

# GENERATION

**PREVIEW**  
**Might and Magic:**  
**Heroes 7**

**VIDELI SME**  
**Labyrinth:**  
**Zhorenisko**

**HARDVÉR MESIACA**  
**Logitech G29**

**Sút'až**  
**o hodnotné ceny**



→ **HRY MESIACA:**  
Forza Motorsport 6  
Act of Aggression  
Mad Max  
Disney Infinity 3.0

→ **HARDVÉR MESIACA:**  
Acer Aspire E 15  
Sound Blaster Roar 2  
Mionix Castor  
Fractal Design Integra M 750W

→ **FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**  
Sinister 2  
Uletená Pařížanka  
Hitman: Agent 47  
Kuriér: Reštart

→ **TOP TÉMY:**  
Kniha - Prach  
Kniha - Chýbaš mi  
trendy - Rozhovor s Baty  
trendy - Y-Games

# GENERATION

Mission Games s.r.o.,

Železiarská 39, 040 15 Košice 15, Slovenská republika

E: mission@mission.sk W: www.mission.sk

## REDAKCIA

Šéfredaktor / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

Zástupca šéfredaktora / Patrik Barto

Webadmin / Richard Lonščák, Juraj Lux

Jazykové redaktorky / Zdenka Schwarzová, Karolína Růžová, Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

**Odborná redakcia** / Branislav Brna, Dominik Farkaš, Adam Schwarz, Roman Kadlec, Mário Lorenc, Maroš Hodor, Tomáš Kleinmann, Ján Kaplán, Miroslav Konkol', Eduard Čuba, Katarína Kováčová, Lenka Vrzalová, Matúš Slamka, Veronika Cholastová, Adam Zelenay, Róbert Babek-Krmec, Lukáš Plaček, Lukáš Libica, Richard Mako, Juraj Vlha, Marek Suchitra, Ján Mikolaj, Miňo Holik, Lea Uhlárová, Monika Záborská, Patrik Kondáš, Františka Gibalová, Radoslava Uškertová, Katka Hužvárová, Ivana Vrabl'ová, Adrián Liška

## SPOLUPRACOVNÍCI

Matúš Paculík, Marek Liška, Gabriel Vodička, Adam Kollár

## GRAFIKA A DIZAJN

TS studio, Jakub Branicý, Deana Kázmerova, Juraj Moudrý  
E: grafik@gamesite.sk

## Titulka

Might and Magic: Heroes 7

## MARKETING A INZERCA

Marketing Director / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: marketing@gamesite.sk

## INTERNATIONAL LICENSING

Generation Magazin is available for licensing.  
Contact the international department to discuss  
partnership opportunities.

Please contact / Zdeno Moudrý

T: + 421- 903-735 475

E: zdenek.moudry@mission.sk

## PRODUKČIA A DISTRIBÚCIA

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

**Distribúcia magazínu** / Aktuálne vydanie nájdete voľne  
na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu  
www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavateľa.  
Dostupný je aj ako voľne prezerateľná flash verzia na  
adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publer.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 redakcie.

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

Žiadna časť magazínu nesmie byť reprodukováná  
úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/  
vydavateľa. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky  
informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu  
vydania. Ceny a dostupnosť opísaných 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

**Konzolové vojny sú blbosť. Je to o to pozoruhodnejšie, keď sa tak vyjadri aj jeden zo šéfov konzolových spoločností. Osobne si viem obhájiť, prečo by som si zvolil Xbox One pred Playstation 4, ale to automaticky neznamená, že chytenie Dualshocku vo mne vyvoláva odpor.**

Hádanie sa fanboyov na internete neprosieva nikomu a najvtipnejšie na tom je, že väčšina z nich sa bije za spoločnosť, ktorá pravdepodobne nevie, že vôbec existuje, a absolútne nič z toho nemá. Predsa sú na každodennom poriadku na internete a spadajú do kategórií: Android vs iOS, AMD vs Intel, AMD vs Nvidia atď.

Phil Spencer je asi to najlepšie, čo sa mohlo Microsoftu prihodiť. Nie len tým, že konečne našiel zameranie konzoly, ktoré predchádzajúce vedenie stratilo, ale aj svojím ľudským prístupom. Aj keď niekto to môže považovať iba za masku, tak ľudia na Xbox Live sa môžu presvedčiť, že je skutočne zaniateným hráčom a že žije tým, čo prezentuje.

Každopádne je jasné, že počas jesennej sezóny budeme opäť počúvať, aký je Rise of the Tomb Raider zlý, lebo je na Xboxe, a aký je Uncharted 4 trápny. Nezostáva mi nič iné, ako priat' pevné nervy v konverzácii s ľud'mi s týmto zmýšľaním. Zároveň dúfam, že začiatok tejto jesennej hernej sezóny zahájite s magazínom Generation.

Príjemné čítanie.

**Dominik Farkaš**

šéfredaktor [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)

## Recenzované komponenty sa testujú na tejto zostave:

**Matičná doska:** MSIZ170A Gaming M5

**Procesor:** Intel Core i7 - 6700K Skylake

**Pamäť RAM:** ADATA XPG Z1 DDR4 16GB

**Chladienie procesora:** Fractal Design Kelvin S36

**Harddisk:** SSD ADATA SP550 128GB

**Grafická karta:** Sapphire Nitro R9 380 OC

**Zdroj:** Fractal Design Integra M 750W

**Skrinka:** Fractal Design Define S - Window

Ďakujeme partnerom:

Intel

MSI

ADATA

Fractal Design

Sapphire



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



# YOGA Tab 3

Tablet so zabudovaným stojanom, ktorý môžete držať, nakloniť, postaviť alebo zavesiť.

**#Odvazneiny**

Lenovo™



Nájdete na [lenovoonline.sk](http://lenovoonline.sk)



## Na PS4 sa chystá množstvo sociálnych funkcií

Pripravovaný firmware update 3.0 pre PS4 si pre majiteľov konzol chystá veľa nových vylepšení. Zameraný bude hlavne na socializáciu hráčov, nové spôsoby ich spájania či interakcie, ako aj na mnohé ďalšie funkcie.

Najväčšou novou funkciou, ktorú update prinesie, bude Komunity. Budú fungovať na rovnakom princípe ako iné komunity (napríklad na Facebooku) – budete sa môcť k nim pridať, prispievať v nich a socializovať sa s ostatnými hráčmi v danej komunite. Každá bude obsahovať svoju vlastnú stenu, na ktorú budú

môcť jej členovia prispievať. Aj tlačidlo SHARE dostane nové možnosti. Po prvýkrát budete môcť uploadovať krátke 10-sekundové videá priamo na Twitteri. Tie sa budú zároveň objavovať aj v záložke Whats New. Druhou funkciou pre SHARE bude využívanie novej Youtube služby – Youtube Live, ktorá umožňuje streamovanie obsahu vo vysokej kvalite. Pre hráčov pribudne aj možnosť vytvárania takzvaných Udaloostí, do ktorých po vytvorení môžete pozvať ďalších hráčov a zdieľať ich aj na sociálnych sieťach, čo je skvelá vec pre dohadovania sa na

spoločnom hraní, prípadne organizovaní vlastných zápasov či turnajov.

Po novom budete môcť dokonca konečne svojich priateľov priamo prostredníctvom konzoly požiadať o sledovanie ich hrania – buď cez streamovaciu službu, alebo Share Play. Zmenou prejdú aj funkcie Live From Playstation a Whats New, ktoré budú tentoraz fungovať v reálnom čase a oveľa svižnejšie.

Update 3.0 je momentálne vo fáze testovania a viac o ňom by sme sa mali dozvedieť už čoskoro.

## Uncharted 4 až budúci rok

Fanúšikovia Naughty Dog a Uncharted série si budú musieť ešte chvíľu počkať. Posledný diel Drakovho príbehu pod názvom A Thief's End si hráči zahrajú až 18. marca 2016.

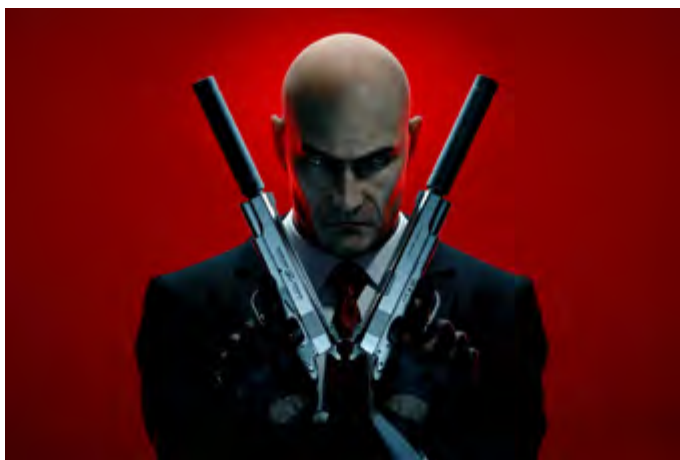


## Half Life 3 neoficiálne

Počas konferencie EGX dostal scenárista Valve Chet Faliszek otázku, či by Half Life 3 mohol byť hrou, podporujúcou Virtuálnu Realitu. Ten razom toto tvrdenie vyvrátil, čo viac-menej potvrdzuje vývoj hry.







## Nový Hitman až budúci rok

Agent 47 ešte nie je pripravený na návrat

■ Hitman je dnes už neodmysliteľnou súčasťou zbierky každého fanúšika „stealth“ hier.

Reštart série sa však odkladá. Hra mala vyjsť 8. decembra 2015, no po novom vyjde v priebehu marca 2016. Tvorcovia si od toho sl'ubujú väčšiu vyladenosť, lepšiu optimalizáciu, jednoducho celkovú prepracovanejšiu hru ako takú, čo im určite nemôžeme dávať za zlé. V novom dátume bude hra ponúkať omnoho väčší obsah, ako keby vyšla v decembri, pretože plánované rozšírenia po pôvodnom dátume už budú zahrnuté v hre pri marcovom vydaní. Všetko zlé je teda naozaj aj na niečo dobré.



## Na Deus Ex si ešte počkáme

Bonusy zaň ale budú stáť za to!

■ Square Enix len nedávno zverejnilo dôležitú informáciu, že **Deus Ex: Mankind Divided** vyjde **23. februára 2016** na **PC, PlayStation 4 a Xbox One**. K tomu osvetlilo predobjednávkové bonusy, ktoré si hráči budú môcť vybrať úplne sami (teda takom v prípade, že si ich dokážu odomknúť). Ak sa nájde dostatočné množstvo hráčov, ktorí si titul kúpi ešte pred vydaním, hra vyjde dokonca ešte o 4 dni skôr. Nakoniec sa môže teoreticky stať, že najnovší Deus Ex vyjde už 19. februára 2016.

Na oficiálnych stránkach môžete v prehľade vidieť, koľko tearov sa už odomklo, a koľko je potrebných do naplnenia ďalšieho.

### VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...ešte v tomto roku sa dočkáme Football Managera 2016.

Stane sa tak presne 13. novembra 2015 a hra vyjde dokonca aj v českej verzii.

Tí, čo si hru predobjednajú, získajú ako bonus dokumentárny film Alternatívna realita: Football Manager.

■ ...už 6. októbra sa cenami ovenčený legendárny Dragon Age: Inquisition dočká svojej Game of the Year edície.

Tá bude (ako obvykle) obsahovať všetky doposiaľ vydané DLC pre Xbox One, PS4 a PC.

■ ...veľkolepé ukončenie Starcraft 2 v podaní posledného Protossanského dielu: Legacy of the Void sa dočkáme už 10. novembra. V ňom sa poslednýkrát postavíme na stranu Protossanov, ktorí po rokoch azilu idú dobyť svoj domov.

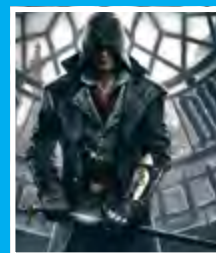
## Musíte byť krvilačný

Je známe, že v najnovšom Star Wars si budeme môcť zahrať aj za hrdinov ako Darth Vader či Luke Skywalker. Bude v tom však háčik – hranie za tieto postavy bude obmedzené časom, ktorý budete dopĺňať zabíjaním.



## Lov na Jacka Rozparovača

DLC sa bude odohrávať v roku 1888, teda 20 rokov po udalostiach hry. Podľa informácií sa vŕijeme do roly inšpektora, ktorý naozaj bol členom Scotland Yardu v čase, keď sa po neslávne známom vrahovi skutočne aj pátralo.



## Sony Xperia Z5 Premium

Japonská spoločnosť Sony na veľtrhu IFA, ktorý sa konal v Berlíne, predstavila nové vlajkové lode z radu Xperia. Okrem klasických verzií Z5, a zmenšenej verzie Z5 Compact, ktorá ale nie je ochudobnená o veľké množstvo funkcií, ako je tomu pri deriváciách vlajkových lodí (napríklad od LG), sa uvedenia dočkala aj Xperia Z5 Premium. Jej hlavnou devízou je displej so 4K rozlíšením.

Z historického hľadiska je vskutku paradoxné, že práve spoločnosť Sony, ktorá v minulosti poprela plány pre implementáciu displejov s rozlíšením 2K, alebo vyšším do smartfónov, uviedla smartfón so 4K displejom. Displej používa IPS zobrazovaciu technológiu a vďaka už spomínanému vysokému rozlíšeniu ponúka jemnosť 806 ppi. Displej s takto vysokým rozlíšením musí poháňať naozaj to najlepšie, čo je na trhu dostupné. Sony siahla po čipsete Snapdragon 810 v kombinácii s 3 GB operačnou pamäťou a 32 GB internou pamäťou. Veľkým otáznikom je ale výdrž, keďže batéria má kapacitu len 3430 mAh. Pozitívnu správou však je, že podporuje rýchle nabíjanie – presne 10 minút nabíjania zaručí 5,5 hodín v pohotovostnom režime.

Dizajnovu sa Sony striktnie drží svojej ideológie, no vyčítať jej to nemôžeme. Dizajn Xperia smartfónov je stále atraktívny a reprezentatívny. Zaujímavým konštrukčným prvkom je integrácia čítačky odtlačkov prstov do vypínacieho tlačidla v bočnej stene. Poteší aj dedikovaná spúšť fotoaparátu, ktorá je dnes skôr výnimkou ako pravidlom, a to aj pri smartfónoch najvyššej kategórie. Vylepšenie sa dočkal aj fotoaparát. Ten je teraz zastúpený v podobe senzoru Exmor RS, ktorý dokáže zachytiť 23 MPx, a samozrejme aj 4K video. Medzi jeho špecialitu patrí extrémne rýchle zaostrenie – za 0,03 sekundy. Do vienka dostal tiež 5-násobný digitálny zoom. Okrem toho, vďaka technológiám Sony SteadyShot a Active Mode je možné zaznamenať video, či už z bicykla, alebo skateboardu, bez otrasov.



Ako operačný systém je použitý Android 5.1 Lollipop, rozšírený o grafickú nadstavbu výrobcu. Sony Xperia Z5 Premium sa do predaja dostane v novembri tohto roka za cenu 799 Eur.

## Tech Data je celoeurópskym distribútorom spoločnosti ADATA Technology

Spoločnosť Tech Data Europe oznámila, že uzavrela kontrakt na distribúciu produktov spoločnosti ADATA Technology. Zmluva je platná pre všetky európske zastúpenia distribútora a jeho portfólio sa teraz rozrastie o rad produktov zo segmentov úložísk a pamätí.

Tech Data bude novo ponúkať napríklad USB pamäť, externé úložisko, SSD disky, pamäťové karety, DRAM moduly a príslušenstvo. Distribútor uvádza, že dohoda posilní jeho vedúcu pozíciu v oblasti

pamäťových zariadení a dáva jeho zákazníkom k dispozícii širší výber produktov.

ADATA Technology označuje uzavretie distribučného kontraktu za dôležitý míľnik a sľubuje si od neho veľký úspech a rozšírenie svojich produktov medzi európskymi zákazníkmi. Tech Data rozšíri doterajšie zostavu distribútorov značky ADATA Technology, ktorými sú Asbis SK na Slovensku a AT Computers, eD system Czech a Asbis CZ v Českej republike.







## NEWS FEED

### Acer Aspire Switch 11V



**Acer je bez pochýb jedným z najväčších hráčov na trhu s konvertibilnými zariadeniami.**

Do portfólia týchto výrobkov nedávno zaradil model Aspire Switch 11V. Ten disponuje novým otáčacím mechanizmom Acer Snap Hinge 2, vďaka ktorému je možné model používať v štyroch rôznych polohách. Samotný displej, v ktorom sa nachádza procesor Intel Core M, váži 770 gramov. Ak pripojíte klávesnicu s integrovaným pevným diskom, hmotnosť sa zvýši na hodnotu 1,4

kg. Poteší 4 GB-ová operačná pamäť, čo je pre tablety nadštandardná veľkosť. To isté sa dá povedať aj o internom úložisku v podobe SSD disku, ktorý môže mať kapacitu, buď 64 GB, alebo 128 GB. Navyše je možné rozšíriť ju pomocou pamäťových kariet. 11,6-palcový IPS displej je dostupný v konfigurácii s rozlíšením 1366 x 768 pixlov alebo 1920 x 1080 pixlov.

Acer Aspire Switch 11V je dodávaný spolu so systémom Windows 8.1 a je možné si ho zaobstaráť od 730 Eur.



### MSI GTX 980Ti SEA HAWK

**MSI predstavila výsledok spolupráce so spoločnosťou Corsair, v ktorom spojila svoje skúsenosti vo výrobe grafických kariet a skúsenosti Corsair s vodnými okruhmi chladenia – MSI GTX 980Ti SEA HAWK.**

MSI GTX 980Ti Sea Hawk využíva uzavretý okruh vodného chladenia Corsair H55. Masívne leštená medená základňa sa stará o efektívny prenos tepla do vodného okruhu. Nízko profilový hliníkový chladič sa ľahko inštaluje a je vybavený tichým 120 mm-ovým

ventilátorom s regulovateľnými otáčkami na základe teploty jadra. GTX 980Ti Sea Hawk je osadená aj radiálnym ventilátorom vlastného návrhu, ktorý zabezpečuje výkon pre chladenie všetkých komponentov. Grafické jadro môže s technológiou GPU Boost 2.0 dosiahnuť pracovnú frekvenciu až 1291 MHz. Grafická karta je tiež osadená 6 GB pamäťou GDDR5 s frekvenciou 7096 MHz. Tieto špecifikácie a podpora technológie NVIDIA G-Sync zaručujú plynulý chod hier, a to aj pri použití s viacerými monitormi s vysokým rozlíšením.

### Sharp LV-85001



Spoločnosť Sharp predstavila prvý 8K monitor, ktorý si však bežní smrteľníci nebudú môcť dovoliť. Jeho cena je 16 miliónov japonských jenov, čo je v prepočte 120-tisíc Eur. Každopádne je vidieť, že pokrok sa nezastavuje, ba naopak, ide míľovými krokmi vpred!

### Samsung 950 Pro



SSD od spoločnosti Samsung tiež napredujú. Najnovší model 950 Pro, určený pre základné dosky, ktoré disponujú M.2 slotom, dosahuje pri sekvencnom čítaní rýchlosť 2500 MB/s, kým pri zápise účtyhodných 1500 MB/s.

### Kingston HyperX Savage



Spoločnosť Kingston predstavila nové vysokorychlostné moduly DDR4 HyperX Savage. Moduly budú dostupné v maximálnej konfigurácii 128 GB, pričom pracovná frekvencia modulov môže byť až 3000 Mhz.

### Genius GX Scorpion K5

Herná klávesnica Scorpion K5 je vybavená hernými funkciami s celkovo 12-timi funkčnými klávesmi. Do výbavy patrí aj funkcia anti-ghosting, ktorá zabezpečí, aby klávesnica zaznamenala poradie súčasne stlačených kláves. Tri klávesy umožňujú vyvolať opakovaný príkaz s dĺžkou 80, 60 a 40 znakov za sekundu.

## Logitech G predstavuje mechanickú hernú klávesnicu bez numerického bloku



**Spoločnosť Logitech oznámila uvedenie ultral'ahkej mechanickej hernej klávesnice s úplným názvom Logitech G410 Atlas Spectrum TKL Mechanical Gaming Keyboard, ktorá využíva spínače s mechanikou Romer-G vyvinuté exkluzívne spoločnosťou Logitech.**

Klávesnica Logitech G410 ponúka o 25 percent rýchlejšiu aktiváciu kláves než štandardné mechanické klávesnice a navyše má vylepšenú odolnosť, inteligentné RGB podsvietenie a dizajn označovaný ako "tenkeyless", čiže bez numerického bloku a prípadne niektorých ďalších kláves. Umožňuje ďalej integráciu s aplikáciou Arx Control vyvinutou v rámci

Logitech G, ktorá na vašom mobilnom zariadení zobrazuje širokú škálu dôležitých informácií pri hraní rôznych hier.

*„Úzko sme spolupracovali s hráčmi všetkých vekových kategórií a našimi eSports tímami, aby sme mohli vytvoriť túto ultral'ahkú klávesnicu, ktorá je odolná a pohodlná,“ povedal Ujesh Desai, viceprezident a generálny riaditeľ divízie herných zariadení spoločnosti Logitech. „Klávesnica G410 Atlas Spectrum je mechanicá klávesnica, akú naši fanúšikovia žiadali - je dostatočne malá, aby k myši bolo bližšie, a dostatočne ľahká, aby ste ju mohli hodiť do batohu a vziať so sebou z domu, kdekoľvek sa budete chcieť hrať.“*

### Exkluzívne spínače Romer-G

Klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum sa vyznačuje exkluzívnymi mechanickými spínačmi Romer G, ktoré zachytia pohyb vášho prsta o 25 rýchlejšie než konkurenčné mechanické spínače.

Aktivačná dráha pri stlačení klávesy je len 1,5 mm, a preto spínače Romer-G prijímajú príkazy rýchlejšie, takže máte výhodu v súbojoch, v ktorých záleží na každej milisekunde. Vďaka vylepšenej odolnosti každá klávesa vydrží 70 miliónov úderov, čiže až o 40 percent dlhšie ako iné klávesnice na trhu. Môžete hrať s istotou, že vaša klávesnica prežije všetky bitky.

## „TENKEYLESS“ – bez numerickej časti

Klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum ponúka všetky podstatné klávesy pre hranie a možno ju pritom ľahko prenášať napríklad na turnaje, LAN párty alebo ku kamarátom – pri hraní tiež zaberá menej miesta. Vďaka vypusteniu numerickej bloku a makro tlačidiel získate viac priestoru pre divoké pohyby myšou. A navyše vďaka kompaktnej konštrukcii budete mať obe ruky bližšie pri sebe pre väčšie pohodlie, čo je obzvlášť dôležité pre hráčov, ktorí pri pohybe používajú nízke rozlíšenie myši (DPI).

## Inteligentné RGB podsvietenie

Podsvietenie kláves v ich strede uľahčuje vyhládanie správnych tlačidiel keď je málo svetla pri hre. V spojení s obslužnou aplikáciou Logitech Gaming Software môžete podsvietenie nastavovať individuálne pre každý kláves a farby vyberať z palety 16,8 milióna odtieňov.

Pomocou tohto softvéru môžete synchronizovať šablóny podsvietenie medzi rôznymi zariadeniami z rodiny Logitech G, farebne zvýrazniť určité tlačidlá, aby ste mali ľahšiu orientáciu u dôležitých príkazových kláves, môžete zmeniť farby tak, aby ladili s vaším počítačom, alebo si môžete vytvárať vlastné profily pre jednotlivé hry. Ďalej možno ovládať jas podsvietenia, aby ste sa pri hre cítili pohodlne. Klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum má vyrovnanú intenzitu podsvietenia, takže jej vzhľad pôsobí čisto a klávesy sú ľahko čitateľné.

## Integrácia s app Arx Control

Logitech Arx Control je bezplatná mobilná aplikácia pre operačné systémy iOS® alebo Android™, ktorá umožňuje, aby vaše mobilné zariadenie zobrazovalo informácie z danej hry, podstatné štatistiky a omnoho ešte oveľa viac. Klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum obsahuje tzv. Arx Control dock – praktický stojan pre mobil alebo tablet, ktorý je možné z klávesnice

vytiahnuť a umiestniť kdekoľvek na stole, aby ste informácie z aplikácie Arx Control mali pohodlne na očiach.

## Cena a dostupnosť

Očakáva sa, že herná klávesnica Logitech G410 Atlas Spectrum bude v Európe k dispozícii začiatkom októbra 2015 za odporúčanú maloobchodnú cenu 149€. Bližšie informácie môžete získať na webových stránkach [gaming.logitech.com](http://gaming.logitech.com).



## Nástroje na analýzu obrazu AXIS Guard Suite

**Spoločnosť Axis Communications, svetový líder v oblasti IP kamier, predstavuje balík AXIS Guard Suite s aplikáciami pre analýzu videa, ktorý rozširuje jej portfólio riešení videomonitoringu v podobe ponuky cenovo výhodných nástrojov na analýzu obrazu.**

Aplikácie sú k dispozícii pre najrôznejšie potreby monitoringu, skvele dopĺňajú širokú ponuku sieťových kamier Axis a možno ich ľahko integrovať v rámci riešenia AXIS Camera Station – prevereného systému riadenia videa VMS optimalizovaného pre sieťové video produkty Axis.

Balíček aplikácií AXIS Guard Suite ponúka spoločné riešenie využiteľné v priestoroch s malou mierou pohybu, napríklad monitoring obchodov a kancelárií po pracovnej dobe, parkovísk a iných nestrážaných priestoroch, kde je potrebná spoločná detekcia pohybu. Navyše je možné využiť ďalšie

možnosti detekcie pohybu v obraze vďaka partnerom spoločnosti Axis pre vývoj aplikácií. AXIS Guard Suite ponúka robustné možnosti detekcie, pretože analýza obrazu prebieha priamo na nekomprimovanom video streame kamery a je podporovaná technológiou pre filtráciu falošných alarmov s názvom AXIS False Alarm Filtering, ktorá zabezpečí vysokú spoľahlivosť.

### Balíček AXIS Guard Suite ponúka aplikácie:

- **AXIS Motion Guard:** Slúži všeobecne na detekciu pohybu, typicky v miestach, ktoré majú byť po pracovnej dobe prázdne, napríklad parkoviská, staveniská, atď.
- **AXIS Fence Guard:** Na ochranu oplotených priestorov, detekuje pokusy o prelezanie alebo ničenie plotu.
- **AXIS Loitering Guard:** Slúži na detekciu podozrivého správania na poloverejných priestoroch, kde potulovanie osôb môže predstavovať bezpečnostné riziko.



Balíček aplikácií AXIS Guard Suite je navrhnutý tak, aby inštalačné firmy mali s jeho implementáciou čo najmenej starostí. Aplikácie je možné stiahnuť z galérie AXIS Camera Application Platform (ACAP), ľahko sa inštalujú a konfigurujú vďaka intuitívnemu používateľskému rozhraniu, kontextovej nápovede a inteligentným volbám pri konfigurácii. Inštalačného technika prevedie v piatich krokoch sprievodca nastavením kalibrácie, uhlu záberu, filtrov a zákazníkoveho profilu (napríklad pre nočnú dobu, veterné dni, atď.).

Balíček aplikácií AXIS Guard Suite by podľa očakávaní mal byť dostupný v 4. štvrti roku 2015 prostredníctvom distribučných kanálov spoločnosti Axis.



### Seriálové podoby filmů táhnou

Seriálové pole se v příštích letech rozroste o další pár nových verzí kultovních filmů. O připravované seriálové podobě snímku *Training Day* jsme vás již v minulosti informovali, projekt dostal zelenou a práva na jeho distribuci získala díky nejvyšší nabídce stanice CBS. Nový domov našlo i seriálové pokračování série *Pátek třináctého*, které by se v epizodní podobě mělo usadit na stanici CW, především díky úspěchu seriálové adaptace *Vřískotu*, která letos odstartovala na MTV.



### Chris Evans je kapitánem i nadále

I když to tak nevypadalo, Chris Evans bude i nadále kapitánem Amerikou. Herec, kterému s příchodem třetích *Avengers* vyprší smlouva u Marvelu, se nechal v minulosti slyšet, že se po jejím vypršení chce věnovat režii a omezit herectví. To ovšem, zdá se, již neplatí. V aktuálním rozhovoru, kde přišla řeč i na blížící se třetí díl s podtitulem *Občanská válka*, herec naznačil, že by jen blázen odcházel od podobných filmů. Nyní je prý ochoten prodloužit svoji smlouvu do doby, dokud jej Marvel bude pro ikonickou postavu chtít.

### Pokračování dalšího kultu?

Dalším z předčasně ukončených seriálů, který se dočká filmového pokračování, by mohla být kultovní westernová záležitost *Deadwood*, která běžela po dobu tří sezon na HBO. Surový seriál byl poté ukončen především kvůli vysokým nákladům, které nebyly vyváženy dostatečnou sledovaností. Od konce seriálu, který nastal v roce 2006, se diskutuje o jeho možném pokračování ve filmové podobě (jako se tomu třeba stalo v případě jiných seriálů HBO, naposled se dočkal *Vincentův svět*). Nyní však zástupci stanice potvrdili, že se skutečně jedná o této možnosti, byť jsou jednání zatím teprve na začátku. Naděje pro fanoušky nicméně stále žije.



### Filmový Marvel s větší volností

Došlo totiž k restrukturalizaci filmové odnože Marvelu, která má za následek větší kreativní volnost pro budoucí filmy. Ředitel Marvel Studios Kevin Feige se totiž nedávno přiznal, že díky sporům ohledně rozpočtu již zmíněného *Captain America: Civil War* málem odešel z čela jednoho z neúspěšnějších studií současnosti. Mohly za to mnoholeté spory s poněkud svérázným ředitelem celého Marvelu Ikem Perlmutterem, který společně s kreativní komisí udržoval kontrolu nad výslednými filmy a převážně díky jeho rozhodnutím skončila komiksová *Fantastická čtyřka* (marketingový boj proti Foxu, který vlastní práva na filmové adaptace komiksu), Edgar Wright odešel od adaptace *Ant-Mana*, Terrence Howard byl nahrazen pro pokračování *Iron Mana* nebo také hrozilo, že bude *Iron Man* vystříhnut z třetího Kapitána. Podobné situace ovšem v budoucnu již nemusí nastat, neboť Feige dostal nebývalou volnost v tvorbě budoucích filmů, která mu zaručuje minimální dohled třetích stran a přímou odpovědnost řediteli Disney.



## King Kong proti Godzilla

Legendary Pictures mají s nově nastartovanou Godzillou a King Kongem velké plány. Zatímco první jmenované monstrum se nedávno představilo v nové verzi, černý gigantický opičák v současné době začíná pomalu produkci pro snímek Kong: Skull Island. A to je jen začátek. Studio totiž v rámci pokračování obou filmů, které jsou již teď v přípravě, hodlá nasměrovat monstra proti sobě. V jednom z nich bychom se tedy měli dočkat souboje těchto filmových gigantů.

## Castingové novinky:

- Armie Hammer se objeví po boku Jakea Gyllenhaala a Amy Adams ve snímku Nocturnal Animals.
- Poté co Bruce Willis dostal padáka jen pár dní po začátku natáčení nového snímku Woodyho Allena, má již osobitý tvůrce za něj náhradu. Roli převezme Steve Carell.
- Mads Mikkelsen jedná o své účasti v marvelovce Doctor Strange.
- Ridley Scott potvrdil, že jako další film po dokončení Mart'ana bude natáčet druhý díl sci-fi Prometheus.
- M. Night Shyamalan chce pro svůj nový horor ulovit Joaquina Phoenixe.
- George Miller se údajně zajímá o režii jednoho z připravovaných snímků z komiksového univerza DC, které připravuje společnost Warner Bros. Nebude to však pokračování Muže z oceli, které je prý dočasně mimo hru.
- Cobie Smulders by se mohla objevit v pokračování Jack Reacher: Poslední výstřel.
- Jennifer Lawrence a Amy Schumer dokončují scénář ke společnému projektu, ve kterém se také objeví v hlavních rolích.
- Tom Hardy bude produkovat komiksovou

adaptaci 100 Bullets. Nevyloučil možnost, že by si ve filmu i zahrál.

- Dolph Lundgren právě natáčí pokračování Policiajta ze školky.
- Seriálové podoby se dočká i kniha Nikdykde Neila Gaimana, pilot bude režisovat Francis Lawrence.
- Elizabeth Banks jedná o produkci a režii remaku Charlieho andílků.
- Liam Neeson se objeví v akční komedii The Revenger, režíruje Ruben Fleischer zodpovědný za Zombieland.
- Barry Sonnenfeld bude režisovat pro Netflix seriálovou adaptaci knižní série Řada nešťastných příhod.
- Scott Cooper jedná o režii snímku American Wolf pro Warner Bros.
- Kenneth Branagh natočí film na motivy knižní série Artemis Fowl.
- Karen Gillan se přidává k obsazení snímku The Circle, kde se vedle ní objeví Tom Hanks, Emma Watson a John Boyega.
- Vincent Cassel si zahraje hlavního záporáka v pátém dobrodružství agenta Jasona Bournea.
- Jenna Coleman opouští seriál Doctor Who.
- Michael Bay jedná o režii pátých Transformers.

- Bryan Singer se upsal adaptaci Dvacet tisíc mil pod mořem, kolem které se dlouhou dobu v minulosti motal také David Fincher.
- 96 hodin se taktéž dočká seriálové podoby, dějově předcházející prvnímu filmu. Nebude u toho ovšem Liam Neeson. Kathryn Bigelow je na přední pozici mezi zvažovanými režiséry a režisérkami pro novou verzi adaptace videoherní série Tomb Raider.

## Aktualizované data premiér:

- Pacific Rim 2 byl odložen na neurčito.
- Dlouhou dobu odkládaný snímek Pistolnice Jane, který se podle posledních informací měl do kin dostat letos na jaře, získává nové datum premiéry, kterým je únor 2016. Zda-li se dostane v tu dobu skutečně konečně do kin, to zůstává otázkou.
- Pád Londýna se taktéž opět posouvá, a do kin se dostane podle současných informací 4. března 2016.
- Druhý díl Jacka Reachera se v kinech objeví 21. října 2016.
- Premiéra Star Trek Beyond se zpozdí o dva týdny.



# Might & Magic Heroes 7 Closed beta 2

Po prvej, veľmi stručnej ochutnávke nám tvorcovia Might & Magic Heroes 7 priniesli výdatnejšiu porciu zábavy v podobe druhej beta verzie hry. Vydanie plnej verzie sa blíži, a tak sme netrpezlivo hru okúsili. V hlave vznikali otázky, napríklad, či došlo k posunu v hrateľnosti, či vývojári opravili bugy, alebo či to bude konečne zábava ako v starších dieloch. Odpovede na tieto otázky nie sú zhodné, a preto si ich zodpovieme postupne.

## Došlo k posunu v hrateľnosti?

Áno, došlo. Našťastie, pozitívnym smerom. Druhá beta je výrazne hrateľnejšia, najmä vďaka väčšiemu množstvu obsahu, ktorý ponúka. Môžeme si zahrať za štyri frakcie, štyri mapy rôznych veľkostí a vyskúšať kopy bojových jednotiek, známych či neznámych. Vypočuli sme si viac atmosférickej hudby ako v prvej beta, pričom tentoraz hudbu chválime. To všetko prispelo k lepšiemu hernému zážitku a začíname sa tešiť na finálnu verziu. Multiplayer tu bol opäť prítomný a aj zo singleplayerovej časti je jasne cítiť, že tvorcovia hru berú viac ako multiplayerovú.

## Opravili vývojári bugy?

Niektoré áno, niektoré nie. Hra stále obsahuje bugy, no aspoň tie závažnejšie, ako bolo zmiznutie artefaktov nasadených na hrdinu, sú odstránené. Stále sa vyskytujú bugy, ako napríklad ťažšie vstupovanie do mesta priamym kliknutím naň. Vidno však, že sa tvorcovia sústredili hlavne na odstránenie bugov počas boja, ktorý je teraz už takmer bez chýb (áno, takmer... asi 99,9%). Jeden závažnejší bug nás tak blízko k vydaniu plnej verzie prekvapil. Občas sa stane, že framerate klesne na približne 30FPS, a to napriek tomu, že predtým bol na hodnotách 80 a viac. Na niektorých konfiguráciách vraj dochádza aj k sekaniu obrazu. Počas testovania nám raz hra dokonca spadla. Veríme, že tieto chyby budú vo finálnej verzii odstránené.

## Bude to konečne zábava ako v starších dieloch?

Na toto zatiaľ nevieme jednoznačne odpovedať. Počas druhej beta verzie sme sa bavili lepšie ako počas tej prvej. Staré známe herné postupy trochu narušá nový systém učenia schopností. Grafika budov v mestách pôsobí ako ručne kreslená, no nijak neudusí a nemá čaro starých dielov. Sú to však subjektívne hodnotenia a pokiaľ sa niekomu sa možno systém učenia bude páčiť, pretože ponúka viac slobody. Môžete si totiž určiť, ktorá oblasť skillov vás viac láka. V starých dieloch série vám hra sama ponúkala výber z dvoch možností. Celkovo sa zdá, že sa toto pokračovanie dost približuje zábavnosti starých dielov. Trošku zbytočné nám prišlo premenovanie klasických surovín na názvy ako „kryštál dračej krvi“, „mesačné striebro“, „dračia ocel“ či „tieňová ocel“. Pôsobí to neprehľadne a akosi podivne...

## Hrať či nehrať?

Určite hrať. Zmenu v grafickej stránke sme v porovnaní s beta verziou nezaznamenali, je trochu mdlá a žiadne grafické orgie sa tu nekonajú. AI sa zdá byť rovnaká od



čas HOMAM 3. Zmena oproti starším dielom nastala v úplne nových typoch jednotiek (čo je osviežujúce) a oproti predošlej beta je tu zmena v rýchlosti boja. Jeho použitie je už rentabilné iba pri jasnej prevahe vášho vojska. Inak zaň zaplatíte aspoň menšími stratami. Vždy je tu však možnosť bojovať ručne a o tom tá hra vlastne je, takže prečo nie...

Might & Magic Heroes 7 má celkom slušne našliapnuté, no treba ešte zapracovať na technickej stránke hry. Veľmi času tvorcovi nezostáva, keďže hra vychádza na PC už 29. septembra 2015. Podľa ich vlastných slov na nej pracujú usilovne „ako keby nebolo zajtrajška“. Skúsime im veriť.

Peter Vnuk







# Tajomstvo charizmatických mužov

**Brada bola odjakživa jedným zo symbolov mužnosti. Ozdoba pánskej tváre môže mať veľa podôb, čo však majú všetky spoločné? Starostlivosť. Aby pánska brada pôsobila dobre, musí jej byť venovaná dostatočná pozornosť. Užitočné rady o základnej starostlivosti o bradu ako aj pár ďalších zaujímavých informácií dáva profesionálny holič – „barbier“ Martin Pešek, spolumajiteľ Gentleman's World, prvého retro-tradičného holičstva v Bratislave.**

Kult brady, ako ho poznáme dnes, k nám prišiel zhruba pred dvomi rokmi. Muži znovu objavili možnosti, ktoré im úprava brady a fúzov prináša. Dnes na ulici stretne pánov oholených do hladka, ale rovnako aj s bradou siahajúcou až po hrud'. Pravdou je, že ženám upravení muži imponujú. Ak aj vy túžite po dokonalu upravenej a profesionálne pôsobiacej brade, nechajte si poradiť odborníkom.

## Zakladáme na bradu

Všetko by malo mať istú postupnosť. „Keď sa so zákazníkom rozhodujeme, akým spôsobom budeme bradu tvarovať, všimám si niekoľko základných vlastností,“ vysvetľuje profesionálny holič. Základnými atribútmi brady sú samotná hustota brady, u každého je to individuálne. Dôležitá je plnosť rastu v rámci konkrétnych partií tváre, takisto typ a tvar ochlpenia (rovné alebo kučeravé chlpy). Ako aj pri výbere strihu vlasov, tak aj pri brade zohráva úlohu typológia tváre. „Pri práci s pánskou bradou nám ide o to, aby sme ukázali jej potenciál a zároveň ukryli nedostatky, napríklad nerovnomerné zarastanie, dvojité bradu či okrúhly tvar hlavy.“

Na začiatku si určíme klúčové miesta a partie a necháme bradu dorásť. Niektoré partie treba zase skrátiť, aby zákazník nepôsobil dojmom „lesného muža“. Úlohou profesionála je správne „nasmerovať“ bradu. „Žiaduci smer je dole, nie do strán. Vo finále má mať strih brady (a tiež vlasov) kvadratický tvar. Komplexné tvarovanie brady sa preto tiež podriadiť tomuto pravidlu,“ vysvetľuje Martin,

ktorý počas jeho 17-ročnej praxe dovedol do dokonalosti stovky brád.

## Starostlivosť o bradu

Úpravu brady môžeme rozdeliť do troch rovín. Prvou je úprava „na hladko“. Tento strih je jednoduché udržiavať doma. Použitím žiletky s viacerými čepelami však hrozí riziko rozštípenia chĺpka a následné zapálenie či zarastanie chĺpkov. Je to bolestivé a v neposlednom rade nie príliš estetické. Preto je praktické využívať správne nástroje a kvalitné holiace strojčeky, ktoré sú k pleti citlivé a zbytočne ju nedráždia. Holiaci strojček Philips series 7000 je dostatočne flexibilný na to, aby zabezpečil profesionálne pôsobiace oholenie vo všetkých, aj ťažšie dostupných partiách tváre a krku. Bez rizika poranenia, pre citlivú pánsku pokožku.

Druhý typ úpravy brady je „strnisko“ – takzvaná týždňová brada. Jej úpravu tiež zvládnete sami doma, stačí, ak máte holiaci strojček s nástavcami. Dosiahnuť profesionálny vzhľad strniska však nie je úplne jednoduché. Musíte vedieť, v ktorých partiách nechať bradu dlhšiu a kde zase dĺžku chĺpkov minimalizovať. Dôležité je dodržiavanie presných línií a vytvorenie symetrických kontúr. Technológie pokročili, vodeodolný zastrihávač brady Philips series 9000 je vybavený laserovým navádzačom, vďaka ktorému si môžete zastrihávanie napláňovať dopredu, na milimeter presne.

Hustá dlhá brada – lineárna, je v súčasnosti čoraz obľúbenejšia, no tiež najnáročnejšia na úpravu. Pomocou kvalitného holiaceho

strojčka a zastrihávača si ju môžete upravovať aj doma. Potrebujete na to však dostatok času a tiež zručností. Nie je na škodu zveriť sa do rúk odborníka, ktorý presne vie, akým spôsobom bradu upravovať. Ak ste zástancom tohto typu brady, mali by ste navštevovať holiča približne raz za dva mesiace. Pri pokusoch upravovať si dlhú bradu doma bez skúseností môžete narobiť viac škôd ako úžitku, skrátiť nesprávne partie a narušiť tak celkový strih. Samozrejme, počas dvoch mesiacov je dobré, ak si niektoré partie doma predsa len „postrážite“. „Počas prestávok medzi návštevami nášho barbershopu si zákazníci môžu upravovať a skracovať niektoré partie brady, napríklad líca alebo krk. Strih tak pôsobí stále upravené. Pozor treba dať na to, aby ste pri tom dodržiavali presné línie a neoholili aj partie, ktoré sú pre dobre vyzerajúcu bradu klúčové,“ zdôrazňuje Martin.

Pestovaná brada dokáže zakryť mnohé drobné nedostatky a zmeniť vzhľad muža k lepšiemu. Starostlivosť o bradu a fúzy síce nie je jednoduchá, ale vďaka expertom ako Martin a špičkovým technológiám od Philips je čoraz dostupnejšia.





# Rozhovor s BATY

Vitajte v jedenástom pokračovaní Rozhovorov s (naozajstnými) hráčkami. Po špeciáli s Bětkou tu máme ďalšie unikátne vydanie v podobe rozhovoru s nemenej známou Zuzkou alias Baty. Môžete ju poznať z hernej relácie Indian a úzko spolupracuje aj s herným vydavateľstvom Playman. Keďže vytvorila cosplay k čoskoro vychádzajúcej hre Might & Magic Heroes 7, zaujímali sme sa o podrobnosti.

**Ahoj Baty, mohla by si nám povedať niečo málo o sebe a aký je tvoj vzťah k hrám?**

Jmenuju se Zuzana Cinková, ale většina lidí mě zná pod přezdívkou Baty Alquawen. Hry hraju od malička a nejraději si zahraju pořádné fantasy RPG nebo rychlé FPS. Nejvíce nahraných hodin mám ve hře Skýrim, Titanfall a DayZ. Letos mě nejvíce zaujal Zaklínač, který je naprosto skvělý.

**Pripájam sa k tvojmu nadšeniu pre Zaklínača, je naozaj skvelý. K tvojej prezývke mám dve otázky – číta sa "Baty" či "Betý"? A používaš ju aj v hrách?**

Je mi celkem jedno, jak to lidi čtou, ale vzhledem k Alžbětě, tak spíše používám Baty, abychom se nepletly. Ale já se osobně oslovuju "Betý". Ve hrách jsem především jako Baty Alquawen, málo kdy použiju něco jiného.

**Takže ťa môžu naši čitatelia stretnúť a spoznať aj v nejakej online hre?**

Aktuálně mě můžou potkat v Titanfallu a DayZ. Nic jiného nehraju, protože nemám moc času.

**A čo tvoj vzťah k sérii Might and Magic? Nie je tajomstvom, že vlastníš cosplay na tému tejto hry.**

Nikdy jsem nebyla moc na tahové strategie, takže jsem nebyla nikdy přílišnou fanynkou hry, ale moc se mi líbily frakce, které jsou ve hře.

A hudba... jedna z nejlepších, jaké jsem ve hře slyšela. Hudbu ze čtvrtého dílu si použítim dodnes.

**Áno, to je pravda, tá hudba vytvára veľkú časť atmosféry. Chystáš sa hrať Might & Magic Heroes 7? Svetlo sveta by hra mala uzrieť 29. 9. 2015, čo je už onedlho.**

Hrála jsem betu a musím uznat, že se mi to líbilo. Hlavně proto, že jsem vyhrávala. Takže si hru určitě zahraju i po vydání.

**Ja musím takisto povedať, že zatiaľ mám z bety pozitívny dojem a na plnú verziu si už brúsím zuby. Vráťme sa ku cosplay. Ktorú postavu z hry sa ti podarilo stvárniť?**

Původně jsem měla v plánu Murazel, The Guardian Angel, ale elfové jsou mi přece jenom o mnoho bližší, a tak jsem nakonec zvolila Blade Dancera z frakce Sylvan.

**Niektó ti aj pomáhal alebo je to čisto tvoja práca?**

Jedenkrát týdně za mnou chodila kamarádka Shial, aby jsme spolu daly dohromady nějaké postupy, když jsem se zasekla, ale jinak jsem jej dělala sama.

**Podľa fotografií musím povedať, že je to výborná práca s veľkým dôrazom na detail. Kol'ko to asi tak trvalo, kým bol kostým hotový?**

Dělala jsem jej tři týdny několik hodin denně, většinou 5 -8.



**Wow, to znie, ako keby si chodila do práce. Z akého materiálu je ten kostým vyrobený?**

Je to z pěny, ktorou môžete znáť napríklad z plovacích vest, říká se jí eva foam a nejtenčí variantě moosgummi. Také se mi podařila sehnat u nás nesehnatelná worbla, což je termoplast, ze které mám hrudní pláty.

**Aha... a netlačí to na tele? Působí to dost' turdo.**

Netlačí, ale není to moc pohodlné, konkrétně eva foam je izolační látka, která nepropouští teplo, takže je mi vždycky hrozně vedro.

**Takže cosplay je vlastne fyzicky dost' náročné hobby. Keby sme t'a v ňom chceli vidieť naživo? Budeme mať šancu na nejakom evente?**

Chystám se v kostýmu na For Games v Praze, což je veletrh počítačových her.

**A na Slovensku nič?**

Zatím nevím, nejsem člověk co plánuje nějak extra dopředu. Pokud bude příležitost, tak možná ano.

**Tak budeme dúfať. Ja som počul, že aj Bětka chystá cosplay na tému Might & Magic Heroes 7, je to pravda?**

Ano, to je pravda. Chystá Orc of Sahaar z frakce Stronghold, ale zatím na něm pracuje. Ukáže jej až koncem měsíce.

**Aj sa budete porovnávať, ktorá z vás má lepší kostým, alebo nie ste súťaživé?**

Nemyslím si, že jsme soutěživé. Ale konečně si uděláme společný cosplay a samozřejmě to všechno nafotíme.

**Tak to je dobre a my sa na fotky už teraz tešíme! Nechystáš aj nejaký cosplay z prostredia Zaklínača? Ten Bětkyn mal dokonca medzinárodný úspech a vidno, že aj tebe to ide výborne. Dodám, že ja t'a vidím ako výbornú Yenn!**

Přemýšlela jsem nad tím, ale nakonec jsem to zavrhl. Mám ráda Yennefer, ale její kostým mi úplně nesedí a je potřeba určitý skill na šicím stroji, což já nemám. Takže Zaklínač nakonec ne. Ale do konce roku chystám ještě jeden cosplay ze hry, která bude vycházet. Ale to si zatím nechám pro sebe, protože se znám a nechci to zakříknout.

**No vidím, že s Yenn som trafil a vidíš to aj ty sama. Škoda, že si to zavrhl, ale držíme palce s utajeným budúcim projektom. Pod'me sa ešte trochu povrtat' aj v tvojom súkromí. V akom veku si začala s hrami? Zatiaľ sme v našej rubrike mali väčšinou odpovede v rozmedzí 5-15 rokov...**

Začala jsem tak brzo, že si to ani nepamatuju. Musela jsem být ještě ve školce, když táta dotáhl počítač a já hrála Prince of Persia. Opravdu si věk netroufnu odhadnout.

**Aký je tvoj názor na ženy v hrách? Často sú znázorňované ako sexbomby a brnenia zakrývajú sotva intímne partie... aký máš na to názor?**

Ženy jsou zobrazovány ve hrách stejně jako muži - dokonalí jedinci. Takže si ženy s muži nemají rozhodně co vyčítat. Jediné, co mi vadí, že se některé postavy odhalují za každou cenu. Můžu dát příklad v podobě Triss v Zaklínač III: Divoký hon, kdy vůbec neměla mít podle knížek výstřih, protože ho neodhaluje kvůli znetvoření z bitvy. Jinak to moc neřeším, hry jsou nerealistické a spousta oblečení drží, aniž by měla na čem

držet. Naopak dokážu ocenit pořádnou zbroj na ženské, kde si tvůrci na nic nehráli.

**Takže to veľ'mi neriešiš... a čo si myslíš o ženách ako hráčkach všeobecne? Majú iné požiadavky? Iné obl'úbené žánre? Vadí im násilie a krv v hrách?**

Je asi nějaký trend doby rozlišovat hráče podle pohlaví. Mně je to jedno, jestli hraju s holkou nebo s klukem, hlavně ať to nekazí. Já nemám žádné speciální požadavky, hraju to co mě baví, násilné hry mám naopak celkem dost ráda, člověk se tam pořádně vyřádí. Jediné, co mi u holek hráček vadí je, že spousta z nich si vezme tričko s obrovským výstřihem a jdou vybírat donaty na Twitch, kde nad nimi chlapi chodí slintat. To je opravdu hodně pod úroveň a poškozují to pověst běžným hráčkám.

**No vidíš a to je napríklad rozdiel v pohlaviach. Ja som si tiež minule zobral tričko s výstrihom na Twitch a nič z toho! Ale rozdiel je napríklad aj v tom, že keď v MMO povieš, že si dievča (a aj ti to uveria), tak buď s tebou zaobchádzajú príliš ohľaduplne, alebo naopak si pre nich n00b... s tým si sa nestretla?**

Já jsem všeobecně hrozný noob, takže všichni, se kterými hraju, to ví a jsou na to připraveni. A většinou se ke mně chovají všichni pěkně.

**Nikdy si netajila v hrách svoje pohlavie? (Áno, aj také odpovede sme tu mali.)**

Netajila jsem to nikdy. Není proč, nikdy jsem s tím neměla negativní zkušenost. Pár sexistických keců samozřejmě bylo, ale já jsem zvyklá, mí kamarádi jsou převážně muži a ti si mě občas ze srandy dobírají, takže nic, co by mě urazilo.

**Je niečo, čo by si chcela naším čitateľom, alebo tvorcom hier na záver odkázať?**

Chovejte víc kočky. Kočky jsou zvířata, která vás zbaví stresu a vy budete veselejší. A v dnešní době plné nenávisti jsou veselí lidé potřeba. Můj kocour to schvaluje.

A abych nezapomněla, #teamYenn FTW!

**Ďakujem za skvelý rozhovor Baty!**

Já děkuji

*Za redakciu Gamesite.sk:  
Peter Vnuk*





# Najväčší herný turnaj na Slovensku láme rekordy

**V Bratislave, 24. septembra 2015- Y-Games spustil registráciu na najbližšiu edíciu turnaja s názvom Winter Challenge. Tá sa bude konať od 17. do 18. októbra 2015 v priestoroch bratislavskej Fakulty informatiky a informačných technológií STU v Mlynskej doline. Už počas prvých 24 hodín od spustenia registrácie bol počet prihlásených hráčov vyšší než ich celkový počet na minulom turnaji.**



Organizátorov prejavil záujem nesmierne teší, avšak priestory, v ktorých sa turnaj bude odohrávať sú kapacitne obmedzené. Preto v prípade prekročenia limitu hráčov pri akejkoľvek hre sa najprv odohrajú online kvalifikácie. Tie potom rozhodnú o postupe hráčov na turnaj. Samozrejme, aj tí, ktorí vypadnú budú mať nárok na štartovný balíček a vstup na turnaj. Ak by však po vypadnutí z online kvalifikácie nemohli prísť sa na turnaj, tak môžu požiadať o vrátenie 50% zo sumy štartovného.

Hráči sa môžu zaregistrovať do 8.10.2015 na stránke turnaja. Štartovné je vo výške 8 €, členovia Ynetu zaplatia

6 €. Hráči v rámci štartovného dostanú občerstvenie, energetický nápoj a produkty od partnerov turnaja. Lístky pre divákov sú dostupné v sieti Ticketportal za 3 €, pri kúpe na mieste návštevníci zaplatia 5 €.

Tohtoročnou novinkou pre všetkých zúčastnených je možnosť prespať v blízkej telocvični Fakulty elektrotechniky a informatiky STU len za 2 € (je potrebné doniesť si spacák/ karimatku).

Pre víťazov sú pripravené atraktívne výhry v celkovej hodnote 5000 eur. Diváci sa však majú rozhodne tiež na čo tešiť. Priamo na mieste sú pre nich pripravené atrakcie zadarmo ako Laser game aréna, stolové hry od Funtasticu, závodné simulátory od Red Bullu, Warhammer, Karaoke, Xbox zóna, Just Dance 4, herný stánok od Gamesite, E-Blue stánok s hernými komponentami na predaj, ako aj technické zariadenia zapožičané od Fakulty informatiky a informačných technológií STU. Okrem toho si budú

môcť zakúpiť herné doplnky v Secret Shope od partnera SVET FIGUROK. Čaká ich tiež súťaž cosplayerov a významní hostia z herného prostredia. Samozrejme nebudú chýbať ani komentované live streamy a rôzne vystúpenia.

V sobotu večer sa návštevníci môžu tešiť na super párty s profesionálnym DJom I-ONE a jeho projektom Party Heroes plného herných kostýmov. Na tejto párty budú mať cosplayeri jednu hodinu pivo a kofolu zadarmo.

Viac informácií o turnaji, vrátane prihlasovacieho formulára, nájdete na webovej stránke Y-games.





# Webhosting & Cloud

Pre rýchly a nepretržitý chod vašich webov a aplikácií



**WEBGLOBE.sk**

# Skyforge

## VEĽA NOVÉHO PRICHÁDZA DO MMORPG ŽÁNRU S NOVÝM TITULOM SKYFORGE

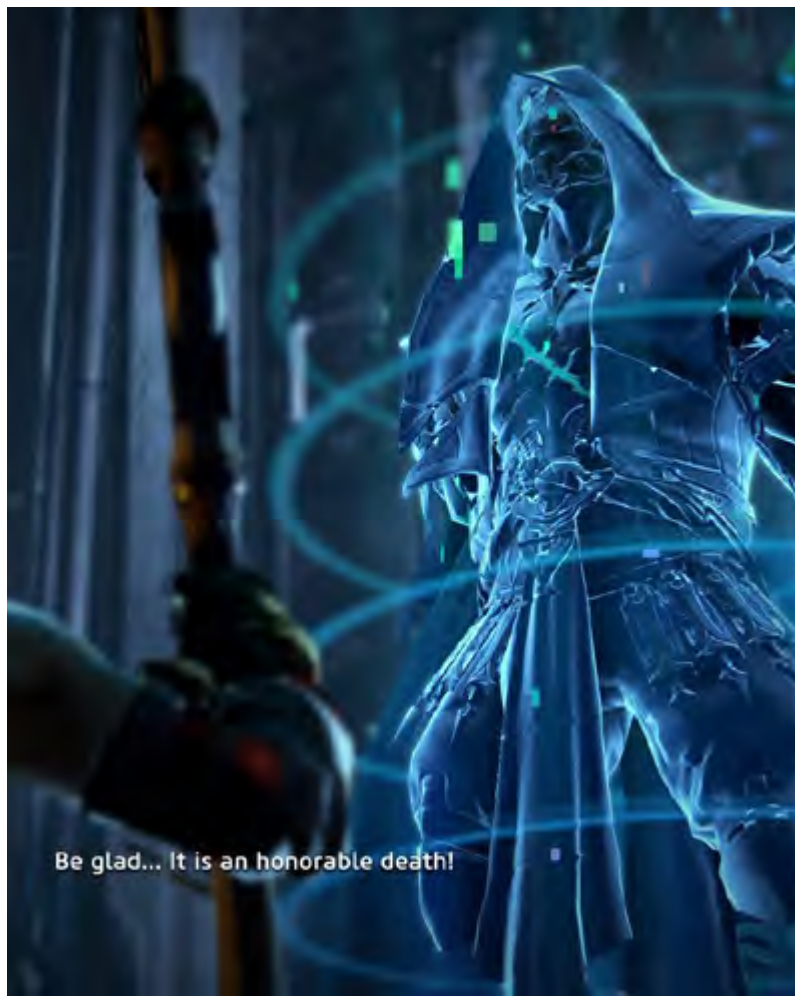
**MMORPG hry prichádzajú jedna za druhou. Niet sa čomu diviť, veď stále veľa ľudí obľubuje pri hraní aj prítomnosť iných hráčov, ktorí nám môžu pomôcť s plnením úloh alebo poradiť s niečím, keď si už nevieme dať rady. Výnimkou nebude ani nová fantastická sci-fi cyberpunková MMORPG Skyforge od vývojárov Allods Team a Obsidian Entertainment, ktorá ponúka pár novinek, ktoré by mohli hru trochu odlíšiť od konkurencie.**

Keby som mal hru prirovnať k inej free-to-play MMORPG, bola by to asi, čo sa týka hrateľnosti, no rozhodne nie konceptu pay-to-win, Neverwinter. Okrem toho hra nemá znaky iných hier, nakoľko obsahuje prvky, ktoré v iných hrách nájdeme asi ťažko. V hre, oproti ostatným, pár vecí chýba, no nemôžeme povedať, že je to zlé. Prvou vecou, ktorá v hre chýba sú, ako všade, minimálne dve znepriatelené frakcie, ktoré medzi sebou bojujú a na nás záleží, ktorú si vyberieme. Ďalej v hre nemáme pri vytváraní postavy možnosť vybrať si z viacerých rás, no máme na výber z trinástich classes (tried). Samozrejme, každá má svoju špecifikáciu (útok/obrana/podpora) a typ boja (na blízko/diaľku). V hre taktiež chýba výzbroj. Okrem zbraní, amuletov, trofejí a prsteňov nebudeme mať dostupné žiadne brnenie, topánky, prilbu, rukavice a pod. Jednou z najväčších odlišností hry je možnosť kedykoľvek a kdekoľvek si zmeniť triedu podľa potreby. Samozrejme nebudú všetky triedy dostupné od začiatku, no postupným hraním sa dajú odomknúť. Každá trieda má vlastnú zbraň a vlastné amulety, no prstene majú všetky spoločné.

Ďalšou vecou, ktorú v hre nenájdeme sú levely postavy. Namiesto toho je tu Prestige, ktorá sa môže vyšplhať na niekoľko desiatok tisíc. Prestige pridávajú zbrane, prstene, amulety. Ďalšou dôležitou súčasťou hry je Ascension Atlas, cez ktorý vašej postave odomýkate nové schopnosti, talenty, silu, inteligenciu a pomocou ktorého si môžete odomknúť nedostupné triedy. Ascension Atlas ponúka nekonečne veľa kombinácií, ktoré si počas hry môžete odomknúť. Do Ascension Atlasu budete potrebovať Sparks. Tie základné sú Sparks of Creation, Sparks of Destruction a Sparks of Balance. Každá classa má potom svoje sparky pre odomýkanie vlastných talentov a schopností (napr. Archer- Sparks of Accuracy, Paladin- Sparks of Justice, Cryomancer- Sparks of Cold ...).

### Začíname

Po vytvorení vašej postavy, čo je jednoduché, keďže máme na výber 1 rasu, 2 pohlavia, účes, tvár, farbu vlasov a oblečenie (u ženského pohlavia je to doplnené o veľkosť hrudníka a pozadia) vstupujeme do príbehu. V hre stvárdňujete „bytosť“, ktorú nazývajú Immortal (nesmrteľný) a pomáhate ľuďom po celej planéte, ktorá



je terorizovaná hneď niekoľkými hrozbami. Postupne sa z vás má stať boh, ktorého moc bude niekoľkonásobne prevažovať silu nepriateľov. Po oboznámení so situáciou budete staršími bohmi poslaní na Zem, kde máte chrániť obyvateľov sveta pred útokmi či už divokej zveri, rôznych príšer, banditov, mystických síl, alebo robotov.

Kombinácia je to v skutku zaujímavá. Od samotného začiatku budú okrem otvorených lesov, dedín a podobne dostupné aj skupinové raidy, ktoré sa však pri zníženej obtiažnosti dajú hrať aj sólo. Sú 2 typy raidov: squad raidy pre troch hráčov a group raid pre piatich (1 tank, 1 support a 3 dps). Vašou základňou bude hlavné mesto Capital, ktoré sa ako jediné od





# MIGHT & MAGIC HEROES VII

Najnovší diel série Might & Magic: Heroes  
s poradovým číslom 7. Prináša Vám  
staré známe ale aj nové rasy na hranie:

- Haven
- Academy
- Necropolis
- Stronghold
- Sylvan
- Dungeon



1. cena - Might and Magic Heroes VII zberateľská edícia, plagát, USB, tričko, taška, blok
2. cena - Might and Magic Heroes VII, USB, tričko, blok
3. cena - Might and Magic Heroes VII, tričko, blok
4. cena - Might and Magic Heroes VII, taška, blok



Súťažte na [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)





zalesnených krajín líši tým, že vyzerá ako z ďalekej budúcnosti, kde sú všade high-tech výškové budovy a lietajúce vesmírne transportéry. Na začiatku máme dostupné 3 classy, z každej roly jednu. Paladin (meč a štít) je Tank, ktorý disponuje schopnosťou odolať viacerým útokom nepriateľov. Druhý je Lightbinder (kúzelná tyč), ktorý predstavuje rolu Supporta, kde dodáva svojimi schopnosťami silu a odolnosť svojím spoluhráčom. Tretou voľnou classou je DPS (damage per second) Cryomancer (ľadový orb), ktorý už podľa mena bude bojovať za pomoci ľadu. Masívne poškodenie s možnosťou zmraziť nepriateľov sa v boji celkom hodí. Okrem toho tu sú classy ako Necromancer (kosa), Kinetic (kinetické rukavice), Archer (luk), Knight (štít a kópia), Alchemist (hadice vystreľujúce kyselinu), Slayer (dýky), Witch (žezlo), Monk (palica), Gunner (zbraň strieľajúca rakety, laser a obyčajné náboje) a Berserker (kombinácia meča a motorovej pily). Postupné plnenie misii začne

pripomínať stereotyp, v ktorom máte zabíjať určité množstvo príšer, hľadať objekty a porážať bossov. Všetko toto sa dá prehliadnuť ak budete hrať viacerí a misie vám tak prídu zábavnejšie pri spolupráci s inými rolami v jednom tíme. Na rýchlejší presun po mape vám pomôžu buď mounti, ktorých je v hre zatiaľ len pár, no na väčšie vzdialenosti sú tu portály, ktoré musíte najskôr odomknúť. Bojový systém je riešený spôsobom myš na kombá + pár kláves na schopnosti. Taktiež je tu možnosť vyhnúť sa silným útokom nepriateľov, ktorým trvá istý čas, kým sú zoslané. Ďalšou príjemnou funkciou je okamžité zabitie nepriateľa, keď má určité percento zdravia. Každá classa to má iné (cryomancer nepriateľa premení na ľad, knight ho päsťou ako hercules pošle do neba, berserker ho rozpoltí...).

Popri prechádzaní celého sveta a zachraňovaní ľudí na seba ako nesmrteľný, na ceste

stať sa bohom, určite upútate veľkú pozornosť, a tak si postupne získate priazeň ľudí. Každý správny boh musí mať predsa svoju sochu, ku ktorej sa ľudia chodia modliť, tak tú svoju dostanete aj vy. Postupne budete získavať prívržencov, ktorých naverbujete pri vašej božskej soche a budete ich môcť posilať na misie, z ktorých budú získavať muníciu a zásoby pre tých, čo to potrebujú. Čím viac ľudí vás miluje a vzhliada k vám, tým ste populárnejší. Postupne sa vaša „cirkev“ bude rozrastať do viacerých provincií, v ktorých si budete môcť postaviť kaplnky, ktoré budú mať pod správou vaši naverbovaní prívrženci. Po čase si môžete od svojich „veriacich“ vyzdvihnúť aj dary, ktoré sú tiež v podobe zásob. Práca moderného boha teda ľahká nebude.

Funkciu guildy tu plní Pantheon, ktorý je v podstate to isté, ako v ostatných hrách (poskytuje bonusy, misie a rôzne vylepšenia pre členov). Bez dvoch frakcií by sa očakávalo, že možnosť PVP tu žiadna nebude, no toto je riešené arénami, kde bojujú buď tímy, alebo jednotlivci od šiestich až po dvadsiatich hráčov.

Hra je free-to-play, no jej free-to-play systém je príjemnejší ako u ostatných MMORPG. Hra neponúka žiadne platené DLC, no ponúka platené Premium členstvo, ktoré ponúka bonusy ku sparkom získaným z misii a podobne, ktoré sa dá zaplatiť pomocou Argentov, no tie sa dajú zaobstarat' samozrejme aj za peniaze, no dajú sa kúpiť aj za hernú menu, teda za kredity. Samozrejme kreditov na dlhodobé členstvo budete potrebovať milióny, čiže tí, ktorí sú netrpeliví si budú asi musieť Premium zaplatiť, no tí čo si radi počkajú, môžu mať Premium úplne zadarmo.

## Zhrnutie

Na scénu MMORPG prichádza cyberpunkový titul Skyforge, ktorý má potenciál rozšíriť hranice tohto žánru na základe inovácií, ktoré hru od ostatných odlišujú. Zmena classy podľa potreby je teda jedným z najväčších posunov v rámci tohto žánru. Príbeh je vskutku zaujímavý a pocit, že hráte za poloboha, neskôr boha, je veľmi uspokojujúci. Grafické spracovanie efektov prostredia a samotných postáv je veľmi príjemné, a tak môžeme s istotou povedať, že Skyforge obstál vo veľkej konkurencii titulov veľmi dobre.

Marek Zelenka





# Fallout 4



V predaji od 10. 11. 2015

FALLOUT4.COM

XBOX ONE

PS4

PC  
GAME

CENEGA

BETHESDA  
GAME STUDIOS

Bethesda

18  
www.pegi.info  
PROVISIONAL

© 2015 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda, Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Vault Boy, and related logos are registered trademarks or trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. "X" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PS4" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.



# FORZA MOTORSPORT 6

## VRÁTIL SA NÁM KRÁĽ?

### ZÁKLADNÉ INFO:

**Platforma:** Xbox One  
**Žáner:** pretekárska  
**Výrobca:** Turn 10 Studios  
**Zapožičal:** Microsoft

### PLUSY A MÍNUSY:

- + audiovizuál
- + vylepšený systém Drivatarov
- + široká ponuka áut
- + kariéra
- + ligy v mutliplayeri
- + módy
- + kvantum možností

- trate s dažďom či s nocou mohli byť viac prepracované
- Drivatary niekedy pôsobia zmätočne

Hra Forza Motorsport to mala na Xboxe vo väčšine prípadov ľahké. Aj pri výkyvoch v kvalitách, ktoré sa odohrali v piatom diele, fanúšikovia žánrov simulačných racingov nemali zväčša veľmi na výber, a tak museli siahnuť po tejto sérii. No dnes je tu oveľa väčšia konkurencia v podobe Project Cars, Assetto Corsa (ten vyjde na konzoly v roku 2016), ktoré poskytujú kvalitnú alternatívu. Preto sa autori z Turn 10 museli veľmi snažiť, aby si zachovali priazeň fanúšikov.

Problémy päťky boli jasné. Málo obsahu (hra musela stihnúť vydanie konzoly), čo zapríčinilo fakt, že tieto nedostatky museli byť plátané prostredníctvom dodatočného obsahu zadarmo (trate) alebo plateného obsahu (autá). Zároveň však mala hra určité nedostatky v dôsledku stagnácie a sústredenia sa na audiovizuál, čo opätovne spôsobilo, že väčšina vecí, ktoré boli hre vyčítané v štvrtom diele, sa nachádzali aj v piatom. No hneď na začiatok môžeme prezradiť, že väčšina problémov bola v šestke vyriešená.

Najviac zvedavý som bol na prvky, ktoré mi autori počas prezentácie na výstave E3 tlačili do hlavy ako revolučné. Tam hádzali jedno číslo za druhým... 450 áut, 26 lokalít na pretekánie, integrácia jazdy za dažďa i v noci atď. A áno, všetky tieto veci prispievajú k variabilite nielen v kampani, ale aj pri bežnom hraní.

Kampaň sa vo Forze Motorsport 6 nazýva Stories of Motorsport a na prvý pohľad je zrejmé, že si veľkú inšpiráciu zobrala z arkádovej série podšérie Horizon. Päť veľkých motoristických kategórií je tak rozdelených na šesť menších, pričom voľba podkategórie je čisto na hráčovi. Ak teda chce, môže si zajať v GT kategórii alebo si vybrať šampionát V8. Možnosť je nesmierne veľká, z čoho jasne vyplýva, že autá nie sú delené iba do výkonnostných kategórií, ale



delia sa aj podľa rôznych typov. Vzhľadom na ich počet (450 áut) je tých typov obrovské množstvo.

Najpodstatnejšie však je to, že rozdielne autá sa skutočne i správajú inak. Jednoduché cestné autá môžu byť rýchle, no ich brzdiace schopnosti nie sú ideálne, ako napríklad také monoposty IndyCar, tie sú veľmi rýchle a dá sa s nimi perfektne manévrovať. Rozsiahle nastavenia pred pretekmi taktiež zaistujú prispôbenie si auta podľa seba, či už z hľadiska množstva úprav alebo voľby asistentov. Tie priamo ovplyvňujú počet kreditov získaných za preteky. Teda čím menej asistentov a vyšší stupeň náročnosti, tým vyššia odmena na konci pretekov. Pre fanúšikov série nič nové, nakoľko tento účinný systém sa so sériou vie už nejaký ten piatok. Rovnakou stálou sú

prepracované výkonnostné úpravy, ale aj vizuálne úpravy, na ktorých sa dá prostredníctvom prívětivého komunitného prostredia i pekne zarobiť. Okrem Stories of Motorsport hra ponúka Showcases (podujatia), kde jazdíte vo vopred daných podmienkach s vopred daným autom, ktoré si nemusíte kupovať. Tu sa autori trochu vybláznili aj pri typoch pretekov, ktoré sú z 90% klasické, okruhové. V Showcasoch si vyskúšate jazdu cez checkpointy, súboje 1 vs. 1 so Stigom atď.

V pretekoch sa po novom zúčastňuje 24 pretekárov a tí dostávajú ľudský odtlačok pomocou systému Drivatar. Rôzne stopy pri prejazde, rôznorodá agresivita pri súbojoch kolesa na koleso či očividné chyby pri prechádzaní zákrutami sú vo Forze Motorsport 6 na dennom poriadku, a zlepšujú tak dojem zo

### NA ROZDIEL

### OD PIATEHO DIEĽU

### IDE O MAŠÍNY

### POKROK

### NA VŠETKÝCH

### FRONTOCH.

### HODNOTENIE:





sterility, ktorou často trpia hry s nálepkou simulačné racingy. Avšak niekedy reagujú na jemnú kolíziu až príliš zmätene a nelogicky, čo výsledný dojem trochu kazí.

Novinkou v sérii je možnosť jazdenia v noci a za dažďa (konečne!). Žiadna dynamická zmena počasia sa nekoná, čo je určite škoda, no keď neprší, aspoň kvapka. Niektoré trate tak majú rozdielne verzie nielen čo sa týka variantov, ale i počasia či dennej doby. Tých tratí je však veľmi málo, a to je určite škoda. Faktom síce zostáva, že trate cez noc vyzerajú výborne, to isté sa týka aj dažďa, no obmedzenie týchto aspektov len pre niektoré trate mi nepríde veľmi rozumné. K tomu si treba prirátat' i to, že jazda za dažďa nie je takým super zážitkom, ako som očakával. Je pravda, že autá sa správajú úplne odlišne, aj graficky je to veľmi efektné, aj mláky pôsobia na jazdu presne tak, ako by ste očakávali, no na druhej strane bez dynamiky ide do veľkej miery o nevyužitý

potenciál. Napríklad spomínané vodné mláky na trati. Tie sú na trati pevne dané, nemenia svoj objem, a tak vytvárajú dojem prekážkovej dráhy, a po niekoľkých kolách presne viete, ktorým miestam sa máte vyhýbať a kadiaľ máte ísť.

Ďalším prídavkom sú tzv. módy. Mutátory, ktoré upravujú podmienky pretekov (menia štartovaciu pozíciu, menia jazdné vlastnosti, poskytujú peňažné a XP odmeny...) a pri splnení daných podmienok poskytujú dodatočné odmeny v podobe hernej meny a XP bodov. Balíky s týmito módmi si môže hráč kúpiť za hernú menu a sú rozdelené do troch kategórií. Na tie, ktoré zľahčujú jazdné vlastnosti a podmienky, tie, ktoré ich sťažujú, ale za splnenie podmienok poskytujú odmeny a na tie, ktoré poskytujú iba odmeny (boostery).

Ako som spomínal, hra obsahuje 26 lokalít, zahrňujúce klasické okruhy

typu Spa, LeMans, Silverstone až po mestské prostredia v Riu, Prahe či Alpách. Dvadsaťšesť lokalít však neznamena rovnaký počet tratí, nakoľko mnoho lokalít má niekoľko variantov tratí, poskytuje jazdu v opačnom smere alebo spomínané zmeny dennej doby a počasia. Umožňujú tak oveľa viac variability ako v predchodcovi a hra sa vďaka tomu nestáva stereotypnou ako v päťke.

Najdôležitejším komponentom multiplayeru sú ligy. Tie majú za úlohu radiť hráčov podľa výkonnosti a podľa týchto parametrov následne vytvárať preteky, čo naznačuje veľkú vyrovnanosť počas pretekov. A musím skonštatovať, že sa to aj darí. Iba málokedy som počas pretekov v multiplayeri narazil na jazdca, ktorý by bol od zvyšku štartového pol'a výrazne lepši.

Forza Motorsport 6 poskytuje čistých 60FPS pri 1080p rozlíšení a je jedno, či prší, alebo je tma. Navyše počet áut v štartovom poli je vyšší a aj detaily prostredia v okolí tratí sú oveľa lepšie. Preto je dojem z jazdy výborný a aj keď graficky má hra veľmi zdatnú konkurenciu, tak z audio stránky vo svojom žánri ju skutočne nemá. Jednotlivé detaily áut vyniknú pri ForzaVista móde, ten totiž umožňuje prehládnuť každý jeden kút v garáži.

## VERDIKT

Forza Motorsport 6 sa môže pokojne porovnávať s konkurenciou. V niektorých veciach je oveľa, oveľa lepšia, v niektorých zase trochu zaostáva. Na rozdiel od piateho dielu však ide o masívny pokrok na všetkých frontoch, dokáže poskytnúť hodiny zábavy nielen hardcore hráčom, ale aj príležitostným hráčom, a to vďaka kvantu možností či variabilite, ktorú ponúka. Avšak hra nie je bez chýb a najväčšou škodou je, že väčšina chýb sa dala pohodlne vyhnúť.

*Dominik Farkaš*





# Act of Aggression

## NÁVRAT KU KLASIKE

**Ak ste boli sklamaní zo zrušenia vývoja C&C: Generals 2, mám pre vás veľmi pozitívnu správu. Hoci nejde o priame pokračovanie, ale len spirituálneho nástupcu, Act of Aggression (AoA) je v tomto ohľade perfektnou náplastou. Aj keď titul ťaží hlavne zo série Act of War, nedá mi nezaspomínať si na staré dobré časy strávené pri klasických RTS stratégiách.**

Tie znamenali C-čkové, priam až infantilné, príbehy v kampani s live-action videami tret'otriednych hercov, ktoré ste na jednej strane pre istotu prepínali, ak niekto vošiel do izby, no na strane druhej zo záhadného dôvodu milovali. AoA, čo sa týka príbehu, nie je výnimkou. Príbeh je v skutku sr\*čkový, hodný označenia „RTS scenár 90-tych rokov“, len s tým rozdielom, že nebudete ničť pentagón vzducholod'ami ani posielat' bojové delfíny na jadrové ponorky. Príbeh AoA je v podstate veľmi jednoduchý a nudný, kde po sebe idú dve organizácie: Chimera financovaná OSN a Cartel financovaný... hmm... bohatými ľudmi? Ilumináti? (Náhoda? Myslím, že nie!) Niečo také.

Celkový dizajn misií je pri tom veľmi nudný, chaotický a aj keď vás mnohému naučí, nevyužíva herné mechaniky tak, aby ste sa bavili naplno. Nehovorím, že som si kampaň neužil, no príliš často som pocíťoval frustráciu pri obmedzeniach v misiách či zmenou frakcie.

Už od začiatku bolo zrejmé, že doménou titulu nebude kampaň, ale online kompetitívny multiplayer. Eugen Systems sú známi vývojom stratégií už od roku 2000 a poznajú svoju cieľovku. Hoci tituly ako R.U.S.E či Wargame séria mali výborné kampane, najväčšiu pozornosť venovali hlavne hre viacerých hráčov.

A tu sa ukazuje plná sila Act of Aggression. Na výber máte tri rôzne

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žáner: RPS  
Výrobca: Eugen Systems  
Zapožičal: Comgad

### PLUSY A MÍNUSY:

- + grafika
- + multiplayer
- + hrateľnosť
- + frakcie
- kampaň
- pre niektorých kamera

### HODNOTENIE:



frakcie, ktoré sa hrateľnosťou značne odlišujú. Spomínaná Chimera ťaží z viacúčelovosti svojich jednotiek, kde, povedzme, takú Pumu (ľahké obrnené vozidlo) môžete vylepšiť na prevážanie pechoty, ako aj namontovať protitankové rakety s pomerne dlhým doletom. Helikoptéra Tiger (moja obľúbená)

zase dokáže byť vylepšená o protitankové ako aj protivzdušné strely, čím dopĺňa autokanón s nenavádzanými raketami. Len si predstavte tie salvy, keď sa rozbehne!

Naproti tomu Americká armáda vsádza na silu a špecializáciu. Napríklad tanky







Abrams sú pomalé, silné monštrá s veľkým pancierom a slúžia hlavne na zneškodnenie pozemných cieľov. Veľkú úlohu zohráva špecializovaná pechota, ktorú môžete podporiť helikoptérmi alebo ľahkými vozidlami.

Posledným v trojke je tajný Cartel, ktorý ponúka najnovšie technológie, ako je neviditeľnosť, no slabinou je ich krehkosť. Vsádzajú preto na útoky zo zálohy a nemilé prekvapenia. Na druhej strane dokážu stavať „barracks“ kdekoľvek na mape, čím si vedia udržať nad ňou kontrolu.

Výstavba základne a zber surovín sú základom každej klasickej RTS, preto už od začiatku budete riešiť, kedy čo postavíte či rozšírite vaše ťažiacie operácie, alebo obsadíte pechotou stredné mestečko prvé. Každá frakcia disponuje iným manažmentom či už výstavby, alebo zberu surovín. Jedna frakcia je odkázaná vo väčšine na jednu surovinu, iná potrebuje

všetky 3 od začiatku. Rovnako to je aj pri elektrine. Suroviny pri kompetitívnom hraní sú generované náhodne, takže nikdy neviete, ako sa budete musieť prispôbiť situácii. Hoci som nezaregistroval problémy s balansom surovín počas hrania online, stále ale ostávam skeptický, čo sa týka profesionálnej úrovne.

Len čo máte vystavaný základ „bejský“, začína sa boj o teritórium a prvá šikana ťažiacich operácií. Keďže vaše suroviny musí priviesť ťažič do základne, môže toho nepriateľ využiť. Mapy sú prepletené cestami, ktoré ponúkajú okrem rýchlejšej jazdy vašich vozidiel aj veľa možností útokov na konvoje, hlavne ak sú popri nich rozmiestnené budovy. Tam môžete schovať svoju pechotu s raketometmi a len sledovať, ako odpaľujú okoloidúce tanky. Niektoré časti mapy sú posiate mestečkami, takže pripraviť sa budete musieť aj na hektické súboje medzi domami, kropené artilériami či leteckými útokmi. Naopak, voľné priestranstvá

ako sú farmy či lúky sú ideálne na útok obrnenými vozidlami či tankami. Prekonávať hory či iný strmý terén zase dokážete helikoptérmi či už transportnými, plnými pešiakov, alebo útočnými na rýchly „hin and run“ útok. Možností je skrátka mnoho a odhadnúť pohyb a zostavu jednotiek nepriateľa bude vašou hlavnou úlohou.

Máp v multiplayeri nie je mnoho, no sú dobre navrhnuté, pričom vyzerajú realisticky a neponúkajú žiadnu výhodu jednému z tímov. Okrem toho ponúkajú množstvo rôznych typov terénu (mestá, lúky, hory, lesy), aby sa o každý kúsok zeme bojovalo iným spôsobom. Hrať môžete klasicky jeden na jedného, no vyšplhať sa môžete na tímové „sešny“ 4x4. Budovy sú pri tom dostatočne hutné, aby zvládli prvotný „rush“ 4-och ľudí na jednu pozíciu (nie ako v Starcraft 2).

Po grafickej stránke hra naozaj žiari. Hoci vám bude na najvyšších detailoch plakať počítač, stojí to za to. Modely jednotiek sú naozaj kvalitné (podľa skutočných vozidiel), efekty rakiet, autokanónov a superzbraní (atomky, orbitálne bombardovanie...) a mnohé prototypy z radov Cartelu vyzerajú úžasne. Jediný problém, s ktorým som sa stretol, je kamera, ktorá je zafixovaná príliš nízko. Existuje síce satelitný pohľad, ktorý ukazuje mapu z väčšej výšky, no ide o funkčný, niekol'kofarebný typ. V ňom som osobne strávil väčšinu času pri hraní multiplayeru a po spýtaní sa spoluhráčov tak robí väčšina (hoci niektorí zarytí fanúšikovia hrajú zásadne len pohľadom zblízka). Zvoliť si funkčnosť satelitného videnia pred krásnou grafikou bola preto (aspoň pre mňa) ťažká voľba.

Každopádne, Act of Aggression je určite úžasným návratom k starým RTS hrám, ktoré tvorili detstvo nejednému fanúšikovi tohto žánru. Hoci nedávne stratégie, ako Grey Goo sa snažili nájsť ich esenciu, podarilo sa to až Eugen Systems. Nebyť príliš nudnej kampane a pár menších zlých dizajnérskech rozhodnutí (náhodne generované suroviny, uzamknutá výška kamery), nebolo by tomuto titulu čo vytknúť. Ak si chcete zaspomínať na LAN-parties s C&C: Generals v naozaj krásnom grafickom kabátiku, Act of Aggression vás po stránke multiplayeru určite nesklame. Pokiaľ hľadáte skôr zážitok pre jedného hráča, tadiaľto cesta bohužiaľ nevedie.

Tomáš Kleinmann





# Party Hard

PARTY, KTORÚ NAOZAJ NEHCETE ZAŽIŤ!

**Poznáte tie typy ľudí, ktoré na hlučnej párty len stoja v úzadí a dávajú najavo, ako veľmi vlastne nechceli prísť a ako ich v skutočnosti celá párty nudí a najradšej by spáchali samovraždu? Presne tak som sa cítil pri hraní Party Hard. A pri tom je námet hry Party Hard tak silubný. Veľká škoda premrhanej príležitosti. Ale pod'me pekne po poradí.**

Skúste sa vcítiť do pozície muža v strednom veku, ktorého noc čo noc budia hluční susedia, oddávajúci sa nekonečnému tancovaniu, pitiu a súloženiu. Každú noc to isté. Až raz dôjde k bodu zlomu, muž vezme nôž a nastane ticho. A to ticho sa mu natol'ko zapáči, že navštevuje rôzne miesta po celej krajine. A kam zavíta, tam zostáva len ušiam lahodiace nič. S obyčajného muža sa stáva masový vrah, terorizujúci party po celom štáte a v Party Hard sa zhostíte jeho úlohy.

Party Hard sa radí medzi tituly, ktorých obsah spoznáвате metódou pokus – omyl. Podobne, ako napríklad v Binding of Isaac budete umierať a umierať a umierať. Dookola, až kým nenájdete spôsob, ako čo najjednoduchšie, najrýchlejšie a najtichšie navždy umlčať účastníkov zábavy. Tento štýl hrateľnosti so sebou však prináša aj jedno veľké negatívum. Enormnú frustráciu. A s ňou sa dá bojovať jedine naozaj kvalitnou hrateľnosťou a dostatkom poskytovanej zábavy. S tou má Party Hard ťažkosti a práve frustrácia je veľkým problémom.

Každý level je tematická party, v ktorom máte jednoduchú úlohu. Zabiť všetkých zúčastnených. Okrem verného priateľa, ostrého noža, môžete využiť množstvo pascí roztrúsených po leveloch. Ich diverzita je naozaj veľká a nikdy na začiatku nevíete, čo všetko môže konkrétna pasca vlastne napáchať. Hasiaci prístroj môže explodovať, strom padnúť do okna a zabiť všetkých v miestnosti alebo golfový vozík prejsť nič netušiacich fajčiarov pred vchodom. Znie to jednoducho,

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žáner: izometrická akčná  
Výrobca: Pinokl Games  
Zapožičal: Pinokl Games

## PLUSY A MÍNUSY:

- + diverzita levelov a ich obsah
- + originalita
- frustrujúca hrateľnosť
- chýbajúci tutorial
- stereotypná hudba
- chaotická AI

## HODNOTENIE:



no len čo niekto umrie a jeho telo je vystavené pohľadu ďalším pártymenom, tí neváhajú a okamžite volajú políciu. Policajt po príchode okamžite pribehne ku mŕtvolke a zabalí ju do vaku na mŕtvolu. Pokiaľ počas jeho trasy k telu uvidí ďalších skonanych tanečníkov, postupne

ich navštívi, o čom hra notifikuje hráča malým majákom pri mŕtvolke. A v tomto momente začína zmätok. Pokiaľ ste už pár ľudí utišili, ostatní splašene pobehujú a policajt spolu so záchranármi pomedzi nich. Samozrejme, policajt a rovnako aj hasiči, záchranári alebo





FBI prichádzajú na autách, ktoré však nepochopiteľne prechádzajú všetko, čo sa im dostane do cesty. Čiže aj živých ľudí alebo pokojne aj vás (zakaždým vie veľmi potešiť).

Podobných absurdností si pri hraní Party Hard užijete neúrekom a, bohužiaľ, prevažujú tie, ktoré vás naštví a hru v návale zúrivosti vypínate. Ako príklad uvediem možnosť zoskočiť z balkóna alebo okna, čo jednoznačne využijete v momente, keď vás naháňa policajt. Len čo tak spravíte, zo záchoda vylezie inštalatér, ktorý vyzerá kompletne ako Mario a hasákom zničí vašu únikovú cestu. Prečo? Je možné ho zastaviť?

Na to musíte prísť opäť len sami a to aj za cenu vášho života. Party Hard sa snaží byť hrou plnou humoru. Podobné úlety, ako Mario vyliezajúci zo záchoda, sťažujúci váš postup v hre by sa asi medzi humorné situácie mal radiť. Možno z pohľadu vývojárov.

Nie som veľkým zástancom komplexných tutorialov, ktoré vás nútia hodinu vykonávať presné kliknutia a nedovolia vám ani trochu prebrať iniciatívu. Avšak, aspoň základný tutorial sa vždy zide. V prípade Party Hard to platí dvojnásobne. Je pravda, že v každom leveli sú na zemi útržky z novín, na ktorých nájdete tipy, čo, kde a kedy môžete spraviť či použiť, no sú veľmi strohé a obsahovo nedostatočné. Množstvo herných mechaník zistíte až neskoro a často sa k vám hra v prípade nevedomosti zachová nefér.

Často som bol svedkom toho, ako niekto zbadal mŕtvolu aj cez stenu alebo som umrel, lebo jeden z návštevníkov párty dostal záchvat zlosti. Tieto mechaniky by mohli fungovať šikovne. Stačilo by len malé upozornenie pre hráča, čo sa okolo neho vlastne deje a aké následky to pre neho môže mať. Kvalitne funguje napríklad čiastočne náhodné generovanie miestností v leveli.

Na jednej párty môže byť miestnosť laboratórium plné drog, ale v ďalšej hre obyčajná spálňa. Týmto spôsobom vývojári zamedzili hernému stereotypu, kedy by ste sa donekonečna snažili prejsť navlas rovnaký level.

Od úspechu prvého dielu Hotline Miami, ale hlavne príchodom Hotline Miami 2, sa na indie scéne začalo objavovať čoraz viac hier s podobným retro grafickým spracovaním. Party Hard k nim patrí, nech sa tomu vývojári bránia akokoľvek silno. V prípade Party Hard je však grafické spracovanie niekedy viac na škodu a bráni plynulej hrateľnosti.

Často krát neviete, či na miesto, kde práve stojíte niekto vidí alebo nie. Alebo či vás môže nejaká postava zabiť, lebo patrí medzi gangsteroch. Je to veľká škoda, pretože by som inak voči takémuto grafickému spracovaniu nemal žiadne výhrady. Naopak, chválil by som množstvo detailov a cit pre maličkosti. Po kvalitatívnej stránke nie je čo vytknúť.

Veľkým plusom už spomínaného titulu Hotline Miami bol perfektný a unikátny soundtrack, ktorý skvele ladil s obsahom hry. To sa pri Party Hard nekoná. Nielenže hudbe chýbajú správne grády, ale tým, koľko času strávite v jednej úrovni, vám postupne začne každá jedna melódia liezť krkom. Nakoniec som hudbu dokonca stlmlil skoro na minimum.

Spomenúť musím ešte jednu zaujímavú a hlavne unikátnu funkciu, ktorou je prepojenie z Twitch účtom. Titulov, ktoré umožňovali pripojiť registráciu streamovacej služby tu už bolo viacero, no v Party Hard má integrácia dopad aj na samotnú hrateľnosť. Chat na Twitchi má počas hrania možnosť hlasovať za náhodné udalosti, ktoré sa v konkrétnom leveli udejú. To znamená, že chat sa napríklad môže rozhodnúť hráčovi pomôcť, ale aj naopak, spraviť mu z hry peklo. Podobnú funkcionalitu by som do budúcnosti uvidel veľmi rád aj v iných hrách.

Ako som už na začiatku spomenul, Party Hard znie na papieri ako veľmi slubný titul. Disponuje množstvom originálnych nápadov a ponúka kopu spôsobov, ako zabiť nič netušiacich tanečníkov. Avšak, celý dobrý dojem ničí neskutočne frustrujúca hrateľnosť a množstvo chýb či už v AI, ovládaní alebo herných mechanizmoch. Bohužiaľ, aj keď som fanúšikom titulov s náhodne generovaným obsahom a aj tých naozaj ťažších, Party Hard ma neočaril, skôr sklamal.

*Juraj Vlha*





# Everyone's Gone to the Rapture

EMOTÍVNA HRA, KTORÁ SI VÁS ZÍSKA

## ZÁKLADNÉ INFO:

**Platforma:** PS4  
**Žáner:** Pretekárska hra  
**Výrobca:** The Chinese Room, SCE Santa Monica Studio  
**Zapožičal:** Conquest

## PLUSY A MÍNUSY:

+ atmosféra  
 + soundtrack  
 + grafika  
 + dej

- veľa nudného kráčania

**Dôkaz, že nie je prekážkou, keď vo videohrách absente akákoľvek akcia...**

Údajne všetci odišli do „rapture“. Aspoň tak sa volá posledný počín od štúdia The Chinese Room, ktoré v minulosti vydalo aj hru Dear Esther. Rukopis je tu nepopierateľný a Everyone's Gone to the Rapture je emotívna hra s priam geniálnym soundtrackom. Dovolím si začať (a nakoniec aj skončiť) malým filozofovaním. Slovo „rapture“ znamená v angličtine pocit extázy, ale zároveň to môže znamenať priebeh presunu kresťanov do neba pri druhom príchode Ježiša Krista. Tak ako to vlastne vývojár s tým názvom myslel? Kam všetci skutočne išli? Čo sa s nimi stalo?

„Čo sa s nimi stalo?“ – to je vôbec centrálnou témou, ktorú sa (nie len vy) budete pýtať relatívne často. V Everyone's Gone to the Rapture sa totiž ocitnete v očarujúcej anglickej dedinke Shropshire, avšak je úplne vyludnená. A hoci pôsobí dojmom, že len pred pár hodinami bola ešte plná života, svedčia o tom len pootvorené dvere domov, vytiahnuté náradia na terasách či iné nedokončené aktivity jej obyvateľov. Po žiadnej živjej bytosti však ani chýru, ani slychu. Okrem vás. Čo alebo kto som bol ja, som sa za celú hru nedozvedel a pravdepodobne sa to nedozviete ani vy. Jednoducho ste tam bez nejakého úvodu či kontextu a vašim cieľom je zistiť, čo sa stalo a kam sa všetci podeli.

V Everyone's Gone to the Rapture môžete vykonávať iba obmedzené činnosti v hre a hra by sa dala sumárne klasifikovať ako „simulátor kráčania“, nakoľko 80 % hry sa budete prechádzať po Shropshire a zvyšných 20 % budete otvárať dvere, počúvať rôzne nahraté správy či sledovať flashbacky z minulosti. A že je to kráčanie veľakrát ubíjajúce! Ved' koho by bavila hra, kde len určujete smer pohybu joystickom a sledujete dlhé minúty, ako sa pomaly presúvate k vášmu cieľu. Málokto vie, že v hre je skrytá možnosť behania. Vývojár sa k tomu vyjadril, že v tutoriáli zabudli



informovať o možnosti behania, ale buďte pokojní. Po prvé, už o tejto možnosti viete, ale po druhé, je skoro úplne zanedbateľná a pohyb je tak či tak ubíjajúcou činnosťou, ktorá, bohužiaľ, tvorí drvivú časť celej hry.

Everyone's gone to the Rapture je hra, ktorá sa vám snaží povedať príbeh, ale miesto toho, aby vám ho prezradila, vás radšej chytí za ruku a vedie, aby vám všetko ukázala. Od začiatku až po koniec hry bude po Shropshire levitovať zlatá guľa, ktorá je sama o sebe mystická, a počas hrania som veľakrát uvažoval o jej pôvode alebo význame.

Čoskoro však zistíte, že táto zlatá guľôčka sa snaží s vami komunikovať istým spôsobom, a to tak, že sa vás snaží viesť do jednotlivých lokácií, kde prežijete flashback, najčastejšie vo forme

dialógu medzi dvoma „duchmi“ vo forme priesvitných tiel bez tváří. Gul'ôčka vás povodí po celej dedine, domoch, reštauráciách, lúkach a najrozličnejších miestach, kde sa odohralo niečo, čo hra chce, aby ste vedeli. Vy však máte úplnú slobodu pri preskúmaní a vtom aj spočíva čaro hry, pretože jednotlivé udalosti prežijete v takom poradí, v akom ich nájdete. Pospájať si ich a vyvodit' z toho nejaký zmysel však musíte vy samy a jednotlivé dialógy vám veľakrát až po chvíľke začnú dávať zmysel.

Hra vám necháva dostatočný priestor v tom, k akým záverom dôjdete. Nie raz sa mi stalo, že moja teória, že čo sa vlastne deje, bola jedným dialógom navždy vyvrátená. Takýmto spôsobom sa hráč až emotívne na hru naviaže, pretože jednotlivé osudy ľudí sa mu budú

## HODNOTENIE:





neustále točiť v hlave a bude sa nad nimi stále zamýšľať. Nejde však iba o mystickú a nadprirodzenú tematiku, ktorá sa vo veľkých prípadoch prelína sa s ľudskými témami ako je láska, náboženstvo, strata blízkej osoby či medziludské vzťahy. V hre je päť samostatných kapitol, každá so svojím hlavným protagonistom a v konečnom dôsledku všetky do seba zapadnú. Často som sa sám seba pýtal, že čo ma v hre drží a prečo som sa k nej počas približne 6- hodinového hrania vracal. Ved' som sa dokopy iba pohyboval (a to ešte k tomu otrasne pomalým tempom) a počúval rozhovory fiktívnych postáv. Po čase som si uvedomil, že je to atmosféra celej hry.

Pocity, ktoré *Everyone's Gone to the Rapture* vo mne vyvolávala, sa pohybovali na rozmedzí zvedavosti, strachu a smútku. Bol to strach a smútok, ktorý niekto pocíti, keď sa s niekým lúči a už vie, že sa nemusia nikdy uvidieť – až tak presvedčivo je prezentovaný tento

melancholický dej. Nielen dialógy, ale aj Shropshire je vynikajúco nadizajnovaná dedinka, ktorá dôveryhodne odráža len nedávnu vyludnenosť. Prechádzanie sa po nej je síce nudná aktivita, ale za to veľmi reálna a emotívna. Graficky je hra nielen krásna na oko a pôsobí reálnym dojmom, avšak musím povedať, že všetky krásy Shropshire boli v mojom prípade prekryté absolútne geniálnym soundtrackom. Ten samotný si zaslúži plný počet bodov. Skladateľka Jessica Curry vynikajúco zachytila atmosféru celej hry vo svojich neo-klasických sonátoch a tento soundtrack budem počúvať ešte dlhý čas.

### Verdikt

*Everyone's Gone to the Rapture* je dôkazom, že nie je prekážkou, keď vo videohrách absentuje akákoľvek akcia. Hra vám chce porozprávať príbeh, ale chce, aby ste si ho vypočuli a vysvetlili sami po svojom. Ak sa pýtate, že čo môže byť

zábavné na tzv. simulátore chodenia, čo teda budete robiť dosť veľa, nebudete sa pýtať správnu otázku. Doménou hry sú totiž pocity, myšlienky a emócie, ktoré tento dej vo vás vyvolá. Ak stále nie ste presvedčení o kvalitách tejto hry, odporučil by som vám dať jej aspoň šancu. Na začiatku som povedal, že skončím filozofovaním. V hre som sa nedozvedel, prečo išli všetci do rapture a taktiež mi nebolo na konci zrejmé, ktorý význam máme slovu „rapture“ pripísať. Ale o mňa nejde. Ide o vás a na konci tomu dáte význam, aký chcete vy sami. O tom to celé je.

*Adam Zelenay*





# Way of the Samurai 4

MUČIACI NÁSTROJ STARÝCH SAMURAJOV

Príchod japonských hier a sérií na PC, ktoré donedávna nachádzali svoj domov len na konzolách, mení pohľad na to, ako vidia východní vývojári túto platformu. Stačí pridať podporu vyšších rozlíšení, niekolo'ko achievementov či zberateľské kartičky a je v podstate vymal'ované. Niektoré ponúkajú aj dodatočné grafické nastavenia či podporu myši a klávesnice, a vtedy už môžeme hovoriť o jackpote. PC hráči takéto tituly chcú, prečo by aj nie, dokážu byť veľmi zaujímavé a často prinášajú do rôznych žánrov svieže prvky.

Rozmach hier krajiny vychádzajúceho slnka vidieť hlavne na Steame, kde ich každý týždeň vychádza niekoľko. Asi najlepším dôkazom skvelého konzolového portu je akčná stratégia Valkyria Chronicles, ktorá ponúka fantastickú technickú podporu, skvelú stabilitu a zaujímavé pojetie žánru kombinujúcim striel'ačku, RPG a real-time stratégiu. Za tituly ako práve Valkyria Chronicles sú „pécečkári“ bez problémov ochotní utrátiť svoje peniaze ako za nejakú pôvodnú PC hru.

Potom existujú porty, ktoré sú po technickej stránke o niečo menej podarené, aj keď hry samotné môžu byť excelentné. Narážam teraz napríklad na Final Fantasy XIII alebo Final Fantasy XIII-2, ktorých launch si vyslúžil oprávnenú kritiku. V štúdiu Square Enix, našťastie, zareagovali promptne a problémy ako tak fixli. Dovolím si povedať, že PC hráči sú vďační aj za takéto porty, veď hry sú skvelé a problémy sa časom vyriešia. Do tejto kategórie môžem zaradiť aj sériu Ys alebo Legend of The Heroes: Trails in the Sky.

Nakoniec sú tu porty hier, ktoré nikto nikdy nechcel a ktoré oplývajú aurou akejsi nedôvery či skepsy, pretože hodnotenia konzolových verzií neboli svojho času práve ukázkové. Človek síce môže

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žáner: Akčná adventúra  
Výrobca: Acquire  
Zapožičal: Ghostlight

## PLUSY A MÍNUSY:

- + samurajská tematika je neopozerená
- absurdne hlúpa hrateľnosť
- vratký a nezaujímavý súbojový systém
- smiešny príbeh, tragické postavy, hrozné dialógy
- nezábavné minihry
- škaredá grafika
- otrasný soundtrack

## HODNOTENIE:



dúfať, že sa recenzenti vtedy iba pomýlili a v skutočnosti išlo o klenoty, alebo že sa zlé hry nejakým spôsobom zázračne stanú skvelými, no pravdepodobnosť niečoho takého je porovnateľná s tým, že do vášho domu nabúra Alf. Way of the Samurai 4 patrí presne do tejto kategórie. A áno, je to proste jedna veľká nezmyselná sračka.

Hru na Steam priniesli neúnavní pracovníci štúdia Ghostlight, ktorí sa na PC už dvakrát blyslí, a to skvelou strategickou sériou Agarest a hardcore dungeonom Elminate Gothic. Teraz slovo „blyslí“ nemyslím ironicky, hry totiž skutočne ponúkajú zaujímavú hrateľnosť, ktorú sa oplatí skúsiť a prežiť. S Way of the Samurai 4 sa ale sekli, poriadne sekli, dokonca sa ani neviem poriadne vyjadriť, ako veľmi sa s Way of the Samurai 4 sekli. Až takto sa s hrou totiž sekli.

Hra zlyháva už na úplnom začiatku, keď vami vytvorená postava prichádza do prístavného mesta Amihama bez absolútneho žiadneho dôvodu. Tento samuraj bez štipky charakteru proste do mesta len tak príde a zrazu sa zapojí do mocenského boja troch

frakcií, o ktorých sa hráč dozvie v rozpačito zostrihaných prestrihových scénach. Hlavná postava by mala mať v modernej open-world hre nejaký motív na to, aby zdôvodnila svoje konanie, nejaký osud, čo ho ťahá robiť to, čo robí. Hráčov charakter teda okamžite vypadáva z hry. Namiesto samuraja by tam mohol byť aj trebárs slon s klobúkom z trstiny na hlave.

Mestečko Amihama ponúka niekoľko loadingom prepojených lokalít. Prístav, loď Black Ship, hlavnú obývanú časť mesta, hlavné námestie, svätyňu, mestskú časť nazvanú Little Britain, magistrát, cintorín a zadné chodníčky. Jedno otvorené mesto plné niekoľkých otvorených častí a ani v jednej sa nedeje v podstate nič. Navzdory postavám bezducho sa prechádzajúcim po uliciach je Amihama pociťovo prázdnejšia než rozum Justina Biebera.

Úvodný tutorial vás dokáže ukážkovo znechutiť a to by sa veru žiadnej hre nemalo (nielen) na začiatku stávať. Nejde len o nepresný a falošne-takticky-sa-tváriaci súbojový systém, ktorého fádnosť vám blikne do očí pri prvom údere katany. Ide o drobnosti,

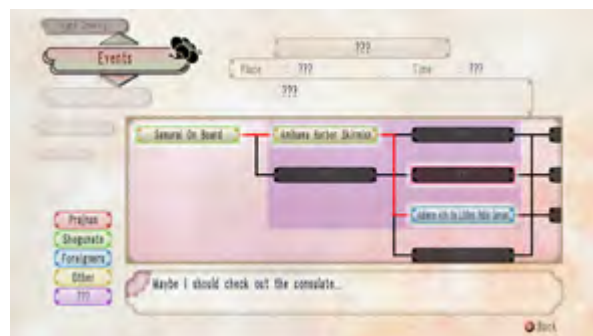






otáznik označujúci dôležitosť NPC. Nie. Hráč musí pekne oslovit' jedného obyvateľa za druhým a modliť sa, aby mu niečo ponúkol. Aby toho nebolo málo, robiť môžete vždy len jednu úlohu a po jej splnení vám neostáva nič iné, len začať oslovovať všetky osoby odznova.

Slušným príkladom, ako získať peniaze, je stať sa zlodějom. Mechanika kradnutia vecí od ľudí je primitívna ako denný program v tuzemských televíziách. Stačí narážať do tej či tej postavy až z nej nakoniec požadovaná vec vypadne. Keď sme už pri tom búchaní, stačí len jemný rozbeh a narazíte



ako keď sa vám uprostred súboja s nepriateľom zrazu spustí scéna Japonky kričiacej nejaké nezmysly. Nestane sa to raz, stane sa vám to tri či štyri razy, až vás jej odporne piskľavý vysoký hlas dokonale vynervuje. To už aj pacifista na antidepresívach, užívajúci si práve orgazmus, začne hľadať adresu toho prekliateho dizajnéra, aby mu ťažkou požiarnickou sekerou vysvetlil, že také niečo sa proste nerobí.

Keď prežijete otrasný začiatok s ešte otrasnejším tutoriálom súbojov, hra sa vám otvorí a bude už na vás, čo budete robiť ako prvý. Vzhľadom na to, že na PC sa ako prvý dostáva štvrtý diel, zamrzí, že sa tu už tvorcovia neobťažovali s vysvetľovaním herných mechaník. V prvých desiatkach minút sa tak budete cítiť ako vtáčik pri svojom prvom lete – úplne zmätení a neistí. Vstup do Way of the Samurai 4 nie je ani náhodou taký intuitívny ako v iných hrách s otvoreným

svetom, napríklad ako The Elder Scrolls alebo Far Cry. Popravde je vlastne dosť ťažkopádny.

Základom úspechu sú vedľajšie úlohy. Ak sa totiž rozhodnete všetko ignorovať a len na základe prehľadného diagramu vztáhov medzi udalosťami v jednotlivých dňoch pokračovať v príbehu, natrápíte sa dosť. Nepriatelia časom naberú až supermanovskú silu a na to vám základný mečik stačiť nebude. Každú z katán či oštepov si je možné a je nutné vylepšovať; silu či odolnosť voči poškodeniu. Na to všetko sú ale potrebné peniaze a hlavný prísun peňazí zabezpečia práve vedľajšáky.

Veľkým problémom je, že na to, aby ste nejakú úlohu získali, musíte prekecávať doslova každú postavu na ulici. Nikde sa vám na mape neukáže ukazovateľ postáv ponúkajúcimi úlohy, ani tie postavy nemajú nad hlavami výkričník alebo





do iných ľudí, až vás odrazí. Tento neuveriteľne otravný prvok je skutočne na samovraždu, rovnako aj AI postav.

Neraz sa stalo, že išli postavy oproti sebe a začali do seba čelom búchať, až kým sa ich trajektórie po toľkých úderoch neupravili a mohli pokračovať ďalej. Zvláštne situácie som zažil v miestom gamblerskom dome, kde sa gamebleri z ničoho nič postavili a začali sa katanami rúbať hlava-nehlava. Mimochodom, tu sa mi stalo, že sa dvere do miestnosti neotvorili, oni sa proste rozpadli. A skutočne pochybujem, že to takto malo byť.

Súbojový systém mi rovnako nesadol. Autolock na nepriateľa je automatický, a tak sa prepnutie na iného súpera stane utrpením. Údery sa mi nezdali presné, celé to je príliš chaotické a svojím spôsobom aj trocha parodické na samurajskú kultúru. Osobne som sa ale nesmiel. Hra ponúka aj rôzne chvaty a údery, ktoré si odomykáte na základe popisu v patričnom menu. V drvinej väčšine som, bohužiaľ, nevedel, čo odo mňa hra vlastne chce.

Hra ponúka niekoľko koncov, niekoľko „chodníčkov“, ktorými sa budete môcť vydať, a rovnako tak aj možnosti volieb. Budete môcť prerušovať cutscény a vstupovať do nich svojimi poznámkami, z ktorých niektoré slúžia len ako vtipné odľahčenie, iné priamo zasahujú do deja. Možnosti sú síce pekné, no ani náhodou nie sú zárukou kvalitnej hry. Čo z toho, že máte na výber, keď samotná náplň hrateľnosti je stále rovnako otravná. Rozdielom tu je len to, že si môžete vybrať, akým spôsobom sa necháte otráviť.

Aby som už povedal na margo hry aj niečo pozitívne, Way of the Samurai 4 toho, čo sa týka voľnočasových aktivít, ponúka skutočne mnoho. Môžete rybáriť, môžete sa stať záhradníkom, poštárom či gambliť. Možností na sebarealizáciu je skutočne veľa, len škoda, že to všetko je okorené typickým japonským gýčom a klišé, hrozným rozhovormi, hroznými hláškami a hrozným zistením, že to všetko je vlastne absolútne na nič.

Rybárčenie nemá ani štipku zábavnosti a pôvabnosti v porovnaní s tým v The Legend of Zelda: Ocarina of Time, a napríklad taká kartová hra je jeden veľký miš-maš, ktorý sa ani nesnažte pochopiť, pretože sa nestane o nič zábavnejšia, ani ak ju pochopíte. Radšej si zapnite Gwent v tretom Zaklínačovi alebo Triple Triad vo Final Fantasy 8, zabavíte sa neporovnateľne lepšie.

Nightcrawling je asi ten najtrápnejší prvok, aký som kedy v hrách videl. Ide tu doslova o násilný sex. Celá mechanika dvorenia, vyzliekania ženy zo šiat a samotné začatie aktu je na takej nízkej (rozumej spoločensky nízkej) úrovni, že vám z toho celého príde zle. Vaša postava sa v tej chvíli chová ako nesvojprávny a sexom posadnutý magor, ktorý trápne skacká ako zajačik z Playboya, až mu budete chcieť dať pár faciek.

Pred samotným aktom musíte ženu ešte zmlátiť a ona vám za to ešte poďakuje.

Way of the Samurai 4 je priamym portom z PlayStation 3 a presne tak aj vyzerá – low-res textúry, fádne mesto,

stromy a celková príroda zase úplne umelo, každá tretia postava vyzerá rovnako. Z grafiky sa nepogrciate, ale určite si ku hraníu nezabudnite pre istotu pribaliť aj nejaké to vrecúško. Sterilný priemer, ktorý na PC ponúka len zmenu rozlíšenia, nič viac. Pre hranie odporúčam gamepad, myš a klávesnica nie sú príliš vhodné.

Čo už ale dopadlo horšie, je hudobná stránka. Vo svojich recenziách som sa ešte snád' ani nestrelol s tým, že by som kritizoval soundtrack, no tu musím. Niečo tak nevkusne skomponované a chaotické som ešte asi snád' nepočul. Nástroje sa nezmyselne dopĺňajú, čím vytvárajú odporný hudobný guláš, z ktorého vám bude zle ešte minimálne týždeň po dohraní hry.

## Záverečné hodnotenie

Ako ste už mohli zistiť, Way of the Samurai 4 sa mi nielen že nepáčila, tá hra mi prišla taká neuveriteľne stupídna a otravná, že by som si radšej dobrovoľne vpustil do treniek tisíc agresívnych mravcov, než aby som strávil s týmto nezmyslom čo i len sekundu viac.

Takú hroznú hru som snád' vo svojom živote ešte ani nehral. Nič tu nedáva zmysel, príbeh je smiešny, postavy sú tragické, hrateľnosť aj napriek rozmanitosti neuveriteľne nudí, herné mechaniky boli zastarané snád' už v dobách svojho vzniku a doslova každý prvok tu hráča s čo i len štipkou vkusu vytočí do nepríčetnosti. Prosím vás, pre zmlovanie, vyhnite sa tomuto hnoju.

Maroš Goč

# INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI



**POĎTE SI TIEŽ  
ZAHRAŤ**



**konzola Playstation 4 + FIFA 16 len 389€**

**POĎTE S NAMI  
ZA TROJNÁSROBNÝM DOBRODRUŽSTVOM**

**DRAKE'S FORTUNE**

**AMONG THIEVES**

**DRAKE'S DECEPTION**



+



+



=



**VŠETKY DIELY SÚ  
S ČESKOU LOKALIZÁCIOU**



# Mad Max

## GENERICKÝ MAX

**Myslím, že asi každý hráč pozná typickú hru, ktorej cieľom je promovat' film a spraviť si rýchly "cashgrab" na populárnom mene. V drvivej väčšine prípadov ide o podpriemerné až tragické hry a predávajú sa výlučne vďaka menu vytlačenému na boxarte. No Mad Max taký nie je už len kvôli tomu, že jeho vývoj začal oveľa skôr, ako sme sa dozvedeli, že George Miller sa vracia po niekoľkých desaťročiach do tohto sveta. Následne aj kvôli tomu, že hra nemá s filmom spoločné nič z hľadiska deja a ani postáv, aj keď je prítomná snaha o zachovanie špecifickej atmosféry a výtvarného štýlu.**

V Mad Maxovi je hlavnou postavou Max (aké prekvapenie...). Aj keď sa autori snažia začať vysvetľovaním toho, čo predchádzalo premene bežných území na pustatiny, veľmi si s tým hlavu nelámu a hneď vhodia do tohto prostredia hlavnú postavu - prepadnutú, zbitú, túžiacu po pomste a po tom, aby získala späť svoje auto. K dispozícii má verného sluhu a automechanika Chumbucketa vyznávajúceho náboženstvo "The Angel of Combustion", pričom práve Magnum Opus (Maxovo auto) je svätým grálom, a preto nemôže ísť ani na krok od Maxa.

Počas svojej púte vyprahnutou pustatinou stretne Max plejádu zaujímavých či nezaujímavých postáv, pričom si plnením úloh a projektov môže postupne získať ich náklonnosť. V tejto krajine sa totiž dlhšie žije, ak je človek zmierený s tým, že potrebuje pomoc iných.

Mad Max je v skratke kombináciou typického a generického Ubisoft open-worldu so súbojovým systémom z Batmana a výborným bojom na vozidlách, v ktorom si zjavne odobral trochu inšpirácie z Rage. Vlastného je tu veľmi málo, čo síce nemusí byť úplne zlé, no

### ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC

Žáner: akčná adventúra

Výrobca: Avalanche Studios

Zapožičal: Cenega

### PLUSY A MÍNUSY:

- + audiovizuál
- + výborný boj vo vozidlách
- + niektoré zaujímavé prvky
- + vylepšovanie vozidla
- stereotyp kvôli generickému obsahu
- súbojový systém je bez hĺbky
- previazanie misií na vylepšenia vozidla
- otravné zbieranie šrotu

### HODNOTENIE:



pri bližšom pohľade je zrejmé, že by sa tu toho dalo spraviť oveľa viac. Mad Max je totiž hra s veľkým dielom premárneného potenciálu, na ktorom sa dalo stavať, aby sa vytvorilo niečo, čo by sa mohlo pokojne hlásať ako jeden z kandidátov na hru roka.

Pravdou je, že tam, kde mali autori zvoliť prístup kvality obsahu, zvolili prístup generického obsahu, ktorého je v hre veľmi veľa. Nie, nechcem sa sťažovať na to, že existuje hra s veľkým množstvom obsahu, skôr na to, že ten obsah má od charakteristik "zábavný" a "prepracovaný" veľmi ďaleko. Je to podobná situácia, akú robí Ubisoft. Zahltiť mapu s hromadou opakujúcich sa úloh a dúfať v to, že naviazaním na herné mechanizmy im to prinesie úspech.

V tomto prípade hovorím hlavne o tom, že sa autori rozhodli niektoré vylepšenia áut previazat s úrovňou "hrozby" v jednotlivých regiónoch a s ďalšími konkrétnymi úlohami, čo robí z nepovinných úloh povinné, ak teda chcete byť konkurencie schopní pri neskorších fázach hry. Dokonca, niektoré hlavné úlohy nie sú aktivovateľné, pokiaľ človek

nesplní určité vedľajšie úlohy. Nebolo by to problémom, keby tie úlohy a "open-world" aktivity boli rôznorodé a prepracované, no nie sú, čo následne prerastá v stereotypnosť.

Chvalabohu, aktivácia rozhladní nie je potrebná na odkrytie mapy, iba na získanie polohy objektov naokolo, na odhalenie prístupových bodov do nepriateľských základní a na ďalšie potrebné informácie, no nutnosťou ako v iných, podobne ladených hrách to nie je. Ďalšie informácie sa dajú následne získavať prostredníctvom rozhovorov s osobami, na ktoré natrafíte.

Vaša činnosť mimo hlavných príbehových úloh bude pozostávať z obsadzovania základní, a to spočíva v zničení obranných mechanizmov za pomoci auta, následného vniknutia dnu, pobitia všetkého, čo je vnútri, a splnenia špecifickej úlohy. A to sa deje dookola. Čo je horšie, súbojový systém postupne nezískava na hĺbke a nových možnostiach, ale je rovnaký počas celej doby hrania. Okrem toho budete prehladávať rôzne kúty krajiny kvôli šrotu a častiam projektov pre jednu zo štyroch základní, čo





vám následne prinesie rôzne benefity (automatický prídelenie šrotu, automatické natankovanie auta, atď.), ničť nepriateľské snajperské veže, čistiť mýnové polia. Všetko je však rovnaké ako na začiatku, tak aj na konci bez variácií, čo neprosieva kvalite hry.

Divné rozhodnutie v podobe progresu postavy Maxa prostredníctvom výziev taktiež prispieva k nekonzistentnému vývoju. Namiesto XP systému totiž pre postup na vyšší level musíte splniť jednu výzvu, čo je nezvyčajný spôsob riešenia vývoja postavy. Zdravie a palivo tvoria dve premenné, o ktoré sa treba starať a ktoré sťažujú postup hrou, no nie do takej miery, ako by sme možno predpokladali. Nové súčiastky do auta však nakupujete za šrot (pokiaľ k nim nie je pripojená nejaká špecifická úloha). A hlavne zo začiatku budete nútení prehľadávať každý kút, čo s ohľadom na stereotypnosť úloh a súbojového systému nie je veľmi pozitívna správa. No nájdu sa aj takí, ktorých postupné vylepšovanie auta dotiahne až do konca, pretože práve to prináša aspoň trochu variability počas postupu hrou.

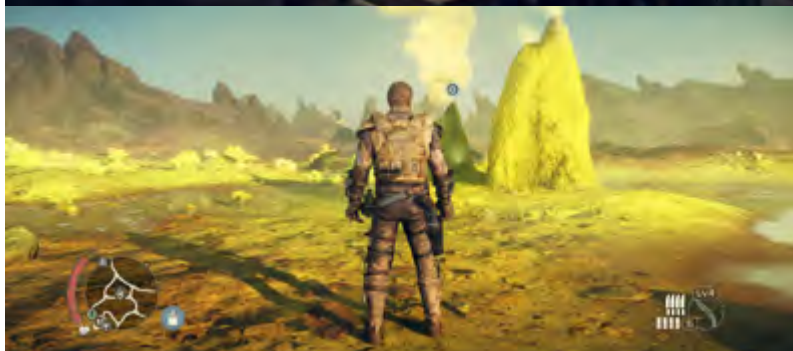
Súboje v autách sú tým najlepším, čo Mad Max ponúka. Nie je to len o výbornom jazdnom modeli, ktorý v kombinácii s výbornou fyzikou prináša výborný dojem z jazdy, ale aj o arzenáli umožňujúcom rôznorodé riešenia pri bojoch so súpermi. Chumbucket je vždy vzadu a podľa vašich príkazov páli na súperov buď harpúnu, alebo vybuchujúce oštepky. K tomu si môžete prirátat oheň z výfukov a brokovnicu v rukách Maxa a máte k dispozícii prostriedky, ktoré tak skoro neomrzia.

Auto si neprispôsobujete iba vzhľadovo, ale aj z hľadiska vlastností. Všetky súčiastky sú však vyvážené a ich voľba závisí od preferencií hráča. Vytvorenie svojho tátoša teda závisí aj od toho či sa idete zúčastniť pretekov, alebo idete napadnúť nepriateľskú základňu.

Vynikajúcu postapokalyptickú atmosféru dotvára výborný audiovizuál skombinovaný s vhodným a špecifickým artštýlom. Dohľadnosť je vynikajúca, rôznorodosť stvárnenia jednotlivých prostredí dostatočná a navyše všetko beží aj na priemerných PC v peknom framerate a solídnej kvalite. Vrcholom grafického spracovania sú búrky, ktoré občas obšťastnia hráčov svojou prítomnosťou. Ich zmysel však nie je iba vo vizuálnych orgiách, ale aj v šrote, ktorý počas búrok lieta po prostredí vo veľkom množstve a ktorý sa aj napriek risku ujmy na zdraví vydáte pozbierať.

Mad Max je hrou, ktorá sa snažila inšpirovať konkurenciou. Keď však skombinujete generický Ubisoft open-world, kvôli ktorému kvantita prevyšuje kvalitu, s dvojtláčidlovým súbojovým systémom, ktorý ani zďaleka nedosahuje kvalitu konkurencie, a do toho primiešate dostatočne zaujímavý príbeh a výborné boje v autách, tak dostanete hru, ktorá je skôr príslubom a konceptom, ktorý znie dobre na papieri. Jednotvárnosť však zráža hru dolu, a preto by bolo dobré, keby sa Avalanche pokúsilo v pokračovaní popracovať aj na rôznorodosti.

Dominik Farkaš





# Galactic Civilizations 3

KEĎ JEDEN VESMÍR NESTAČÍ!

**Čo sa stane, ak l'udstvo konečne začne kolonizovať iné planéty? A akým smerom sa bude l'udstvo uberať? Tieto otázky si budete môcť aspoň čiastočne zodpovedať v novej 4X t'ahovej stratégii Galactic Civilizations 3. Pre fajnšmekrov určite nie je názov tejto série neznámy. Ide o jedny z najlepších vesmírnych „civilizácií“ v histórii hier, preto mnoho z nich podporilo tento projekt na Kickstarteri.**

Prešli dlhé štyri roky vývoja a konečne ju máme naservírovanú priamo pod nosom. Čo ale autori sl'ubovali? V prvom rade novú engine, ktorý podporí obrovské galaxie, množstvo rás a epické, hoci aj niekoľ'koročné seansy. Prudko modifikovateľné nielen scenária a mapy, ale aj samotná hra. Čiže akýsi vesmírny 4X sandbox, kde si vytvoríte vlastný príbeh s vlastným vesmírom.

Na to, aby to ale celé fungovalo, je potrebný dobrý základ. Predsa len, nikomu sa nechce hrať nudná hra niekoľ'ko rokov. Podobné je to aj s lodičkami z Hviezdnych vojen či zo Star Treku. Tu sa trošku zameriame na svetovú špičku tohto žánru (Civilization séria) a porovnáme ju s GC3. Hlavným lákadlom týchto hier je konštantný pocit rastu vašej rasy a pokiaľ hra tento pocit nevie navodiť, začnete sa po čase nudieť.

GC3 na začiatku odštartuje epické dobrodružstvo plné možností, objavovania, veľ'mi dôležitých rozhodnutí a zaujímavých zvrátov. A možno to je hlavný problém. Hra neponúka o nič menej ako Civ 5 po vydaní, dokonca ponúka oveľa viac. Bohužiaľ, všetky esá v rukáve vyčerpá hneď v úvodných dvoch hodinách. Tu naozaj neviete, čo spraviť ako prvé. Kolonizovať nové planéty, objavovať anomálie, skontaktovať sa s inými rasami či naštartovať ekonomiku. Hneď od začiatku budete môcť vystaviť vesmírne stanice, navrhovať prvé lode, obchodovať, šíriť kultúru či ťažiť vzácne kovy.

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC  
Žáner: 4X t'ahová stratégia  
Výrobca: Stardock  
Zapožičal: Stardock

## PLUSY A MÍNUSY:

+ obrovské spektrum možností  
+ grafika  
+ herné mechaniky

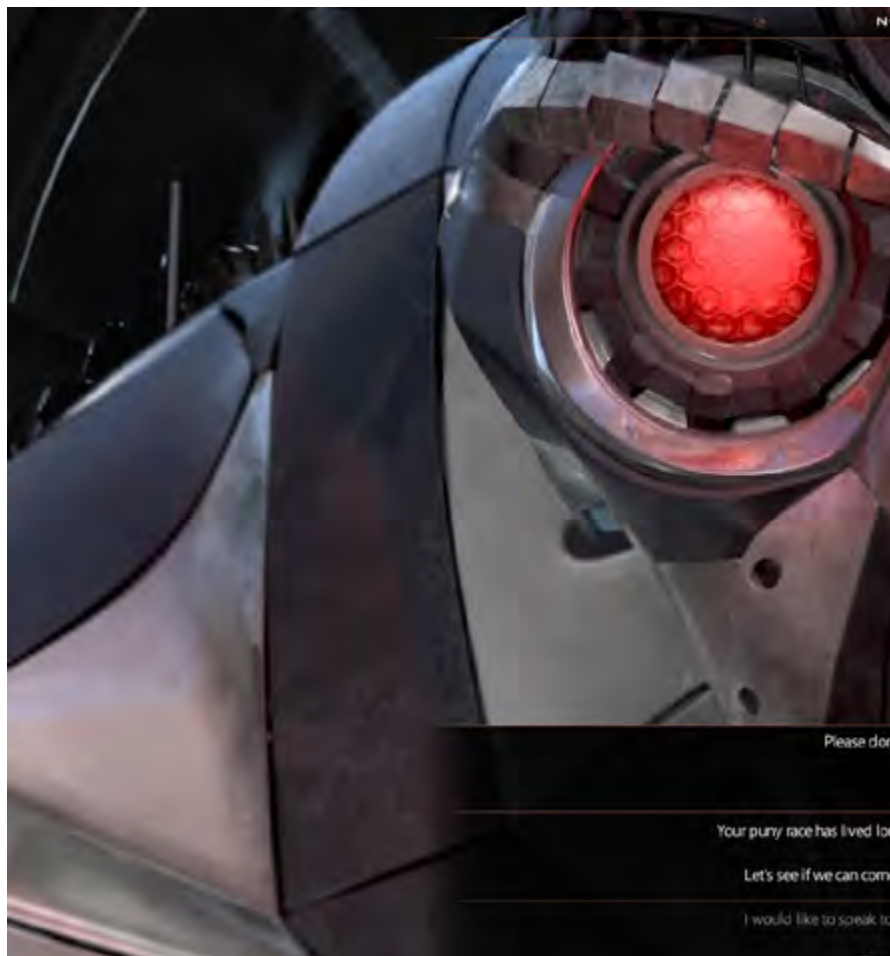
- v neskorších fázach stráca drive  
- absencia tutoriálu  
- absencia hotseatu

## HODNOTENIE:



Mechanik je naozaj požehnané a udrží vás v eufórii kým... kým nie je čo nové kolonizovať a navrhovať. Hoci záleží, na akej mape hráte, prvé pocity miernej nudy prídu, keď sa rozdelia hranice vesmíru a vy stratíte schopnosť robiť závažné rozhodnutia. Hoci je strom technológií naozaj obrovský a rôzne rasy využívajú iné stromy (!!!), chýbajú v nich nové mechaniky. Ak ste hrali Civ 5 s datadiskami, určite si spomeniete, ako ste konečne mohli postaviť prvú karavánu,

alebo ste mohli prvýkrát voliť na svetovom kongrese. Alebo ako vám ten div sveta úplne zmenil ekonomiku. Toho sa, bohužiaľ, nedočkáte, pretože každý jeden výskum je len akýsi lacný bonus na vaše budovy, zbrane či niečo. Odrazu okolo dvojstého kola neviete, čo nové vyskúmať, pretože všetko, čo vylepšíte, zvýši určité štatistiky o 10 – 30 %. A to nie je sranda. To vás nikam extra neposunie a neponúkne nové možnosti. Preto si už na začiatku budete musieť zvoliť (približne do





v pragmatickej zápasy ponecháte, avšak len na účely udržania kultúry domorodcov, čím zvýšite spokojnosť obyvateľstva. V zlej možnosti zápasy spropagujete a okrem turistického ruchu na planéte sa vám zlepší ekonomika, no klesne vám diplomatické skóre.

Aby toho ale nebolo málo, za vaše rozhodnutia dostávate skóre, ktorým odomykáte špeciálne bonusy v jednom z troch (benevolent, pragmatic, menevolent) stromov. Táto featurka naozaj vyšla, no opäť sa stretáva s problémom neskôr, keď nemáte už čo obsadzovať (a verte mi, hral som na naozaj veľkých mapách) a ostanete stáť na mŕtvom bode (pokiaľ neodomknete špeciálnu budovu na generovanie týchto bodov).

Hra pritom vyzerá veľmi dobre. Pozadie pôsobí ako skutočný vesmír vďaka jeho hĺbke, planéty a hviezdy sú do detailu spracované a premietajú sa do map infraštruktúry planét. Pokiaľ oddialíte obrazovku, plynule prejde do funkčného rozhrania, ktoré už až také pekné nie je, no je prehľadné. Neskôr v hre, bohužiaľ, budete využívať len to, pretože planéty sú od seba naozaj dosť vzdialené, čo čiastočne kazí celú atmosféru. Rasy a poradcovia sú animovaní v rozhraní diplomacie (pokiaľ nejde o minoritné či vami vytvorené) a intefrace je dostatočne prehľadný a neprehustený nepotrebnými oknami. V hre ale chýba robustný tutoriál a podrobnejšie tooltipy, preto sa pripravte, že niekolkó hodín strávite hľadaním videí a odpovedí na internete. Ostatne hra ponúka aj multiplayer, no hotseatu sa asi nikdy nedočkáme, pretože tvorcovia ho nepovažujú za dôležitý...

päťdesiateho alebo stého kola), akú formu víťazstva budete nasledovať.

Môžete ísť formou už klasickej vojenskej dominancie, môžete skúsiť vplývať na vesmír vašou kultúrou, hľadať vzácne artefakty, ktoré prenesú vašu rasu na „lepšie miesto“, či skúsiť zjednotiť galaxiu diplomaciou. Možností je naozaj veľa, no ani jedna neponúka dlhodobý zábavný gameplay – vid' spomenuté vyššie.

Súbojový systém je jedným z najhorších v 4X stratégiách a bez žiadnej dávky inovácie. Ide v podstate o štatistické bitky, kde si síce môžete vytvoriť loď svojich snov, no 3 zbrane a 3 obranné systémy (lasery, kinetické strely, rakety) nie sú nič moc. Nedáva zmysel, prečo sa tvorcovia na takých obrovských mapách rozhodli pre systém takzvaných letiek, kde na jednom políčku môžete mať niekolkó lodí, ktoré pri strete s nepriateľom počítač len zhodnotí a určí víťaza. Kde je taktika?

Kde je možnosť ovplyvniť (inak ako úpravou lodí) výsledok?

Hra pravdaže ponúka množstvo už štandardných mechaník, akými sú diplomacia (ktorá je zvládnutá dobre, čo sa týka logiky, no chýba jej trošku „ľudskosti“), ekonomika (s ktorou sa môžete naozaj vyhrať), kultúra (ktorej dodnes asi nikto poriadne nerozumie) a drobnosti, ako sú vesmírne stanice, výstavba infraštruktúry na planétach (pokiaľ postavíte budovy s rovnakým zameraním vedľa seba, dostanete bonus) a spomenutý editor lodí (nie len po štatistickej, ale aj vizuálnej stránke). To, čo ma ale nadchlo najviac, je úžasne spracovaný systém kolonizovania planét, kde sa pri každej novej planéte vytvorí jeden z mnoha príbehov, ktorý musíte vyriešiť. Napríklad na jednej som našiel domorodcov, ktorí využívali druh zvierat na „nehumánne“ zápasy. Možnosti sú vždy tri – dobrá, pragmatická a zlá. V dobrej možnosti zápasy zakážete, čím sa zvýši vaše diplomatické skóre,

Galactic Civilization 3 je aj napriek svojim mínusom naozaj kvalitnou, 4X stratégiou, ktorá vás určite udrží dlhšie pri obrazovke ako množstvo blockbusterov dnešnej doby. Ako už býva zvykom, každé pokračovanie dlhšej 4X série dozrieva do dokonalosti až návalom datadiskov a výtvmi modérkej scény. Musím však uznať, že na prvý pokus ide o naozaj impozantné dielo, ktoré má potenciál zaujať neskôr miesto medzi legendami svojho žánru. Pokiaľ milujete vesmír a vždy ste túžili dobyt' galaxiu ako mocný medziplanetárny vládár, na dnešnom trhu nič lepšie a krajšie nenájdete. Škoda len toho lategameu, ktorý neponúka až toľko zaujímavých momentov ako jeho bračkovia.

Tomáš Kleinmann





# Disney Infinity 3.0

VIRTUÁLNY SVET BEZ OBMEDZENÍ

**Sériu Disney Infinity sme vždy vnímali ako jednoduchú skákačku, ktorá nenáročnou hratelnosťou dokáže upútať mladších hráčov aj dospelých. Pri Disney Infinity sa dá výborne relaxovať a potvrdíme vám to aj my. S verziou 3.0 však prichádza výraznejší dôraz na sandbox zložku hry.**

Možnože tam bol dôraz už od začiatku, ale nevnímali sme ho. Súčasťou každého Disney Infinity dobrodružstva bol režim Toy Box. V ňom si môžete vytvárať vlastné svety alebo si st'ahovať kreácie ostatných používateľov a užívať si takmer neobmedzené možnosti. V Disney Infinity 1.0 a 2.0 išlo o režim, ktorý dopĺňal príbehovú zložku. Nás pri spustení trochu demotivoval tým, že sme sa ocitli v prázdnom svete. Čo ďalej?

Disney Infinity 3.0 to robí inak. Pri prvom spustení hry vám predstaví hlavnú príbehovú líniu a všetky plánované DLC príbehy. Základom je príbeh Anakina Skywalkera a Ahsoky s názvom Twilight of the Republic, ale začiatkom októbra sa dostane do predaja „Play Set“, ktorý vám sprístupní líniu Luka Skywalkera a ďalších postáv. Ten sa nazýva Rise Against the Empire. Kombinujú sa tak dve časové línie Hviezdnych vojen. Aby toho nebolo málo, Disney takisto pripravil príbeh podľa rozprávky Inside Out, ktorý sa bude dať takisto dokúpiť. Počas prvej polhodiny vyskúšate pár minút z každého príbehu a potom to príde. Spoznáte úplne nový Toy Box.

Vývojári v prípade Disney Infinity 3.0 výrazne popracovali na tom, aby hráčovi jasne vysvetlili čaro tohto režimu a jeho vlastnosti. Počas pár minút zistíte, že máte vlastný príbytok, ktorý si upravíte podľa seba. Že môžete pretekať vo vozidlách a získavať spoločníkov, ktorých si môžete vylepšovať. Všetky tieto funkcie hra ponúkala už pred rokom, ale nevedela ich hráčovi predat'. Tentoraz však vývojári popracovali na prezentácii a my sme razom

## ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4  
Žáner: Skákačka / akčná  
(detský akčná)  
Výrobca: Avalanche Soft.  
Zapožičal: Comgaad

## PLUSY A MÍNUSY:

- + atraktívne Play Sety a postavičky
- + lepšia prezentácia režimu Toy Box
- + nenáročná hratelnosť pre deti aj starších hráčov
- + drobné vylepšenia oproti predchodcom
- + vyhotovenie figúrok
- použitie Sily
- bojový systém
- pre niekoho ľahké a / alebo stereotypné

## HODNOTENIE:



mali pocit, že je tu veľké množstvo novinek. No, nie je. Ale chválime, že sme ich konečne spoznali a začali sme ich využívať. Detaily, ale úplne zmenia pohľad na hru.

Samozrejme, nič vám nebráni v tom, aby ste sa venovali iba jednotlivým Play

Setom, čo sú vopred pripravené herné svety s vlastným príbehom a hrdinami. Play Set funguje podľa prísnych pravidiel, takže si do sveta Hviezdnych vojen neprenesiete hrdinov od Marvela. Avšak v Toy Boxe ich môžete kombinovať podľa chuti. A to je fajn, pretože v Toy Boxe strávite väčšinu času. Ak budete mať





záujem hrať sa vo svete Disneyho aj po dokončení Play Setov.

Disney Infinity 3.0 obsahuje jeden z príbehov, ktorý vás zabaví počas niekoľkých hodín. Stále budete robiť v princípe to isté, čo je hlavnou výhodou aj nevýhodou titulu. Hratel'nosť je jednoduchá a nenáročná, avšak nemá čím prekvapit'. Ideálne pre deti a pre hráčov, ktorí si chcú oddýchnuť po náročnom dni. Menej ideálne pre hráčov, ktorí chcú niečo extra. Úprimne, takúto hratel'nosť vám ponúknú aj hry na tablete, ale my sme sa zabavili. Bohužiaľ, výraznejšiu variabilitu neponúkajú ani ďalšie Play Sety a iné postavy. Príbehy sa líšia zápletkou a prostredím, ale využívajú totožné princípy. Hrdinovia majú rozdielne schopnosti, ale vždy je to o tom niekam preskákať a poraziť nepriateľov. Disney Infinity 3.0 ponúka aj základné RPG prvky. Hrdinov si môžete vylepšovať, ale ako sme už párkrát napísali, hratel'nosť je základná a výraznejšie

sa neodlišuje bez ohľadu na zvolenú postavu. Na druhej strane, pri hraní DI 3.0 sme sa bavili viac ako pri hraní predchodcov, takže tvorcovia spravili drobné dizajnové zmeny smerom k lepšiemu. To sa týka aj bojového systému, ktorý sa snaží integrovať kombá a ísť viac do hĺbky. Assassin's Creed alebo Batmana však nečakajte. Možno nabudúce, potešili by sme sa.

„Nenáročnou hratel'nosťou“ trpí aj najbližší konkurent, hra Skylanders. Oba tieto tituly sú založené na zbieraní akčných figúrok, ktoré môžete transportovať do virtuálneho sveta. Stačí figúrku postaviť na portál, čo je príslušenstvo, ktoré je súčasťou každej kópie základnej hry. Označuje sa Starter Pack.

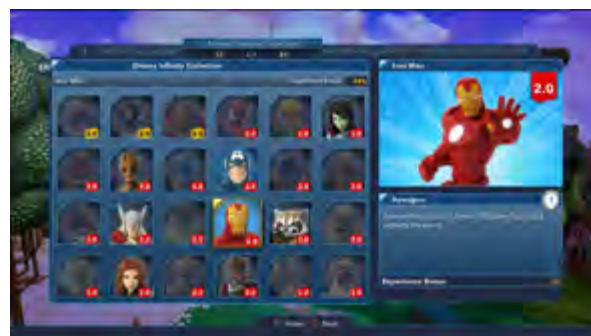
Je potešiteľné, že sa v Disney Infinity nachádza menej postavičiek ako v Skylanders. To teoreticky znamená, že zaplatíte menej peňazí, ak sa pokúsíte získať kompletnú zbierku. V

praxi to nie je nutné, vystačíte si s pár vybranými postavičkami. Plusové body dávame aj za to, že zatiaľ čo Skylanders vyžaduje znalosť univerza, hrdinov z Disney Infinity už poznáte, pretože ste ich videli v komiksoch, seriáloch alebo filmoch.

Disney Infinity 3.0 je v základe totožná hra ako jej predchodcovia. Chválime, ako vývojári kombinujú viacero svetoznámych virtuálnych vesmírov (Marvel a teraz Star Wars) a ako vylepšujú prezentáciu hry. Toy Box vylepšenia, ktoré prináša 3-ka, naozaj potreboval. Príbehy (Play Sety) sú v princípe, hratel'nosťou, o tom istom a ak vás bavili predchádzajúce vydania, nie je dôvod, prečo nerozšíriť svoju zbierku.

Ak ste momentálne Disney Infinity – imúnny, 3.0 prináša silné zbrane vo forme Star Wars. Hratel'nosť je nenáročná a dokáže zabaviť všetky vekové skupiny. Ak chcete niečo extra, hľadajte ďalej, ale ak si radi oddýchnete pri pohodovom skákaní a ničení nepriateľov (obvykle stačí stláčať dve tlačidlá + jedno pre blok) a páčia sa vám akčné figúrky, Disney Infinity je výborná voľba. V porovnaní so Skylanders má v rukáve silné zbrane.

Roman Kadlec





# Samsung Galaxy S6 Edge +

## Vlajková loď vlajkových lodí

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Samsung  
Dostupná cena: 899€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + displej
- + konštrukcia
- + výkon
- + fotoaparát
- + inovatívne prvky

- závažná cena

### ŠPECIFIKÁCIE:

**OS:** Android 5.1.1  
**Lolipop + Touchwiz UI**  
**Rozmery:** 154,4 x 75,8 x 6,9 mm  
**Hmotnosť:** 153 g  
**Displej:** 5,7 palca, 1440 x 2560 pixlov – QHD, 518 PPI, Super AMOLED  
**Fotoaparát:** 16 MPx (4K video) / 5 MPx (FullHD video) vpredu  
**Čip:** Exynos 7 Octa 7420  
**CPU:** 8-core, 2100 MHz, ARM Cortex-A57, ARM Cortex-A53, 64-bit  
**GPU:** ARM Mali-T760 MP8  
**RAM:** 4096 MB RAM  
**ROM:** 32GB  
**Batéria:** 3000 mAh, bezdrôtové nabíjanie  
**Sieť:** 2G/3G/4G, nanoSIM  
**Konektivita:** Bluetooth 4.2, GPS, Wi-Fi 802.11 a, b, g, n, 5GHz, ac

### HODNOTENIE:



Spoločnosť Samsung po predstavení tohtoročných vlajkových lodí a úspechu experimentu so zahnutým displejom útočí na trh a peňaženky nadšencov ďalším veľmi podareným exemplárom z kórejskej dielne. Ešte lepší, ešte väčší, ešte výkonnejší a ešte drahší Galaxy S6 Edge plus sa stavia do čela radu S6 a predstavuje vrchol aktuálneho repertoára nielen Samsungu, ale i svetového trhu.

### PRVÉ DOJMY

Opäť, v jednoduchosti je krása, dizajnéri Samsungu nie sú žiadna druhá cenová skupina a veľmi dobre to vedia. Balenie sa teda nesie v znamení elegantného minimalizmu. Na vrchu škatulky samotný telefón. O poschodie nižšie slúchadlá v šikovnom plastovom puzdre, rýchlo-nabíjací adaptér a nabíjací kábel.

### KONŠTRUKCIA

Prémiovému smartphonu prináleží prémiová konštrukcia, Samsung si nemôže dovoliť v tomto ohľade sklamať a aj vzhľadom na okom bežného používateľa gigantické rozmery a neuveriteľnú tenkosť zariadenia je S6 Edge + veľmi pevný, robustný a ani pri hrubšom zaobchádzaní sa nestretávame so žiadnym ohybom či vŕzganím. Pomáha tomu zrejme aj samotný displej, ktorý svojím zakrivením spevňuje zariadenie na všetkých osiach. Displej dopĺňa pevný oceľový rám, ktorý na zadnej strane opäť raz vyplní sklo.

Asi sa všetci zhodneme, že táto zmes kovu a skla vytvára krásne zariadenie s luxusným dojmom, ktorý si S6 Edge + skutočne zaslúži. Jediné, na čom sa pozastaví oko perfekcionista je dosť vytŕčajúca šošovka fotoaparátu. Našťastie je aspoň vycentrovaná do stredu zariadenia a taktiež napomáha



jednoduchému zdvihnutiu "esšestky" zo stola, ktoré by nebyť nej, bolo vzhľadom na opačné zakrivenie telefónu celkom obtiažne.

Pod veľikánskym 5,7-palcovým displejom sa usídlilo jedno hardvérové tlačidlo, ktoré okrem praktického ovládania zariadenia napomáha aj bezpečnosti vďaka zabudovanému snímaču odtlačkov prstov. Popri ňom sa v tele skrývajú aj nenápadné tlačidlá androidu, teda šípka späť a multitasking, ktoré sa pri dotyku rozsvietia.

Po bokoch zariadenia sa nachádzajú ďalšie tri ovládacie prvky, teda len ovládanie hlasitosti a odomkyvanie telefónu. Na vrchnej strane sa skrýva i nenápadná šachta pre nanoSIM. Na hranách sa ešte skrývajú uprostred umiestnený microUSB konektor a 3,5mm audio jack.

Celý zhluk drobných detailov sa

zlieva do jedného perfektného kusu hardvéru, ktorý svojou prémiovou kvalitou spracovania a luxusným dizajnom naznačuje, že skutočne ide o šelmu najvyššej triedy, o čom nebude svedčiť len cenovka, ale aj vnútornosti.

### DISPLEJ

Na 5,7 palcoch priestoru sa rozprestiera Quad HD Super AMOLED displej s hustotou až 518 pixlov na palec. Quad HD predstavuje rozlíšenie, ktoré by sme dosiahli, ak by sme k sebe postavili 4 HD obrazovky do obdĺžnika, teda rozlíšenie vyššie ako Full HD, ale zároveň menšie ako 4K, ktoré sa skladá zo štyroch Full HD obrazoviek. Každopádne ide o extrémne detailný displej, na ktorom voľné oko nemá šancu ani rozpoznať jednotlivé pixely.

Jemnosť displeja ešte viac vyzdvihuje použitie Super AMOLED

technológie od Samsungu, ktorá nepoužíva spodné podsvietenie displeja, ale diódy, ktoré si samy imitujú svetlo. To zaručuje vernejšiu čiernu, živšie farby a zároveň umožňuje používať len určitú časť displeja bez toho, aby bol podsvietený celý, čo Samsung využíva na hrane zakriveného displeja. Ako sme už pri vlajkových lodiach Samsungu zvyknutí, perfektný kontrast, pozorovacie uhly a krásne farby. Úroveň jasů tak isto nezaostáva a displej nám ponúkne bezchybnú čitateľnosť a farebné podanie aj na priamom slnku.

## LADNÉ KRIVKY

Špecialitou modelu Edge je, samozrejme, zakrivený displej, ktorý je tak skôr dôkazom technologickej vyspelosti spoločnosti ako nejakým veľkým prevratom. Vyzerá to skvele, ale sám Samsung vyzerá, že si nie je tak úplne istý, na čo to je vlastne dobré. Vzhľadom na to, že displej má pomer strán 16:9, sú zaoblené okraje používané aj pri bežných aktivitách ako prehrávaní videa, fotografovaní či hraní hier, kde to vyzerá... zaujímavo. Okraje pridávajú videu a hrám o čosi reálnejší rozmer, no zároveň pri pohľade spredu trochu skresľujú.

Hlavným využitím je samozvaná inteligentná lišta, ktorá pripomína niečo ako druhé notifikačné centrum. Avšak len od vybraných aplikácií a kontaktov. Navolíte si obľúbené kontakty a ak od nejakého z nich budete mať zmeškaný hovor alebo správu, na inteligentnej lište sa objaví záložka s farbou daného kontaktu. Po potiahnutí sa zobrazí zmeškaná akcia a rýchle vol'by na vykonanie nejakej akcie.

Taktiež si tam môžete navoliť zopár obľúbených aplikácií, ku ktorým budete mať rýchly prístup. Ťažko však povedať, či je tento štýl ovládania rýchlejší ako bežné stiahnutie notifikačnej lišty či otvorenie aplikácie. Treba si na to hlavne zvyknúť.

Výhodou takto zakriveného displeja je to, že ak telefón položíte tvárou dole, časť displeja je stále viditeľná a môže slúžiť na indikovanie notifikácií. Väčšina ľudí je však zvyknutá ukladať telefón normálne, displejom nahor, a v tom prípade sa o oznámenia postará šikovná, viacfarebná notifikačná dióda.

## VÝKON BEZ KOMPROMISOV

Pri zariadení, ktorého cenovka útočí na 900 eur, by sme sa nemali stretnúť ani s najmenším zapochybovaním, čo sa týka rýchlosti zariadenia. Samsung nechce nič riskovať, a tak osedláva svoju najvlajkovejšiu vlajkovú loď čipom Exynos 7 Octa 7420 vybaveným 64-bitovým osemjadrom, tikajúcim na slušných 2,1 GHz, ktorému sekundujú až štyri gigabajty operačnej pamäte a grafický čip Mali-T760 MP8. Kebyže niekto zarecituje tieto čísla, tak si asi väčšina ľudí pomyslí, že hovoríme o hernom počítači (aj keď mu chýba trochu pamäte). Výbava veľmi slušná a keď sa spojí s vyladeným softvérom, tak na akékoľvek rýchlostné nedostatky môžete s úsmevom zabudnúť.

Na svoje médiá máte k dispozícii 32 gigabajtov internej pamäte, ochudobnenej o pár gigabajtov vyhradených systémom. Na pamäťové

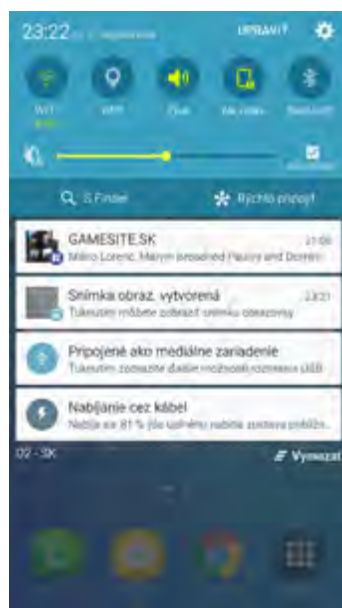
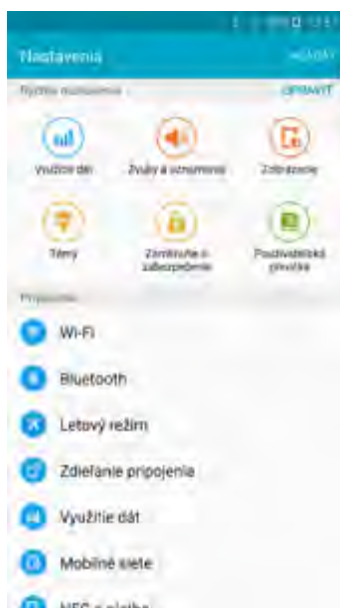
karty sa už miesto zrejme nenašlo, a tak sa budeme musieť "uskrniť". Čo sa týka konektivity, zariadenie má všetko, čo by moderný smartphone mal mať, nevynímajúc NFC, LTE či 5GHz WiFi.

## ANDROID L

Lollipop už ovládol viac než 20 percent zariadení s Androidom a Edge + nie je žiadnou výnimkou. Ako sme už pri Samsungu zvyknutí, nadstavy sú od čistého androidu na míle vzdialené, no so zvyšujúcou sa verziou a výkonom zariadenia nás pomaly ale isto opúšťa pocit zbytočne preťaženej nadstavy, ako tomu bolo pri starších zariadeniach. Miesta v operačnej pamäti je predsa len dosť a o výkon taktiež nie je núdza.

Ťažko povedať, či to len zachraňuje výpočtový výkon, ale softvér vyzerá byť perfektne odladený, veľmi svižný a zároveň graficky i funkčne bohatý. Vývojári sa zatiaľ nedali zlákať na odstránenie menu s aplikáciami, ako tomu je u početnej konkurencie, a stále si android zachováva svoju počiatočnú štruktúru domovských obrazoviek a menu. V tom opäť raz nachádzame o niečo viac aplikácií, ako by sa patrilo, no mnoho z nich sú len spúšťače, ktoré po spustení len ponúknu stiahnutie plnej aplikácie. Samsung sa tak vyhýba sťažnostiam na neprimerané množstvo bloatwaru, ktorý zaberá pamäť a terorizuje nás oznámeniami.

Nadstavba je celkom jednoduchá na ovládania a vsádza čoraz viac na intuíciu. Na rozdiel od starších verzií





je príjemne prehl'adná a nevzbudzuje pocit, že všetko je všade. Napomáha tomu aj zjednodušený dizajn, predsa len, v jednoduchosti je krása.

Toho sa držia i viaceré základné aplikácie, ktoré prešli úpravou Samsungu s cieľom ešte viac zjednodušiť, spríjemniť a hlavne zrýchliť ovládanie zariadenia, a hlavne rozumne podat' všetky možné funkcie, ktoré pred nami Edge+ ukrýva. Okrem kancelárskych aplikácií a zopár šikovných featuriek nás zaujala napríklad aplikácia S Health, ktorá využíva snímač srdcového tepu pri fotoaparáte a umožňuje nám zmerať si tep či stres, z čoho vyhotoví pekný graf.

## FOTOAPARÁT

Vystupujúca šošovka fotoaparátu spláca svoj hriech tým, že odvádza perfektnú prácu pri snímaní fotografií či videa. Zadný fotoaparát s maximálnym rozlíšením 16 megapixelov, vybavený optickou stabilizáciou obrazu, dokáže rozžiariť displej krásnymi farbami zo svojho okolia v zlomku sekundy, zachovávajúc si skvelú ostrosť a peknú farebnosť fotografií. Popri množstve efektov sa nezabudlo ani na automatické HDR, rýchle automatické zaostrovanie. Okrem krásnych fotografií dokáže natáčať video v 4K kvalite pri 30 snímkach za sekundu a pri Full HD zvládne aj 60 FPS. Týchto náročnejších

režimov sa ale netýka stabilizácia obrazu, a teda je to trochu kontraproduktívne.

Zle na tom nie je ani predná "selfie" kamera, ktorá sníma zaslúžených 5 megapixelov a zaznamenáva Full HD video. Okrem množstva efektov a režimov poteší napríklad aj fotenie pomocou tl'uknutia na snímač srdcového tepu na zadnej strane. Kvalita fotografií je opäť raz na veľmi dobrej úrovni.

## BATÉRIA

Výrobcovia vlajkových lodí majú akúsi tendenciu uprednostniť milimetre v hrúbke naprieč väčšou batériou. S6 Edge+ na tom nie je až tak zle, no vieme si predstaviť aj omnoho väčšiu výdrž. Kapacita je strohých 3000 miliamperhodín, ktoré síce vďaka softvérovým vylepšeniam dokážu potiahnuť chod zariadenia pomerne dlho, no nedá sa to ani len porovnávať s takým Vibe 2 Pro od Lenova. Môže si softvér robiť čo chce, ako chce, keď sa raz postavíte na priame slnko, displej sa rozžiari na maximum a začnete chatovať, hrať či fotografovať, batéria pobeží veľmi rýchlo dole.

Jednoducho, ak patríte medzi ľudí, čo telefón používajú aktívne, budete musieť telefón pred ďalším náročným dňom na noc strčiť do nabíjačky. Teda, vďaka bezdrôtovému nabíjaniu stačí telefón na nabíjačku položiť, pričom výrobca

sl'ubuje, že do dvoch hodín bude plne nabitý.

Rýchle nabíjanie neprebíha len bezdrôtovo a vďaka káblovej nabíjačke od Samsungu nám ukazovateľ vyletí z nuly na stovku za menej než 90 minút. Teda, ak mu dáte počas dňa pri obede na hodinku voľno, telefón dokáže veľmi rýchlo nachytať stratené percentá naspäť.

## VERDIKT

Edge+ je vlajková loď ako sa patrí, veľké rozmery, obrovský výkon a ešte vyššia cenovka, za ktorou v tomto prípade nestojí len značka, ale aj prémiová konštrukcia, funkcie a "revolučný" zakrivený displej. Na druhom brehu, už akoby zvykom, stojí slabšia batéria, ktorá ustúpila z cesty tenkému telu z pevných materiálov. Na rozdiel od konkurencie, s podobnou cenovkou a výsadami s logom jablka, sa ohýbanie týka len hrán displeja, ktorý naopak prispieva k robustnosti zariadenia, o čom nás presvedčili aj nejaké tie crash testy s menším zakriveným súrodencom & bez pluska. Jednoducho, ak hľadáte špičkový smartphone, ktorý len ťažko nájde adekvátneho súpera či už vo výkone, kvalite alebo extravagancii, Galaxy S6 Edge Plus je jasná voľba!

Eduard Čuba



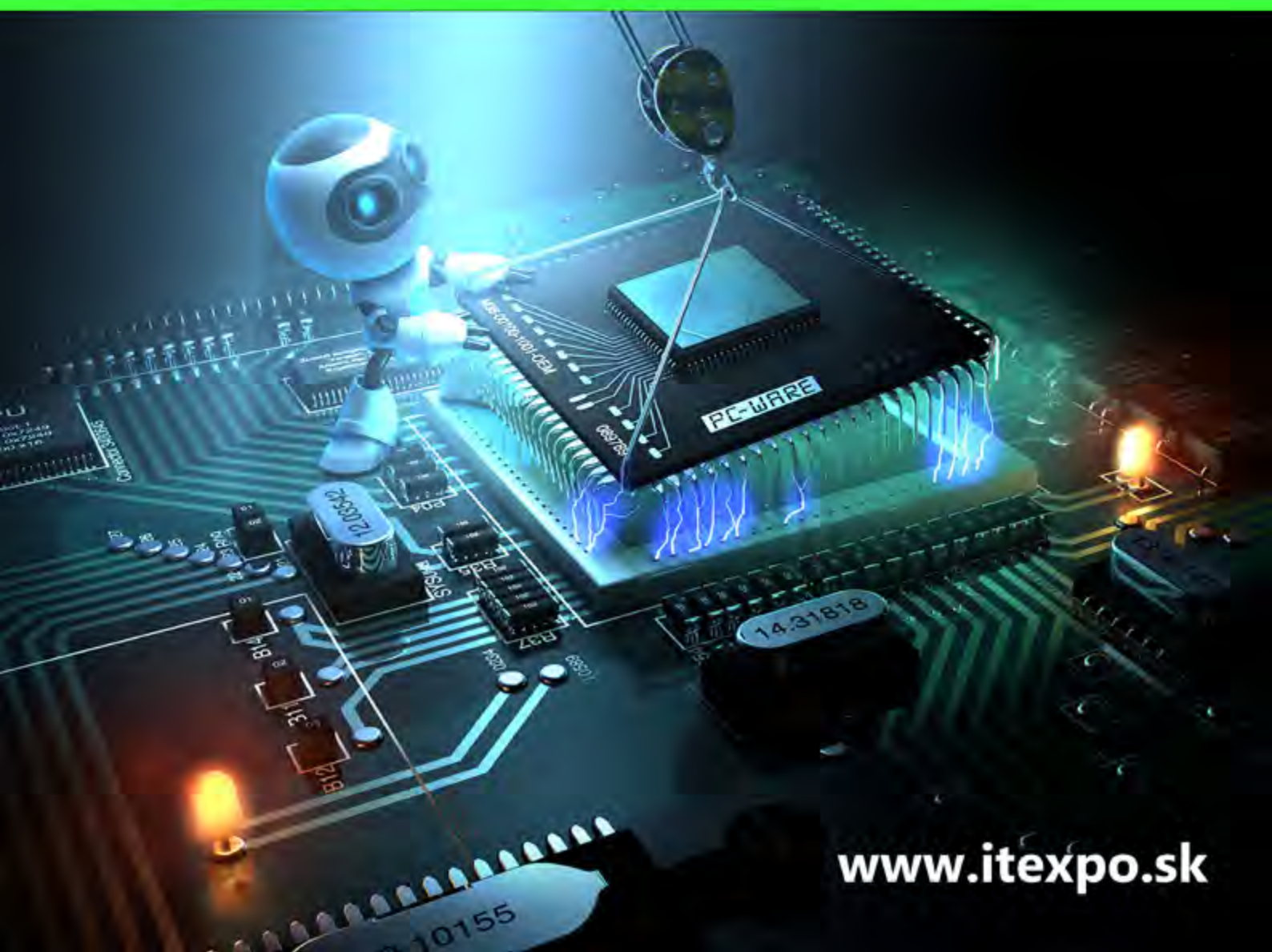
# IT EXPO<sup>2015</sup>

**13. október (utorok) od 8:00 hod.**

**Žilinská univerzita, Rektorát**

**Vstup  
zadarmo**

- ⌘ **Výstava a prezentácie IT novínok**
- ⌘ **Súťaže počas celého dňa a tombola**



**[www.itexpo.sk](http://www.itexpo.sk)**



# Acer Aspire E15

## Sympatický aj v plaste

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ACER  
Dostupná cena: 526,81€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + displej
- + dizajn
- + výdrž
- reproduktory
- odtlačky
- bloatware

### ŠPECIFIKÁCIE:

**Model:** Acer Aspire  
E15 (E5-573-31WX)  
**Procesor:** dvojjadrový  
Intel® Core™ i3-  
4005U (1,7GHz)  
**Pamäť:** 4GB DDR3L  
SDRAM + 1 voľný slot  
**Displej:** 15,6" TFT LCD  
FHD (1920x1080)  
ComfyView  
**Grafika:** Intel HD  
Graphics 4400  
**Úložný priestor:**  
500GB + 8 GB SSD  
**Sieťové pripojenie:**  
802.11 / b/g/n/a/ac,  
Gigabit Ethernet, BT 4.0  
**Rozhranie:** kombinovaný  
zvukový vstup, 2x USB  
3.0, 1x USB 2.0, LAN  
konektor, HDMI, VGA  
**Batéria:** 4 články  
2520mAh  
**Rozmery:**  
381,6x256x24,90  
~29,2mm (ŠxHxV)  
**Hmotnosť:** 2,4kg

### HODNOTENIE:



**Spoločnosť Acer je známa svojimi výrobkami s dobrým pomerom ceny a kvality. Cenovo ešte viac dostupnými sú notebooky z radu Aspire E. Na jeden z nich sa preto bližšie pozrieme.**

## BALENIE

Očakávať od najnižšieho modelového radu nejaký bonus v podobe podložky či obalu by bolo až príliš optimistické, a preto sa v balení štandardne nachádza samotný notebook a sieťový adaptér. Škoda, že výrobcovia neobetujú zlomok zisku a nepribalí nejakú drobnosť, čím by potešili zákazníka.

## DIZAJN A SPRACOVANIE

Aspire E15 prichádza s jednoduchým telom, rovnými líniami a oblými rohmi. Takýto dizajn nie je ničím prevratný, ale je univerzálny. Pre oživenie

pridal Acer do portfólia aj farebné variácie. Nami testovaný model bol v čierno-bordovej kombinácii a vyzeral veľmi zaujímavo. Čierny zvonku a živá červená zvnútra.

V rámci šetrenia je hlavným použitým materiálom plast, no vďaka jeho povrchovej úprave sa lišiacky tvári na niektorých miestach ako kov. Veko displeja má horizontálne ryhy, čím pripomína brúsený hliník. Samozrejme, že tento dojem pominie po prvom dotyku, ale stále pôsobí prijateľnejšie ako bežné hladké povrchy pri väčšine podobných notebookov. Plocha okolo klávesnice a touchpadu dostala takisto odlišnú úpravu. Jemný mriežkovaný vzor napomáha tomu, aby sa vám pri práci neklzali ruky, ale kvôli textúrovanému povrchu je všade vidieť odtlačky. Navyše, ani ich čistenie nie je jednoduché. Neuškodilo by teda použiť viac oleofóbnej plastovej zliučiny. Celkovo je dizajn celistvý

a uhladený, a to aj vďaka touchpadu bez tlačidiel a reproduktorom umiestneným na spodnej strane.

Acer sa určite nebude chváliť váhou 2,4 kilogramov, aj keď v rámci konkurencie ide o bežnú hodnotu. Tu sú, rovnako ako pri ženách, podstatnejšie rozmery, ktoré nie sú také veľké. Notebook má v najhrubšom bode 29,2 milimetrov.

Počas testovania sme sa nestretli so žiadnym výzganím či praskaním plastu a konštrukcia bola v rámci možností pevná.

## DISPLEJ

Bez prípravy udelíme dva body. Prvý je za FullHD rozlíšenie. Nebudeme predsa trochať a ničť si oči na takom "oblúbenom" rozlíšení 1366x768. Druhý bod udelíme za matnú úpravu ComfyView, ktorá znižuje odrazy a zlepšuje čitateľnosť

na jasnom svetle. Lesknúť sa majú sklá na tuningovej Škode 120 a nie displej notebooku. Panel je navyše kvalitný a bol naň príjemný pohľad. Farby boli o čosi presaturovanejšie, ale v kombinácii s jemnosťou bodov vytvárali pocit ako pri prvom pohľade na AMOLED displej telefónov Samsung. Chválime tiež dostatočné pozorovacie uhly, vďaka čomu si váš obľúbený film užijú aj spolusediaci vo vlaku na trase Margecany – Terencsvár. Displej je hlavným lákadlom tohto modelu.

## KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Na pohodlnú prácu by ale nestačil len pekný displej. E15 preto obsahuje pomerne priestrannú klávesnicu kombinovanú s numerickou časťou. Všetky klávesy sú usporiadané do jednotného obdĺžnikového tvaru, vrátane tlačidla pre zapnutie/vypnutie. Rozložením a matným povrchom sa až náramne podobá na klávesnice notebookov od spoločnosti iPear® (názov bol zmenený, aby sme sa vyhli žalobám – pozn. red). Zvyknúť si na ňu nepredstavovalo problém a písanie textov bolo prirodzené a rýchle. Zdvih kláves 1,9 milimetra nám úplne vyhovoval. Jedinú výhradu máme voči smerovým šípkam, z ktorých sú prostredné zlúčené do jedného tlačidla. Osobne preferujem štandardné rozdelenie na štyri samostatné klávesy.

Priestranný touchpad je umiestnený na ľavej strane, kvôli čomu sa síce nachádza v strede klávesnice, no v praxi to znamená, že priestor na opretie ľavej ruky oproti pravej je takmer polovičný. Pri práci na stole je to menej limitujúce, ako keby ste mali notebook položený na kolenách. Kvôli väčšiemu rozmerom a absencii samostatných tlačidiel boli na dennom poriadku nechcené pravé kliky. Veľkosť bola naopak výhodou pri prehliadaní obsahu pomocou gest.

## VÝKON

Acer v rade E ponúka mnoho variácií vnútorných komponentov. Nami testovaný model bol osadený dvojjadrovým procesorom Intel Core i3-4005U s frekvenciou 1,7GHz a podporou Hyper-threading. V kombinácii s integrovanou grafickou kartou Intel HD 4400 nejde o žiadne herné železo, no to vám popri práci nezakazuje spustiť menej náročnú hru na rozumných detailoch a rozlíšení. Operačnú pamäť rieši výrobca jedným 4GB DDR3L modulom s možnosťou rozšírenia o ďalší, a to vďaka voľnému slotu. Úložiskom dát je

hybridný 500GB disk. Oproti štandardným harddiskom ukrýva 8GB SSD pamäť, do ktorej sa ukladajú najpoužívanejšie súbory, a tým sa zrýchľuje štart systému a aplikácií. Nedosahuje výsledky plnohodnotného SSD, ale takéto riešenie je zdravým kompromisom medzi cenou a výkonom. V dnešnej dobe je pomaly miznúcim zjavom prítomnosť optickej mechaniky. I keď nejde o nevyhnutnosť, a vo väčšine prípadov sa zaobídeme aj bez nej, mechanika je dobrým prídavkom do multimediálneho notebooku. Čas výhradne online obsahu ešte nenastal. Ozvučenie má na starosti dvojica reproduktorov. Ich zvukový prejav je podľa očakávaní v tejto cenovej hladine. Kvôli zrozumiteľnosti dialógov je zameraný skôr na stred a má slabšie výšky aj basy. Nešlo by o nič výnimočné, no ich umiestnenie v predných rohoch na spodnej strane je dosť nešťastné. Keby bol notebook na stole, zvuk by sa šíril cez medzeru tvorenú nožičkami, ale keby sa zložil na mäkký povrch alebo na nohy, utlmilo by ho to.

Vôbec sa však nešetrilo na konektivite. Ethernetový port zvládne aj gigabitové pripojenie, wifi abeceda sa vyšplhala cez písmená b/g/n až po a/ac a modrý zúbok je vo verzii 4.0. Z konektorov nechýba HDMI či VGA, in-out jack, zámok Kensington a trojica USB portov. Dva USB porty 3.0 naľavo a jeden 2.0 napravo. Čítačka SD kariet je spolu s notifikačnými diódami na prednej strane.

## VÝDRŽ

Výdrž štvorčlánkovej batérie s kapacitou 2520mAh je udávaná na šesť hodín a pri používaní sme sa na tieto hodnoty aj skutočne dostávali. Je nevyhnutné podotknúť, že batéria je integrovaná

a prístup k nej, ako aj k ostatným komponentom, je ťažší kvôli spodnému krytu, ktorý tvorí jeden kus plastu.

## OPERAČNÝ SYSTÉM

Predinštalovaným operačným systémom je 64-bitová verzia Windowsu 8.1 s možnosťou bezplatného prechodu na aktuálny Windows 10. Zarazilo nás však množstvo nainštalovaného bloatwaru. Na niečo podobné sme zvyknutí skôr pri mobilných telefónoch. Pre neskúsených používateľov to môže byť prínosom a budú využívať niektoré aplikácie, ale inak ide len o mrhanie miesta.

## VERDIKT

Aspire E15 je skutočne vydareným kúskom pre pracovné a multimediálne využitie. Rozmernú klávesnicu a príjemný touchpad oceníte pri kancelárskom použití a kvalitný 15,6-palcový FullHD displej pri prehliadaní videí či obrázkov. Napriek použitiu plastu je celá konštrukcia pevná a nemá bežné problémy, akými sú vrzganie a nadmerné prehýbanie. Vďaka textúrovanému povrchu veka a vnútorných plôch vyzerá zaujímavo, no vôbec neodpuďzuje odtlačky.

Procesor Intel Core i3-4005U sa spolu s integrovanou grafickou kartou Intel HD 4400 postará nielen o bežnú prácu, ale dych mu postačí aj na nenáročné hranie a hybridný disk s 8GB SSD pamäťou zrýchli štart systému. Príjemným bonusom je DVD mechanika. Horšie sú na tom reproduktory. Ak si ich položíte na mäkký povrch, prekryjú sa otvory na spodnej strane a utlmíte zvuk. Pri konektivite sa naopak môžete spoliehať na všetky rozšírené štandardy a na cestách s ním vydržíte takmer šesť hodín.

Róbert Babej-Kmec





# Draco HS880

## V znamení draka

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CREATIVE  
Dostupná cena: 59,99€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + prevedenie
- + dizajn
- + pohodlné nosenie
- + zvuk

- nič závažné

### ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá

- Meniče: 40mm
- neodymový magnet

- Frekvenčná odozva:

20Hz–20kHz

- Impedancia: 32Ω

- Citlivosť (1kHz):

106dB/mW

Mikrofón

- Typ: kondenzátorový
- s potlačením okolitého

hluku

- Frekvenčná odozva:

100Hz–18kHz

- Impedancia: <2,2kΩ

- Citlivosť (1kHz):

-39dBV/Pa

- Prepojiteľnosť:

2x pozlátený

konektor 3,5mm

- Dĺžka kábla: 2,5m

- Hmotnosť

headsetu: 268g

### HODNOTENIE:



**Model hráčskeho headsetu Draco HS880 od spoločnosti Creative je nástupcom modelu HS850, ktorý sa na trhu objavil už pred vyše štyrmi rokmi. Medzigeneračný skok je teda obrovský, doba pokročila a je teda vysoký predpoklad, že Creative na tomto modeli dôsledne popracoval.**

### BALENIE

Od takéhoto segmentu ťažko očakávať, že v balení okrem slúchadiel nájdete aj niečo navyše. Preto poteší, že Creative na hráčov myslel, vďaka čomu budú môcť svoje slúchadlá prenášať v cestovnom puzdre. V balení sa oddelene nachádza aj mikrofón, ten je ale súčasťou headsetu.

### DIZAJN A SPRACOVANIE

Keďže headset nesie názov Draco, dá sa očakávať určitá spojitosť s drakmi. Hlava jedného je dokonca vyobrazená na škatuli, ktorá je inak ladená do červena, s tematikou plameňov. Na samotných slúchadlách je však spojenia s drakmi pomenej. Červený je len 2,5 m dlhý kábel, na konci ktorého sa nachádza dvojica pozlátených 3,5 mm jack konektorov a kúsok vonkajšej časti mušlí. Inak sú slúchadlá čierne. Na ľavej mušli sa nachádza port pre pripojenie mikrofónu.

Konštrukcia headsetu je kvalitná a pevná, hlavový most je vystužený ocelovým plechom, čo ho predurčuje k vyššej odolnosti a životnosti.

### DOJMY Z POUŽÍVANIA

Základom headsetu je dvojica neodymových meničov o veľkosti 40 mm, nachádzajúcich sa v sklopných náušníkoch, potiahnutých jemnou koženou. Náušníky sú vystlané naozaj mäkkým molitanom, čo zaručuje vysoký komfort aj pri dlhšom používaní.



Máličko menej pohodlnejšia je výstelka hlavového mosta. Keďže je konštrukcia headsetu naozaj pevná, na hlave sedia ako uliate. Prítlak smerom na hlavu je nastavený naozaj optimálne, takže slúchadlá vám nebudú na hlave lietat', ale vám ju ani nerozpučia. Bonusom tohto vyváženia je maximálne potlačenie hluku z okolia.

Komunikácia s ostatnými hráčmi je zabezpečená prostredníctvom odnímateľného, flexibilného, kondenzátorového mikrofónu s potlačením okolitého hluku, ktorý je navyše možné zapnúť alebo vypnúť na malom ovládaní umiestnenom na kábli. Okrem toho na ňom nájdete aj koliesko pre reguláciu hlasitosti a toto ovládanie si môžete jednoducho pripnúť na tričko.

Čo sa týka zvukového podania, Draco HS880 je herným headsetom, preto v tomto prípade nebudem riešiť, že basy sú trochu umelé a neprirodzené. Zvyšné aspekty sú na tom lepšie, dialógy a hudobný

sprievod sú veľmi dobré. Ale ved' podstatou pri hraní hier, najmä akčných je, aby vám strel'ba a explózie trhali uši a aby to malo "gule". S tým môžete rátať.

### VERDIKT

Draco HS880 od Creative spĺňa presne to, na čo je určený. Ide o naozaj kvalitný a cenovo dostupný headset, ktorý uspokojí najnutnejšie potreby hráčov. Možno že nesvieti a neblíkajú ako vianočný stromček, no Creative si dal naozaj záležať na tom najnutnejšom – pre hráča na kvalitnom zvuku s potlačením okolitého šumu a hluku a ergonómii nosenia, ktorá je pri mnohohodinovom hraní asi najdôležitejšia. Jemné náušníky a ten správny prítlak na hlavu robia z modelu Draco HS880 skvelého spoločníka na herné maratóny. Vytknúť mu možno jedine drobnosť, ako je kábel, ktorý mohol byť oflexovaný, ale z toho sa svet nezrúti.

Miroslav Konkol'



# INVINCIBILITY REDEFINED

**XPG** **SX930**



# Creative Sound Blaster Roar 2

## Tehlička (hudobného) zlata

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: CREATIVE  
Dostupná cena: 229,99€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + rozмеры
- + batéria
- + pripojenie
- + zvuk
- + pripojenie
- + spracovanie
- + matný finiš

- váha
- vyššia cena

### ŠPECIFIKÁCIE:

#### Rozmery:

51,0 × 188,0 × 109,0mm

Hmotnosť: 1,00Kg

#### Farby:

Čierno-strieborná, bielo-strieborná

#### Výdrž batérie:

+/- 8 hodín

(závisí od používateľa)

#### Možnosť pripojenia:

AUX-IN, USB/microUSB,

slot na SD karty,

Bluetooth 3.0, NFC

#### Podporované formáty:

MP3, WMA a WAV



So značkou Creative si bežný konzument spája hlavne výrobky zamerané na milovníkov hudby. Či už ide o externé zvukové karty, slúchadlá od tých najzákladnejších, ktoré sú určené pre šetrných študentov, alebo o audiofilné kúsky si ubúdajúce dostať poslucháčov do audio nirvány. Preto nás neprekvapilo, že produkt, ktorý nám bol zapožičaný na recenzovanie, je určený pre hudbofilov, a to predovšetkým tých mobilných, ktorí sú neustále v pohybe a radi si užijú skvelú hudbu so svojimi priateľmi. Čo sme ale mali očakávať od škatal'ky, slubujúcej naozaj dlhý zoznam impozantných vecí, sme vôbec netušili.

Nehovoríme, že sa vo svete audia vôbec nepohybujeme, základné veci, ako nakupovať každých pár mesiacov štupeľ do uší na bežné používanie s mobilom, alebo starostlivosť o kvalitný pár slúchadiel, využívaných doma na oddychové vychutnávanie si oblúbenej hudby, si určite zažil takmer každý z nás. Stretnutie s Creative SoundBlaster Roar 2 pre nás bolo ale prvým vstúpením do sféry prenosných nabíjateľných reproduktorov. Takže po príchode

škafule sme naozaj nečakali dlho a dali sme sa s vervou do odhal'ovania všetkých skrytých aj neskrytých funkcií.

### BALENIE

Samotné balenie obsahuje hneď na prvý pohľad a tiež na dotyk prémiovo a kvalitne vyzerajúci aparát, zladený v kombinácii matnej bielej a striebornej farby. Samozrejme, možnosťou voľby pre temnejšie ladených fanúšikov je aj kombinácia čiernej a striebornej. Okrem toho sme našli ešte manuál so zárukou, microUSB-USB kábel a AC adaptér s vymeniteľnými nastavkami (čo poteší hlavne ľudí, ktorí často cestujú do Anglicka alebo mimo Európskej únie). Pri manipulácii s reproduktorom sme si takmer okamžite všimli jeho, na svoje malé rozmery, značnú váhu. Nie je to síce také strašné, ako nosiť so sebou malého slona, avšak pri takom kompaktnom zariadení váha tesne pod jedno kilo jednoducho prekvapí.

### ČO JE ROAR 2

Ako už číslica za menom produktu naznačuje, ide o novú

verziu produktu, ktorý spoločnosť Creative predávala. SoundBlaster Roar 2 je prenosný reproduktor, alebo, presnejšie, tri reproduktory so vstavanou batériou, množstvom možností pripojenia, tonou funkcií a o 20 % menším telom, aké mal jeho predchodca. Čím nás absolútne prekvapil a čomu sme spočiatku nevedeli uveriť (pokiaľ sme ho nezapli a nevyskúšali), je fakt, že v tejto škafule sa ukrýva naozaj funkčný subwoofer. O tom ale radšej až neskôr.

### KONEKTIVITA A FUNKCIE

Príjemným prekvapením pre nás boli všetky možné druhy pripojenia najrozličnejších zariadení, od tých najnovších – digitálnych, až po tie staršie – analógové. Celkovo je možnosť spojiť alebo spárovať až päť zariadení – a sú to AUX-IN pre pripojenie bežného, 3,5mm kábla, slot na microUSB karty, USB port – ak nechcete vyšťaviť mobil bezdrôtovo, a, samozrejme, možné sú aj bezdrôtové možnosti, pozostávajúce z podpory Bluetooth 3.0 a NFC spojení. Čo všetko ale Roar 2 dokáže, keď k nemu niečo pripojíte? Je samozrejmosťou, že to nie je

### HODNOTENIE:





výlučne prehrávať hudby, to by bolo v dnešnej dobe smart-všetkého nanajvýš podozrivé. Roar 2 dokáže vďaka zabudovanému mikrofónu poslúžiť aj ako diktafón alebo ako reproduktor pre skupinové hovory. A v neposlednom rade ponúka aj dve výstižne nazvané zvukové profily. Prvým je ROAR, ktorý, kto by to bol čakal, vytočí ovládanie hlasitosti na 11, a poteší tak aj tie "najtrsavejšie" disko maniačky a druhým je funkcia, ktorá sa pri nižšom zvuku prehrávania stará primárne o to, aby náhodou nezaklikli basy a sekundárne zabraňuje tomu, aby zneli príliš umelo a zdôrazňovane.

## BATÉRIA

Hlavným motorom Roar 2 je 6000mAh Li-ion batéria, ktorá nás nenechala v nervózne postávať v trápnom tichu ani po siedmich hodinách nepretržitého a hlučného hrania. Samozrejme, že výdrž batérie je závislá hlavne na štýle používania tohto zariadenia, takže, ak budete počúvať umiernennejšie (namiesto toho, aby ste v noci držali celý panelák v stave bdlosti),

určite z neho vytiažite o pár hodín viac. Musíme ešte spomenúť, že druhým spôsobom, ktorým sa dá skrátiť možná doba prehrávania, je pripojenie vášho zariadenia USB káblom. Je to veľmi praktická funkcia, pretože pri tomto prepojení dokáže Roar 2 fungovať ako PowerBank, a tak je všetky múdre mobily možné nabíjať z už spomínanej 6000mAh batérie.

## ZVUK

Konečne to najhlavnejšie, podľa čoho si tento produkt bude väčšina potenciálnych zákazníkov vyberať. Jedným slovom môžeme tento produkt zhrnúť ako "HLASNÝ". Ďalšími dvadsiatimi dvoma slovami, ale stále jedným dychom musíme dodať, že s prekvapivo jasnými výškami a čistými basami, ktorého kvalita audio prehrávania klesne len po jeho potlačení na takmer samotný okraj bezpečnej hlasitosti. Zvuk má SB ROAR 2 naozaj prekvapivo kvalitný. Ani po týždni používania nás neprestáva prekvapovať vernou reprodukciou ako káblom/SD

kartou zdieľaných signálov, tak pesničkami zasielanými z bezdrôtovo pripojeného zariadenia. Technici v Creative museli naozaj pracovať od nevidím do nevidím, aby spojenie dvoch menších stereo reproduktorov a jedného mini subwooferu dokázalo vyplniť nielen miestnosti plnú ľudí, ale aj vonkajšie priestory, takým ľubozvučne znejúcim zvukom.

## VERDIKT

Či už išlo o užívanie si hudby pri posedení vonku, dodanie tanečnej inšpirácie na menšej párty alebo iba bežné počúvanie podcastov a pesničiek doma, Roar 2 sa nám osvedčil v každej situácii. Všetky možnosti pripojenia znamenali, že žiaden zdroj zvukov nebol nevyužitý – od mobilov, cez notebooky až po SD karty. Pri prepojení cez Bluetooth sme nemali problémy s prehraním pesničiek zo vzdialenosti viac ako 10 metrov a potešila nás aj podpora kvalitných kodekov ako aptX, AAC a SBC. Zariadenie samotné je intuitívne ovládateľné, kvalitne spracované, elegantné, dokázalo zahanbiť aj omnoho rozmernejšie reprosúpravy. S výdržou batérie, ktorá sa pri rozumnom používaní približuje výdrži niektorých neslávne známych smartfónov, a s možnosťou nevidanej mobility nás Roar 2 jednoducho uchvátil. Samozrejme, že nič nemôže byť úplne perfektné – narážame na váhu. Hoci nám osobne takmer kilo navyše v taške s počítačom počas týždňa natoľko neprekážalo. No pre osobu, ktorá je zvyknutá na brašnu s ultrabookom alebo na kabelku s tabletom, by táto váha bola určite spočiatku nepríjemná. Podľa nás je to ale malá cena, ktorú treba zaplatiť za veľkú muziku z takej malej škatulky.

*Daniel Paulini*





# Mionix Castor

## "Neznámy" severan

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Mionix  
Dostupná cena: 69,99€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + pogumovaný povrch
- + dizajn
- + podsvietenie
- + ergonómia
- cena
- absencia závaží

### ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB

Typ myši: Laserová

Optický senzor:

PixArt PMW-3310

Šošovka: ADNS-2120

Polling rate: 125-1000Hz

Funkcie: RGB LED

podsvietenie, 6 plne

programovateľných

tlačidiel, S.Q.A.T,

vytváranie až 5

profilov, vytváranie

makier, zabudovaná

128kb pamäť

Dĺžka kábla: 2m,

pozlátaný USB konektor

Senzitivita: 50-10000DPI

Farba: matná čierna,

pogumovaný povrch

Rozmery:

122,46 x 70,42 x 40,16 mm

Hmotnosť: 94g (bez

kábla) / 141,5g (s káblom)

### HODNOTENIE:



Pre väčšinu z vás bude značka Mionix asi neznáma. Mionix bol založený vo Švédsku v roku 2007 Petrom Nygrenom, ktorý sa rozhodol vytvoriť "najvýkonnejšiu a najergonomickejšiu hernú myš na svete". Tento počín avšak neostal len pri myškách a dnes spoločnosť vyrába rôzne herné periférie.

### BALENIE

Ťažko očakávať, že by sa v balení okrem myšky nachádzalo niečo iné, no okrem samotného hlodavca vás určite poteší zopár samolepiek. Po otvorení, inak celkom zaujímavej škatul'ky, vás prekvapí akási gratulácia, že ste si kúpili kúsok remesla. Odkaz "všetko je to o remesle" nájdete aj na iných miestach škatul'ky.

### DIZAJN A SPRACOVANIE

Aj keď je Mionix Castor herná myš, ak sa na ňu pozriete, ako herná vám na prvý pohľad pripadať nebude. Konkrétne mám na mysli, že nie je zbytočne prečakaná či stofarebná, ale pôsobí decentným dojmom. Celá myš je matne čierna, pričom sa na plastovom tele nachádza

pogumovanie rozložené do štyroch vrstiev, vďaka ktorému sa vám nebude v ruke šmýkať. Rozmery myši sú 122,46 x 70,42 x 40,16 mm a jej hmotnosť je 94 g bez kábla a 141,5 g s káblom. Kábel je dlhý 2 m, je opletený a na jeho konci sa nachádza pozlátaný USB konektor. Vďaka svojmu, dá sa povedať "menším", rozmerom padne bez problémov do ruky aj mladšej generácii. Castor obsahuje šesť plne programovateľných tlačidiel so životnosťou až 20 miliónov kliknutí. Nechýba ani podsvietenie, presnejšie podsvietenie kolieska a loga výrobcu, umiestneného na chrbte myši.

### SOFTVÉR

Neodmysliteľnou súčasťou herných myší je príslušajúci softvér. Ten od Mionixu je vskutku podarený. Obsahuje štyri hlavné karty nastavení: nastavenia myši, senzora, farieb a makier. V nastaveniach myši nájdete možnosť nastavovania funkcií pre všetkých šesť tlačidiel, voľbu polling rate, rýchlosť dvojklíku,

scrollovania a akceleráciu ukazovateľa. Mionix Castor vo svojom softvéri ponúkne celkovo päť profilov. V nastaveniach výkonu môžete potešiť svoje ego, resp. ego vašej podložky pod myš funkciou S.Q.A.T (Surface Quality Analyzer Tool), teda tzv. analyzátor povrchu, ktorý na základe pohybu myši po podložke vypočíta jej "kvalitu". Spolu s optickým senzorom PixArt PMW-3310 a šošovkou ADNS-2120 umožňujú myši čo najpresnejšiu nulovú, kladnú/zápornú hardvérovú akceleráciu. Okrem iného si v tejto karte môžete nastavovať hodnoty DPI pre každú z trojice úrovní či už pre obe osi súčasne, alebo zvlášť, v rozmedzí 50-10000DPI, či upravovať rýchlosť ukazovateľa.



Nastavenia farieb umožňujú úpravu podsvietenie kolieska a loga výrobcu. Podsvietenie môžete zapnúť alebo vypnúť, nechať ho pulzovať, blikať, nechať svietiť natrvalo či nechať "dýchať". Castor podporuje celé spektrum farieb, teda bezmála 17 miliónov. Mne osobne sa páčila možnosť nastavenia farby podsvietenia pre koliesko a logo zvlášť. Posledná karta nastavení slúži pre vytváranie makier. Za ňou sa nachádza ešte karta s názvom podpora, kde nájdete informácie o aktuálnosti softvéru, support či FAQ.

## DOJMY Z POUŽÍVANIA

Viac-menej pozitívne. Je jasné, že Mionix sa nemôže zrovnávať s konkurenčnými gigantmi v oblasti herných periférií, no vytvoril produkt, ktorý sa na poli herných myší určite nestratí. S myšou sa pracuje veľmi dobre, do ruky sadne ako uliata, jej nevýhodou môže byť nižšia hmotnosť, ktorá sa žiaľ nedať zvyšovať, resp. upravovať, podľa predstáv pomocou závaží. Veľmi príjemný na dotyk a zároveň účinný je pogumovaný povrch myši, ktorý je nanesený až v štyroch vrstvách, čo zaručuje skvelú prilnavosť k ruke, je dostatočne mäkký a zároveň myš sa vám nebude šmýkať ani s vlhkými rukami. Tie najdôležitejšie nastavenia si upravíte v softvéri, ktorý vám umožní vytvorenie päťce profilov a pomerne široké spektrum nastavení.

## VERDIKT

Spoločnosť Mionix mala pri svojom zrode jednoduchú, no zároveň náročnú víziu, vytvoriť najvýkonnejšiu a najergonomickejšiu hernú myš na svete. Ťažko povedať, do akej miery sa toto výrobcovi podarilo, avšak musím povedať, že sa Mionix s touto víziou popasoval veľmi dobre. Po ergonomickej stránke nemám čo myši vyčítať, v ruke sedí veľmi dobre, veľmi zásluhu na tom majú štyri vrstvy gumeného gripu. Čo sa výkonu týka, optický senzor ponúka výborný predpoklad pre bezproblémový, plynulý a hladký pohyb myši.

Softvér od Mionixu vám zase ponúkne pomerne široké nastavenia profilov, farebného podsvietenia či senzora. Ako najväčšie nedostatky vnímam nemožnosť upravovania hmotnosti pomocou závaží a nechcem byť zlý, ale vzhľadom na renomé spoločnosti, vysokú cenu.

Miroslav Konkol'





# X-Rocker Monza

## Volant pre skutočných fajňšmekrov

### ZÁKLADNÉ INFO:

**Zapožičal:**  
gameexpress.sk  
**Dostupná cena:** 330€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + zvuk
- + komfort
- + možnosti napojenia
- cena
- chýba držiak na pitie

Dnes síce nebudeme recenzovať hru, ale s hraním je dnešný článok určite spojený. Každý hráč vie, že "gamenie" je každodenný rituál. Po dlhom dni si zapneme konzolu, rozblíkajú sa. Dlhú chvíľu prstom po našej zbierke hier a po pár minútovom dileme si konečne vyberieme, otvoríme viečko a tak sa pokojne môžeme venovať hráčskemu hobby. Spoločnosť X Rocker tieto každodenné rituály pozná, a preto ponúka škálu hráčskych kresiel.

A potom príde ten moment, na ktorý sa tešíme celý deň. Hodíme do kresla, na stolčeku máme už pripravený obľúbený drink a zájedky, a tak sa pokojne môžeme venovať hráčskemu hobby. Spoločnosť X Rocker tieto každodenné rituály pozná, a preto ponúka škálu hráčskych kresiel. V tejto recenzii sa konkrétne pozrieme na model X Rocker Monza.

Už na prvý pohľad je zrejmé, že model Monza je viac vhodný na konzolové hranie, a to práve preto, že je položený na zemi, a teda nemá možnosť si nastaviť výšku. Zvonajškom kreslo Monza pôsobí športovo a na oko je zaujímavé. Spodok je kolískového tvaru, a teda keď si do neho sadnete, môžete sa mierne hojdať, avšak treba povedať, že toto kreslo je dostatočne stabilné a pri prudkých pohyboch sa nevykotí. Z oboch strán sú pohodlné opierky, ktoré môžete zdvihnúť tak, aby vám nezavadzali, a môžete potvrdiť, že hranie s opretými lakťami bolo veľmi pohodlné. Opierka sa dá sklopiť, čo je praktické pri uskladňovaní alebo prenášaní, ale vedzte, že váži 20kg, čo nie je práve málo. Kreslo má v sebe zabudované tri vibračné motory a zo zadnej strany opierky sú 2,1 repráky a subwoofer. Z boku pod pravou opierkou je kontrolný panel so všetkými jackmi a gombíkmi, ktorými budete svoje kreslo ovládať. Najčastejšie sa budete hrať s gombíkmi nastavenia hlasitosti a bás, avšak taktiež je možné kontrolovať a poprípade aj úplne



vypnúť silu vibrovania.

Čo sa týka zapojenia a inštalovania, kreslo sme v podstate len rozložili a zapojili do elektriny. Ďalej ho treba napojiť na televízor, konzolu či repráky (spôsobov je viac), v konečnom dôsledku však bolo najpraktickejšie a relatívne jednoduché televízor (alebo repráky či priamo konzolu) napojiť na externý vysielateľ, ktorý signály vysielá priamo do kresla. Jednoduché, rýchle a efektívne, presne to, čo potrebujeme. Veľkou výhodou je priložený slovenský manuál, ktorý všetky možnosti jasne vysvetľuje, čomu dopomáha aj obrazový materiál.

A teraz, po všetkých technických záležitostiach zo stola, sa môžeme pozrieť na samotné kreslo. Najprv sme využili vstup aux-in a cez telefón sme si púšťali Spotify. Kreslo vibruje podľa basových frekvencií a basovejšie alebo nižšie položené žánre, najmä rockovejšie a metalovejšie, spôsobia to, že kreslo bude non-stop vibrovať. Lepšie reaguje na popovejšie žánre. Keďže ide ale o herné kreslo, príliš sme sa s počúvaním Spotify nezdržovali a vrhli sme sa na hranie Arkham Knight. Vzhľadom na vbudované repráky nám kreslo poskytlo relatívne kvalitný zvuk aj napriek

tomu, že repráky sú inštalované zo zadnej strany kresla. Vibračné motory reagovali na všetky silnejšie zvuky z hry, silu vibrovania sme podľa pocitu regulovali a z času na čas sme ich aj vypli. Ten pravý zážitok však prišiel, keď sme do PS4-ky vložili Battlefield. Riadne sme precítili dunenie výbuchov a hukot strelby, tieto zvuky boli celkom podstatne zintenzívnené kvalitným zvukom a keď sme sa skrývali pred prechádzajúcim tankom, vibrovanie sa postupne zosilňovalo. Super!

X Rocker Monza má napriek všetkým týmto pozitívam jedno podstatné negatívum. Čo nám naozaj na tomto kresle vadilo, bolo to, že absentovali držiaky na nápoje, takže sme si naše drinky museli položiť vedľa kresla na zem, čo je takmer nevyhnutne spojené s mláskou na koberci, a čo čert nechcel, to sa prihodilo aj mne. X Rocker Monza sa momentálne predáva za približne 300,- EUR, čo určite nie je málo. Ak sa sami seba pýtate, či vám to stojí za to, tak túto otázku vám za vás nezodpovieme. Čo vám povedať môžeme, je, že je to pohodlné hráčske kreslo, ktoré fungovalo výborne a hrať s ním hry jednoznačne vylepšilo náš zážitok.

Adam Zelenay

### HODNOTENIE:



**NAJVÄČŠÍ HERNÝ TURNAJ  
NA SLOVENSKU**

# **Y-GAMES**

**WINTER CHALLENGE 2015 - 4. EDITION**

**DOTA 2  
FIFA 2015  
HEARTHSTONE  
LEAGUE OF LEGENDS  
COUNTER STRIKE: GO  
TRACKMANIA**

**17. - 18.10 2015**  
**BRATISLAVA** FIIT STU  
ILKOVIČOVA 2

**CENY V HODNOTE  
5000 EUR**

**WWW.YGAMES.SK**



# G29 Driving Force

## Volant pre skutočných fajnšmekrov

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Logitech  
Dostupná cena: 380€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ vzhľad  
+ funkčnosť  
+ materiály

- cena

### ŠPECIFIKÁCIE:

#### Obsah balenia:

Volant  
Pedále  
Napájací adaptér  
Užívateľská dokumentácia

#### Rozmery (volant):

Výška: 270 mm  
Šírka: 260 mm  
Dĺžka: 278 mm  
Váha bez káblov: 2,25 kg

#### Rozmery (pedále):

Výška: 167 mm  
Šírka: 428,5 mm  
Hĺbka: 311 mm  
Váha bez káblov: 3,1 kg

#### Technické parametre:

Softvérová podpora  
(pri uvedení): Logitech  
Gaming Software  
Typ pripojenia: USB  
USB VID\_PID:  
046D\_C24F (režim PC)  
USB protokol: USB 2.0  
Rýchlosť USB:  
Vysokorýchlostné  
Indikátory (LED): Áno

### HODNOTENIE:



**Precíznosť a realnosť ovládania – aj tak by sa dal zosumarizovať volant, pedále a radiaca páka G29 Driving Force, ktorú sme recenzovali na Playstation 4. Logitech nie je v tejto doméne žiadnym nováčikom a G29 predstavuje top produkt z ich série.**

Volant a pedále, s možnosťou dodatočného dokúpenia riadiacej páky, sa pohybujú na úrovni štyristo eur. Je zrejmé, že táto hračka je určená len pre veľmi úzku škálu videohier, teda konkrétne pre tie pretekárske, a teda cieľová skupina budú fajnšmekri týchto hier. Tí, ktorí do G29 Driving Force zainvestujú, zrejme budú očakávať tip-top kvalitu, a preto sme aj tento hardvér recenzovali veľmi kritickým okom. Na konci dňa sme však boli veľmi spokojní s konečným výsledkom tejto šmakoviny od Logitechu.

### ZAPOJENIE

Pred samotným hraním bolo,

samozrejme, treba všetky kusy zapojiť do konzoly a všetko pripevniť tak, aby volant a príslušenstvo pevne držalo. Samotný set-up trval možno tri minúty. Volant sme zapojili do elektrieky a napojili cez USB do našej PS4. Pedál a radiaca páka sa ďalej zapojili do volantu, nič komplikované. G29 ponúka celkom elegantný systém pripevnenia na povrch podľa vašej voľby. Volant a radiaca páka majú príchytky, ktoré sa montovaním dajú otvoriť alebo naopak zúžiť. Podľa hrúbky stola sa dajú nastaviť a vsunúť na stôl, potom sa montovaním zovrú a aby boli pevné, nastavenie sa mechanicky zamkne stlačením gombíka. Doska s pedálmi, na ktorej sa nachádza pedál plynu, brzdy a spojky, sa iba položí na zem. Pokiaľ máte menší stôl alebo všeobecne menší priestor na zapojenie, nemusíte sa obávať. Celý set, teda volant s pákou, pôsobia tak, že môžu zaberať veľa miesta, ale v skutočnosti si neviem predstaviť, že by mal byť problém s priestorom. Taktiež sa nemusíte báť, že z množstva káblov budete mať

na stole neporiadok, pretože na spodku, v časti, kde sa vsúvajú všetky káble, sú výklenky pre každý z nich, aby viedli pod volantom a nemotali sa.

### VZHĽAD

G29 vyzerá krásne. Volant má v sebe integrovaných šestnásť gombíkov, D-pad, točiacie koliesko a na vrchu má červené, oranžové a zelené svetlá, ktoré pri hraní farebne ukazujú vaše zrýchlenie a rýchlosť. Prítomnosť gombíkov môže u niekoho navodiť dojem, že ide o hračkársky volant. Kvalita materiálu, z ktorého sa skladá, však vytvára skôr luxusný dojem.

Veľkou výhodou je, že hneď po zapojení sa PS4 spýta, či chcete volant využívať ako váš hlavný ovládač, ktorý, keďže obsahuje prakticky všetky gombíky ako klasický ovládač PS4, sa dá plne a funkčne ako ovládač aj využiť. Je to praktické najmä pri hraní, keď sa potrebujete pohybovať po menu





alebo si meniť v strede hry jednotlivé nastavenia, pretože nemusíte skákať medzi ovládačmi. Keby sme boli puntičkári, tak na volante chýba touchpad alebo aspoň joystick, ale pri recenzovaní sme si vystačili aj z analógovými gombíkmi.

Volant na oko pôsobí luxusným a kvalitným dojmom. Rúčka je obalená v koži a drží sa veľmi dobre. Stred je kombináciou prevažne ocelového materiálu, ktorý je občas dopĺňaný plastom. Ocelové pedále sú stavané na plastovej doske, ktorá je však dostatočne pevná. Pedál plynu je troška vyvýšený, vďaka čomu sa potom ľahšie skáče nohou medzi brzdou a spojku. Volant má v sebe stavané dva motory, ktoré regulujú jeho odpor a vibrácie.

## VÝKON

Vzhľad a všetko ostatné je, samozrejme, až druhořadé, nakoľko na hardvéri je najdôležitejší výkon. Našťastie, tu G29 set ustál a obhájil svoju pozíciu ako jeden z top na trhu. Set G29 nám pri testovaní s hrou Project Cars poskytol úplne odlišný zážitok, bližší k reálnemu šoférovaniu vozidiel. Chvilku trvalo, kým sme si zvykli na citlivé ovládanie a nemilosrdné reakcie volantu, ktorý reagoval rovnako dôveryhodne ako ten skutočný. Po mnohých nezvládnutých šmykoch a reštartoch našich pretekov sme si konečne zvykli na jeho citlivosť a mohli sme pretekať. Zvládal aj rušné situácie, kde sme museli rýchlo točiť o sedemstodvadsať stupňov. Keďže náš stôl, ku ktorému bol volant pripevnený,

nemá vyrovnaný roh, zopárkrát sa stalo, že pri skutočne divokom šoférovaní sa nám vytrhol a ostal nám v rukách. Dodatočné riadne a pevné upevnenie však takýmto situáciám ďalej predišlo. Podobnou kvalitou sa osvedčili pedále a páka. Zo začiatku sme sa troška obávali, či pedále

zvládnú rýchle dupanie a prenožovanie z plynu na spojku a brzdu, avšak ustáli aj túto skúšku.

Obzvlášť oceňujeme, že pedálová doska sa prakticky vôbec nehýbala, a to aj bez potreby upevniť ju, pretože na spodku je malý ozubený pásik, ktorý zamedzuje trenie na kobercovom povrchu, a teda mohli sme sa do pedálov poriadne "oprieť". Taktiež je pedálová doska nastavená tak, aby ste chodidlo mohli mať opreté o pätu, a teda ním jednoducho preskakovali z jednotlivých pedálov.

## VERDIKT

V našich očiach si set G29 obhájil svoje miesto a najmä nie malú cenu. Ide o kvalitný kus hardvéru, ktorý má dve dôležité kvality – kvalitu materiálu a výbornú funkčnosť. Pekný a luxusný vzhľad je iba bonus. G29 nie je pri cene skoro štyristo eur najlacnejší, ale dostanete to, za čo si zaplatíte. V tomto prípade si môžete byť istí, že dostávate jeden z najlepších hardvérov tohto druhu na trhu.

*Adam Zelenay*





# ACER LIQUID JADE Z

## DUAL SIM smartfón pre nenáročných

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ACER  
Dostupná cena: 190€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + veľký displej
- + dostatočný výkon
- + DUAL SIM
- + výborná cena
- Android len ver. 4.4.4
- umiestnenie zapínacieho tlačidla
- vŕzgajúca plastová konštrukcia, slabý výkon reproduktora

### ŠPECIFIKÁCIE:

Platforma - Android  
4.4.4 (KitKat)  
Farba - mramorovo  
čierna/ perlovo biela  
/lávovo červená  
Rozmery: 143 x 69  
x 8 mm (d x v x š)  
Hmotnosť: 110g  
CPU: Mediatek MT6732  
QuadCore @1,5 GHz  
GPU: Mali- T760MP2  
Operačná pamäť: 1GB  
Úložisko: 8GB  
eMMC Flash  
Pamäťový slot- áno  
Dual SIM- áno  
MicroSD - áno

### HODNOTENIE:



**Známy výrobca výpočtovej techniky sa v poslednej dobe uberá k trendu výroby smartfónov. Mnohým z vás určite napadne, že si nevie predstaviť mať v ruke smartfón Acer, že sa to jednoducho nehodí. O tom, či je na tom niečo pravdy, alebo sú to len predsudky sa môžete dočítať v recenzii na najnovší Liquid Jade Z-DualSIM.**

### Dizajn a konštrukcia

Celoplastová konštrukcia vás na prvý pohľad veľmi nezaujme. Nadmerne vyčnievajúci zadný fotoaparát a vŕzgajúca konštrukcia kazia celkový dojem.

Kryt na zadnej strane obsahuje informácie o zariadení a zadný reproduktor kruhového tvaru, ktorý je umiestnený v jeho spodnej časti, rukou ľahko zakryjete. MicroUSB port je umiestnený v dolnej časti smartfónu.

V pravom rohu sa nachádza ovládanie hlasitosti, v ľavom rohu zase krytka pre MicroSD kartu/SIM kartu a SIM kartu.

Horný roh obsahuje audio jack 3,5mm a zapínacie tlačidlo, s ktorého umiestnením sme boli veľmi nespokojní.

Predná časť disponuje väčším, 5-palcovým displejom, logom ACER v spodnej časti a kamerou s diódami spolu so senzormi v hornej časti. Celkovo je smartfón zaoblený, ale jeho hrany sú prekvapivo ostré. Keďže výrobca nevytvoril smartfón s kapacitnými tlačidlami, mohli byť jeho rámy ešte užšie.

### Displej

5-palcový IPS displej s rozlíšením 1280 x 720 pixlov môže vyznieť rozporuplne, no napriek tomu je jeho hustota dostatočná pre bežných používateľov. Displej má dobré pozorovacie uhly, lenže vo svojej farebnosti ďaleko zaostáva.

Rám LCD displeja je dostatočne tenký po svojej výške, pričom po šírke je jeho hrúbka omnoho väčšia. Ako bolo už spomenuté, výrobca do smartfónu neumiestnil

kapacitné tlačidlá, čiže jeho rámy mohli byť navrhnuté ešte užšie..

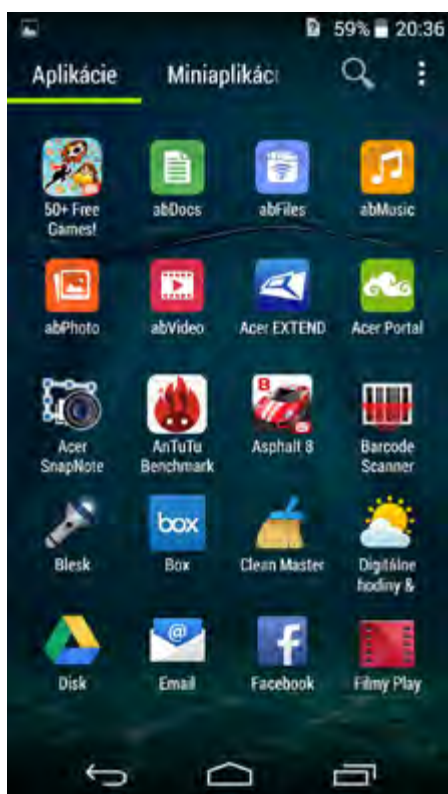
### Kamera

#### Predná kamera:

5 mpix kamera ponúka množstvo softvérových funkcií, aj keď kvalitou neoplýva. Najkvalitnejšie video natočíte v 1080p. Kamera pre nasnímanie momentiek či videohovorov postačí, ale obraz nie je najplynulejší a fotky majú vysoké zrnenie.

#### Zadná kamera:

13 mpix kamera ponúka taktiež širokú škálu funkcií od HDR, panorámy, efektov obrazu, skrášlenia, sekvenčného snímání až po vyhovujúcu paletu nastavení. Sklamaním však bola odozva fotoaparátu, ako napríklad pomalé ostrenie obrazu či slabé makro. Kvalita fotiek bola naopak dostačujúca a s niektorými parametrami sme boli viac než spokojní.



## Hardvér a výkon

4-jadrovému procesoru Mediatek o frekvencii 1,5GHz sekunduje 1GB operačnej pamäti RAM a 8GB úložnej pamäti. Grafická karta Mali dokáže spustiť aj náročnejšie hry pri malom framerate, aj keď s problémami. Napriek všetkému, a vzhľadom na súčasnú, je tu výkonu dostatočne veľa, ale do budúcnosti sa s výkonnou rezervou môžete rozlúčiť. Možnosť DUAL SIM alebo SIM/MicroSD karta, Wi-Fi g/b/n a Bluetooth vo verzii 4.0 taktiež nemôžu chýbať. Všetky súčiastky poháňa Li-Poly batéria o kapacite 2300 mAh, ktorá zaujme svojou výdržou na jedno nabitie.

## Softvér

Zastaraný alebo skôr vyladený softvér Android KitKat 4.4.4? Vzhľadom na dnešnú dobu, keďže aktuálny je



Android L vo verzii 5.1 s pripravovaným spustením 6.0, KitKat pôsobí zastarano.

Na druhej strane, čo je staré, môže byť už vyladené, lenže tu to neplatí. Vstavaný Android nielenže neustále mrzol a nedokázal spustiť niektoré aplikácie, ešte k tomu všetkému aj vyzeral nevkusne. Nelichotivé ikony, témy a tapety zachraňoval len prepracovaný systém nastavení, ktorý bol naozaj prehl'adný.

## Test

Po rozbalení jednoduchšej škatule obsahujúcej základné príslušenstvo vrátane nabíjačky (skladajúcej sa z dvoch častí) a slúchadiel, sme smartfón spustili. Štart OS bol rýchly a po nastavení prvých parametrov sme sa mohli pustiť do testovania. Hneď pri úvode nás zarazilo umiestnenie zapínacieho tlačidla, ktoré nám mimoriadne prekážalo po celý čas testovania.

Bolo umiestnené v pravom hornom rohu a vždy sme museli prsty presúvať po celej dĺžke smartfónu alebo použiť druhú ruku, čo bolo veľmi nepraktické. Veľkosťou nám smartfón padol rovno do ruky, hoci ostré hrany zaobleného smartfónu boli ostrejšie, ako sa čakalo. 5-palcový displej bol dostatočne veľký a jeho rozlíšenie sa dalo znieť vzhľadom na cenovú kategóriu, v ktorej sa smartfón nachádzal. Softvérové prevedenie bolo pre nás sklamaním ako po vizuálnej stránke, tak i po stránke výkonnostnej. Čakali sme novší Android a nie KitKat. Pri testovaní Antutu test neprebehol do konca. Dokončiť test bolo možné až po stiahnutí najnovšej softvérovej aktualizácii OS.

Napriek tomu sme bez problémov rozbehli aj náročnejšie hry ako Asphalt 8 či RealRacing 3. Očakávali sme trhanie obrazu, no to sa, našťastie, nestalo. Menu OS bolo dostatočne prehl'adné a pohodlne sa v ňom dalo vyznať. Nastavenie budíka, organizéra, kontaktov či fotografovania bolo dobre prepracované. Práve vtedy, keď Android nemrzol, sme mali pocit, že pracujeme s oveľa drahším smartfónom, ako sme mali v ruke.

Vnútrotnú pamäť bolo možné rozšíriť o pamäťovú kartu alebo vložiť dve SIM karty, čo hodnotíme ako veľké plus, nakoľko takýmto činom môže mať zariadenie väčšie využitie. Vytváranie fotografií a natáčanie videí bola zábava. Dobrý dojem z množstva funkcií a

nastavení kazili len nevýrazné efekty a kvalita snímok. Všetky aspekty kamier boli napokon dostatočné a nebol problém odfoťiť text, zvoliť makro/HDR režim či odfoťografovať to, čo ste chceli i za šera.

Smartfón počas svojho chodu dokázal z 2300 mAh batérie vytážiť maximum, vďaka čomu sme nemali problém ho pri bežnom používaní na jedno nabitie využívať aj tri dni. Pri hraní hier sme ho vybili za približne 3–4 hodiny a ruky sme mali poriadne horúce, pretože vrchná polovica displeja sa prehriala až tak, že sme mali pocit, akoby sme na jeho povrchu mohli upiecť i vajčko. Hlasitosť predného reproduktora bola dostatočná, ale kvalita zvuku bola slabá. To isté platilo aj pre zadný reproduktor, ktorý navyše pri vysokej hlasitosti rozvíbroval celé telo smartfónu a škripal. Prijem rôznych signálov od Wi-Fi, cez Bluetooth až po mobilný signál fungoval bezproblémovo.



## Záverečné hodnotenie

Po aktualizácii na novší a hlavne vyladenejší Android by ubudlo na smartfóne veľa negatívnych vlastností. Vzhľadom na všetky vlastnosti smartfónu, kvalitu spracovania a cenu nepresahujúcu 200 EUR je tento kúsok od Acer-u výbornou voľbou. Zákazníkov môže osloviť podpora dvoch SIM kariet, papierovo kvalitné fotoaparáty či silná výdrž na jedno nabitie. Výkon smartfónu nie je obrovský, ale pre bežných ľudí je postačujúci. Konštrukcia smartfónu nie je najpodarenejšia, ako aj umiestnenie zapínacieho tlačidla, no mnohých iste poteší veľký 5-palcový displej.

Lukáš Libica





# Gigabyte AIRE M60

## V znamení 4K

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Gigabyte  
Dostupná cena: 25€

### PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn
- + podpora „4K“
- + cena
- + ergonómia
- nič

### ŠPECIFIKÁCIE:

Rozhranie: USB/2,4GHz

bezdrôtové

Dosah signálu: 10m

Typ myši: Laserová

Senzitivita:

1000/1600/3200DPI

Farba: čierna

Rozmery:

125×78×42mm

Hmotnosť: 106g

(bez batérií)/148g

(s batériami)

Životnosť batérií:

až 2 roky



**Spoločnosť Gigabyte prednávať predstavila novú laserovú bezdrôtovú myš, optimalizovanú pre 4K rozlíšenie, s označením AIRE M60. Nemusíte sa ale báť, k jej používaniu nepotrebujete vyslovene 4K monitory, aj o tomto bude táto recenzia.**

### Balenie

Gigabyte AIRE M60 sa dodáva v malej papierovej škatuľke, ktorá však „exkluzivitu“ 4K rozlíšenia nedáva veľmi najať. V balení okrem myšky nájdete dvojicu tužkových batérií typu AA od Duracellu, ktoré by mali vydržať až dva roky používania a bezdrôtový prijímač.

### Dizajn, prevedenie

Prvý pohľad na AIRE M60 vás môže trochu zmiatať. V tom zmysle, že svojim tvarom pôsobí dojmom, ako by išlo o myš pre l'avákov. Farebne je ladená do čierno-sivej kombinácie. Rozmery myši sú približne 125×78×42 mm a spolu s batériami váži 148 g.

Bez nich je to 106 g. Vďaka dômyselne navrhutej ergonómii sedí v ruke naozaj dobre, Gigabyte

myslel aj na takú drobnosť, ako je „opierka“ pre malíček.

### Dojmy z používania

V úvode som spomínal, že myš podporuje až 4K rozlíšenie. Za týmto netreba hľadať nič iné, len marketing. Gigabyte si jednoducho úrovne rozlíšenia (DPI) rozdelil podľa formátov rozlíšenia. Pomocou tlačidla na prepínanie DPI si môžete zvoliť HD rozlíšenie, ktorému zodpovedá 1000DPI, Full HD s 1600DPI a 4K rozlíšenie, ktoré podporuje 3200DPI. Zvolená úroveň DPI je signalizovaná prostredníctvom troch červených diód, umiestnených medzi tlačidlami. Na to, že ide o bezdrôtovú a zároveň nie hračku myš, je 3200DPI naozaj slušných.

S myšou sa pracuje veľmi dobre, po podložke sa pohybuje s ľahkosťou, musím pochváliť naozaj tiché scrollovacie koliesko. Prístup takmer ku všetkým tlačidlám je bezproblémový, lámat' ukazovák alebo budete musieť pri prepínaní DPI. Zaujímavou funkciou je tzv. Gigabyte Free-Scrolling, pre ktorý je vyhradené tlačidlo pod kolieskom. Táto funkcia umožňuje vertikálne aj horizontálne scrollovanie po

stránkach či dokumentoch. Po oboch bokoch myši sa nachádza gumená „výstelka“ na prsty, ktorá je síce trochu tvrdšia, ale je zároveň pohodlná.

### Softvér

K úprave nastavení je od výrobcu dostupný jednoduchý softvér. Pomocou neho môžete meniť funkcie jednotlivých tlačidiel, regulovať rýchlosť vertikálneho a horizontálneho scrollovania či upravovať nastavenia ukazovateľa

### Záverečné hodnotenie

Len pozitívne. Za seba môžem s pokojným svedomím povedať, že AIRE M60 nemôžem nič vyčítať. Po dizajnovej aj ergonomickej stránke je myš naozaj vďaka, v ruke sedí dobre, pracuje sa s ňou pohodlne, potešia drobnosti ako tiché koliesko či tlačidlo Gigabyte Free-Scrolling, vďaka ktorému sa môžete jednoducho po stránkach alebo dokumentoch pohybovať horizontálne aj vertikálne, bez použitia kolieska. Vynikajúce dojmy dopĺňa aj príjemne nastavená odporúčaná cena.

Miroslav Konkol'

### HODNOTENIE:



Blood Bowl II od Cyanide Studio je pokračovanie počítačovej adaptácie slávnej doskovej hry od Games Workshop. Prvého dielu tejto neuveriteľnej t'ahovej stratégie, ktorá je pôsobivou zmeskou amerického futbalu a fantasy sveta Warhammer, sa predalo cez 1 milión kusov. Aj napriek tomu, že hra Blood Bowl 2 zostáva verná základným pravidlám, vďaka ktorým sa prvý diel tak preslávil, posúva túto licenciu o triedu vyššie! Priamo pre toto pokračovanie bol vyvinutý celkom nový grafický engine, ktorý umožňuje vysoko kvalitný zážitok, grafiku a efekty. Animácie boli celkom prepracované, dynamické kamery dodávajú zápasom šťavu a uštipačný komentátor Jim Johnson a Bob Bifford verne predvádzajú napätie a atmosféru intenzívnych zápasov v Blood Bowl. V sólovej kampani obsahuje Blood Bowl 2 strhujúce a ambiciózne kampane s príbehom, v ktorom sa hráč ocitá vo vedení jedného z najznámejších tímov Blood Bowl – Reikland Reavers – a vyzýva ho, aby získal späť svoju zašlú slávu prostredníctvom sérií originálnych a skutočne jedinečných a nezabudnuteľných zápasov. V režime ligy (pre jedného a viac hráčov) sa hráči stanú trénermi vo svete Blood Bowl, kde sa budú starať o svoje kluby, svoje tímy a dokonca i štadióny, ktoré nadobúdajú veľkosť aj dôležitosť podľa toho, ako sa týmu darí. Nová vytrvalostná liga pre viac hráčov bola takisto prepracovaná, aby hráčom ponúkla väčšiu slobodu, hĺbku a interakciu s ostatnými trénermi – napr. na trhu hráčov, kde tréneri môžu nakupovať a predávať hráčov Blood Bowl, aby si vybudovali svoj tím snov!

# BLOOD BOWL

- Celkom nový grafický engine a nová dynamická kamera vdychnú život intenzívnym zápasom v Blood Bowl.
- Strhujúca sólová kampaň so silným príbehom hráča uvrhne do vedenia jedného z najcharakteristickejších tímov Blood Bowl.
- Nová navrhnutá vytrvalostná liga pre viac hráčov, v ktorom môžu tréneri z celého sveta spravovať svoje kluby a štadióny a viesť svoje tímy k víťazstvu.
- Trh, na ktorom tréneri môžu nakupovať a predávať hráčov!

1. cena - PC Blood Bowl 2
2. cena - PC Blood Bowl 2
3. cena - PC Blood Bowl 2



Súťažte na [www.gamesite.sk](http://www.gamesite.sk)



# Fractal Design Integra M 750W

## Vel'ký výkon v malom balení

### ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design  
Dostupná cena: 90€

### PLUSY A MÍNUSY:

+ cena  
+ malé rozmery  
+ kvalitné spracovanie  
+ semi-modulárnosť a riešenie  
+ dĺžka 4+4pin ATX 12V kábla  
+ saténovočierny finiš farby a celkový dizajn

- žiarivé žlté vnútro zdroja  
- priesvitné opletenie 24-pinového kábla a jeho dúhové káblíky

### ŠPECIFIKÁCIE:

80PLUS® certifikácia:

Bronze

Ventilátor: 120mm

ventilátor ovládaný na základe teploty

Modulárne káble: áno

Typ modulárnych káblov:

Celočierne ploché káble

Krajina pôvodu

kondenzátorov: Taiwan

Ochrana: OPP /

OVP / UVP / SCP

Očakávaná životnosť:

100,000 hodín

Rozmery:

150\*86\*140mm

Váha zdroja a káblov:

1,69kg

Podpora Intel Haswell

C6/C7 spánkových

režimov: Áno

### HODNOTENIE:



V každom počítači sa skrývajú rozdielne komponenty, bez ktorých by bol tento zážrak techniky buď pomalý, alebo by rovno odmietal fungovať. Množstvo hráčov aj nehráčov dobre pozná tie najznámejšie časti, či už ide o grafické karty, procesory, alebo pamäte RAM, a mnohokrát sa nimi chvastajú na počítačových fórach. Menej ľudí ale pozná tie rovnako dôležité. Stačí sa zamyslieť nad tým, ako často sa vám niekto pochválil svojím novým zdrojom alebo matičnou doskou. A pritom bez poriadneho zdroja jednoducho nadupanú mašinu nerozbehnete.

Je pravda, že zdroje sa nemôžu pochváliť tou sexy aurou, akú majú určite špičkové grafické karty, alebo množstvom jadier, ako je to u procesorov. Možno je to tým, že pokiaľ aj máte kvalitný počítačový zdroj, v praxi o ňom obvyčajne nič neviete. Alebo tým, že na rozdiel od iných komponentov sa s ním nedajú robiť žiadne divy (pretaktovanie, vodné chladenie, atď.) hneď, ako ho nainštalujete. Teraz nemyslíme, že sa treba tváriť, ako by ani nebol v počítačovej skrinke, ale pokiaľ sa nestane nejaká horibilná katastrofa v elektrárni, váš počítač by mal šliapať ako hodinky. Výrobcom zdrojov je na

celom svete veľmi veľa a okrem tých najznámejších značiek, ktoré si postupne vybudovali svoju reputáciu, sa v tomto segmente objavujú stále noví hráči. Preto vás možno zarazí, ak povieme, že spoločnosť Fractal Design, ktorú väčšina hráčov pozná vďaka ich počítačovým skrinkám, vodnému chladeniu a ventilátorom, ponúka zdroje už od roku 2008. A práve teraz sme mali možnosť pozrieť sa zblízka na model Fractal Design Integra M v prevedení 750W. Okrem



750W výkonu ponúka Fractal Design aj 450W, 550W a 650W zdroje. Obrázok o ich kvalite a prevedení si však budete môcť vytvoriť aj vďaka tejto recenzii, keďže ide o rovnakého výrobcu a o rovnaký základ komponentov a postupov pri výrobe

### Obsah balenia a prvé dojmy

V balení nás privítala mäkkšia pena chrániaca prekvapivo malý zdroj, súbor káblov, pár skrutiek na uchytenie zdroja, manuál a v neposlednom rade suché zipsy na viazacie pásky na boj s manažmentom káblov. Trochu nás sklamarilo čierne opletenie hlavného 24-pinového kábla, ktorému sa nepodarilo skryť vnútorné farebné káblíky ani plastové zakončenie, ktoré síce chráni opletenie pred zubom času, ale pri zastrčení do matičnej dosky ukazuje pestrofarebnosť káblikov celému svetu. Takisto po nainštalovaní zdroja na nás cez mriežku žmurkali žltá ladené komponenty. Celý zdroj je, našťastie, nastriekaný prémiovo vyzerajúcou saténovočiernou farbou s vlisovaným logom snehovej vločky

|     |                   |                             |
|-----|-------------------|-----------------------------|
| 1 x | MB 24 pins        | 520 mm                      |
| 1 x | CPU 4+4 pins      | 720 mm                      |
| 1 x | PCIe 8 (6+2) pins | 520 mm 100 mm               |
| 2 x | PCIe 8 (6+2) pins | 520 mm 100 mm               |
| 2 x | SATA              | 400 mm 120 mm 120 mm 125 mm |
| 1 x | Peripherals       | 400 mm 120 mm               |



na vrchu. Ale zozadu sa na počítače aj tak pozerá možno iba zopár ľudí. Informácie o zdroji sú farebne vytlačené rovno na povrchu, čo možno nepoteší perfekcionistov, ktorí by sa týchto nápisov radi zbavili pre väčší estetický efekt, ale bežní smrteľníci sa nemusia obávať zoškriabania alebo opadania, ako by to mohlo byť v prípade nálepiek.

## Semi-modulárna funkčnosť a káble

Integra M patrí k semi-modulárnym zdrojom, čo znamená, že okrem 24- a 4+4-pinových káblov na napájanie matičnej dosky a 6+2-pinového kábla s dvoma koncovkami pre grafické karty má ďalšie voliteľné zásuvky na napájanie komponentov podľa potreby. Pýtate sa, prečo píšeme o 4+4- a 6+2-pinových kábloch? Hlavným dôvodom je fakt, že hoci si v dnešnej dobe vyžadujú niektoré matičné dosky iba jeden 4-pinový kábel na



napájanie, tie výkonnejšie potrebujú viac elektriny, aby umožnili ich používateľom stabilne dodávať väčšie napätie pretaktovanému procesoru. Rovnako je to aj s grafickými kartami, pri ktorých stačí hlavne starším alebo slabším grafickým kartám šesť pinov na napájanie.

Novšie kusy používajú často plných osem pinov alebo dokonca dva 6/8-pinové konektory. A keďže Integra M nie je plne modulárny zdroj, pri ktorom by si jeho majiteľ hneď na začiatku vybrali a napojili všetky káble podľa matičnej dosky a príslušenstva, má tri pevne uchytené hlavné káble so šikovou rozdelenými koncovkami, ktoré dokážu podľa potreby fungovať tak či onak.

Semi-modulárne zdroje sú skvelé pre väčšinu herných počítačov, pokiaľ nejde o naozaj profesionálne delo, ktoré by si vyžadovalo plnú modulárnosť. Na druhej strane s nemodulárnymi zdrojmi sa dá stále stretnúť v masovo vyrábaných desktoch, pri ktorých je rozvrhnutie komponentov presne dané, a výrobca nečaká, že si ich budú zákazníci časom vylepšovať. Čo sa týka zvyšku, okrem už spomínaných káblov pre matičnú dosku a grafickú kartu, Integra M ponúka na zadnej strane tri 6-pinové zásuvky pre príslušenstvo, ako sú disky, mechaniky a iné, a jednu 8-pinovú zásuvku, napríklad pre napájanie druhej grafickej karty. Samotné káble sú v balení a na zariadení v tomto prevedení:

Káble napevno upevnené v zdroji:

- 1 x MB 24pin 520mm
- 1 x CPU 4+4pin 720mm
- 1 x PCIe 8 (6+2)pin 520mm + 100mm

Káble, ktoré sa dajú pripojiť cez modulárne zásuvky:

- 2 x PCIe 8(6+2)pin 520mm + 100mm
- 2 x SATA 400mm + 120mm + 125mm
- 1 x Príslušenstvo 400mm + 120mm

## 80PLUS® Certifikácia

Všetci, ktorí už kupovali zdroj alebo aspoň videli, v akom sa predáva balení, sa určite stretli s certifikáciou 80PLUS. Čo vlastne toto označenie znamená pre bežného používateľa? Jednoducho povedané, ide o dobrovoľné označovanie počítačových zdrojov, ktoré prešli radom testov a sú schopné prevádzky s minimálne 80% účinnosťou pri 20, 50 a 100% záťaži.

To znamená, že minimálne 80% elektriny, ktorá prejde zo zásuvky do zdroja, je reálne k dispozícii komponentom pripojeným k zdroju a menej ako 20% môže byť premenený na teplo. S týmto označovaním sa začalo ešte v roku 2004, a hoci bolo na začiatku možné dosiahnuť iba jednu úroveň (už spomínané označenie 80PLUS), výrobcovia veľmi rýchlo dokázali, že môžu vyrobiť ešte účinnejšie zdroje. Preto sú už dostupné aj ďalšie s nasledovným označením:

80PLUS Bronze – efektívnosť 81% až 85%

80PLUS Silver – efektívnosť 85% až 89%

80PLUS Gold – efektívnosť 88% až 92%

80PLUS Platinum – efektívnosť 90% až



94%

80PLUS Titanium –  
efektívnosť 91% až 96%

Hoci môže značka 80PLUS Bronze, s ktorou sa na zdroji Integra M stretnete, vyzerat' nepostačujúco, stále má vysokú účinnosť a množstvo výrobcov lacných zdrojov sa touto certifikáciou vôbec neobťažuje, pretože ich zdroje by testami s ňou spojenými neprešli. Takto viete, že platíte za naozaj kvalitný výrobok, ktorý vám neupraší celý počítač po týždni používania.

### Malá veľkosť, veľká dĺžka

Zdroj Integra M je na svoj výkon prekvapivo malý. Tento fakt musíme naozaj vyzdvihnúť, pretože, hoci je šírka a výška bežných zdrojov takmer uniformná, s dĺžkou sa dá stále pracovať. Množstvo zdrojov je natiahnutých na pätnásť až šestnásť centimetrov, zatiaľ čo Integra M sa drží na sto štyridsiatich milimetroch.

Poviete si, čo je to jeden alebo dva centimetre. Kto už ale raz skladal výkonný počítač v malej počítačovej skrinke, vie, že sa počíta každý jeden milimeter. Keď sme sa však na tento zdroj pozreli z úplne opačného konca, potešila nás dĺžka 4+4-pinového 12V kábla určeného na dodatočné napájanie matičnej dosky.

Skrinka, v ktorej sme tento zdroj testovali (Fractal Design Define S Window), je jedna z tých rozmernejších a miesto na zdroj je navyše úplne na spodku. Preto nás dĺžka kábla 720mm naozaj potešila. S predošlým zdrojom sme museli používať predĺžovací



káblík. Našou jedinou výhradou k zdroju je 120mm ventilátor. Niežeby bol hlučný, dokonca ani pri vyt'azovaní zdroja radom zariadení sme nikdy nedosiahli jeho limit a neroztočili ho na plných dvetisíc dvoch otáčok, ale v určitých situáciách ho jemne počuť.

### Zhrnutie a konečné hodnotenie

Pokiaľ si vaše srdce alebo počítač naozaj nevyžadujú zdroj ponúkajúci plnú modularnosť, je len málo lepších volieb. Áno, sú aj výkonnejšie zdroje s lepšou 80PLUS certifikáciou a od (aspoň čo sa týka segmentu zdrojov) známejších a renomovanejších značiek. Pri všetkých týchto alternatívach je, našťastie,

to povestné „ale“. Konkurenčné zdroje, na ktoré sme sa pozerali, boli vždy buď drahšie v menej kvalitnom prevedení, alebo len horšie navrhnuté, čo sa týka modularnosti a káblov. Integra M si dokázala jednoducho obhájiť našu priazeň.

Nech sme hľadáli akýkoľvek iný zdroj, nevyhovoval nám z tejto stránky tak ako Integra M. Možno ak by vo Fractal Design považovali aj nad vydaním iného farebného prevedenia (máme na mysli určite polárnu bielu), získali by ďalších záujemcov a dokázali by nás presvedčiť k vytvoreniu svetlo ladeného počítača.

Daniel Paulíny





MY OSLAVUJEME NARODENINY,  
TY SA ZABÁVAŠ!



**Vyhraj svoju vlastnú  
VIP párty s Peter Bič Project**  
a kopec ďalších cien!  
Stačí chodiť do kina a sledovať náš web!

AQUACITY  
EXTRAD

AVON  
the company for women

ELESKO

enjoy  
chocolate

NATURE'S BOUNTY

RESERVED

Maximálny filmový zážitok | [www.cine-max.sk](http://www.cine-max.sk)

cineMAX



# Logitech® | G-SERIES



Hrajte rychleji a s vyšší přesností pro hlubší zážitek. Citlivé dotykové mechanické klávesy s aktivační silou 45 gramů přemění myšlenku v akci. Díky 110 klávesám s vlastnostmi zabraňujícími vzniku vad obrazu a funkcí snímání až 26 kláves najednou bude každý váš stisk klávesy naprosto přesný. Díky tichým spínačům kláves s přidánými tlumicími kroužky se budete moci plně soustředit na hru.

**Klávesnice Logitech® G710+ poskytne přesně to, co vaše hra vyžaduje.**

# BLESKURYCHLÁ TICHÁ



**G710<sup>+</sup>**

**MECHANICAL GAMING KEYBOARD**

Bližší informace naleznete na stránce [Logitech.com/G710plus](http://Logitech.com/G710plus)

© 2012 Logitech. Logitech, logo Logitech a další značky Logitech jsou majetkem společnosti Logitech a mohou být registrovány. Všechny ostatní ochranné známky jsou vlastnictvím příslušných vlastníků.



**ZÁKLADNÉ INFO:**

2015, 137 min.

**Réžia:** Wes Ball**Scenár:** T.S. Nowlin**Kamera:** Gyula Pados**Hudba:** John Paesano**Obsadenie:** Dylan O'Brien, Ki Hong

Lee, Kaya Scodelario, Thomas

Brodie-Sangster, Dexter Darden, Rosa

Salazar, Giancarlo Esposito, Patricia

Clarkson, Aidan Gillen

**PLUSY A MÍNUSY:**

+ špeciálne efekty

- postavy
- akcia
- logika

**HODNOTENIE:**

# Labyrint: Zhorenisko

## ZHORENÝ POTENCIÁL

**Po pozretí prvého Labyrintu: Útek som bol nadšený. Bol to mimoriadne zábavný snímok so skvelou atmosférou všadeprítomného tajomna. Dvojky som sa trochu obával, nakoľko stratila samotný Labyrint, ktorý bol alfou a omegou prvého filmu. Vplýval na vzťahy medzi postavami a definoval pravidlá hry. Podarilo sa tvorcom nakrútiť úspešné pokračovanie, aj pri použití diametrálne odlišných stavebných materiálov?**

Thomas (Dylan O'Brien) a partia jeho priateľov, Tereza (Kaya Scodelario), Minho (Ki Hong Lee) a ešte asi štyria chalani, ktorí sú v tíme len tak do počtu sa konečne dostali von z Labyrintu, ale ich tajomní záchrancovia ich namiesto slobody šupli do tvrdo stráženej budovy uprostred púšte. Aby toho nebolo málo, po púšti pobežujú nebezpeční ľudia nakazení zvláštnym vírusom. Budove šéfuje chlap menom Janson (Aidan Gillen), a.k.a. Petyr Baelish z Game of Thrones, a ako už divák ostražitý z Hry o tróny tuší, tomuto chlapovi sa proste nedá veriť.

Pôvodný Labyrint bodoval hlavne na troch frontoch. Uveriteľnými a charizmatickými postavami (až na Thomasa, napísaného podľa šablóny „hlavný hrdina pre nášť-ročného diváka“), tiesnivou atmosférou a premyslenosťou samotného Labyrintu. Bolo vidno, že autor knižnej predlohy venoval budovaniu sveta a jeho logiky dostatok pozornosti. Zhorenisko nemá s týchto atribútov veľa, ale zato je po vzore Hollywoodských pokračovaní veľkolepejšie a drahšie.

Hlavným problémom snímku je práve prebytok akcie, ktorá je vo veľkej miere samoučelná. Taktiež zaberá priveľa miesta, takže nezostáva dostatok priestoru pre iné, dôležité veci pre film, ako napríklad budovanie charakterov a motivácii. Herci sa nemajú ako prejavovať, nemajú dostatok dialógov na to, aby priťahli divákovu pozornosť, nové postavy nemajú skutočný charakter a chémia medzi nimi zostala na bode mrazu. Následne keď sú postavy v nebezpečenstve, ak je to Thomas, čo je tak asi v 90% prípadov, divák sa oňho nebojí, keďže sa jedná o hlavnú postavu, ktorá zomrieť nemôže. A ak je to niekto iný,

divákovi je to taktiež jedno, keďže k nemu nemá vybudovanú absolútne žiadnu citovú väzbu. Nepomáha ani skutočnosť, že akcia je budovaná na jedno kopyto, zakaždým končí záchranou na poslednú chvíľu. Keď už po piatykrát Thomas unikne nebezpečenstvu v poslednej sekunde, viete že podobný vzorec bude použitý aj nabadúce.

Finálnym a najtvrdším úderom pod divákov pás je však logika sveta. Aj keď mal prvý diel Labyrintu určité logické muchy, ako celok držal pohromade. V dvojke dostáva logika tvrdo na tvár, až sa celý vymyslený svet otriasa v základoch.

Thomas a spol. konajú nerozumne, pri rozhodovaní vyhráva zbytočný sentiment nad strachom o vlastnú bezpečnosť. Môžu si to ale dovoliť, keďže proti nim stojí jeden z najneschopnejších záporákov filmového pláta.

Strašidelná organizácia WCKD, po slovensky SKZA, by nedokázala zorganizovať ani tvorivé dielne pre školopovinné deti. Keď strieľať majú, tak nestrieľajú (asi aby neublížili Thomasovi) a keď by mohli Thomasa ohroziť, bez mihnutia oka naňho vypália plnú salvu rakiet z vrtníka. Vskutku, opisovanie toho, v ktorých častiach snímku sa chová SKZA úplne hlúpo a nelogicky by vystačilo na seminárnu prácu. Rozpačité dojmy z filmu už len umocňuje finálna scéna filmu, ktorá zasadzuje logike poslednú združujúcu ranu.

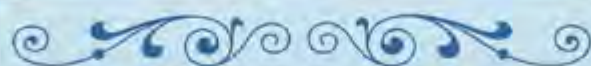
Možno keby som nevidel podarenú jednotku, nebol by som k Zhorenisku taký kritický. Samo o sebe sa dá vychutnať ako zábavné béčko, ak človek priveľa mi nemáha mozgové bunky. Hlavnou vinou filmu je však to, že dobre naštartovanú sériu zatiahol do vôd šedého priemeru. Skôr ako svojho staršieho súrodenca tak pripomína Emmerichovu historickú plytkosť 10 000 pred Kristom.

**„Zhorenisko je akčným filmom s veľkými efektmi, ale to je asi tak jediná vec, ktorá sa na ňom dá pochváliť. Absentujú dobre napísané postavy a logika sveta. Najviac však zabolí kvalitatívny zosun oproti prvému dielu série.“**

Adam Swarz



*Objav svoju vášeň k filmu*



# Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema

**v sieti multikín**

**Ster Century Cinemas**



**STER CENTURY  
CINEMAS**

**BOOM!  
CINEMA**



Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves



## ZÁKLADNÉ INFO:

Straight Outta Compton, USA, 2015,  
147 min

Réžia: F. Gary Gray

Scenár: Andrea Berloff, Jonathan Herman

Kamera: Matthew Libatique

Hudba: Joseph Trapanese

Hrajú: Jason Mitchell, Corey Hawkins,  
O'Shea Jackson Jr., Aldis Hodge, Neil Brown  
Jr., Keith Stanfield, Paul Giamatti, Orlando  
Brown, Allen Maldonado, Dean Cameron,  
Demetrius Grosse, Tate Ellington, Alexandra  
Shipp, Ina-Alice Kopp, Bryan Casserly,

## PLUSY A MÍNUSY:

- + autenticita
- + herecké obsadenie
- + hudba
- slovenské titulky

## HODNOTENIE:



# Straight Outta Compton

## NIGGAZ WIT ATTITUDE

**V kotlíku bubble biografický film. Hlavnú časť ingrediencií tvorí dobrý námet a veľa schopných a uveriteľných hercov (veď kto zahrá Ice Cubea lepšie ako jeho syn). Celé sa to varí vo veľkej mase peňazí, z ktorých je značná časť práve od ľudí, o ktorých film je. Táto polievočka je okorenená veľmi hlučným a vulgárnym korením rapu. Vzniklo z výslednej zmesi niečo požívateľné?**

N.W.A. (skrátka pre Niggaz Wit Attitude) bola Americká hip-hopová skupina utvorená v roku 1986 v meste Compton. Hlavní členovia skupiny, Dr. Dre (Corey Hawkins), Ice Cube (O'Shea Jackson Jr.)

a Eazy E (Jason Mitchell) sa narodili do náročného prostredia. V deväťdesiatych rokoch totižto byť čiernym a ešte aj rapperom nebola až taká sranda. Policajti na vás zazerajú a keď sa ešte dozvedia, že ste vraj umelec, doslova sa z vás vysmiejú. Zrejme aj takýto postoj strážcov zákona naštartoval kariéru N.W.A. a nového „gangsta“ rapu, ktorý bol typický najmä explicitnými textami o gangster-skom živote, či problémoch so zákonom (viď napr. pieseň Fuck tha police). A o tomto zrode nám film Straight Outta Compton porozpráva.

Prvé obrovské plus, ktoré si neviem vynachváliť je herecké obsadenie. Je jasné,

že O'Shea Jackson Jr. sa podobá na svojho otca, ale aby sa vybrali aj ostatní herci, ktorí vyzerajú rovnako ako pôvodné hviezdy, to sa tak často nestáva. Pretože Jason Mitchell vyzerá ako dvojča Eazy E-ho a mladý Dr.Dre by mohol spokojne vyzerat' ako Corey Hawkins. A to nie je všetko. Dokonca aj hlasy sú rovnaké, a to je pri hudobnom biografickom filme dôležité. Okrem hlavného tria sa však vo filme ukážu aj iné známe mená, hrané mladými hercami, ako napríklad Marcc Rose ako Tupac či Keith Stanfield ako Snoop Dogg.

Druhým plusom je atmosféra. Blikajúce svetlá, všetky ruky v pódii hore a Ice Cube ukazujúci prostredník so slovami „Fuck the police!“. Pripájajú sa k nemu ďalšie a ďalšie ruky. Celý koncert žije a nám je to autenticky sprostredkované. Okrem koncertov uvidíte aj mnohé party, kde to



žije heslom sex, drogy a rap. Tvorcovia nemali zábrany v ukazovaní nahých tiel, čo pomáha, keď že film znova dostáva d'alšiu dávku autentickej atmosféry. Predsa len, má to niečo do seba, keď vidíte, ako sa partia rozpráva a o meter vedľa na gauči ich kamarát súloží s náhodnou černoškou. Príbeh kľape ako má, nikde sa príliš nezasekáva, ide plynulo až do konca. Občas sa vyskytne scéna, ktorá nie je až tak potrebná, ale vždy obsahuje nejakú informáciu zo života N.W.A., takže v konečnom dôsledku ste radi, že tam tá scéna bola. Rapperi sa rozdeľujú, nenávidia, zmierujú, proste nádhera.

Film ako biografia funguje úžasne, ak si ho pozriete, hneď si budete chcieť aspoň skúsiť vypočúť niečo z tvorby N.W.A. a už vám mená ako Dr.Dre nikdy neprídu cudzie. Budete sa s nimi cítiť ešte bližšie ako s niektorými vašimi kamarátmi, pretože emocionálne vzťahy medzi postavami sú priam hmatateľné. Preto sa film oplatí pozrieť či už ste fanúšikom rapu alebo nie. Ak aj takú hudbu nemáte radi, aspoň uvidíte, že aj v živote úspešného umelca môže nastať veľká zádrhel'ov. Alebo, že rap sa prehlasuje za umenie z dobrého dôvodu.

Drsné hudby tam zažijete požehnané,

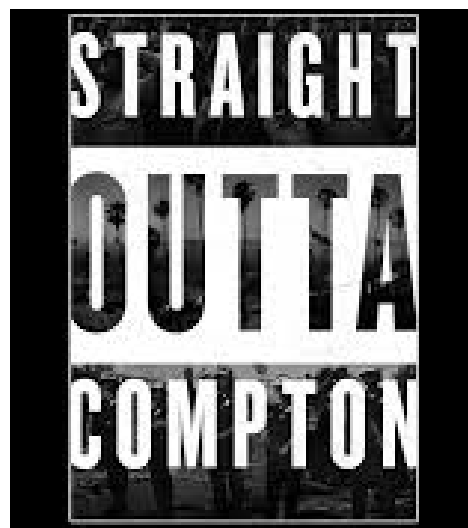
ako sa už len pri rapovej biografii dá čakať. Výber skladieb nesklamal, celková hudobná stránka filmu vyšla ako mala. Vytkol by som však jednu chybu, ktorá sa diala v mnohých miestach filmu. Je to síce iba chyba slovenských tituliek, ale má výrazný dopad na filmový zážitok.

Rodení Angličania zrejme stíhajú počúvať rap a porozumieť slovám v ňom, ale slovenskí prekladatelia sa rozhodli, že texty pesničiek nie je potrebné prekladať. Takže aj keď vo filme zažijete, ako sa rapperi v pesničkách vzájomne urážajú, bez veľmi dobrej znalosti angličtiny nezistíte, čo vlastne kto komu povedal.

V konečnom dôsledku vidím iba jeden dôvod, prečo by ste Straight Outta Compton nechceli vidieť. Zo srdca neznášate rap a netúžite nič nové zistiť. Samozrejme, bez tohto filmu sa dá prežiť, ale je škoda taký dobrý film vynechať iba kvôli tomu, že ste nezvykli počúvať štýl hudby, o ktorom jedná. Pretože pozrieť si Straight Outta Compton sa oplatí.

**„Výborná biografica, ktorá vám povie, ako vznikol gansta rap.“**

*Branislav Schwarz*





## ZÁKLADNÉ INFO:

Uletená Parížanka, 2015, 82 min.

**Réžia:** Eloise Lang, Noémie Saglio  
**Scenár:** Eloise Lang, Noémie Saglio  
**Kamera:** Prune Brenguier, François-Régis Jeanne, Antony Diaz, Thomas Brémond, Onga Robert, Victor Terreyre Saint-Cast  
**Hudba:** Fred Avril  
**Obsadenie:** Camille Cottin, Antony Hickling, Stéphane Bern, Kad Merad, Marie-Christine Adam

## PLUSY A MÍNUSY:

- + výstižný obraz modernej spoločnosti, zlatokopiek a mediálnej reality
- + originálne vtipy a situácie
- + Camille Cottin v hlavnej roli
- + príjemná stopáž
- viac humorných scén než súdržný príbeh

## HODNOTENIE:



# Uletená Parížanka

## RAFINOVANÁ HLÚPOŠŤ

**Camilla je ambiciózna tridsiatnička s jasným plánom ako dobyť svet. Chce byť úspešná, slávna a predovšetkým do konca života nemusieť nič robiť. Má to len jediný háčik. Camilla je už od malička hlúpa. A tvrdohlavá. Takže keď si zaumieni, že jedinou vhodnou voľbou na manžela je britský princ Harry, nikto a nič ju nezastaví.**

Na jeseň roku 2006 sa v našich kinách zjavil komický kazašský reportér na cestách naprieč USA. Borat, ktorý si závratnou rýchlosťou vydobyl status kultu a dokázal v dobe uvedenia množstvo ľudí presvedčiť o svojej pravdivosti do takej miery, že sa od neho kazašská vláda verejne dištancovala. Kontroverzná postavička fiktívneho televízneho reportéra s chovaním stopercentného sedliaka na mierne donquijotovskej idealistickej výprave (s neodmysliteľným spoločníkom, producentom Azamatom Bagatovom)

za „nakúkaním do americkej kultúry na objednávku slávneho kazašského národa“ v skutočnosti slúžila ostro zacielenej satire a kritike obmedzeného malomeštiactva, egocentrizmu, rasizmu, kultúry celebrit a ďalších vlastností obyvateľov Spojených štátov amerických. Predstaviteľ Borata Sagdijeva a iniciátor celého projektu, britský televízny komik Sascha Baron Cohen si nebral žiadne servítky. Autenticitu snímky ešte posilnil fakt, že sa po väčšinu času jednalo o konfrontáciu filmových charaktérov s nič netušiacich reálnymi osobami, ktoré ich považovali za skutočný dokumentárny štáb. V nasledujúcich rokoch sa objavilo viacero filmov natočených podobným spôsobom, ale len málo z nich sa priblížilo popularite Borata. A výnimkou zrejme nebude ani zatiaľ prehliadaná Uletená Parížanka.

Uletená Parížanka taktiež spadá do žánru tzv. mockumentu, teda filmov natočených dokumentárnym štýlom,

v ktorých ale vystupujú vymyslené osoby. Celý príbeh sa skladá zo scén natočených na skrytú kameru. Camilla (excelentná herečka kreacia jedinečnej Camille Cottin) v nich konfrontuje náhodných okoloidúcich a určité nezainteresované osoby na štábovom vopred naplánovaných stretnutiach (napríklad s učiteľom etiky) so svojim excentrickým vystupovaním a ambicióznym plánom na preniknutie do vysokých kruhov britskej aristokratickej smotánky. Francúzska femme fatale sa tak po vyhodení z práce taxikárky pre zahraničných turistov a porade s notárom skutočne presúva z parížskej metropole do Londýna. A divákovi ihneď udrú do nosa kultúrne i spoločenské rozdiely medzi oboma krajinami.

Na prvý pohľad vskutku blbá, pod povrchom ale prekvapivo inteligentná. Uletená Parížanka výnimočne trefne vyobrazuje a kritizuje západný trend zlatokopiek, ktoré sa priživujú na mediálnej sláve a všeobecnej oblúbenosti svojich hviezdnych partnerov v žiare reflektorov. Dôležitý je pritom práve onen mediálny aspekt, teda to, ako pozná spoločnosť celebrity zo stránok bulvárnych plátkov. Škandály,



krátkodobé a dlhodobé známosti, svadby a rozvody, psychické zrútenia, ocenenia, oslavy, spoločenské udalosti a charitatívne podujatia. V centre pozornosti sa ocitá i posadnutosť módnymi vlnami, prepychom a luxusným tovarom. Ale výpočet sa tým ešte nekončí. Práve vďaka presunu z Paríža do Londýna dostáva Camille možnosť ostro sa vysmiať i britskému konzervativizmu, staromódnosti a (ne) zmyslu pre haute couture (keď Camille v miestnom módnom dome seabedome predloží požiadavku, aby ju pre dokonalé zapadnutie medzi londýnske dámy obliekli do čo najnevkusnejších šiat).

Snímka rovnako reflektuje i nové médiá a ich rolu v modernej spoločnosti. Camille nejde ani na krok bez svojho smartfónu. Neskôr v priebehu deja ho využije na natočenie falošného kompromitujúceho videa usvedčujúceho ex-priateľku (a možno znova i budúcu priateľku) princa Harryho z týrania psa. Video zverejní virálne prostredníctvom internetu a vďaka tomu vyradí svoju sokyňu v láske, keďže je princovej bývalej priateľke zamedzený vstup na paraolympijské hry. Tie pochopiteľne neorganizuje nik iný než princ Harry. Tvorcom sa darí obdivuhodne elegantne spájať reálne osoby a udalosti (premenlivý vzťah Cressidy Bonas s princom, prvý ročník Invictus Games) s čistou fikciou. Ukazujú tak podobné postupy, akými vznikajú novinárske kačice a podvodné senzácie v dennej tlači, na internete a sociálnych sieťach.

V úvode som zámerne spomínal Borata. Práve porovnaniu s ním sa totiž Uletená Parížanka vyhne len ťažko. Z tohto súboja vychádza však prekvapivo dobre a zachováva si pochybnú dôstojnosť a neisté pôvaby všetkými zbožňovanej Camille. Oproti Boratovi pôsobí hlavná hrdinka



v jednotlivých situáciách menej umelo, sebaistejšie a autentickjšie (až vyvoláva oprávnené dohady, či Camille Cottin vystupuje podobne i v realite). Je to však pochopiteľné, nakoľko film nielen dôrazne kritizuje okolitú spoločnosť skrz bezprostrednú optiku zvrátenej karikatúry z iného sveta (ako tomu bolo v Boratovi), ale triafa sa i do toho, čo samotná hlavná postava predstavuje. Líši sa v tom, že miesto boratovskej road-movie je paródiou na presladené romantické komédie a „princezníkovské“ rozprávky o tom, ako naivné ženy a dievčatá napokon nájdu svojho vysnívaného „ideálneho muža“ a „žijú šťastne až do smrti“. Samozrejme, Uletená Parížanka je vo svojom výsmechu umne politicky nekorektná, ale stále má vlastnú stanovenú mieru a za istú hranicu už nezachádza (čo Boratovi, a ani ďalším Cohenovým filmom nerobilo problém).

Oscarová sezóna už klope na dvere a do kín sa čoskoro začnú valiť tie

najočakávanejšie hity roka. Dovtedy však ešte Uletená Parížanka ponúka vynikajúcu alternatívu voči najväčším filmom v distribúcii. Je skromná, ale cieľavedomá a ukazuje, že i so skromným rozpočtom a jednou skvelou herečkou možno urobiť malé zázraky. Zamrzí len v tomto žánri stále pretrvávajúci dojem roztrieštenosti na jednotlivé scény a výstupy, ktoré však vynahrádza originalita a hravosť (princezná Diana ako idol a bohyňa Camille, scény ukazujúce predstavy Camille o jej alternatívnom osude). Čerešničkou na záver je i isté posolstvo, ktoré snímka v divákovi zanechá.

**„Borat v sukniach“, ako sa Uletená Parížanka prezýva, je vtipným, drzým a odvážnym výsmechom prominentnej vrstvy modernej „civilizovanej“ spoločnosti, zlatokopiek a bulváru. Je správne uletená, ale rozhodne nie hlúpa.“**

Michal Baranovič



**ZÁKLADNÉ INFO:**

Cybernatura!, 2015, 83 min.

**Réžia:** Levan Gabriadze**Scenár:** Nelson Greaves**Kamera:** Adam Sidman**Obsadenie:** Shelley Hennig, Moses

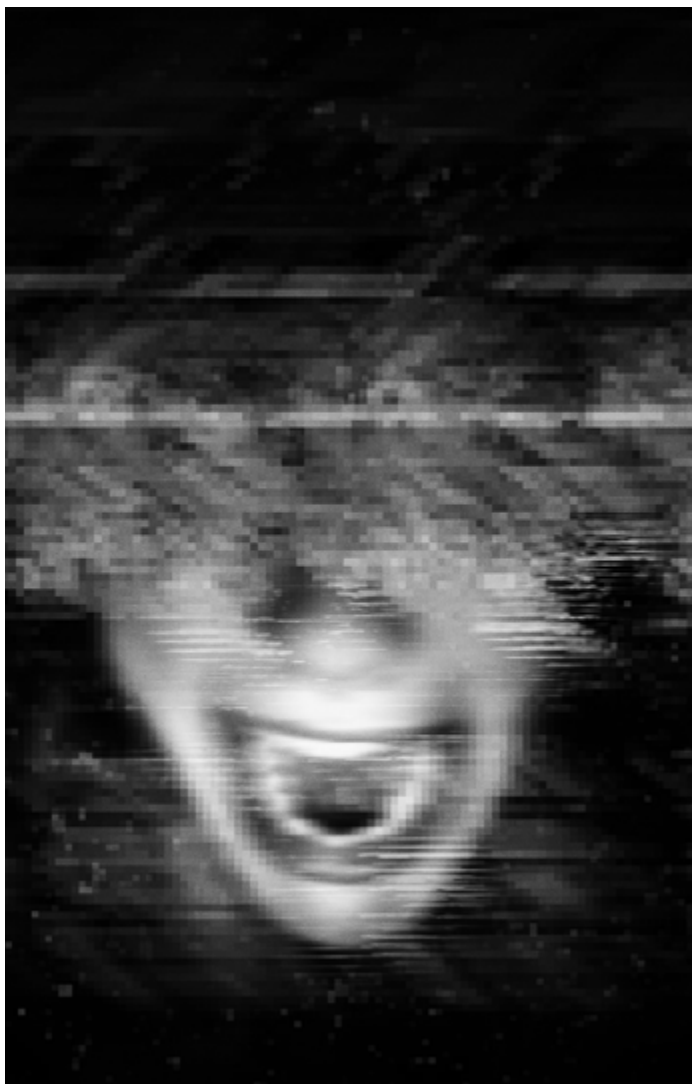
Storm, Renee Olstead, William

Peltz, Courtney Halverson, Jacob

Wysocki, Heather Sossaman

**PLUSY A MÍNUSY:**+ psychológia postáv  
a herecké výkony

- nudné spracovanie
- z hororom to nemá nič spoločné
- žiadna atmosféra
- koniec

**HODNOTENIE:**

# Odobrat' z priateľ'ov

## DUCH ZO SOCIÁLNYCH SIETÍ

**Dámy a páni, produkcia MTV nám predstavuje nový horor Odobrat' z priateľ'ov. Réžie sa chopil v celku neznámy režisér Levan Gabriadze. Nápad znie celkom zaujímavý, horor, ktorý sa odohráva v online priestore skype, facebook... však to poznáte. Nastáva nová etapa, ktorá predstaví nový subžáner hororu?**

Bohužiaľ, nie som presvedčený o tom, že by podobný štýl natáčania hororov bol pre žáner dobrým krokom. Prečo? Som fanúšik hororov, pričom skonzumujem všeličo, od nezávislých, aj krátkometrážne a nízkorozpočtové horory. Inovácia je vždy vítaná ale tomuto filmu určite nepomohla. Kamera berúca celý čas len obrazovku notebooku na ktorej sa odohráva celý príbeh nebol šťastný nápad. Samozrejme

som si pozrel aj iné hodnotenia a recenzie na tento film a nechápem. Jednoducho nechápem, ako môže mať podobný projekt v celku dobré hodnotenie. Možno je to kybernetickou dobou a určite aj znakom toho, že už nepatrím do skupiny teenagerov. Ale ak vám nevádi pozerat' sa celý čas na video-telefonáty a písanie správ, ktoré sú spojené s para-normálnym javom, tak smelo do toho.

V prvom rade by som sa chcel venovať príbehu. Pojednáva o stredoškôľčke Laure Barns, ktorú niekto natočil totálne opitú na párty a toto video sa následne rozšírilo po internete. Pod tlakom okolností sa nakoniec Laura Barns zastrelila. V deň výročia jej smrti sa jej spolužiaci zídu na spoločnom video-hovore, kde riešia

infantilné problémy, kým sa im do hovoru nenabúra neznámy užívateľ' Billie227 a potom aj ich mŕtva spolužiačka. Okrem toho, že neznámeho užívateľ'a nejde odstrániť z video-hovoru sa Billie227 zaujíma aj o to, kto nahral video z večierku na ktorom bola Laura Barns. Čo sa týka príbehu, určite znie zaujímavo, no tým to aj končí. Osobne som fakt nebol zvedavý na medzil'udské vzťahy teenagerov. Prečo? Pretože formou, akou boli prezentované tu, sú už stokrát videné, teda predvídateľné a nudné.

Niektor by možno argumentoval, že film má výbornú psychológiu postáv, vďaka čomu to nie je až také nudné. Tento argument je pravdivý, až také hrozné to z tohto uhlu pohľadu nebolo, dokonca ani tie herecké výkony neboli zlé, ale jednoducho mne tento štýl vôbec nesadol. To nehovorím o atmosfére, ktorá bola nulová. Ani jedenkrát som nebol zvedavý čo sa bude diať ďalej, myslel som skôr nato, kedy tento takzvaný horor skončí a môžem ísť z kina preč. Ďalším negatívom je, že v Odobrat' z priateľ'ov nenájdete žiadne strašidelné scény, skôr rozsekané videá na jednej ploche.

Jedno pozitívum, ak sa to tak dá nazvať, by som ale našiel. Výborný odraz doby a mladej generácie v zmysle hodnotovej krízy. Týmto nechcem uraziť žiadnu generáciu, sám niekedy trávim na sociálnych sieťach až priveľa času. Tento film je skôr pre ľudí, ktorí trávajú veľa času na sociálnych sieťach a neustále pozerajú videá bez výpovednej hodnoty.

V konečnom dôsledku by som to uzavrel veľmi jednoducho. Podľa môjho názoru, Odobrat' z priateľ'ov nie je nič viac a nič menej než bezduchý vyvražďovačka, ktorá sa odohráva v reálnom čase, cez hromadný video-hovor. Jedná sa o 83 minút nudy, okorenenej o ducha, teda ak vás nezaujímá, kto, kde ako, kedy, komu niečo urobil. Posledným klincom do rakvy je potom už len úplne nezmyselný, ale zároveň v určitých ohľadoch predvídateľný koniec. Na tento film určite nechod'te do kina, radšej si počkajte na DVD a to si pozrite niekde na počítači. Možno nebudete takí sklamaní a znudení ako som bol ja.

**„Snaha o inováciu hororového žánru, ktorá ale neskončila príliš šťastne. Namiesto napätia vás čaká statický obraz a nuda.“**

Adrián Líška

# ONLINE BANKER?

Ak nechrániš  
svoje platby,  
akoby si ich  
ukázal každému.

Vďaka ESET Smart Security 9  
s funkciou ochrany online platieb  
budú tvoje peniaze v bezpečí.



UŽÍVAJTE SI BEZPEČNEJŠIE TECHNOLOGIE™





## ZÁKLADNÉ INFO:

American Ultra, 2015, 96 min.

Réžia: Nima Nourizadeh

Scenár: Max Landis

Hudba: Marcelo Zarvos

Obsadenie: Jesse Eisenberg, Kristen Stewart, Walton Goggins, Connie Britton, Jim Klock, John Leguizamo, Bill Pullman, Topher Grace, Tony Hale, Nash Edgerton, Monique Ganderton, Teri Wyble, Michelle DeVito, Don Yesso, Christian Frazier, Michael Papajohn

## PLUSY A MÍNUSY:

- + Jesse Eisenberg
- + dynamika hlavného dua
- + kreatívne akčné scény

- zmätok a rozpoltenosť filmu
- málo humoru

## HODNOTENIE:



## Ofajč

## AKO OFAJČIŤ CIA

**Pamätáte sa na „zelenú“ šialenosť z roku 2008 – Pineapple Express? Na trávičke zelenej vtedy fungovali James Franco a Seth Rogen a popri pohodlnom štýle života sa náhodne zaplietli do krvavej vraždy. Zdá sa, že v stopách tohto filmu sa tento rok vydal Nima Nourizadeh (Projekt X) s dielom American Ultra, v slovenskom preklade menej pochopiteľný Ofajč. Áno, romo tohto filmu odkazovalo na Pineapple Express plagátmi aj sloganmi. Zasadilo tak do divákov isté očakávanie – áno, bude tam pripálená zápletká, áno, bude tam „huličský“ humor. Výsledok sa však od týchto očakávaní tak trochu líši. V čom?**

Mike (Jesse Eisenberg) má pohodový, tak trochu nudný život. Žije v malom mestečku v USA. Má skvelú priateľku Phoebe (Kristen Stewart), pracuje v potravinách, kde si

väčšinu času kreslí komiksy a má tak trochu problém s drogami a záchvatmi paniky. Jednotvárne plynúci život mu však nabúra nečakaný narušiteľ – CIA. Agentúra ho označí ako cieľ na likvidáciu. V Mikeovi sa však prebudí druhé ja, ktoré ovláda efektívne smrtiace prostriedky. V zmätku sa dozvedá, že bol agentúrou vycvičený na smrtiaci stroj a že teraz musí použiť svoje schopnosti na to, aby zachránil život sebe aj svojej priateľke.

Jedno adjektívum opisuje American Ultra dokonale. Ten film je podivný. Niekedy podivný v dobrom. Často bohužiaľ v zlom. Občas z neho ide pocit, akoby sa v jednom filme spájali tri z rôznych žánrov. Spočiatku to vyzerá na indie vzťahovku o dvoch mladých ľuďoch, ktorých vzťah je poznačený chlapcovými psychickými problémami. Vtedy film funguje prvotriedne. Kristen Stewart a Jesse Eisenberg sú, na moje prekvapenie, výborné duo s krásnou

chémiou a ich vzťah je vykreslený vynikajúco. Keby sa film aj naďalej uberal týmto smerom, bolo by to len k mojej spokojnosti.

Potom snímok náhle zvrtné k akcii. Na čom by nebolo nič zlé, keby aj samotná akcia nebola „vnútorne rozorvaná“ – v rovine irónie a paródie to zastalo niekde na polceste. Často hrá film na vážnu strunu a pripomína (pravdepodobne cielene) The Bourne Identity. Akoby však mix medzi romantikou a akciou nestačil, hneď za serióznou scénou z prostredia CIA sa do komplikovaného celku zamieša ešte aj absurdita v štýle Wanted, kde krv strieka prúdom.

Je veľká škoda, že film nenaplnil svoj komediálny potenciál na maximum. Je totiž (hlavne vizuálne) veľmi nápaditý, scéna pri ultrafialovom žiarení bola priam hypnotizujúca. Navyše, scenáristi akoby mali internú súťaž o to, kto vymyslí



najkreatívnejší spôsob, ako zabiť človeka. Také skvelé využitie bežného prostredia na zabíjanie som už veľmi dávno nevidela.

Čo sa filmu ako celku týka, tieto tri časti si málokedy rozumejú. Majstrovsky sa ale spájajú v Jessem Eisenbergovi. Na rolu Mikea je zjavne ako stvorený. Je uveriteľný ako tak trochu spomalený a zfajčený predavač a aj ako zmätený vraždiaci nástroj. K nebezpečenstvu sa stavia s milou naivitou a slušnosťou a spol'ahľivo si získava divácke srdcia. S Kristen Stewart je to už horšie. Presne tak, ako funguje vo dvojici s Jessem, tak zlyháva osamote. Možno za to môže moja averzia voči nej, ale skutočne, ona má na tvári stále jeden výraz. Film však ponúka aj bohatú paletu vedľajších postáv.

Zásahom do čierneho bol Topher Grace ako zbabelý a cieľavedomý šéf celej operácie. Z komediálnej stránky poteší Mikeov diler Ros v podaní Johna Leguizama a fanúšikov Breaking Bad určite poteší malá rolička „Huella“ Lavella Crawforda.

Remeselná práca na filme je hodná pochvaly. Skvelá kamera a vhodné využitie slow-motion, hra so svetlami, toto všetko je navyše doplnené o dobrý soundtrack. Technické veci tak aspoň trochu pomáhajú zlepšiť rozbitý film do jedného celku. A predsa – aj keď strávite celý čas nechápavým pozeraním na plátno, výsledný pocit nie je až taký miš-maš. Ono niekde v procese zafungujú aj emócie a zrazu je zo zmäteného filmu celkom fajn zážitok. Dajte teda filmu

šancu, ak sa aj necítite ako cieľová skupina. A vydržte do konca. Film vás v určitom momente chytí. Či už to bude hneď od začiatku, od troch štvrtín alebo jednoducho zafunguje až posledná scéna a všetko zapadne do seba (ako u mňa), nebudete tú hodinu a pol v kine l'utovať'.

**„Aj napriek tomu, že zápletku filmu vyzerá, akoby si pri jej vymýšľaní niekto párkrát potiahol, výsledok je prekvapivo triezvy. Nohy mu podkopáva nedostatok humoru a rozpoltenosť medzi vážnou akciou a paródiou. Naopak, o úroveň ho dvíha skvelý Jesse Eisenberg.“**

Michaela Medved'ová





## ZÁKLADNÉ INFO:

USA, 2015, 96 min

Režie: Aleksander Bach

Scénář: Michael Finch, Skip Woods

Kamera: Ötör Guðnason

Hudba: Marco Beltrami

Hrají: Rupert Friend, Hannah Ware, Zachary Quinto, Cláran Hinds, Thomas Kretschmann, Jürgen Prochnow, Emilio Rivera, Ralf Kries, Dan Balkedahl, Michaela Caspar, Angela Baby, Sebastian Hülk, Johannes Suhrm

## PLUSY A MÍNUSY:

- + soundtrack
- + hlavní hrdina

- scénář
- triky
- dialogy
- děj

## HODNOTENIE:



# Hitman: Agent 47

## ZABIJÁK PODRUHÉ NASTEJNO

**Oblíbený videoherní hrdina, agent 47, se na filmové plátno podíval již před osmi lety. Tehdy z toho ovšem byl více průměrný výplachový akčňák než cokoliv jiného. Studio to ovšem s touto videoherní sérií nevzdalo a rozhodlo se připravit na letošní léto do kinodistribuce novou vizi prvního dílu, která měla nejznámějšímu holohlavému agentovi zaříditi důstojnou filmovou vizitku. Podařilo se filmu Hitman: Agent 47 prolomit kvalitativní prokletí videoherních filmů, či nikoliv?**

Do určité míry chápu studia a producenty, že se chtějí přizpůsobit úspěšné videoherní značce tím, že na jejím základě vytvoří videoherní film. Přeci jen kromě klasického filmového publika mohou počítat také

s částí hráčské obce, která vyrazí do kin na svůj oblíbený titul v podobě celovečerního filmu. Bohužel je již tradicí, že tyto filmy mívají pramálo společného se svojí předlohou a spíše se jedná o banální, hloupě napsané akční snímky, kde kvalita hraje až druhé housle. Díky tomu se pak zatím nepodařilo žádnému filmu, snad až na výjimku v podobě prvního filmového Silent Hill, vyjít z filmové adaptace s čistým štítem. To byl i případ prvního Hitmana z roku 2007, kde se sice jednalo o v rámci možností docela zábavné běčko, málokdo si ovšem dnes již pamatuje byt' jen na jedinou scénu z tohoto filmu. Hlavní roli na tom měl vyloženě špatný scénář, pod který se podepsal Skip Woods, scenárista zodpovědný za průšvihy

Sabotáž, Smrtonosná past: Opět v akci a X-Men Origins: Wolverine. Logika věci by velela, že pokud se vytváří nová verze něčeho, je třeba eliminovat lidi zodpovědné za to, že předešlá verze nefungovala. Ale ne, tady jde logika stranou, neboť Skip Woods má na starosti i tento remake svého vlastního filmu. A bohužel to tentokrát dopadlo nepřekvapivě ještě o něco hůř.

### Do třetice všeho dobrého?

Druhý Hitman je totiž dalším zástupcem remaků, které se snaží postavit značku s pošramocenou pověstí z předešlých zpracování na nohy novým „svěžším“ pohledem na věc, nicméně dělají zároveň daleko zásadnější chyby, a končí tak daleko hůř než jejich předchůdci. Letos v létě už tu byla Fantastická čtyřka, která vyhořela podobným způsobem, a Hitman: Agent 47 ji bude svědomitě následovat. Jediná věc, která tu totiž v rámci možností funguje,

je Rupert Friend v hlavní roli ikonického agenta. Osobně jsem sice neměl problém s Timothyem Olyphantem v předešlém díle, nicméně docela chápu, proč s ním někdo problém mít mohl. Dále nechci spekulovat, jak by film dopadl, kdyby hlavní roli ztvárnil tragicky zesnulý Paul Walker, který byl do role obsazen před svou nehodou. I když to totiž v traileru tak nevypadá, má Friend v rámci filmu jistou sympatickou prezentaci, která byt' není úplně tím, co bych od filmové verze agenta 47 čekal, v rámci konceptu filmu funguje dostatečně dobře a má na rozdíl od zbytku filmu alespoň nějaký základ ve videoherní předloze. To se ovšem nedá říci o drtivé většině zbytku osazenstva. Ačkoliv se totiž většina z nich snaží, hloupé a jak na koleně dělané repliky jim jdou velice těžce z úst a o nějaké přirozenosti nebo přirozené plynulosti nemůže být ani řeč.

Na vině je především scenáristické zvěrstvo, které zplodil opět Skip Woods. Mohlo by to vypadat, že jsem vůči tomuto tvůrci předem zaujatý, nicméně není tomu tak. Bohužel si tímto filmem opět podtrhuje nepěknou vizitku, kterou za poslední léta v Hollywoodu má. Hitman: Agent 47 je totiž těžce neoriginální, silně digitální guláš, který se snaží na sebe vrstvit silné inspirace z kultovních snímků v takové míře, že pozapomíná přispívat alespoň trochu něčeho vlastního do mlýna. Všechno, co se v té téměř hodině a tři čtvrtě v kině stane, je jen variací stokrát viděného, kde alespoň vzdáleně originální a nápadité momenty jsou ušlapány nánosem hloupostí, mizerných dialogů a nepravděpodobného či nelogického chování postav.

### Zabíják času a nervů

Tenhle problém totiž doprovází i v celku solidní hlavní hrdinu, nicméně je značně víc vidět na jeho hereckých přihrávkách. Ti, ač se snaží sebevíc, jsou v rámci filmu zredukováni na recitátory mizerných replik, kteří se zároveň chovají v rámci filmu nelogicky, hloupě a místy naprosto nesmyslně. O tom, že i tentokrát se z filmu vytrhly zásadní scény, kterými se film propagoval od začátku své kampaně ani nemluvě. Výsledný příběhově vizuální mix pak není až tak zdrucující, nicméně postrádá v podstatě cokoliv, čím by vybočoval ze zástupu podobně laděných akčních neoriginálních výplachovek, kde by se nějaká výrazná osobitost hledala jen těžko.



Abych však jen nesypal špínu, hudební stránka filmu nemá v rámci nastřeleného konceptu sebemenší chybu, skladatel Marco Beltrami tak opět neklamal, i když by si jeho soundtrack zasloužil lepší film. Kamera, o kterou se postaral Óttar Guðnason, má také pár vizuálně velice příjemných momentů, které bohužel ve většině případů zabíjí docela mizerně odvedené digitální triky. V souhrnu je to tedy audiovizuální průměr.

Druhý filmový Hitman je zkrátka opět průšvih, tentokrát ještě místy daleko horší než posledně. Pár světlých momentů a vcelku sympatický hlavní hrdina nezachrání jinak stereotypní, hloupou a nehezku akční podívanou. I když tak tvůrci závěrečným bonusem pomrkávali po druhém díle, doufám, že tohle bude pro holohlavého zabijáka filmová stopka zase na dalších pár let. Doufat ovšem, že tohle bude poslední značka, kterou scenárista tohoto snímku svým umem pohřbí, by bylo asi naivní.

**„Další videoherní adaptace, která postrádá cokoliv osobitého nad rámec průměrné směsice všemožných inspirací. Nudné, nezábavné a nesmírně hloupé, překonávající mizérii i první pokus převést tuto značku na stříbrné plátno.“**

Lukáš Plaček





**ZÁKLADNÉ INFO:**

Francie / Čína, 2015, 96 min

**Režie:** Camille Delamarre**Scénář:** Luc Besson, Robert Mark Kamen**Kamera:** Christophe Collette**Hudba:** Alexandre Azaria**Hrají:** Ed Skrein, Ray Stevenson, Loan

Chabanol, Radivoje Bukvić, Anatole

Taubman, Gabriella Wright, Tatiana

Pajković, Wenxia Yu, Mikael Buxton, Lenn

Kudrjawitzki, Samir Guesmi, Noémie Lenoir

**PLUSY A MÍNUSY:**

- + několik momentů
- + Ray Stevenson

- scénář
- akce
- dialogy
- nuda

**HODNOTENIE:**

# Kurýr: Restart

## KDYŽ DVA DĚLAJÍ TOTÉŽ, NENÍ TO TOTÉŽ

**Restarty, rebooty, spin-offy, prequely...** Dnes se točí zkrátka vše, co může z již zavedené značky vyždímat další výrazný finanční obnos. Film **Kurýr**, který nastartoval před lety akční kariéru Jasona Stathama, oslavil nedávno 13 let od svého vzniku a dodnes patří mezi to nejzábavnější, co akční žánr za poslední roky přinesl. S pokračováními to již tak slavné nebylo, a když v roce 2008 do kin přinesl třetí díl běčkový neumětel Oliver Megaton, v podstatě tím sérii zabil. Tedy do doby, než se producent Luc Besson rozhodl pokračovat ve značce s novým

**obsazením a v trochu modernějším hávu. Jak se aktualizace populární akční série vyvedla? A dokázala se série srovnat se ztrátou hlavního tahouna?**

Na jedné straně z marketingového hlediska rozhodnutí pokračovat v sérii i bez Jasona Stathama chápu. Z pohledu fanouška akčního filmu a obzvláště také této série už to bude o něco horší. Právě tento britský charismatický svalovec svoji kariéru postavou Franka Martina začal a předurčil tak svůj vlastní subžánr „stathamovek“, tedy filmů, ve kterých si

to jeho postava rozdává se svými nepřáteli pěkně ručně stručně. A právě role v akčním snímku z roku 2002, který byl notně inspirován reklamní sérií krátkometrážních snímků *The Hire*, které automobilka BMW vyprodukovala jen o rok dříve za pomoci předních Hollywoodských režisérů, toto vše nastartovala a právě na tom stavěla. I bez potřeby zacházet do detailů a analyzovat Stathamův herecký um se totiž dá bez pochyb konstatovat, že jeho minimalistický herecký projev, výrazné charisma a surová, vysoce kontaktní akce s velkým množstvím osobních soubojů, to je něco, co mu prostě sedne. A když série stojí a padá právě na perfektně padnoucím castingu, je poměrně obtížné roli přepsat. I tak na to ovšem došlo a roli přebírá pro čtvrtý díl Ed Skrein, který

V I N D I E S E L

# POSLEDNÝ LOVEC + ČARODEJNÍČ



VEČNÝ ŽIVOT. VEČNÝ LOV.

## V KINÁCH OD 22. OKTÓBRA

BONTONFILM #LastWitchHunter

TheLastWitchHunter.movie

#AxeAndCross

[NYSE: LGF]







především kvůli tomuto filmu opustil seriál Hra o trůny stanice HBO.

#### Jako naředené vodou

A v tom bych nejspíše viděl i první problém. Nechci tu tvrdit, že je obsazení mladší a do jisté míry modernější verze Franka Martina vyloženě špatné, nebo nepasující do nastaveného konceptu, nicméně Ed Skrein nemá ani na ploše skromné hodiny a půl dostatečnou konzistenci na to, aby si udržel jednotný herecký projev, a tak v některých momentech jeho maska nekompromisního bijce s dobrým srdcem zkrátka trochu kolísá. Místy navíc díky hodně špatně vrstvenému scénáři hraje tak trochu druhé housle. Ale o tom později. Především tu totiž není nikdo, kdo by herecky tuhle katastrofu zachránil. Snad jen sympatický otec hlavního hrdiny v podání Raye Stevensona, kterému ovšem hází docela zásadní klacky pod nohy opět mizerný scénář. Zbytek osazenstva je pak docela mizérie, kde hodně průměrné a místy podprůměrné výkony ještě podtrhuje docela špatný dabing některých postav, který místy až rve uši.

Hlavní problém filmu je ale již dvakrát zmíněný scénář. Žádný z předešlých dílů série rozhodně nebyl kdoví jak intelektuální zábavou, nicméně v rámci možností příběh fungoval obstojně, nepostrádal vnitřní logiku a dialogy a postavy fungovaly přirozeně a chovaly se jako lidské bytosti. Tedy přesný opak toho, co do kin právě přináší čtvrtý díl série. Pominu-li fakt, že spousta věcí nedává moc smysl a ani logika chování postav není zrovna blízko přirozenosti nebo realitě, je toho stále hodně špatného na francouzské riviéře. Všechno, co tam Frank a spol. vytváří, totiž staví na hodně zjednodušeném modelu jednotlivých akcí, kde stačí zmáčknout

tlačítko, otočit kohoutem nebo přepnout vypínač a vše se stane přesně tak, jak protagonisté potřebují. Zdaleka to nejhorší jsou ovšem dialogy, které jsou místy až ukázkově špatné a aspirují na to nejhorší, co se v kinech letos objevilo. Připočítejte si výrazný product placement automobilky Audi, který je do vás cpán od prvních momentů, a máte docela nepěknou kombinaci, která zkrátka nebaví.

#### Akce ano, zábava ne

A to je docela problém, když se film svojí stopáží pohybuje někde lehce za minimální hranicí hodiny a půl. Samozřejmě musím zmínit jedno pozitivum, které film oproti předešlému dílu má. Díky faktu, že byl od série odstaven Oliver Megaton, jeho mizerně nastříhané akční sekvence jsou nahrazeny solidně nastříhanou akcí s docela fajn choreografií, nicméně bez onoho zábavného jádra, které dělá akční sekvence památné. A film se opravdu snaží, například ve scéně, ve které hlavní hrdina zpacifikuje zástup gangsterů kabelem od vysavače. Ovšem stejně jako ve většině ostatních momentů, je to snaha, která vychází naprázdno.

Čtvrtý Kurýr je zkrátka velice nevydařený restart série, který zapomíná podchytit to zásadní, co udělalo téhle sérii jméno. Nováčci se sice snaží napodobit ono kouzlo,

nicméně drtivá většina této snahy přichází vniveč, především díky nenápaditým momentům, hloupému a nesmyslně vykonstruovanému scénáři a mnoha momentům, které možná na papíře vypadají cool, ve výsledném filmu ovšem podobný efekt nemají. Tohle prostě nefunguje a je to sakra znát. Nejnudnější akční snímek poslední doby s mizerným scénářem a až humorně hloupými dialogy.

**„Restart, který se nevyvedl. Nudné, akční, avšak prázdné, s tak mizerným scénářem, že by z toho člověk brečel. Těch pár slušných momentů celek nezachrání.“**

Lukáš Plaček





NOVÉ

ČESKÉ



TITULKY



OD PLAYMAN TEAM

# MIGHT & MAGIC HEROES VII

JIŽ V PRODEJI

NÁVRAT KRÁLE STRATEGIÍ



UBISOFT

[WWW.HEROES7.CZ](http://WWW.HEROES7.CZ)



Playman



## ZÁKLADNÉ INFO:

Chýbaš mi, 2015

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2015

Žáner: Krim, Detektívky

Na recenziu poskytol: www.bux.sk

## PLUSY A MÍNUSY:

- + napínavé momenty
- + zamotaná zápletká
- + použitie reálnych mien ľudí, ktorí takto prispeli na charitu
- + sarkastické dialógy
- + názov knihy obsiahnutý vo všetkých dejových líniah

- prehnané súvislosti
- nepravdepodobná zhoda náhod
- gramatické chyby v preklade
- tri dejové línie

## HODNOTENIE:



# Chýbaš mi

## PRÍLIŠ VEĽA VŠETKÉHO

**Harlan Coben je americký spisovateľ, ktorý čitateľa v knihe Chýbaš mi zavedie do New Yorku. Vo svojich knihách často píše o nesprávne interpretovaných udalostiach z minulosti s častými zvratmi v zápletke. Ale teraz už podme ku samotnej knihe.**

Na začiatku knihy sa zoznámite s Kat Donovanovou, vyšetrovateľkou newyorskej polície. Má štyridsať rokov a je slobodná. Jej kamarátka Stacy ju prihlási do internetovej zoznamky a hoci Kat nemá chuť sa s niekým takýmto neosobným spôsobom zoznamovať, predsa len zvedavosť zvíťazí a Kat začne listovať profilmi jednotlivých kandidátov. Až pokým nezbadá príznak z minulosti v podobe bývalého snúbenca, po ktorom akoby sa zem zľahla. Popri tom sa začne zaoberať prípadom zmiznutia bohatej ženy, ktorej syn nechce uveriť dôkazom,

ktoré tvrdia, že jeho matka je živá a zdravá. Naozaj sú dôkazy odrazom skutočnosti alebo klamstvami, za ktorými sa skrýva zločin? Od začiatku knihy určite začnete rozmýšľať o tom, čo môže mať spoločné Katin stratený snúbenec, bohatá žena a nevyriešená smrť Katinho otca. Že to všetko nejak spolu súvisí začnete tušiť až niekde v strede knihy, no dovtedy vás autor zahltí zápletkou zmiznutej boháčky a citovými myšlienkovými pochodmi hlavnej hrdinky. Aby toho nebolo málo, Kat ešte stále pátra aj po vrahovi jej otca, pretože neverí, že muž, ktorý si jeho vraždu odpýkava vo väzení, mal na svedomí aj jeho zabitie. A tak sa počas celej knihy budú striedať dejové línie o stratenom snúbencovi, zmiznutých obetiach catfishingu (fenomén o internetových predátoroch s falošnou identitou použitou pri podvodoch na nič netušiacich ľuďoch) a riešení osemnásť rokov starého

prípadu, že vám tento kolotoč udalostí a prílišných náhod a súvislostí jednoducho vytvorí v hlave zmätok a budete mať pocit, že autor sa snažil zakompovať do svojho príbehu všetko. Doslovne.

Uznávam však, že kniha nemala núdzu ani o napínavé momenty a zamotanú zápletku, ako to v každej dobrej detektívke má byť. Kládcom pri čítaní boli aj sarkastické dialógy, ktoré Kat viedla s inými postavami v knihe. Kniha Chýbaš mi bola prvou knihou, kde mená vybraných postáv patrili skutočným ľuďom, ktorí s príspevkom do charity boli odmenení výsadou byť spomenutí v tejto knihe a nezanedbateľným plusom knižky je aj jej názov, pretože vystihoval všetky tri spomínané dejové línie. Charakter hlavnej postavy Kat bol vcelku zaujímavý. Autor ju vykresľuje ako nie práve najposlušnejšiu policajtku, ktorá má problém so svojím kolegom a aj nadriadenými. Fakt, že autor situoval dej príbehu do New Yorku sa odrazil aj v jednej charakterovej čрте hlavnej postavy. Spomínanie tragédie z 11. septembra je predsa také „americké“ a uvrhlo to na Kat tieň depresie, ktorá sa našťastie alebo nanešťastie (posúďte sami) neodráža v jej správaní. Miestami som z hlavnej hrdinky mala pocit, akoby ňou stále lomcovala puberta a že sa len nejakým nedopatrením ocitla v koži štyridsaťročnej ženy, ktorá chce za každú cenu vypátrať vraha svojho otca, vyriešiť citové problémy a hlavne samu seba.

Prekladu tohto trileru nepomáhajú ani výrazné a časté gramatické chyby prekladateľa, čo môže narušiť pohodu pri čítaní. Že všetko od začiatku až po koniec spolu súvisí, odhalíte zároveň s hlavnou hrdinkou, šikovnejším čitateľom začnú niektoré dieliky skladačky zapadať do obrazu už trochu skôr. Strhnúce scény na konci knihy však úplne spláchnu nemasné, neslaný záver, kde sa hlavná hrdinka našťastie alebo opäť nanešťastie dozvie pravdu. Ukončenie príbehu bolo veľkým sklamaním, ktoré nedokážu vyvážiť ani časté zvraty počas príbehu a napínavé scény pred koncom.

**„Príbeh o stratenej láske, zmiznutí niekolkých ľudí a pátraní po nevyriešenej vražde otca policajtky vás zavedie do víru zvrátov a šokujúcich odhalení, ktoré na konci knihy vyvolajú v čitateľovi rozporuplné pocity.“**

Katarína Hužvárová

## ZÁKLADNÉ INFO:

Prach, 2014

Vydavateľ: IKAR

Rok vydania: 2014

Žáner: krimi, detektívky

Na recenzii poskytol: www.bux.sk

## PLUSY A MÍNUSY:

- + voľne na seba nadväzujúce pokračovania
- + hrdinovia sú obvyčajní ľudia so všetkým, čo k tomu patrí
- vyskytujú sa aj cudzie slová, odborné termíny, či slová z iných jazykov, ktoré nie sú vysvetlené
- priveľa vsuviek, odbočiek od deja či retrospektív hlavnej hrdinky
- pomalé rozvíjanie deja

## HODNOTENIE:



## Prach

## AJ TÁ NAJLEPŠIA VEC SA MUSÍ RAZ SKONČIŤ...

**Máme česť s novou knihou od Patricie Cornwellovej, americkej autorky detektívnych príbehov, ktorú pokiaľ máte aspoň základný prehľad o krimi vo svete, určite poznáte. Píše už nejaký ten rok a vyzerá to tak, že ešte dlho aj bude.**

Hlavnou hrdinkou príbehu, tak ako vo všetkých detektívkach tejto série od Patricie Cornwellovej, je Kay Scarpettová, ktorú by sme mohli označiť aj ako právničku, súdnu lekárku, šéfkou...

Jedným slovom – perfekcionistku vo svojom fachu. Ako už pri detektívnych príbehoch býva zvykom, pracuje sa minimálne vo dvojici. Kay tiež nechýba

parták. Nie je to nik iný ako nezvyčajný chlapík s menom Pete Marino.

Napriek tomu, že každý hovorí iným jazykom, sú psychickyspojení pupočnou šnúrou. Ich vzťah je komplikovaný, a tak sa často stáva, že jeden druhého nevnímajú, navzájom sa doberajú či sa medzi sebou len tak hádajú.

Hneď v úvode príbehu je nájdené telo mladého dievčaťa, pravdepodobne nezvestnej študentky. Je jasné, že to bola vražda a nie obyčajná!

Prípadoch je pravdepodobne viac. „V deväťdesiatich prípadoch zo sto sa nezvestní študenti nájdu“ (s. 11).

Zostáva však presne desať nevyriešených prípadov a zdá sa, že vyšetrovatelia majú dočinenia minimálne s jedným z nich.

„Nemáme ani príležitosť, aby sa prípady porovnali alebo spojili, pretože FBI nechce pustiť nijaké informácie.“

Nič o vreciach ani lepiacej páske sa nedostalo do novín. Dokonca tam nebola ani zmienka o bielej plachte či tkanine a už určite nie o vreckách z priesvitného plastu s hologramom chobotnice s dúhovou oválnou hlavou a chápateľmi hrajúcimi rôznymi farbami v závislosti od uhla pohľadu.“ (s. 45).

Kniha má takmer päťsto strán, takže určite máte čo robiť, kým ju celú prečítate.

Autorka sa nás najprv cez minulosť snaží vtiahnuť do deja, zároveň opisuje vzťah hlavných hrdinov, ich pracovné či rodinné problémy.

Až si zrazu uvedomíte, že ste si prečítali štvrtinu knihy a nič nové ste sa nedozvedeli.

Kde je to krimi, o ktorom mala byť reč? Nebojte sa, aj toho sa dočkáte, ale kriminálny príbeh a samotná zápleтка sa budú rozbiehať veľmi pomaly.

Nič nie je také ťažké, ako by sa na prvý pohľad mohlo zdať, ale ani také ľahké, aby to bolo jednoduché.

Vyrieši sa prípad aj prípady, jedna záhada súvisí s druhou a tá s tretou.

Vyriešiteľnosť v detektívnych príbehoch sa javí ako samozrejmosť, a tak ani toto krimi nezačne s érou nových nevyriešených príbehov.

Oceňujeme zaujímavý nápad, ktorý však autorka dostatočne nerozvila, a tak sa aj táto kniha zaradi do sveta detektívok a nebude z radu vytýčať svojou originalitou či inovatívnosťou.

**„Priemerná tuctová kniha, ktorá neublíži, ale nečakajte od nej zázraky...“**

Ivana Vrabľová





COKY



