete ho rovno o fotoaparát. Tým pádom prídete k vel'kému množstvu škrabancov a znečisteniu.

VERDIKT

Počas testu sme zaznamenali vysokú úroveň prehrievania smartfónu, nevyladený OS, problémy s prijímaním bezdrôtových signálov a výrazne slabú výdrž batérie. Je dost' pravdepodobné, že aktualizácia firmvéru by odstránila aspoň polovicu týchto neduhov. Celkovo na nás smartfón pôsobil elegantne. Vd'aka soft-touch povrchu a jeho hrúbke sa v ruke držal dobre. Pre toho, kto ocení vel'ký displej, potrebuje ho na prácu alebo relax, bude tento smartfón ideálnym riešením. Pre aktívnych l'udí, ktorý vyžadujú kompaktné rozmery bude už väčší problém napchat' ho do svojho vrecka, či držat' ho dlhšie pri hlave a telefonovat' kvôli jeho vyššej hmotnosti.

Pri cene cez 300 EUR je možné očakávat' nadupaný smartfón s vel'kou kopou technológií. Áno v podstate je to tak. Smartfón má 5GHz WLAN modul, Bluetooth 4.1, vel'ký 5,5 FHD displej a hlavne 4000mAh batériu. Jediná škoda ale je, že nie všetko, čo je v popise funguje bez problémov. A tak je vhodné pouvažovat' o kúpe tohto smartfónu alebo rozmýšl'at' o úplne inom modeli, či dokonca inej značke.

Lukáš Libica

AXIS COMMUNICATIONS

Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

Sieťové kamery Axis s technológiou Wide Dynamic Range (WDR) si hravo poradia aj s extrémnymi svetelnými podmienkami. Ostré svetlo i tmavé tiene v rovnakom zábere pre nich nie sú žiadny problém. Možnosti rozpoznania a identifikácie osôb, vozidiel, či incidentov sú výnimočné, a to bez ohľadu na kvalitu osvetlenia. Som zodpovedný za bezpečnosť elektrárne a môžem potvrdiť, že technológia WDR mi výrazne uľahčila život.

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach
www.axis.com/imageusability

Distributor Česká a Slovenská republika:

ANIXTER

Anixter Czech a.s.
Türkova 2319/5b, 149 00 Praha 4
Chodov, Česká republika
prague@anixter.com

Sales team:
Pavol Gräff
mob: +421 911 210 956
email: pavol.graff@anixter.com

Petr Džugan
mob: +420 602 135 422
email: petr.dzugan@anixter.com

Razer Kraken Xbox One

Správna cesta pre konzolistov.

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Razer
Dostupná cena: 125€

PLUSY A MÍNUSY:

+ zvuk
+ dizajn
+ spracovanie
+ bežný, 3,5mm konektor

- cena

ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá:
Frekvenčný rozsah: 20 – 20,000Hz
Impedancia: 32Ω pri 1kHz
Citlivosť (@1 kHz, 1V/Pa): 110 ± 4dB pri 1kHz Max
Maximálny príkon: 50mW
Meniče: 40mm neodymové magnety
Mikrofón:
Frekvenčný rozsah: 100 – 10,000Hz
Citlivosť (@1 kHz, 1V/Pa): -40 ± 3dB
Typ: jednosmerný

HODNOTENIE:

★★★★☆

Vypustite Krakena! Kultová hláška z filmu a zároveň možný slogan pre firmu Razer, ktorá rozhodne nezostala pri jednom headsete a z označenia Kraken sa stala úspešná rada príslušenstva pre hráčov, poskytujúca obstojný zvuk a kvalitu v nápaditom dizajne. Rovnaké kvality teraz môžu ocenit' aj majitelia najnovšej konzoly od spoločnosti Microsoft. Názvom Razer Kraken Gaming Headset for Xbox One™ asi nikoho neohúri, no aké sú jeho d'alšie vlastnosti?

BALENIE

Headset prichádza v dobre známom, čierno-zelenom balení a prezentuje ako slúchadlá, tak i adaptér pre X1 ovládač. Po stranách nechýba množstvo produktových informácií a pribalený krátky manuál. Prekvapením bol aj predlžovací kábel s dvoma 3,5mm jackmi pre pripojenie do PC. V balení je dokonca aj microUSB, ktoré slúži na aktualizáciu firmvéru ovládača pri nosení vo svojich vreckách.

DIZAJN A ZHOTOVENIE

X1 edícia pokračuje v šl'apajach predchodcov, avšak nie je s nimi úplne totožná. Najväčším a najmarkantnejším rozdielom je mikrofón. Ten je oproti štandardnému zasúvaciemu, vyklápací. Je to síce menej elegantné riešenie, no praktickejšie a pohodlnejšie. Vyklopenie je zároveň sprevádzané citel'ným kliknutím signalizujúcim aktivovanie mikrofónu.

Snímač je jednosmerný a je umiestnený na 13-centimetrovom, flexibilnom držiaku. Mušle majú úpravu z mäkkej koženky so štedrou penovou výplňou, čím sú pohodlné, na hlave netlačia a zároveň pasívne eliminujú okolité zvuky. Vel'kost'ou stačia aj na prekrytie väčších uší. Hlavový most je pokrytý rovnakým materiálom zdobeným logom výrobcu a je ho možné predĺžit' približne o 2,5cm na každej strane.

Čím sa však Kraken X1 odlišuje úplne, je pribalený adaptér, pomocou ktorého sa pripája ku konzole. Ten sa jednoducho nasunie z prednej strany do konektora na ovládači X1 a zo zadnej strany sa zapojí 3,5mm jack headsetu. Celá plocha adaptéra je rozdelená na päticu tlačidiel, a to na osobitné ovládanie hlasitosti zvukov a mikrofónu a jeho úplné stíšenie. Pri prvej detekcii bolo nutné aktualizovat' firmvér, na čo sme využili pribalený microUSB kábel, a po chvíli nám už nič nebránilo užit' si herný zážitok v súkromí a bez rušenia okolia.

ZVUK

Po zvukovej stránke sme boli podaním príjemne prekvapení, pretože po predošlých skúsenostiach sme čakali prebasovaný prejav. Ten sa pravdepodobne kvôli absencii ekvalizéra, našt'astie, nedostavil a zvuk bol vyvážený. Dvojica 40mm neodýmových magnetov zvládala hrat' ako plnšie basy, tak aj pomere čisté výšky. Stredy boli tiež tam, kde by sme ich radi počuli. Jednoducho príjemné a na Razer až nezvyčajne vyvážené počúvanie. Mikrofón nebol nikdy kameňom úrazu a nič sa nemení ani pri tomto modeli. Hráčsku frustráciu a nadávky zachytáva výborne a nepostrehli sme žiadne výhrady na kvalitu rozhovorov (iba obsahu).

VERDIKT

Headset Razer Kraken pre X1 je výbornou vol'bou pre majitel'ov konzoly a nielen pre nich! Vd'aka bežnému, 3,5mm jacku sa dá pripojit' v podstate k čomukol'vek, čím sa stáva univerzálnym setom slúchadiel, ktoré sa neobmedzujú výhradne na jednu platformu. Elegantný a svieži dizajn a vyvážený zvukový prejav tomu len napomáha. Odradit' od kúpy by mohla len cena.

Róbert Babej-Kmec

Honor C3 Lite/Holly

Náprava pošramotenej reputácie Huaweiu?

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Honor
Dostupná cena: 121€

PLUSY A MÍNUSY:

+ dual SIM
+ IPS HD displej
+ výkon
+ fotoaparát

- dizajn
- hmotnosť
- rozmery
- absencia zvukových nastavení
- nepodsvietené softvérové tlačidlá

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 142,2×72,3×9,4mm
Hmotnosť: 156g
Procesor: štvorjadrový procesor MediaTek MT6582 s taktom 1,3GHz
GPU: Mali-400MP2
OS: Android 4.4.2 s nadstavbou Emotion UI
Pamäť: Operačná: 1GB RAM, Vnútorná: 16GB, Slot pre karty: microSD/SDHC
Displej: Typ: IPS, Uhlopriečka: 5", Rozlíšenie: 720×1280px
Fotoaparát: Zadná kamera: 8Mpx, LED blesk, tvorba panorám, režim živej fotografie, HDR; Predná kamera: 2Mpx
Bezdrôtové spojenie: WiFi 802.11b/g/n, GPS, Bluetooth 4.0, FM rádio
Rozhranie: MicroUSB, 3,5mm jack, TV výstup: MHL 2.0
Batéria: 2000mAh

HODNOTENIE:

★★★★☆

Aj keď je Honor samostatná firma vyrábajúca zariadenia pod vlastnou značkou, nie je tajomstvom, že patrí pod spoločnosť Huawei. Presný dôvod tohto kroku zo strany Huaweiu sa zrejme nedozvieme, šušká sa však o náprave pošramotenej histórie vďaka bezpečnostným problémom na americkom trhu. Marketing Honoru je trochu zvláštny, špecifický. Svoje zariadenia predáva výlučne prostredníctvom e-shopov.

Cieľovou skupinou zákazníkov tejto značky budú predovšetkým tí, ktorí chcú mať dobre vybavený telefón za nízku cenu. Takýmto je Honor C3 Lite, resp. Honor Holly, ktorý sme mali možnosť otestovať.

DIZAJN A PREVEDENIE

Keďže v dnešnej dobe vyrába mobilné telefóny už kadekto a značiek je ako maku, noví výrobcovia majú čoraz väčší problém prísť s nejakým vlastným, a hlavne zaujímavým a špecifickým dizajnom. Ten správny recept určite pri modeli Holly hľadala aj firma Honor. Ako to však dopadlo? Nuž, z dizajnového hľadiska teda žiadna sláva. Telefónu s rozmermi 142,2×72,3×9,4mm a s nadváhou, teda s hmotnosťou 156g dominujú oblé hrany a zrejme dizajnovo najzaujímavejšie, dvojfarebné, čiernobiele prevedenie.

Model Holly je vyrobený z plastu, od telefónu zo segmentu ľudových sa asi nič iné ani nedá očakávať. Zadný kryt je odnímateľný, rovnako aj batéria. Po odobratí zadného krytu vám do očí udrie prepojenie s Huaweiom.

Kryt, našťastie, nevŕzga ani nevydáva pukavé zvuky, konštrukčné prevedenie je teda na slušnej úrovni. Po vybratí batérie získate prístup k slotu pre pamäťové karty a dvojici slotov pre microSIM karty (jedna s podporou 3G, druhá iba s GSM).

K dispozícii sú dve farebné prevedenia, čierne a biele, resp. čiernobiele.

OVLÁDACIE PRVKY, KONEKTIVITA

Všetka hardvérová časť ovládacích prvkov sa nachádza na pravej hrane smartfónu. V hornej časti sa nachádza dvojtlačidlo pre ovládanie hlasitosti, pár milimetrov pod ním je zapínacie tlačidlo.

Prístup k zapínaciemu tlačidlu je celkom pohodlný, to sa však nedá povedať o tlačidlách pre ovládanie hlasitosti, za ktorými budete musieť palec riadne natáhovať. Výrobca preto mohol pokojne posunúť všetky tlačidlá o niečo nadol. Softvérovú časť ovládacích prvkov reprezentuje trojica tlačidiel umiestnených pod displejom. Štandardne tu nájdete tlačidlá späť, domov a vyvolanie multitaskingu. Mínusový bod Holly získava za nemožnosť podsvietenia týchto tlačidiel.

Káblovo Holly pripojíte pomocou microUSB, ktoré sa nachádza pod tlačidlom späť, a to na dolnej hrane. Port pre 3,5mm jack sa nachádza po diagonále (rozumej vpravo hore).

S telefónom sa, samozrejme, pripojíte aj bezdrôtovo, a to prostredníctvom Wi-Fi 802.11 b/g/n, s podporou Wi-Fi Direct a možnosťou vytvárania hotspotov pomocou Bluetooth vo verzii 4.0, nechýba ani GPS či rádio.

DISPLEJ

Prednej strane dominuje 5-palcový IPS displej s HD rozlíšením 720×1280px. Nad ním sa nachádza predná kamera s rozlíšením 2Mpx, svetelný senzor a LED dióda. Rozlíšenia displeja pre nenáročných používateľov bude dostatočné, výhodou je použitie IPS displeja, ktorý oproti TFT displejom ponúkne lepšie pozorovacie uhly, vyšší jas a živšie farby. Pochváliť treba aj HD rozlíšenie displeja, ktoré viacero priamym konkurentom chýba. Čitateľnosť displeja na priamom a ostrom slnku je obstojná. Miernym negatívom, nie však samotného displeja, ale skôr dizajnu a konštrukcie, je pomerne veľa miesta nad a pod displejom. Displej zaberá 68% prednej plochy. Výrobca tak mohol buď o niečo málo zväčšiť uhlopriečku displeja, alebo aspoň trochu zmenšiť rozmery a hmotnosť.

HARDVÉR

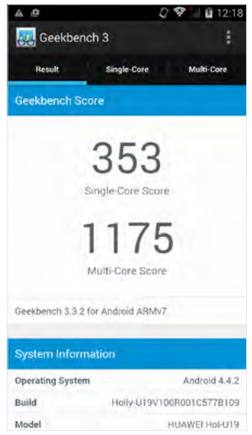
Srdcom modelu Honor Holly je štvorjadrový procesor Mediatek MT6582 s taktom 1,3GHz, ktorý dopĺňa 1GB operačnej pamäte a grafický čip Mali-400MP2. Interná pamäť telefónu je 16GB (dostupných je necelých 13GB), s možnosťou jej ďalšieho rozšírenia pomocou pamäťových kariet typu microSD.

Viacero lacnejších smartfónov využíva presne rovnakú hardvérovú konfiguráciu, takže výkon všetkých týchto telefónov je viac-menej rovnaký a pre nenáročného používateľa dostatočný.

Pohon smartfónu zabezpečuje batéria s kapacitou slabých 2000mAh, vďaka čomu sa pri intenzívnejšom používaní nevyhnete každodennému nabíjaniu, v tom lepšom prípade vám batéria vydrží 2 – 3 dni.

OPERAČNÝ SYSTÉM

Honor Holly funguje pod operačným systémom Android vo verzii 4.4.2 KitKat, s nadstavbou od výrobcu Emotion UI vo verzii 2.3. Je však trochu ironické, že táto nadstavba je svojím spôsobom len launcher bez prítomnosti klasického menu podobne, ako je to napríklad u výrobcu Xiaomi.



Toto by som označil ako zásadný moment, ktorý môže potenciálneho zákazníka odradiť od kúpy. Ja osobne mám rád na domovských obrazovkách poriadok, množstvo ikon a adresárov s ďalším kvantom ikon vo mne vyvoláva pocit frustrácie. Okrem toho, výrobca na domovské obrazovky pribalil niekoľko desiatok nástrojov a aplikácií, niekoľko je, musím povedať, užitočných, ako napr. svetlo či správca súborov, ale sú tu aj také zbytočnosti ako demoverzie hier pre deti.

V nastaveniach nenájdete nič prelomové, jediné, čo asi zaujme, je plánované zapnutie a vypnutie telefónu.

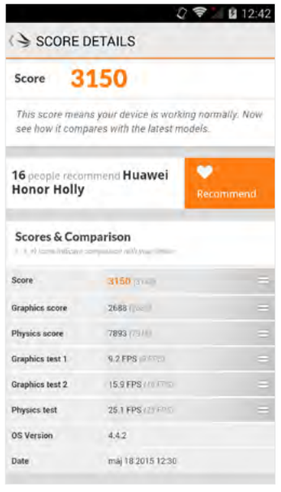
Systémové prostredie umožňuje podporu deviatich domovských obrazoviek.

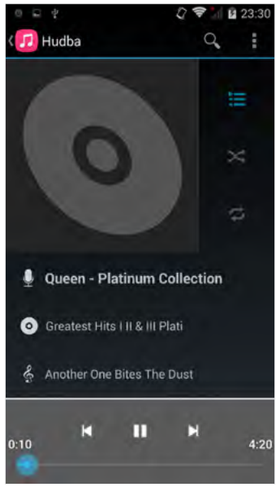
Miniaplikácie na zamknutej obrazovke sú pevne definované, s možnosťou spustenia fotoaparátu, písania správy a vyvolania telefónneho zoznamu. Notifikačná lišta je úplne prázdna, prístup k funkciám Wi-Fi, Bluetooth a podobne dosiahnete cez ikonu s kockami, ktorá je umiestnená vpravo hore.

MULTIMÉDIÁ

Žiadna sláva. To platí hlavne pre prehrávač hudby. Okrem toho, že jeho prostredie je nezaujímavé a z hľadiska funkčnosti len základné, neponúkne ani rozšírené, vlastne ani základné nastavenia zvuku, tobôž nie nastavenie ekvalizéra či hudobných profilov. Vďaka tomu hrá každý hudobný štýl na jedno kopyto, bez nejakých náznakov výšok či basov.

Podobne je na tom aj galéria





zobrazujúca fotografie, ktorej prostredie je opät' nezaujímavé, bez nejakých zaujímavejších funkcií. Jedinou pozitívnou vecou je možnost' spustenia fotoaparátu z jej prostredia.

FOTOAPARÁT

Po tol'kej kritike prichádza na rad prekvapenie a šok zároveň. Prostredie fotoaparátu radšej nebudem hodnotit', v tomto Honor opät' zaspal dobu, čo ale musím pochválit', je kvalita fotografií.

Hlavný fotoaparát ponúkne maximálne rozlíšenie 8Mpx, aj to len za cenu fotografií vo formáte 4 : 3, rozlíšenie predného fotoaparátu sú 2Mpx. Holly dokáže natáčat' videá v kvalite: nízka, stredná, vysoká a jemná. Naozaj, neklamem, pozrite sa sami.

Hlavný fotoaparát sprevádza LED blesk, nechýba podpora HDR, detekcie tváre, režim živej fotografie či vytváranie panorám. Pri fotografovaní s HDR prajem príjemnú zábavu a pevné nervy, Holly vel'mi rado prepal'uje tieto snímky a má slušný problém aj so zaostrovaním snímok, vd'aka čomu sú rozmazané. Ako väčšine smartfónov, aj Holly chýba hardvérová spúšt' fotoaparátu. Pokial' sa však rozhodnete fotit' v "normálnom" režime, príjemne vás prekvapia vzniknuté fotografie. Farebné podanie je celkom reálne, kvalita je na dobrej úrovni, rovnako aj ostrost'. Obrazový šum, samozrejme, narastie pri zväčšení fotografie na maximálne rozlíšenie, inak som z fotografií ostal milo prekvapený.

VERDIKT

Honor C3 Lite alias Honor Holly je bezpochyby zariadenie, ktoré osloví určitú skupinu l'udí. Zaujme predovšetkým 5-palcovým IPS displejom s HD rozlíšením, pre bežného používatel'a postačujúcim výkonom či slušným fotoaparátom. Dost' l'udí môže odradit' od kúpy predovšetkým systémové prostredie, v ktorom absentuje štandardné menu. Všetky aplikácie či nástroje sú preto nahádzané na domovské obrazovky. Dizajn Holly nie je ničím zaujímavý, rozmery a hmotnost' by mohli byt' o niečo menšie. Z d'alších nedostatkov spomeniem hlavne nepodsvietené softvérové tlačidlá, čo st'aží ich používanie počas tmy, či chýbajúce zvukové nastavenia v hudobnom prehrávači. Karty môže ale zamiešat' podpora dual sim, škoda len, že iba jedna z nich má podporu 3G.

Miroslav Konkol'

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

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

The Avengers 2: Age of Ultron,
2015, 150 min.

Réžia: Joss Whedon
Scenár: Joss Whedon
Hudba: Brian Tyler, Danny Elfman
Kamera: Ben Davis
Obsadenie: Chris Evans, Chris Hemsworth, Robert Downey Jr., Mark Ruffalo, Scarlett Johansson, Jeremy Renner, Samuel L. Jackson, Cobie Smulders, James Spader, Aaron Taylor-Johnson, Elizabeth Olsen,

PLUSY A MÍNUSY:

+ akcia
+ Ultron a jeho pohl'ad na svet
+ chémia medzi Avengers
+ Iron Man vs. Hulk

- zle situovaný humor
- zaobchádzanie so zápornou postavou
- príbeh podl'a rovnakej osnovy
- chýba vážnost' a šokujúci moment

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Avengers 2: Vek Ultrona

VTIPNÁ POHROMA ROBOTOV

Univerzum Marvelu je vel'mi vel'ké a prepletené. Avengers v tom tiež nie sú výnimkou. Je to dôležitý projekt, ktorý netreba brat' na l'ahkú váhu, čo sa týka scenára a hlavne zápornej postavy. Zobraziť najsilnejších hrdinov sveta v jednom filme po druhýkrát s tým, aby bol fanúšik vo vytržení fakt nie je l'ahké. Za najlepší filmový projekt Marvelu by som to neoznačil a to z niekol'kých dôvodov, ktoré sa dozviete v recenzii.

Ak sa vám páčil film Avengers, tak ani pri Avengers 2: Vek Ultrona tomu nebude inak. Ja som ale čakal temnejšie vyústenie a príbeh, ktorý by konečne zamrazil tým správnym šokujúcim momentom. Ničoho takého som sa bohužial' nedočkal, zase sa opakoval „scenár" ako pri ostatných filmoch od Marvelu. Tým myslím zaobchádzanie so zápornou postavou (robotom). Ako keby všetko natáčali podl'a tej istej osnovy stále a stále dookola, len s inými premennými vo filme. Už mi to ako filmovému fanúšikovi prestáva stačit'. Ďalšia premisa, zmierenie sa s tým, na čo sa pozerám. Áno, aj toto je fenomén, ktorý som zaznamenal pri podobných filmoch. Nechcem nikoho urazit', ale jednoducho divákom príbeh a osnova, ktorú sleduje väčšina komiksových filmov stačí. Trochu negatívnej kritiky by ale pri podobných filmoch určite neuškodilo. Ale aj bez kritiky bude už osvedčené zarábat', takže to stačí. Kde sa stratila odvaha tvorcov, ktorá bola prítomná u Strážcov (2009)?

Príbeh vás pohltí hned' od začiatku do akcie, ktorá je vedená Avengers proti lídrovi HYDRY Baronovi von Struckerovi (Thomas Kretschmann). Tu sa hrdinovia po prvý krát stretnú s jeho experimentmi Wandou/ Scarlet Witch a Pietrom Maximoffom/ Quicksilver (Elisabeth Olsen a Aaron Taylor-Johnson). Nakoniec sa Avengerom podarí získat' Lokiho žezlo, ktoré bolo ukryté u Barona von Struckera. Získaním tohto žezla Iron Man (Robert Downey Jr.) a Bruce Banner (Mark Ruffalo) spustia program Ultron. Robot Ultron (James Spader) bol naprogramovaný, aby udržal mier na zemi. Ale ako sa v akčných bijákoch

stáva, robot premýšl'a inak ako človek. Bud' l'udí donútit', aby sa vyvinuli, alebo vyhladit'.

Jedno sa Jossovi Whedonovi musí nechat'. Hoci niektoré vtipy vo vážnych situáciách nemusia vyhovovat' každému, ale chémia medzi Avengers funguje aj nad'alej. Nemám nič proti humoru, ktorý je medzi členmi Avengers, ale na to, aká bola Ultron vážna postava, skončil nedôstojne. No neviem mne to absolútne nedáva zmysel a pripadá mi to ako keby Ultron mal vyplniť len dieru pre d'alšie pokračovanie. Výborným momentom bol ale duel medzi Iron Manom a Hulkom, kde si Scarlet Witch pohrala s Hulkovým vedomím. Takto by mal vyzerat' boj medzi nadprirodzenými silami sveta, súboj hlava nehlava.

Paradoxom, ale stále ostáva humor. Na jednej strane sa dalo fakt dobre zabaviť na niektorých vtipoch, no na druhej strane ho bolo až príliš, plus bol niekedy nepatričný. Herecké výkony rozoberat' do hĺbky nemá zmysel. Jedná sa o rutinu po druhýkrát, kde nikto nezaostával, výkony boli vyrovnané, vyčnieval akurát tak Ultron a jeho hlas (fakt geniálna záporná postava a to nielen vo filme). Ak by som mal zhrnút' herecké výkony, tak ide o klasické správanie postáv. Nepredvídatel'ný Iron Man, Thor (Chris Hemsworth) so svojimi divnými slovami cti, zúrivý Hulk a jeho opatrný opak Bruce Banner, poctivý vojak Captain America (Chris Evans), prefíkaná Black Widow (Scarlett Johansson), ukecaný, ale odvážny Hawkeye (Jeremy Renner). Príbehovo každý hrdina mal svoje momenty, čo považujem za plus vzhl'adom k tomu, že sa jedná o vel'a postáv výrazných v jednom filme. Ale zjavenie Nicka Furyho (Samuel L. Jackson) bolo takmer nútené, ako keby vo filme bol len pre to, aby si Samuel L. Jackson mohol zahrat'.

Čakal som od filmu niečo iné. Preto je moja recenzia viac kritická ako pochvalná. Ak by som to mal zhodnotit' jednou vetou, tak určite touto: „Nie je všetko zlato, čo sa blyští." Presne tak, Avengers 2 sú plní akcie, efektov to je všetko spracované na výbornej úrovni. Ale čo príbeh? Čo premyslenejší koniec? Čo trochu pritvrdit' a zvážniet'? Kde sa podela odvaha prezentovat' zápornú postavu inak než len ako výplň pre d'alšie diely? Fakt neviem čo si mám o tomto filme myslieť. Na jednej strane to bola zábava sledovat', ale ked' som do toho zapojil proces myslenia, okamžite mi to prestávalo dávat' zmysel a začal som sa zaoberat' tým, ako je tento námet nevyužitý.

V konečnom dôsledku sú Avengeri dvojka podobný počin ako jednotka. Režisér a zároveň scenárista Joss Whedon odviedol výbornú prácu v tom, že chémia medzi hlavnými hrdinami funguje na výbornú, akcia je výborná, efekty sú výborné. Ale tu to všetko končí a začína problém filmu. Záporná postava nevyužitá tak ako by mohla, zle situovaný humor, príbeh podl'a osnovy, pocit z filmu v podobe, je to len d'alší diel. Ako som spomínal na začiatku recenzie, ak sa vám páčil prvý diel, tak sklamaný nebudete ani z dielu druhého. Mňa ale osobne film vel'mi nenadchol, skôr sklamal. Vzhl'adom na to, že som komiksový fanúšik a z rešpektu k Ultronovmu charakteru, ktorý bohužial' aj tak dopadol tak ,ako dopadol, budem na hodnotenie prihliadat' so zatvorenými očami. Pre vašu informáciu, neodchádzajte z kina hned' po skončení filmu, ako je už zvykom, po titulkoch bude ešte záverečná scéna.

„Robokalypsa vo filme Avengers 2: Vek Ultrona? Alebo len predčasné varovanie pred tým, čo má prísť? "

Adrián Líška

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Mad Max: Fury road, 120 min, 2015

Režia: George Miller
Scenár: George Miller, Brendan McCarthy, Nick Lathouris
Kamera: John Seale
Hudba: Junkie XL
Obsadenie: Tom Hardy, Charlize Theron, Nicholas Hoult, Hugh Keays-Byrne, Josh Helman

PLUSY A MÍNUSY:

+ množstvo skvelej akcie
+ rozprávačská anarchia
+ hlbší presah

-

HODNOTENIE:

★★★★★

Mad Max: Zbesilá cesta

BEZ PRAVIDIEL, BEZ ZÁBRAN, BEZ ZBYTOČNÝCH REČÍ

Prach, autá , motorky, gitary s plameňometom, dvojhlavé jašterice, brokovnice, motorové píly, reťaze, nože, kopije, revolvery, krv, neustála akcia. Áno, to všetko na vás čaká. S otvorenou náručou. Ale buďme k sebe úprimný, toto sme vedeli už z trailerov. Z tých troch trailerov, pri ktorých fanúšikovia akčných filmov, či science-fiction určite slintali ako pes po kosti a v kalendári si odškrtávali koľko dní ešte ostáva do premiéry. Áno, ísť na nového Mad Maxa bez nemalého očakávania bolo takmer nemožné. A všetci vieme ako toto riziko mohlo dopadnúť. A ja som rád, že môžem napísať iba to „mohlo", pretože to tak našťastie nedopadlo. Po zhliadnutí tohto štvrtého pokračovania, totiž slovo „akcia" nadobudlo úplne nový rozmer.

Na Maxa (Tom Hardy) tentokrát číha okrem prízrakov a nočných môr banda holohlavých psychopatov s popraskanými perami a hrčami na tele, odhodlaných kedykoľvek zomrieť v boji a pristúpiť k bránam Valhally, na čele s ich lídrom „Nesmrteľným Joe-om". Nie sú však jedinými nástrahami. Max tiež pomaly zisťuje, že sám a bez pomoci v púšti asi neprežije, a tak mu bude robiť spoločnosť m na krátko ostrihaná Furiosa (Charlie Theron) riadiaca obrnené vozidlo s nemalým množstvom benzínu a tiež malým prekvapením. Tá je tiež na úteku zo Citadely, kde vládne práve „Nesmrteľný Joe".

Sedemdesiatročný George Miller, otec post-apokalyptického akčného sci-fi, sa spolu so sedemdesiattriročným Johnom Sealeom za kamerou odhodlal po tridsiatich rokoch nakrútiť pokračovanie o Maxovi, osamelom pomstiteľovi, ktorému ostala už len dotrhaná bunda, zlé spomienky a auto. A urobil dobre. Veľmi dobre. Millerové roky trvajúce myšlienky a prípravy, či už organizačné, alebo tie osobné (dostatok guráže a odhodlania) na realizáciu tohto projektu sa pretavili do podoby, ktorá nakoniec zatienila všetky predchádzajúce diely. To verní a zanietení fanúšikovia tejto série asi príliš nečakali, no možno v to tajne dúfali.

Napriek tomu je vo Fury road cítiť niečo z každej predošlej časti (najviac bez pochyby z tej druhej Mad Max: Road Warrior), no z každej si berie len to najlepšie a najpodstatnejšie. Výsledkom je nekompromisná priamočiara akčná jazda bez pravidiel, zábran, zbytočných rečí a tiež bez zbytočne natiahnutého vysvetľovania (všetky potrebné informácie dostávame v správny čas a žiadna z nich nie je na viac).

75 až 80 % minutáže (bez nejakého preháňania) tvorí rýdzo čistá a ukážková akcia, ktorá vás miestami doslova pribije k sedačke, šokuje, vyrazí dych a na dobrú chvíľu vás nenechá sa znova nadýchnuť.

Mierna pauza a prechod na pomalé tempo tak neruší ani nezdržuje, práve naopak, prichádza ako vykúpenie. Miller taktiež totálne rozbíja bežnú štruktúru rozprávania, robí si čo chce a kašle na zaužívané žánrové pravidlá a konvencie. Expozícia je iba jeden veľký chaos, v ktorom nie sú zadefinované dobré, či zlé postavy. Dostávame sa iba do šialeného sveta, z ktorého intenzívne cítiť prach a smrad spáleného benzínu až cez plátno. Najvýraznejším prvkom je montáž, ktorá spolu s kamerou skvele buduje dynamiku, napätie a gradáciu a tiež spolu s hudbou vytvára dokonalý rytmický súzvuk.

Prekvapivým aspektom filmu je ale samotné postavenie Maxa. Ten je v porovnaní s Furiosou mierne v úzadí. Ako aj v rámci deja, tak aj v rámci herectva, ktoré spočíva viac menej z minimalistického prejavu. Miller však jasne dáva do popredia to, čo je pre príbeh najdôležitejšie a zámerne sa pohráva s divákom a tiež jeho očakávaním. Provokuje, inovuje, ide až za hranice možností, vzdáva hold danému žánru a vidno, že si to naplno užíva a baví sa. Čo je však úplne najpodstatnejšie, baví sa aj divák. A naplno. A myslím, že aj taký, ktorý predošlé tri diely nevidel a toto je jeho prvá skúsenosť s Maxom.

Úplne najzásadnejším faktom je ale to, že Fury road nie je žiaden klasický blockbuster ako napr. Captain America, Avengers, či Fast and Furious, slúžiaci primárne len na zábavu, ktorú si síce užijete, najlepšie s popcornom a kolou v ruke, ale hlbší presah v nich hľadať nemožno. Miller s ním však pracuje a skrýva sa práve za tým kvantom výbuchov, strelieb, bitiek a naháňačiek.

„Fury road je v rámci žánru totálne maximum a je tiež jedným z mála filmov, pri ktorých po traileri čakáte veľa, ale dostanete ešte oveľa viac."

Adam Martin Pavlík

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Život je život, 2015, 95 min.

Réžia: Milan Cieslar
Scenár: Martin Horský
Kamera: Václav Tlapák
Hudba: Alexius Tschallener
Obsadenie: Ondřej Vetchý, Simona Stašová, Tereza Voříšková, Sara Sandeva, Marek Taclík, Petr Vančura, Kristína Peláková

PLUSY A MÍNUSY:

+ herecké výkony
+ solídne vtipy
+ atmosféra

- Kristínin herecký výkon
- od polovice kvalitatívny zosun

HODNOTENIE:

★★★☆☆

Život je život

AKO MINÚŤ 4 HVIEZDIČKOVÉ HODNOTENIE

Policajt František (Ondřej Vetchý) má 3 dcéry a manželku. Rád by po boku svojich dcér videl poriadnych chlapov, ale skutočnosť je žiaľ iná. Aj keď život neprináša to, čo by mal, dá sa trošku prikoreniť vlastnými predstavami. Napríklad takými, v ktorých je František Frankom, zvláštnym agentom, ženami milovaným a zločincami obávaným.

Príbeh filmu je rozprávaný v dvoch rovinách, Františkovej a Frankovej. Zatiaľ čo Františkov život sa drží pri zemi a je skôr komédiou z každodenného života na český spôsob, miestami zachádzajúcou až do melodrámy, Frankova rovina je dosť uletenou paródiou na Jamesa Bonda.

Obe roviny majú v podstate priebeh prirovnateľný k prechlastanému piatkovému večeru. Začína to veľmi solídnym nástupom. František je ten správny nespokojný hundroš zo strednej triedy, zatiaľ čo Frank je paródiou na agenta 007. Áno, robiť si srandu z Bonda nie je 2x originálny nápad, pokiaľ sa to ale spraví poriadne, prečo nie.

Scénky á la 007 pekne ukazujú, na čo vo filme rozpočet bol a na čo už nie. Niektoré vyzerajú dosť dobre, iné sa ale nezaobídu sa bez rôznych strihových fintičiek na ušetrenie peňazí a ľahko badateľných CGI efektov.

Vo Františkovej línii treba oceniť šikovne napísané dialógy a realistické herectvo. Tieto atribúty spôsobujú, že aj keď sú niektoré scény pritiahnuté za vlasy, nevadí to. Treba pochváliť aj trefný názov filmu: Život je život. Niekedy je smutný, niekedy veselý, filmom celkom uveriteľne zachytený. Reálny život má oproti tomu filmovému jednu veľkú nevýhodu. Častokrát sa v ňom nachádza veľké množstvo vaty, ktorá nudí. To sa ale vo Františkovom prípade nedeje.

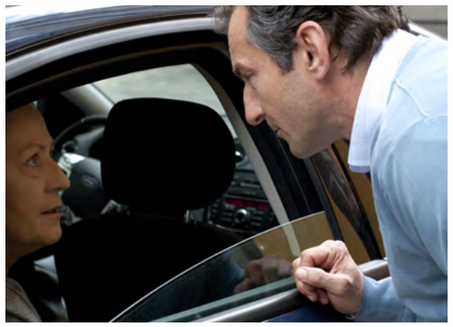
Piatkový večer je v plnom prúde, žiaľ trochu som to prehnal s alkoholom a ten si začína pomaly, ale isto vyberať svoju

daň. Eufória ustupuje a nenájdem ju ani na dne ďalšieho pohára. Asi v polovici filmu začína pomaly dochádzať para. Jedným z dôvodov prečo je tomu tak je aj slovenský herecký príspevok v podobe Kristíny (speváčky Kristíny Pelákovej zodpovednej napr. za letný hit Horehronie). Hrá policajtku Luciu, Františkovu kolegyňu z práce a vo Frankovej rovine jeho Bond girl. Aj keď sa na ňu veľmi dobre pozerá, s hereckým výkonom to je horšie. Zatiaľ čo jej český kolegovia hrajú, ona sa o hranie iba usiluje, pričom výsledok je prinajmenšom rozpačitý. Obzvlášť si to všimnete na scénach, v ktorých má dialóg s Ondřejom Vetchým. Ich herectvo je na dvoch rozdielnych úrovniach a je to vidieť.

Priamou úmerou s počtom vypitých pollitrákov klesá moja schopnosť byť vtipný a stúpa úroveň agresivity. To isté sa deje aj Frankovi. Vtipy nahrádzajú akčné scény, ktoré sú ale pridlhé, a začínajú nudiť. Hollywood nastavil úroveň akčných scén pekelne vysoko a aj keď sa Česi snažia ako len vládzu, akčnými scénami nezaujmú. Zvlášť nie tými samoúčelnými

Po dvoch tretinách filmu je Frank odpísaný. Skôr prekáža, ako by bavil a do konca snímku už neprinesie nič zaujímavé. Jeho línia ale nie je vyslovene zlá, skôr priemerná. Nechajme ho preto radšej spať na stole a poďme sa pozrieť na Františka, ktorý má ešte stále čo povedať.

Ako príbeh pokračuje, Františkova rodina sa dostáva do vzťahových problémov, z ktorých niektoré vedia ponúknuť veľmi pekné emotívne momenty a aj pár kvalitných vtipov. Na záver filmu sa žiaľ všetko až pridobre skončí a to pôsobí



dosť silene. Koniec takisto obsahuje pár scenáristicky nešťastných momentov, keď konanie postáv pôsobí vykonštruovane a obzvlášť Luciina linka končí dojmom niečoho vycucaného z prsta. Taktiež prudko narastá miera samoúčelných a klišé scén.

Život je život nie je zlým filmom. Ubehne rýchlo a bezbolestne, pričom dokáže zabaviť. Jeho prvá polka je veľmi slušne natočená komédia hodná 4 hviezdičiek. Potom mu ale dôjde dych a divák pomaly stráca vybudovaný záujem, ktorý sa síce ku koncu vráti, ale žiaľ už len v polovičnej intenzite. Návšteva kina neurazí, ani zvlášť nenadchne a pokiaľ je vašim záujmom primárne zábava, nevidím dôvod, prečo ju neuskutočniť.

„Život je život je bez väčšej ujmy pozoratel'ná záležitosť. Žiaľ, druhá polovica snímku nedosahuje kvalít polovice prvej."

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Ex Machina, USA / Veľká Británia, 2015, 108 min

Žáner: drama, sci-fi, thriller
Réžia: Alex Garland
Scenár: Alex Garland
Kamera: Rob Hardy
Hudba: Geoff Barrow, Ben Salisbury
Hrajú: Alicia Vikander, Domhnall Gleeson, Oscar Isaac, Corey Johnson, Sonoya Mizuno, Chelsea Li, Deborah Rosan

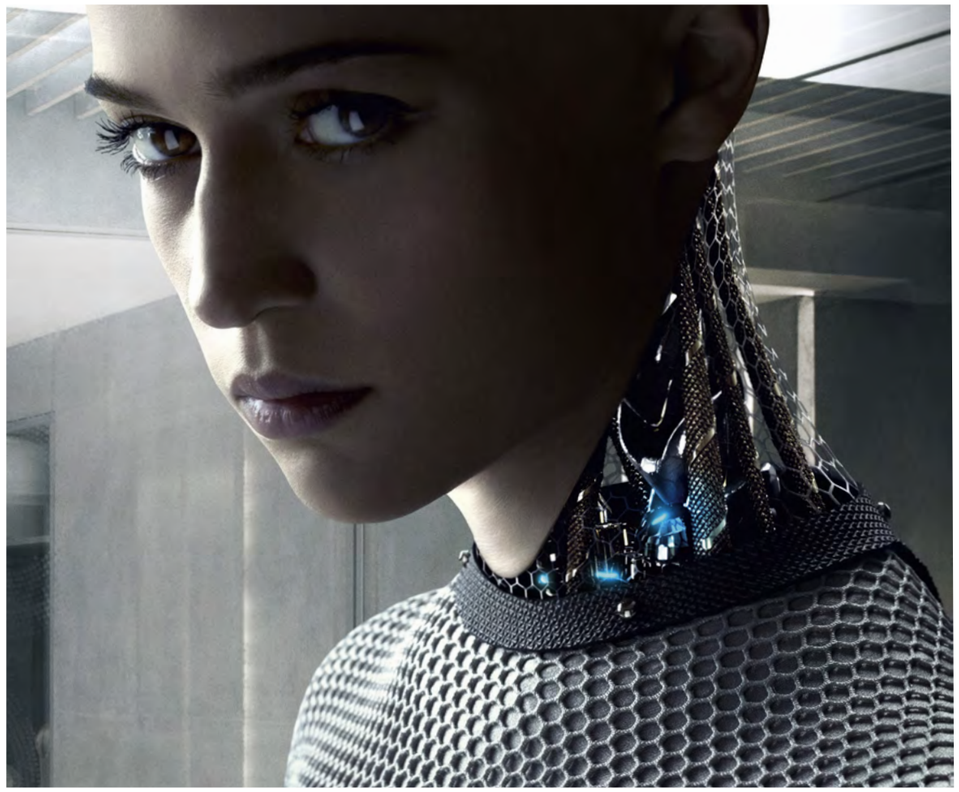
PLUSY A MÍNUSY:

+ zaujímavý námet
+ myšlienka
+ pekný vizuál

- počiatočný pomalší spád

HODNOTENIE:

★★★★☆



Ex Machina

KEĎ UMELÁ INTELIGENCIA ZAČÍNA BYŤ VEDOMÍM

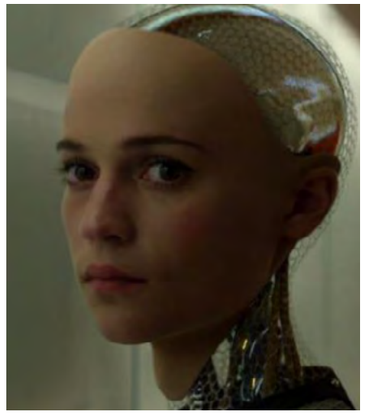
Zamýšľali ste sa niekedy nad tým, ako ďaleko môže zájsť ľudská kreativita? Od prvých nástrojov, cez parné zariadenia, až po elektrinu. Vymysleli sme množstvo úžasných vecí. No jedna idea mnohým vedcom stále nedá spať. Dokáže človek vytvoriť umelú inteligenciu? Dokážeme vytvoriť mysľ, ktorá bude naozaj myslieť, nie len simulovať myslenie?

Raz to prísť muselo. Jeden z pokusov o vytvorenie UI vyšiel. Neuveriteľne múdry vedec Nathan (Oscar Izaac) po náročnom výskume konečne vytvoril robota, ktorý sa na prvý pohľad správa presne ako človek. No jeho vynález, robotku s menom Ava (Alicia Vikander), treba otestovať. Preto robí zdanlivo náhodnú súťaž, vrámci ktorej je vylosovaný mladý programátor Caleb (Domhnall Gleeson) poslaný do hôr, kde sa skrýva tajné výskumné stredisko, aby otestoval Avinu „ľudskosť". Spočiatku je uchvátený tým, ako sa robot dokáže správať a nie je schopný dokázať, že naozaj ide o naprogramovanú neživú bytosť. Raz ho ale Ava (číta sa Ejva) tajne varuje, aby neveril Nathanovi, ktorý inak sleduje všetky ich stretnutia. Komu má Caleb veriť, tajomnému vedcovi s neznámou minulosťou, alebo robotke, ktorá možno len zneužíva jeho city, aby sa dostala na slobodu?

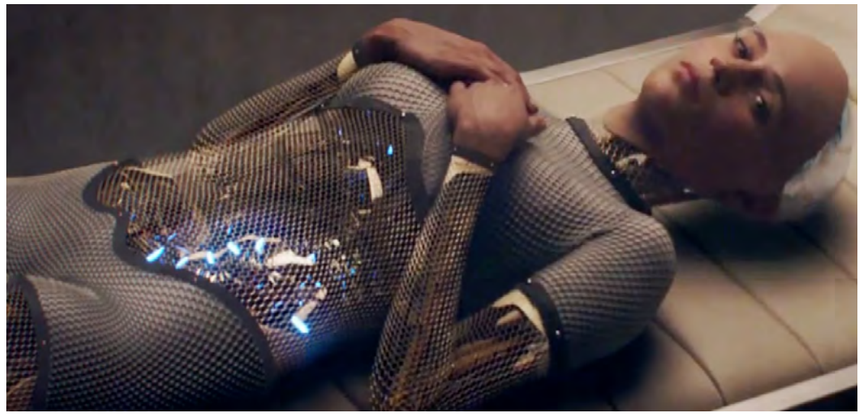
Vo filme nenájdete žiadne extra slávne mená. Od režiséra a zároveň scenáristu, Alexa Garlanda poznám jedine tak sci-fi snímok Sunshine a hoci na mňa film zapôsobil, mená troch hercov som v živote nepočul. Ale po dôkladnej rešerši som zistil, aké talenty som mal možnosť vidieť. Napríklad Domhnall Gleeson hral Billa Weasleyho v Harrym Potterovi. Alicia Vikander zase stvárnila postavu kňažnej Kitty Ščerbackej z filmového spracovania románu Anna Karenina. A kto iný by mohol hrať Ježišovho otca, Jozefa v snímke Príbeh narodenia (2006), ako bradatý Nathan - Oscar Izaac?

Prvé minúty snímky pôsobili ako krátky návrat k predchádzajúcim epizódam seriálu. Po takomto stručnom štarte nasleduje zhruba týždňový časový úsek pokusov, resp. „stretnutí", medzi Calebom a Avou. Tu sa postupne začína ich vzťah a rodia sa aj prvé pochybnosti. Film začína pokojne, atmosféra sa buduje okolo spoznávania postáv, prvých rozhovorov. Postupne prechádza do fázy neistôt, tu už je divák nútený domýšľať si súvislosti, ktoré neboli jasne povedané.

Snažili sa nám naservírovať snímku, ktorá donúti premýšľať, akým smerom sa môže ľudstvo pozmeniť. Použili pri tom okrem dobrých hercov aj príťažlivé prostredie – navonok nenápadnú budovu plnú futuristických zariadení uprostred krásnej prírody. Vizuálne za zmienku stojí aj Ava, resp. jej humanoidne - robotické telo, ktoré z istého dôvodu Nathan nepoľudštil celé. Jedine jej tvár a dlane vyzerajú ľudsky, zvyšok tela je zaujímavá polopriesvitná zmes trúbok a hadičiek. Na to, že film nestál až toľko miliónov, ukazuje zaujímavú futuristickú minimalistickosť. Ako plus sa musia rátať aj ďalšie Nathanové vynálezy, ktoré ale popisovať nebudem, nech máte ďalšiu motiváciu na film ísť. S prihliadnutím na všetko sa to predsa len oplatí.



Chybičkou krásy môže byť pomalé tempo. Chápem, že film nie je a ani nemá byť akčný, lebo mu skôr ide o sprostredkovanie posolstva. Snímka, žiaľ, zo začiatku nedokáže udržať plnú divácku pozornosť. Až ku koncu dochádza ku gradovaniu, ktoré vás zobudí a udrží v strehu.



Postavy nemajú veľmi výrazné charaktery. Nathan je múdry vedec, žijúci sám v horách, vypĺňajúci svoje voľné chvíle alkoholom. Caleb zase mladík, vhodený do tejto náročnej situácie, snažiaci sa spraviť všetko najlepšie, ako vie. A Ava... či je jej inteligencia natoľko vyvinutá, aby si utvorila charakter, vám nepoviem ani ja. Ak by ho ale mala, bol by nepochybne zaujímavý.

Ex Machina by si podľa niektorých zaslúžila najvyššie možné hodnotenie. U mňa túto hranicu tesne minula. Ale je to jeden z najzaujímavejších filmov vo svojom žánri, čo som za dlhý čas videl. Je určený na premýšľanie, nie na zabávanie. Mimochodom, film má koniec, ktorý nikto z vás na 100% nečakal.

„Môže človek vytvoriť mysliacu bytosť? Či sa to oplatí vedieť, zistíte v našej recenzii na Ex Machina."

Branislav Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Sedem zhavranelých bratov, 2015, 97 min.

Réžia: Alice Nellis
Scenár: Alice Nellis
Hudba: Vašo Patejdl
Obsadenie: Martha Issová, Sabina Remundová, Lukáš Příkazký, Václav Neužil ml., Zuzana Bydžovská,Jana Ol'hová, Csongor Kassai, Kristína Svarinská, Marián Geišberg, Erika Guntherová, Jakub Zindulka, Barbora Mudrová, Zuzana Čapková, Matej Marušin, Miro Noga,

PLUSY A MÍNUSY:

+ vynikajúca Martha Issová
+ humor
+ vyvážený scenár
+ ženské postavy

- absencia silnejších mužských hrdinov
- miestami nevhodné obsadenie

HODNOTENIE:

★★★★☆

Ten príbeh za to stojí

SEDEM ZHAVRANELÝCH BRATOV

Za posledný rok do kín prišlo niekol'ko rozprávok, či už slovenskej, alebo českej produkcie. Napríklad pri nevel'mi vydarenej Láske na vlásku sa mohlo zdať, že sme ten rozprávkový kumšt akosi stratili. Najnovší filmový počin zo sveta rozprávok Sedem zhavranelých bratov má však na režisérskom poste zaujímavé meno – Alice Nellis. Tá sa predtým venovala dramatickým príbehom o životných osudoch a l'udských túžbach, ktoré mali v centre silné ženské hrdinky. Podobný koncept sa dá nájsť i v tejto klasickej rozprávke. K práci si navyše prizvala talentovaných hercov a titulnú pieseň naspievala legenda slovenskej popmusic Marika Gombitová, ktorá sa nedávno vrátila do verejného života. Vyzerá to na skvelú kombináciu. Aký však bude výsledok? Vyjadrené slovami piesne, stojí tento príbeh zato?

Podobný nájdeme v každom národnom rozprávkovom fonde – Česi majú Sedmero krkavců Boženy Němcovej, Slováci Troch zhavranelých bratov od Pavla Dobšinského. Hlavnou postavou filmovej verzie rozprávky je mladé dievča Bohdanka (Martha Issová), dcéra pekára a jeho manželky (Marián Geišberg, Jana Ol'hová). Vyrastá ako jedináčik, no v dospelosti sa dozvedá, že mala aj siedmich bratov. Do havranej podoby ich zakliala v návale hnevu ich vlastná matka. Bohdanka sa tak na radu čarodejnice (Zuzana Bydžovská) pokúsi svojich bratov zachránit'. Aby sa jej to podarilo, musí vykonat' nel'ahkú úlohu a zároveň podstúpit' vel'kú obetu – vzdať sa vlastných slov. Cestu za oslobodením bratov jej nečakane skríži mladý princ (Lukáš Příkazký)...

Najväčšie problémy som spočiatku mala s predstavitel'kou Bohdanky – Marthou Issovou. Vo veku 34 rokov sa o nej v žiadnom prípade nedá hovorit' ako o starej, no skutočnost' je taká, že na rolu mladého dievčat'a naozaj pôsobí pristaro. Typovo sa jednoducho do tejto úlohy nehodila, v scénach s ostatnými dedinskými dievčatami nepôsobila ako ich rovesníčka, skôr akoby bola vo veku ich matiek. Navyše, v slovenskej verzii musela byt' táto česká herečka predabovaná. Treba podotknút', že dabing sa príliš nevydaril, pôsobil umelo a slovenský hlas sa k herečke vôbec nehodil. Obidva problémy sa však v priebehu filmu samé vyriešili. Problém s nevydareným dabingom sa odstránil po prvej štvrt'hodinke, ked'že Bohdanka musela pri plnení svojej úlohy mlčať.

A to, že Issová sa do úlohy nehodí, prestane divák vnímat' v momente, ked' si uvedomí, aká skvelá je. Podala výborný výkon, ktorý bol ešte umocnený tým, že často musela používat' len mimiku, gestá či reč celého tela. Vynikajúco vedela tvárou vyjadrit' dojatie, nadšenie aj strach. Podarilo sa jej budovat' uveritel'né vzt'ahy nielen neskôr s princom a ostatnými l'udskými postavami, ale aj s bratmi v podobe havranov.

Filmu vo všeobecnosti dominujú ženské postavy. Výraznú úlohu má král'ovná Sabiny Remundovej. Na jeden strane je karikatúrou, smiešnou postavičkou, no na strane druhej je až desivo realistická a vypočítavá. Podozrievam tvorcov, že ju a jej syna tak trochu postavili na Kúzelnej víle a Princovi Krasoňovi zo Shreka, pretože ich vzájomný vzt'ah sa tomu nápadne podobal. Tak či onak, vynikajúco sa na ňu pozeralo. Podobne aj na čarodejnicu, ktorú si zahrala Zuzana Bydžovská – samozrejme, jedná sa o dobrú čarodejnicu, ktorá Bohdanke ochotne pomáha, no i napriek tomu mala v sebe niečo tajomné, čo divákov nútilo trochu spochybňovat' jej motiváciu.

Vel'kým nedostatkom bola absencia silnejších mužských postáv, ked'že žiaden z nich sa ženám v tomto filme nevedel vyrovnat'. Jednoducho neboli pre ženské postavy rovnocennými partnermi. Siedmi bratia sa len vel'mi zriedka objavovali vo svojej l'udskej podobe a musím podotknút', že väčšiu charizmu mali ako havrany. Trochu viac priestoru mali dvaja princovia. Mladší v podaní Václava Neužila ml. bol síce podarenou figúrkou, ale pre dej prakticky zbytočnou. Čo sa jeho brata týka, Lukáš Příkazký bol jediný z pánov, ktorých postava mala aj nejaký logický vývoj a úlohu. Taktiež však nebol vel'mi vhodne obsadený, pôsobil pristaro.

Najväčším kladom filmu je jeho schopnost' vyvolat' v divákovi emócie vd'aka vel'mi dobre napísanému scenáru. Vel'mi oceňujem, že sa nebral až tak vážne a v mnohých momentoch naberal vel'mi dobrý komický smer. Najväčšiu zásluhu na tom má Bohdanka a jej neschopnost' hovorit'. Pri jej pantomíme som síce občas mala pocit, že herci hrajú medzi sebou Activity, ale svojou mimikou vedela l'ahko ovládnut' celú scénu. Skvelý humoristický prvok bola aj žiarlivost' bratov havranov k sestrinmu nápadníkovi. K postavám som si l'ahko vytvorila vzt'ah a ku koncu som s vel'kým prekvapením zistila, že napriek tomu, že viem, ako príbeh končí, cítim mierne napätie a túžbu, aby sa dej vyvíjal iným smerom. Atmosféru dokresl'ovala aj rozprávačka s hlasom Zuzany Kronerovej, ktorej monológy po trochu rozpačitom štarte do príbehu neskôr vstupovali celkom prirodzene.

Vel'mi chválim aj výpravu a kostýmy. Slovenská príroda bola krásna, no miestami aj tajomná či krutá, ked' bolo treba.Pohl'ady na jaskyňu a žihl'avové pole nám pomáhali vcítit' sa do toho, čo musí dosiahnut' hlavná hrdinka. Kostýmy dotvárali charaktery postáv – najvýraznejšie to bolo badatel'né pri král'ovnej, ktorej smiešne róby a účesy dokresl'ovali jej pretvárku a trochu ju aj karikovali.

Nová česko-slovenská rozprávka je vel'mi príjemným prekvapením a stojí aj za opätovné zhliadnutie. Moja počiatočná nechut' k rozprávkovému žánru z našich vôd sa postupom času rozplývala a preto odporúčam navštívit' kinosály, aj ked' nemáte menšie deti. Nielen tie si túto dynamickú, vtipnú, no i dojímavú rozprávku užijú.

„Alice Nellis do kín prináša novú, kvalitnú rozprávku, ktorá vás pobaví i udrží v napätí. V hlavnej úlohe podáva výborný výkon Martha Issová a vd'aka jej Bohdanke sa l'ahko ponoríte do rozprávkového sveta, v ktorom sú slová silnejšie, ako by sa mohlo zdať. "

Michaela Medved'ová

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

To dievča musíš milovať, 2015, 93 min.

Réžia: Peter Bogdanovich
Scenár: Peter Bogdanovich, Louise Stratten
Kamera: Marian Prokop
Hudba: Ed Shearmur
Obsadenie: Imogen Pooth, Owen Willson, Jennifer Aniston, Quentin Tarantino, Will Forte, Lucy Punch

PLUSY A MÍNUSY:

+ Imogen Poots je sympatická
+ krátka stopáž

- scenár
- straomódnosť
- charaktery postáv

HODNOTENIE:

★★☆☆☆

To dievča musíš milovať

TÚTO KOMÉDIU NEMUSÍM MILOVAŤ

Divadelný režisér Arnold (Owen Wilson) má manželku a deti, ale to mu nestačí. Občas dostane chuť aj na cudziu sukňu. Nakoľko je veľmi zaneprázdneným mužom, nemá čas zbaliť niekoho v podniku pri bare a preto si za to musí zaplatiť. Arnold je ale gentleman, ktorý neváha za poskytnuté služby zaplatiť s mastným tringeltom pár tisíc dolárov, ako nenávratnou investíciou do budúceho života dievčaťa, s ktorým sa práve vyspal. Dotyčná mu musí sľúbiť, že odteraz si nájde iný spôsob zárobku. Zhodou okolností, posledné dievča, s ktorou sa Arnold takto vyspal, bola Izzy (Imogen Poots). Toto celkom rozkošné žieňa, so svojským pohľadom na svet, zoberie svoj sľub vážne a rozhodne sa stať herečkou. Prihlási sa práve na casting do divadelnej hry, ktorú Arnold režíruje.

Ja viem, že to dievča musím milovať ! Ja viem. Aj sa snažím, ale jednoducho mi to nejde. Prepáč Izzy, asi si charakterovo veľmi nesedíme. Dovoľ, nech ti to vysvetlím. Aj keď si sympatická, tvoja komédia mi príde až privelmi staromódna. Peter Bogdanovich má už 75 rokov, režíruje od konca šesťdesiatych rokov, čo je úctyhodné, žiaľ, je to na jeho práci vidieť

Zoberme si napríklad herecké výkony. Herci ako Owen Wilson a Jennifer Aniston, ktorý boli spolu perfektne uveriteľní napríklad vo filme Marley a ja (2008), mi tentoraz vôbec nesadli. Nehrajú zle, len mi to celé príde akési divadelné, prehrávané a umelé. Obzvlášť na Jennifer Aniston sa mi pozeralo ťažko a vždy keď sa objavila na scéne, v kútiku duše som trpel. Jej postava citovo nevyrovnanej psychologičky mi prišla až príliš nereálna na to, aby som k nej mohol pocítiť pozitívne emócie

Takisto dialógmi som nebol vôbec nadšený a namiesto smiechu vo mne vyvolávali skôr nudu. Aj v scénach, v ktorých by to malo medzi postavami iskriť, sú dialógy nenápadité, a niekedy aj dosť účelové.

Dá sa už vytušiť, že keď je problém v postavách a dialógoch, príbeh taktiež nezožne odo mňa chválu. Ale Bogdanovich si za to môže sám. Sex a drogy sú už oddávna pre diváka niečím ako žiarovka pre nočného motýľa. A keď mi Bogdanovich ponúka ako hlavého hrdinu prostitútku, pričom mi neukáže ani jeden trochu šteklivejší záber ostávam sklamaný. Keď niekto točí o ľahkých ženám, mal by sa aspoň trochu zašpiniť. Inak je jeho zobrazenie falošné a neúprimné.

Materiál, ktorý dostal Bogdanovič do rúk je mimoriadne horľavý výbušný. Nefunkčné vzťahy, ľahké ženy, divadelní herci. Pomiešať to, zmixovať a vznikne cynický mrazivý koktejl, ktorý ide až na kosť. On ingrediencie zobral, namiešal a vznikla Show Billa Cosbyho, v ktorej sa síce všetci hádajú, ale nakoniec sa aj tak všetko na dobré obráti.

Takýto prístup v rukavičkách bol možno akceptovateľný v 70. a 80. rokoch, ale svet sa zmenil. Kino už nemusí byť len pekné a to čo kedysi fungovalo, dnes už len unavuje.

Podobné výhrady aké som mal k scenáristickej stránke mám aj k stránke technickej. Hudba je skôr pesničková ako filmová. Je príliš výrazná a to snímku neprospieva. Strih nepatrí medzi najrýchlejšie a ani kamera nie je veľmi inovatívna. To by zas k zvolenému režisérskemu štýlu nemusel byť mínus. Prekvapili ma niektoré zábery, ktoré mi pripadali mierne samoúčelné, a osobne by som ich z filmu vyhodil. Nemyslím si ale, že by mohli divákovi obzvlášť vadiť

Niekedy som mal pocit, že To dievča musíš milovať mal problémy s rozpočtom a muselo sa šetriť. Všimnete si to hlavne na scénach, ktoré sa odohrávajú v divadle. Kamera sníma buď javisko, alebo divákov. Záber, ktorý by ale definoval samotný priestor divadla sa nikde neobjavil. Len javisko a sedadlá s divákmi.

Verím, že sa nájde divák, ktorému spomínaný druh humoru bude sedieť, film by sa mu aj mohol páčiť. Niekto, kto má rád pomalšie tempo, nechce sa zaoberať realitou a rád si ju trochu prikrášli. Niekto, kto si chce pri filme len oddýchnuť. Nejde totiž o úplne katastrofálnu snímku. Len v mojom prípade išlo asi o najhoršieho diváka, akého mohol tento film dostať.

„Komédia nakrútená staromódnym uhladeným štýlom. Ak máte tento spôsob radi, pravdepodobne by sa vám film mohol páčiť. Ak nie, ruky preč."

Adam Schwarz

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

ZÁKLADNÉ INFO:

Child 44, USA / Česko / Velká Británie / Rumunsko, 2015, 137 min.

Réžia: Daniel Espinosa
Scenár: Richard Price
Kamera: Oliver Wood
Hudba: Jon Ekstrand
Obsadenie: Tom Hardy, Joel Kinnaman, Noomi Rapace, Gary Oldman, Jason Clarke, Joel Kinnaman

PLUSY A MÍNUSY:

+ dobre napísané postavy
+ atmosféra

- záver snímku

HODNOTENIE:

★★★★☆

Dieťa 44

DAVAJ ČASY!

Lev Demidov (Tom Hardy) je vojnovým hrdinom. Konkrétne je to ten chlapík, ktorý pri dobití Nemecka zavesil sovietsku vlajku na Reichstag. Takisto to ale mohol pokojne byť ten Rus, ktorý vášmu pradedkovi ukradol hodiny. To je už ale iný príbeh. Každopádne, Lev Demidov je vojnovým hrdinom a momentálne chráni svoju vlasť ako vysoko postavený dôstojník MGB (budúce KGB). Ideálny život sa začína pomaly rozpadať, keď dieťa Levovho kolegu nájdu mŕtve pri železničnej trati. A aby toho nebolo málo, MGB si vyžaduje absolútnu oddanosť, a tak Lev dostane za úlohu udať svoju vlastnú ženu Raisu (Noomi Rapace).

Je príjemné vidieť, že sa Hollywood snaží o niečo nové, originálne. Originálnych nápadov, tých je svete hromada, ale peniaze na najvel'kolepejšie projekty, tie sa nachádzajú iba v Hollywoode. Aby zas nedošlo k mýlke - Dieťa 44 neprináša žiadne peniazmi prepchaté WOW! scény, za lacné ho ale označiť taktiež nemožno. Čo je teda na tomto snímku také mimoriadne originálne?

Tom Hardy! Pokiaľ mu odpustíte smiešny ruský prízvuk, postava Leva Demidova je jednoducho skvelá. Zabudnite na nudných chlapov s morálnym kompasom neúnavne ukazujúcim tú správnu cestu. Lev je žoviálny a arogantný v jednom, a je tak trochu aj hovädo. Ďalšou jeho neodolateľnou vlastnosťou je, že fajčí jednu cigaretu za druhou, čo sa v dobách dnešnej prehnanej korektnosti cení. Ďalšou vychytávkou sú Levove pokazené zuby, ktoré posúvajú film k uveriteľnosti zase o krôčik bližšie. Nezaostáva ani jeho žena, pričom nejde ani tak o samotnú postavu Raisi ako o jej vzťah s Levom. Pre mňa najsilnejšiu scénu tvorí práve hádka Lea a Raisi o ich spoločnej budúcnosti.

Dieťa 44 má výbornú atmosféru. Parné vlaky, továrne, špina, propagandistické plagáty. Cena za budovanie utopickej budúcnosti je privysoká. Strach a pretvárka sú všadeprítomné, pretože v raji sa poukazovať na chyby jednoducho nesmie. K budovaniu atmosféry veľmi pomáha aj kamera. Čakajú vás zábery na obrovskú ruskú továreň, nočnú Moskvu alebo veľmi pekné prelety nad parným vlakom. Aj keď tie by si niekedy mohli tvorcovia aj odpustiť. Lev s Raisu cestujú vlaku asi 3-4 krát za film a pozerať sa zakaždým na vlak idúci

lesom začne byť postupne otrava. Taktiež zaujmú niektoré scény, v ktorých je osoba v popredí rozostrená, pričom ostrá je len akcia, ktorá sa odohráva v pozadí.

Film umne balansuje na hrane Hollywoodskej zábavnosti a niečoho vážnejšieho. Od začiatku je ľahko pozerateľný a netreba do neho prenikať ako do mnohých artových záležitostí. Aj tak je ale dostatočne inteligentný a pochmúrny na to, aby nepôsobil prvoplánovo.

Asi v dvoch tretinách snímku sa žiaľ počasie začína pomaly vyjasňovať. Temné mračná sa trhajú, vykukuje spoza nich hollywoodske slniečko. Nejednoznačnosť sa z charakterov postáv pomaly vytráca, postavy sa roztriedia na dobré a zlé. Akoby tvorcom došla chuť pracovať na filme a prepli na automatiku. Kamera komponuje obrazy, ako keby nad nimi kameraman ani veľmi nerozmýšľal. Minulosť hlavného zloducha patrí skôr do komixu ako do tohto filmu. Finálna bitka v blate je ako vystrihnutá z akčných seriálov z osemdesiatych rokov a samozrejme MGB prichádza až vo chvíli, keď je o všetkom rozhodnuté. Prekvapí to, keďže doposiaľ sa scenár vyvaroval logických lapsusov a klišé, pričom teraz ich vŕši jeden na druhý. Presladený záver dokonca mnohým slabším povahám vyčaruje slzičku na tvári. Našťastie, sovietska lokomotíva si udrží akú - takú rýchlosť, aj keď tvorcovia prestanú prikladať do kotla, a do cieľovej stanice tak či tak dorazí.

Aj keď by sa dalo filmu veľa vyčítať, mňa jednoducho bavil. Má skvelú atmosféru aj originálne postavy a ani ten záver koniec koncom nie je až taký zlý. Film trvá cez dve hodiny, mne táto stopáž ale vôbec nevadila. A odporúčam si pozrieť tento snímok už len z toho dôvodu, že Putin ho v Rusku zakázal.

„Dieťa 44 je napínavý triler zo špinavého sovietskeho Ruska, ktorý žiaľ ku koncu stráca paru. Aj tak ale stojí za zhliadnutie...“

Adam Schwarz

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

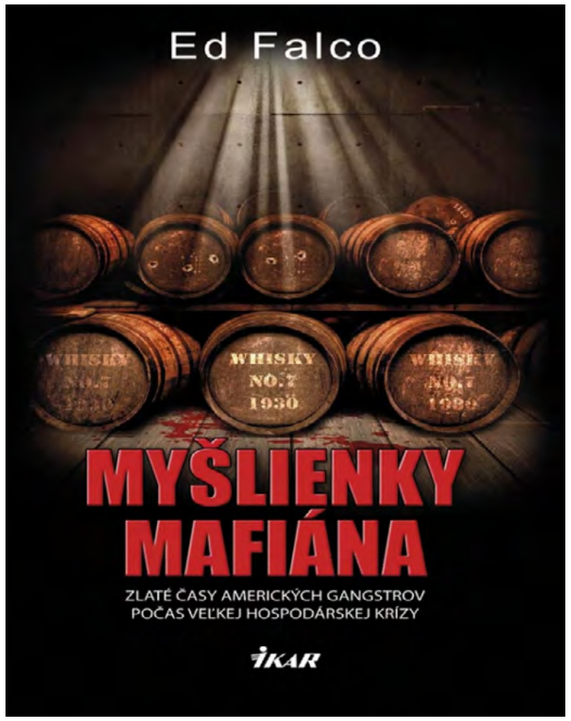
ZÁKLADNÉ INFO:

Ed Falco – Myšlienky mafiána, 2015

Vydavateľ: IKAR
Rok vydania: 2015
Žáner: Detektívny krimi román
Na recenziu poskytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ inšpirácia skutočnými udalosťami
+ rýchle tempo
+ ľubistná rovina
+ postavy
- takmer úplná absencia prohibície



HODNOTENIE:

★★★☆☆

MYŠLIENKY MAFIÁNA

MASAKER PO MAFIÁNSKY

Vydavateľstvo Ikar ponúka ďalšiu „mafiánovku". Tentoraz sa presunieme do 30-tych rokov minulého storočia počas veľkej hospodárskej krízy. Autor sa inšpiroval skutočnými udalosťami a postavami. Vypadá to tak, že pôjde do tuhého.

Príbeh obsahuje veľa postáv, takže čitateľ môže byť mierne dezorientovaný z ich hmýrenia. Na druhej strane, ak si zoberiete nejakú mafstory do rúk, mali by ste sa pripraviť na široký záber zobrazenia postáv. Veď mafia ako organizácia nepozostáva iba z niekoľkých oplanov, ale kopa ľudí sa chce nabalit', takže mafia je prepojená sieť takmer nekonečných kontaktov. Toľko k množstvu postáv.

Prečo by sme ich počet nemali vnímať ako negatívum? Rozprávač je objektívny, autorský, zobrazuje oba proti sebe bojujúce tábory podsvetia. Zostáva na čitateľovi, aký obraz si vytvorí. Avšak istá preferencia tu je rozpoznateľná – rozprávač sa neustále vracia k Lorettovi, ktorý otvára a tiež uzatvára celý príbeh. Aproppo, hlavná postava, Loretto. V deň svojich narodenín sa stane svedkom streľby, ktorá mala poslať na onen svet jedného mafióza, no guľky zasiahnu hrajúce sa deti. Aj keď útočníkov Loretto celkom nevidel, je si istý, že v tom má prsty jeho kamarát z detstva, Vincent Coll. Loretto začne byť varený-pečený, pretože Vincentova banda sa obáva, že by ich mohol bonznúť fízlom, pričom druhý súperiaci gang ho chce zabiť, lebo sa domnievajú, že im pri akcii pomáhal. Ak nie si náš, si nepriateľ, máš smolu.

Príbeh (a samozrejme Lorettov život) by mal krátke trvanie, keby sa do toho nezaplietol don Marazano, šéf druhého gangu, ktorý sa rozhodol držať ochrannú ruku nad Lorettom. Ale ani don Marazano nebude žiť večne... Najprv to vyzerá tak, že Loretto je týpek v nesprávnom čase na nesprávnom mieste. Táto myšlienka pretrváva aj po jeho rozhodnutí neposlúchnuť príkaz svojho šéfa. No napokon sa karta obráti a čitateľ zistí, že Loretto ešte môže celý príbeh poriadne zamiešať. Vincent Coll, prezývaný Besný pes, robí naozaj česť svojmu menu. A tak si slabšie žalúdky určite prídu na svoje. Autor predostruje také znepokojivé obrazy, ktoré dnes už tak často nevidíme, alebo sú len lepšie ukryté. Neodporúčam ani pre prudérnejšie povahy, pretože... no, radšej si domyslite.

Čítanie tejto knihy určite nie je na jeden dúšok, pri niektorých pasážach som „pauzovala". Keďže autor opisuje väčšinou skutočné udalosti, ťaživosť atmosféry tej doby sa môže preniesť aj na čitateľa. Autor túto podobu minulosti čiastočne vyvažuje ľúbostnou rovinou, ktorá nekončí pre všetkých happyendom. Guľkami sa nešetrí, bomby vybuchujú, na civilistov sa kašle, je to jenoducho hra „kto z koho". K tomu ešte ženy, alkohol a iné drogy... Na jednej strane veľkí frajeri s peniazmi a určitou mocou, ale na tej druhej bezprostredné riziko smrti sebe a svojim blízkym. Od štvrtiny knihy naberá dej rýchlejší spád, pričom vražedné (ale aj vraždiace) tempo nepoľavuje, naopak viac sa stupňuje a zamotáva. Väčšina románu sa odohráva v rokoch 1931-1932 takže v čase prohibície, keď bol v USA zakázaný alkohol. Trochu mi chýbalo, že práve obdobie autor viac nepriblížil, pretože výnimku tvoria iba krátke zmienky o pašovaní alkoholu.

Malý odkaz na zakladateľa tohto subžánru, Maria Puza, som identifikovala v postave majiteľa pohrebníctva, pretože sa volal rovnako aj v Krstnom otcovi. Gangsterky budú obľúbené asi podobne ako mafia zatracovaná. Túžba po lepšom živote však bude prítomná vždy, a to je dôvod prečo si aj v dnešnej dobe ľudia vyberajú pokrivenú dráhu zločinu. Kniha Myšlienky mafiána je znepokojivé brutálne zobrazenie gangsterskej minulosti, ktoré nemusí sadnúť každému.

„Kniha Myšlienky mafiána je znepokojivé brutálne zobrazenie gangsterskej minulosti, ktoré nemusí sadnúť každému."

Kristína Gabrišová

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

Papierové mestá

COOL ROMÁN PRE COOL MLADÝCH

ZÁKLADNÉ INFO:

Papierové mestá, 2014

Vydavatel': IKAR
Rok vydania: 2014
Žáner: YOLi- young adult, new adult
Na recenziu pos kytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Jazyk mladých
+ Istá miera empatie
+ Humor
+ Napínavost'
- Predvídatel'nost'
- Idealizovanie Margo
- Mierna chaotickost'

HODNOTENIE:

★★★★☆

Už je to nejaký rok-dva, čo americký spisovatel' John Green rozvíril hladiny čitatel'ského sveta s jeho doposial' najznámejšou knihou Na vine sú hviezdy, v ktorej vykreslil nel'ahké osudy tínedžerov, poznačené ťažkou chorobou. Kniha zaujala svojich čitatel'ov aj vd'aka výnimočným myšlienkam autora, ktoré sa dnes stali obl'úbenými citátmi. Papierové mestá na to idú obdobne. Predsa len, samy sú jednou vel'kou metaforou.

Ak by sme však dve spomínané knihy chceli porovnávať, ako je momentálne trendom, k ničomu by to neviedlo. Tieto dve knihy sa totiž zaoberajú úplne inými spoločenskými témami, majú iné motívy, charakter. Samozrejme, obe sa tínedžerskou rečou prihovárajú svojim mladým čitatel'om, i ked' obe úplne iným spôsobom. Takže pekne po poriadku.

Ústrednou a bez pochýb najvýraznejšou postavou knihy je Margo Rothová-Spiegelmanová. Margo je v podstate postavou-nepostavou, čo znamená, že všetci o nej rozprávajú, všetci v škole preberajú jej správanie, ale ona sama v knihe vystupuje len na začiatku.

A v neposlednom rade je zdrojom všetkých fantázií, predstáv, dohadov, ktoré víria v mysli jej rovesníka Quentina, a ktoré mu nedajú spávať. Snád' ani netreba pripomínať, že je do nej naviac bezhlavo zal'úbený. Nuž a čo urobíte, ked' sa vaša milovaná osoba zo dňa na deň vytratí a zanechá po sebe len mizivé stopy (navyše po tom, čo ste ju videli ako poslední)?

Samozrejme, vydáte sa ju hl'adať, tak ako Quentin. Ale ten musí predovšetkým nájsť otázku, ktorej odpoved'ou je Margo Rothová-Spiegelmanová. Knihu možno len ťažko zaradiť do jedného žánru. Prelínajú sa v nej prvky detektívky, beletrie pre mládež a určite aj dobrodružného románu.

Možno preto sa môže čitatel'ovi zdať úmysel knihy (tak ako mne) nejasný. Chce autor predovšetkým vykreslit' svet mladých na prahu dospelosti? To mu ide celkom dobre. Ale čo potom tá detektívna zápletka? Akú má v knihe funkciu? Pridať napätie, bezpochyby. Ale čo viac? Neviem. Podčiarknuté, spočítané; príbeh, aj napriek svojej pútavosti, nemá jasnú pointu. Predstavte si napríklad, že by ste si pustili viacero piesní naraz – každá síce môže byť pekná sama osebe, ale spoločne tvoria akurát tak chaos.

V podobnom duchu sa nesie aj záver, ktorý, samozrejme, neprezradím, len pripomeniem, že prirodzene neúsi z predchádzajúceho príbehu.

Kniha preto síce ponúka priestor na premýšl'anie, k čomu vedú i autorove zamyslenia a narážky, ale nepodáva jasný ciel' – ten si musíte utvorit' sami. Tieto „múdrosti", ktorými sa autor snaží príbeh prešpikovať, mladých určite zaujmú.

Prečo práve ich? Pretože práve oni sa nachádzajú v tom citlivom období, kedy sa potrebujú spol'ahnút' na to, že nie sú sami, ktorí myslia, cítia to, čo napríklad Quentin. V tom ich kniha určite podporí.

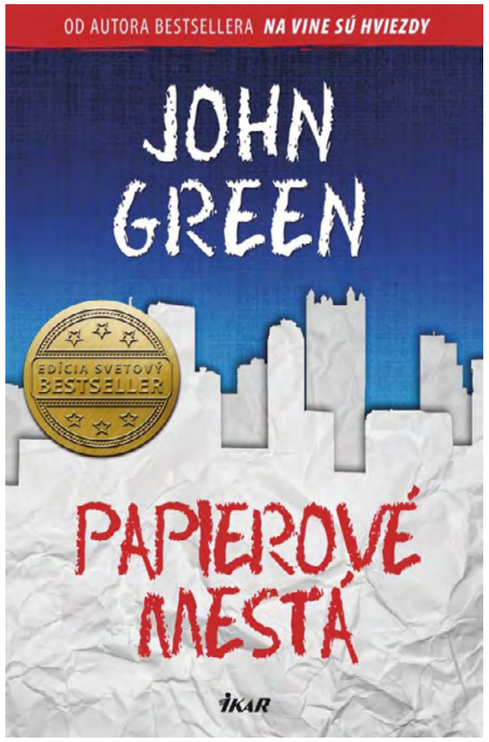
Vel'kou výhodou tohto autora, ked'že píše knihy, ktoré sú určené najmä mladým a sú o mladých je, že vie rozprávať ich rečou.

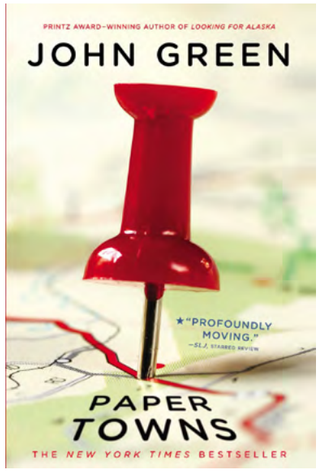
Príbeh in medias res bez zbytočných odbočiek, s dávkou humoru a medziliterárnych odkazov, krátke kapitoly, to sú Papierové mestá.

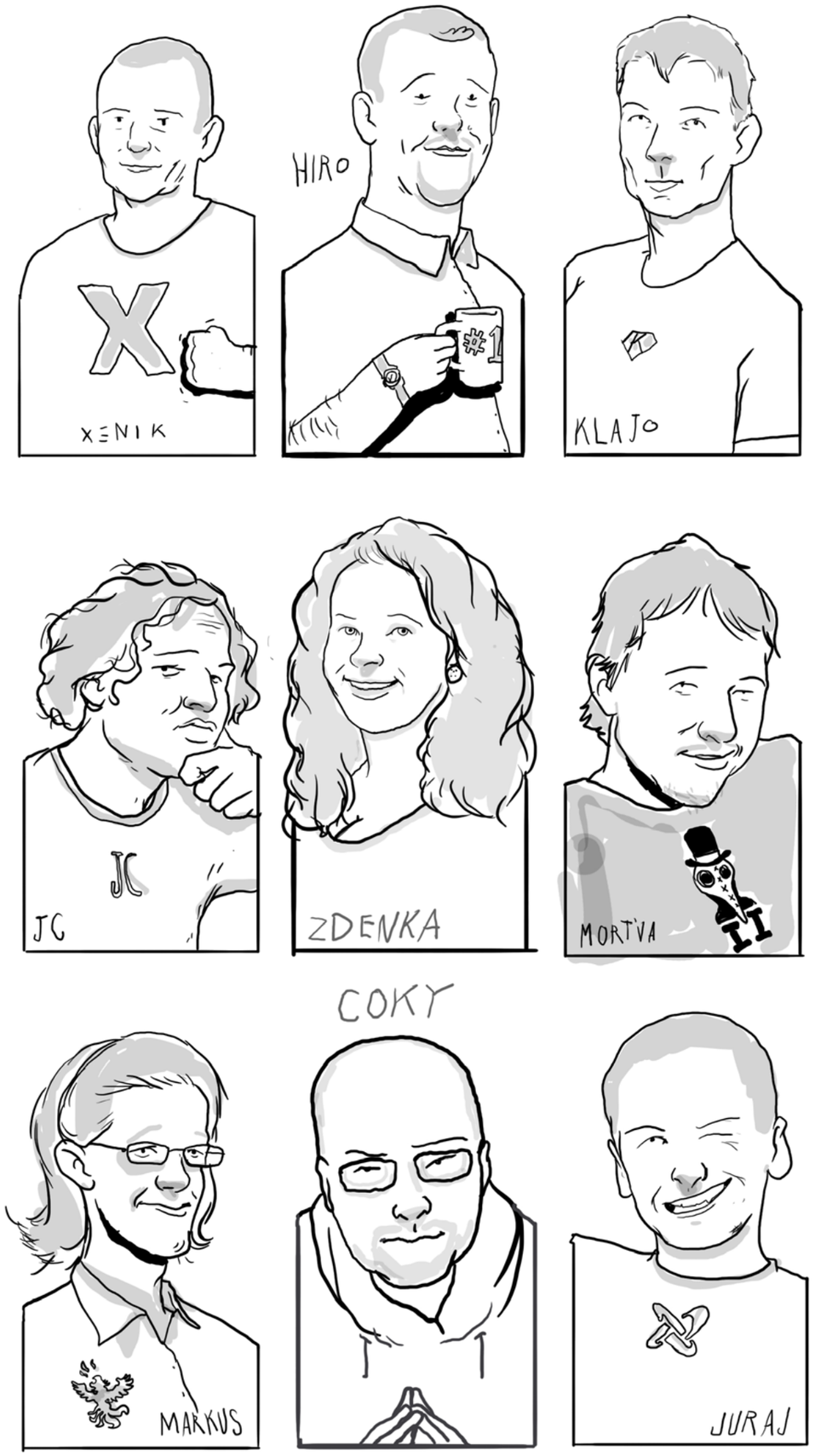
A k tomu ešte dve výnimočné postavy – divoká, nespútaná Margo, a trochu hanblivý, ale pritom typický townsendovský tínedžer Quentin.

Ivana Vrabľová

„Táto kniha vám môže dať vel'a. Ale záver vám zmysel veru nedá."






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

P.M. ČERVENIAK
GS TALES
J. Pokorný
Jún
?
Zas až tak nemusíš kopírovať Geralta Hiro, je to len cosplay!
HIRO!
Mal v Zaklínačovi vôbec nejakú dôležitosť jeleň?
Nooo... Veru že aj hej! Ta museli niečo jesť!
Ja si myslím, že si mi len splnil to, že chcem mať dôležitú úlohu v Zaklínačskej scéne!
A Veru že aj máš!
Au! To ktorý debil?!
BANG
!
Je lovecká sezóna a ty sa hráš na jeleňa? Odvážne...
Toto bude divoký lov!
HIRO...
POMOOOC!!!!
...the end